

Opinnäytetyö (YAMK)

Taiteen uudet kontekstit

2022

Anni Saijonkivi

Aineeton veistos

– digitaalisen työskentelyn mahdollisuudet
kuvataiteilijalle



Opinnäytetyö (YAMK) | Tiivistelmä

Turun ammattikorkeakoulu

Taiteen uudet kontekstit

2022 | 61 sivua

Anni Saijonkivi

Aineeton veistos

- digitaalisen työskentelyn mahdollisuudet kuvataiteilijalle

Aineeton veistos on kokonaisvaltainen katsaus digitaalisten tekniikoiden soveltamiseen kuvataiteen kentällä. Tämä teksti on tarkoitettu avuksi ja tueksi kokeilevan digitaalisen (kuva)taiteen tekijöille ja kaikille teosten esittämisestä kiinnostuneille tahoille.

Aineeton veistos käsittelee digitaalisen kuvataiteen historiallista kontekstia, tekijyyttä ja taiteilijan roolia digitaalisen taiteen toteutuksessa sekä digitaalisen teoksen olemassaolon tapoja. Tietopohjana on käytetty kirjoittajan oman ammattialan kokemuksen ja aiheen teoreettisen tutkimuksen lisäksi viiden kuvataiteilijan henkilöhaastatteluja, jotka on tehty nimenomaan tätä opinnäytettä varten.

Aineeton veistos tekee sukelluksen tämän hetken kuvataiteen kentän haasteisiin ja mahdollisuuksiin digitaalisia välineitä kokeilevan kuvataiteilijan näkökulmasta ja päättyy kysymään, eikö juuri kokeileminen ole taiteen tekemisen ydin.

Asiasanat:

Kuvataide, kuvanveisto, digitaalinen taide, 3D, mallintaminen, VR, pelitaide

Master's Thesis | Abstract

Turku University of Applied Sciences

Degree programme

2022 | 61 pages

Anni Saijonkivi

Immaterial Sculpture

- the possibilities of digital for the artists

Immaterial Sculpture is a comprehensive overview of the application of digital technologies in the field of visual arts. This text is intended to help and support experimental digital (visual) artists and all those interested in presenting digital art pieces.

Intangible Sculpture addresses the historical context of digital visual art, authorship and the role of the artist in making digital art, and the ways in which digital art exists. In addition to the author's own professional experience and theoretical research on the subject, the study is based on personal interviews with five visual artists, conducted specifically for this thesis.

Immaterial Sculpture takes a dive into the challenges and opportunities of the contemporary visual arts field from the perspective of a visual artist experimenting with digital media, and concludes by asking whether experimentation is not at the heart of art-making.

Keywords:

Fine art, sculpture, digital arts, 3D, modeling, VR, game art

Sisältö

Käytetyt lyhenteet tai sanasto	5
1 Johdanto	6
2 Materiaalin katoaminen	11
2.1 Historiallinen konteksti	14
2.2 Digital art	18
2.3 Pelitaide	23
3 Seinätön työtila	28
3.1 Taiteilijan rooli	31
3.2 Digitaalinen kuvanveisto	35
3.3 Tekoälyn älyttömyys	40
4 Aineeton teos	44
4.1 Immersio, katkos ja kokemuksen kehollisuus	45
4.2 Markkinavoimien vaikutus	49
4.3 Julkaisu ja esittämisen paikat	52
4.4 Saavutettavuus	57
5 Johtopäätökset	59
Lähteet	63
Kuvat	66

Käytetyt lyhenteet tai sanasto

Asset	Valmis 3D-resurssi (ilmainen tai ostettavissa)
3D-malli	Tietokoneohjelman avulla luotu 3-ulotteinen muoto
AR	Lisätty todellisuus
Hard surface model	Mallintamistekniikka teollisille objekteille
High poly	Korkeamman polygon-luvun yksityiskohtainen 3D-malli
Immersiivinen	Virtuaalitodellisuuteen upottava
Low poly	Matalan polygon-luvun yksinkertainen 3D-malli
NFT	Uniikki digitaalinen kopio
Tekstuuri	Tietokoneavusteisesti luotu pinta
VR	Virtuaalitodellisuus, simuloitu kokemus
XR	Lisätty todellisuus, AR:n ja VR:n kattotermi

1 Johdanto

Tämä teksti on kokonaisvaltainen katsaus digitaalisten tekniikoiden soveltamiseen kuvataiteen kentällä. Kokonaisuus on tarkoitettu avuksi ja tueksi kokeilevan digitaalisen (kuva)taiteen tekijöille ja kaikille teosten esittämisestä kiinnostuneille tahoille. Pyrin esittämään asiat niin, että aiheet avautuvat asioita ennestään tuntemattomallekin lukijalle. Tämä ei ole tekninen käsikirja mallintamiseen, koodaamiseen tai tekniikkaan. Yritän sen sijaan hahmotella digitaalisen taiteen asemaa kuvataiteena ja muiden taidemuotojen rinnalla.

Tässä tutkimuksessa digitaalisella taiteella ja uuden median teoksilla tarkoitetaan kokeellisia, tilallisia, paikkasidonnaisia tai vuorovaikutteisia virtuaalitodellisuuksia, lisätyn todellisuuden installaatioita tai vähintään kokeilevaa video- tai äänitaidetta. Pyrin vastaamaan tarpeeseen luoda uusia käytäntöjä teoksille, joiden tuominen katsojien saataville vaatii ainakin tämän tutkimuksen kirjoittamisen hetkellä lisää kokemukseen perustuvaa tietoa.

Alun taustoittavassa osiossa käyn läpi kuvataiteen ja digitaalisen taiteen historiaan pyrkien jäsentelemään kuvanveiston ilmiöitä, mediataiteen muodostumista ja tuloa Suomeen koherentiksi kokonaisuudeksi, joka taustoittaa nimenomaan digitaalisen kokeilevan taiteen tämänhetkistä asemaa. Historia antaa perspektiivin nykyiselle taiteen vapaudelle ja näkymättömille rajoitteille liittyen siihen, mikä voi tai ei voi olla taideteos. Perehdymme pelitaiteen nykyisyyteen ja siihen, mikä erottaa pelejä kuvataiteesta – vai erottaako mikään. Kerron valinnastani tehdä muutamia henkilöhaastatteluja tukemaan omaa työtäni ja monipuolistamaan näkökulmaa tämän päivän tekijöiden todellisiin ratkaisuihin omien teostensa äärellä. Taustoituksen päätteeksi spekuloin mahdollisia tulevaisuuksia ja kehityksen suuntaa (taiteen tekemisen ja taiteen kokemisen välineiden yhä jatkaessa kehitystään).

Seuraavaksi tarkastelen erilaisia menetelmiä luoda digitaalinen teos katsojan koettavaksi. En tarjoa yksityiskohtaista tietoa teknisistä ratkaisuista, ohjelmistoista tai laitteista. Suurin syy tälle on se, että tekniikka vanhenee muutamassa vuodessa, enkä halua tarjota ratkaisuehdotuksia, jotka eivät ole

saatavilla, kun tätä tekstiä luetaan. Pelkästään oman taiteilijahistoriani aikana olemme siirtyneet ajasta, jolloin piti selvittää rakennuksen katon kantokyky projektorien ja dvd-soitinten kattoasennuksia varten, tilanteeseen, jossa vastaava tekniikka voidaan kiinnittää vahvalla kaksipuolisella teipillä.

Keskityn analysoimaan tapoja työskennellä tällä hetkellä olemassa olevilla välineillä ja pyrin selvittämään, millaisia sisällöllisiä merkityksiä voidaan antaa teokselle riippuen siitä, millaisia valintoja sen tekemisessä on tehty.

Lopuksi esittelen millaisia tyypillisiä haasteita ja mahdollisuuksia liittyy digitaalisen taiteen julkaisuun, esittämiseen, rahoittamiseen ja säilyttämiseen. Kokemukseni mukaan digitaalisen teoksen on erityisen helppo kadota loputtoman syvään virtuaaliseen pöytälaatikkoon, kun taas maalaus on jo valmistumishetkellään tullut todeksi, kiteytynyt ideamaailman aihioista objektiksi reaali maailmassa. Tässä käytän tietoisesti esimerkkinä mediataiteen kentän haasteita ja ratkaisuja siksi, että kysymykset ovat yhä avoinna myös perinteisemmän mediataiteen tapauksessa, puhumattakaan siitä, että meillä olisi standardisoitua tapaa myydä museolle pelimootorille tehty VR-ympäristö. Taiteen kentällä museoiden, apurahoja myöntävien tahojen, kuraattoreiden ja taidetta välittävien tahojen osaaminen ja mukautuvuus ovat tunnetusti isoja tekijöitä, joilla voidaan vaikuttaa siihen, minkä näköistä taidetta kohdataan, missä, ja millä tavalla tulevaisuudessa.

Monen muun kuvataiteilijan lailla olen työskennellyt organisaatioissa, museoissa ja gallerioissa, järjestänyt tapahtumia, opettanut sekä opiskellut samalla, kun olen työstänyt taiteellisia prosessejani. Pohjakoulutukseltani koen olevani kuvanveistäjä, vaikka todenmukaisesti alakohtainen erikoistuminen poistui opetuksesta ennen opintojeni alkua. Lähestyn kuitenkin taustani takia digitaalista tekemistä omanlaisestani näkökulmasta. Koulutuksen ja oman taiteellisen työskentelyn lisäksi töissäni taiteen kentän organisoivana tahona olen päässyt näkemään monipuolisesti todellisen elämän tilanteita, haasteita ja onnistumisia. Vaikka en näitä asioita suoraan käsittelekään tässä opinnäytteessä, uskon, että nämä kaikki kokemukset ovat oleellisesti vaikuttaneet siihen, millaisia asioita olen valikoinut suurennuslasin alle. Siitä

huolimatta, että en kirjoita suoraan omista työskentelyprosesseistani, tutkimukseni on taiteellisen tutkimuksen perinteen mukaisesti omaääninen ja omaa kokemuspohjaani hyödyntävä.

Digitaalisia tekniikoita koskeva tieto vanhenee erittäin nopeasti. Sen takia olen kerännyt tietoa kirjojen ja kirjastojen lisäksi digitaalisista lähteistä – nettisivuilta, verkkojulkaisuista ja videotallenteista.

Päädyin lisäksi tekemään viisi vertaishaastattelua nimenomaisesti tämän tutkimus- ja kehittämishankkeen tueksi, koska muutoin materiaali ja tieto suomalaisen kokeilevan digitaalisen taiteen nykytilasta olisi ollut riittämätöntä minkäänlaisen yleispätevän johtopäätöksen esittämiseksi. Haastattelut on toteutettu noin tunnin mittaisina videotapaamisina.

Jokainen haastatteluihin valikoiduista taiteilijoista käyttää omasta näkökulmastani samankaltaisia työkaluja tekemisensä keskiössä, vaikka kaikki identifioivat itsensä hyvin eri tavoin ja tulevat eri taustoista. Toivoin nimenomaan laajan näkökulman avulla löytäväni yhdistäviä tekijöitä taiteilijoiden työprosesseissa, ja mielestäni onnistuin tässä.

Haastateltavissa on mukana sekä pitkän linjan tekijöitä, että nuoria taiteilijoita. Satu-Minna Suorajärvi on pitkän työhistorian tehnyt kuvanveistäjä, joka on opiskeluajoistaan asti käyttänyt 3D-mallintamista veistostensa työstämiseen ensimmäisten joukossa Suomessa. Jaakko Kemppainen toimii Suomen ensimmäisenä pelitaiteen läänintaiteilijana ja on tehnyt pelejä taiteellisissa ja kaupallisissa konteksteissa pitkään. Henna-Riikka Halonen on uraa tekevä taiteilija, jonka pääasiallinen työskentely on tapahtunut liikkuvan kuvan parissa ja digitaalista mallintamista käyttävien animaatio- sekä pelitaiteellisten teosten valmistaminen on hänelle uutta vyöhykettä. Reija Meriläinen ja Kalle Rasinkangas edustavat nuorempaa polvea: Meriläinen on valmistunut Kuvataideakatemiasta Helsingistä keskittyen kuvanveistoon ja tila-aikataiteeseen, kun taas Rasinkangas on opiskellut äänisuunnittelua Teatterikorkeakoulussa.

Jokainen haastateltavistani ei kokenut ”taiteilijaa” ensisijaiseksi identiteetikseen. Erityisesti Jaakko Kemppainen kokee itsensä ensisijaisesti pelinkehittäjäksi siitä huolimatta, että hänen tittelinsä on tämän työn valmistumisen aikaan kirjaimellisesti Läänintaiteilija.

Haastateltujen työtavoissa on yhtymäkohtia ja eroja. Suorajärvi ja Rasinkangas ovat työotteeltaan itsenäisimmät tekijät, jotka pyrkivät luomaan teoksensa itse, käyttäen apua tietyissä rooleissa ja ennen kaikkea mahdollisimman vähän. Kemppainen, Meriläinen ja Halonen työskentelevät tiimeissä. Jokaisella on kokemusta myös yksilötyöstä.

Yksikään haastateltava ei ollut innoissaan esimiesroolin ottamisesta tai hankkeen johtamisesta, vaan johdonmukaisesti kaikki kuvailivat työtapojaan yhteistyöksi ja yhdessä tekemiseksi. Sanoja kuten ”pomo”, ”palkkaaminen” ja ”työntekijä” väistettiin johdonmukaisesti. Vähiten kritiikkiä palkkatyökulttuuria kohtaan osoitti Jaakko Kemppainen, ja epäilemättä tällä asenteella on pohjansa siinä, että hänellä on eniten kokemusta kaupallisen sektorin pelitalojen ja isojen yritysten toiminnasta, yritysten perustamisesta (ja lopettamisesta). Myös Henna-Riikka Halonen puhui painokkaasti sen puolesta, että haluaa kehittää toimintaa siihen suuntaan, että voi maksaa kaikille teosten tekemiseen osallistuville mahdollisimman hyvät palkkiot – toisaalta Halonen myös käyttää ulkopuolisia tekijöitä tästä viisikosta suhteellisesti eniten.

Kaikkia haastateltavia yhdistää innostus toteuttaa omia ideoitaan ja luovia visioitaan digitaalisten tekniikoiden mahdollistamilla uusilla tavoilla. Jokainen haastateltava haluaa, että myös muut projektiin osallistuvat tekijät antavat mukaan oman luovan panoksensa roolistaan riippumatta. Toisaalta yhteistyökumppanit valitaan aina huolella. Pelkät tekniset taidot eivät riitä, vaan luovan yhteistyön on sujuttava luontevasti alusta alkaen.

Koska kirjoitan taiteilijana taiteilijan työstä, tiedostan että oma näkökulmani on henkilökohtaisen kokemukseni värittämä. Olen vilpittömän kiinnostunut kuulemaan toisten, näennäisesti samankaltaisiin tekniikoihin ja ratkaisuihin

päätyneiden taiteilijoiden ajatuksia valintojen takaa. Oletin, että jokaisella on oma uniikki tulokulmansa, enkä ollut väärässä.

Henkilökohtainen historiani taiteen tekijänä vaikutti haastattelussa esittämiini kysymyksiin sekä saamiini vastauksiin (esimerkiksi sen oletuksen kautta, että itsekin taiteilijana ymmärrän kentän lainalaisuuksia, jolloin näitä ei selitetty). Lisäksi työstän jatkuvasti omia taiteellisia projektejani eteenpäin, ja työskentelen tavoilla, joista kirjoitan. Olen tietoisesti jättänyt oman tekijyyteni näkyville, koska koen että artikuloimalla oman positioni tuen tämän tekstikokonaisuuden mahdollisuutta tulla luetuksi mahdollisimman objektiivisesta näkökulmasta.

2 Materiaalin katoaminen

“Jo vuoden 1967 artikkelissaan Morris toteaa, että kolmiulotteiselle kuvataideteokselle tarvittaisiin veistosta osuvampi käsite. Nykypäivänä kolmiulotteisen kuvataiteen mahdollisuudet ovat vielä laajemmat, joten kuvanveisto ja veistos eivät ole ongelmattomia käsitteitä nykytaiteen kentällä.”

(Mäkikoskela 2015, 72.)

Luultavasti oman taustani takia koen kuvataiteen erityisen vahvasti materiaan sitoutuneena taiteena. Kuitenkin käsitteellisillä ja katoavillakin teoksilla on yleensä vahva suhde todellisuuteen – paikkaan, aikaan ja kohtaamiseen. Kuvataiteen voisi ehkä määritellä välitteisen kohtaamisen taiteeksi. Muusikko operoi ääniaaltoja, näyttelijä käyttää kehoaan, kirjailija kieltä. Kuvataiteilijan välineiksi mielletään usein kaikkein konservatiivisimmassa käsityksessä väri, kangas ja sivellin, mutta tämän päivän taiteilijuus on käsitetaiteen jäljiltä aivan jotain muuta.

Tutkin taiteilijoiden suhdetta materiaalittomaan materiaaliin. Totta kyllä, joillain haastattelemillani taiteilijoilla digitaaliset työkalut ovat vain osa prosessia, välivaihe, ja lopullinen teos voi olla esimerkiksi julkinen veistos. Mielestäni tämä on kuitenkin epäoleellista silloin, kun teoksen idea ei enää muutu “tullessaan lihaksi” vaan pyrkimyksenä on vain mahdollisimman tarkasti toteuttaa teos sellaisena, kuin se tiedostomuodossaan on – kuin teos olisi teoriassa mahdollista esittää äärettömän hyvällä hologrammiteknologialla (jollaista ei vielä ole) aidon kappaleen tilalla niin, että katsoja ei tietäisi eroa, ellei yritä koskea kappaleeseen.

Taiteilijana olen aina ollut enemmän tekijä ja käsityöläinen kuin tuottaja tai käsikirjoittaja. Tämä ristiriita on työskentelyni ytimessä, ja päädyn etsimään vertaistukea kuvanveistäjiltä kautta historian. Lähtöajatukseni on se, että kuvanveisto tulee takaisin: installaatio, mediataide ja tekijyyden moninaistuminen ovat hajauttaneet klassisia tekniikoita työntäen syrjään materiaalilähtöisen työskentelyn kauan sitten. Originaalia kuvastoa luovalle tekijyydelle ja taidolle on kuitenkin oltava tilaa tulevaisuudessakin, tai lopulta meillä on jäljellä pelkkää meemien kaltaista kommentaarin kommentaaria, joka

kierrättää mimesistä valokopion kopion kopiona, kunnes alkuperäinen aihio on sumentunut muodottomaksi musteläikäksi.

Haluan käsitellä ja esitellä digitaalisen veiston työskentelyprosessia kaikessa työläydessään niin, että tulee näkyviin se tosiasia, että se on pelkkä väline siinä missä pronssi tai savi, ja taiteilijuus on siinä, mitä sillä pikseli- tai savipaakulla valitsee tehdä. Vedän yhdistäviä poikkitaiteellisia linjoja sekä perinteisen kuvanveiston että nykyaikaisimman mahdollisen pelitaiteen suuntaan. Koen itse tekeväni hyvin perinteistä taidetta äärimmäisen moderneilla välineillä. Taiteilijat ovat kuitenkin aina ottaneet haltuun nettisivuja, pelejä, laitteita, ohjelmointikieliä, robotiikkaa ja tekoälyä. Toisinaan näitä lähestytään jopa kriiikkittömästi ja luoden uutta uuden takia.

Kuvanveisto on toisaalta vakiintunut alakategoriansa, joka ei tunnu väistyvän mihinkään siitä huolimatta, että nykypäivän taidemaailma on välillä yrittänyt häivyttää rajat tekniikoiden ja taidelajien kesken. Silti näyttelyt järjestetään konservatiivisesti järjestyksessä esitettäviksi yksittäisiksi teoksiksi, joille ilmoitetaan materiaali, tekniikka ja valmistumisvuosi katalogissa.

Digitaalisen taiteen alla on paljon alalajeja ja ilmiöitä ja vaikuttaa, että sitä ei aina kokonaisuudessaan oteta vakavasti. Digitaalisuus voidaan nähdä toissijaisena, kopioiden luontina, tallennusmenetelmänä. Törmään toistuvasti kuviteltuun kahtiajakoon: digitaalinen ja aito. Onko tässä ero sukupolvien välillä?

Moni perinteinen maalarikin käyttää tietokonetta luonnosten tekemiseen. Eräs luokkatoverini AMK:ssa käytti Blender-ohjelmaa apuna teostensa surrealististen näkymien luomiseen jo vuonna 2012. Nämä näkymät hän muutti maalauksiksi melko teknisellä, jopa insinöörimäisellä otteella. Opettajat haastoivat päätöstä muun muassa pohtimalla, miksi tehdä ollenkaan lopullista maalausta, jos kuva on jo luotu – itse kysyn samaa, tosin ehkä uteliaammalla asenteella itse prosessia kohtaan. Miksi tehdä edes printattua 2D-kuvaa? Jos idea on tuotavissa esiin toisinkin keinoin, miksi tehdä ensin sama työ ohjelmalla ja työstää se uudelleen lopulliseen klassiseksi miellettyyn materiaaliin? Paraneeko

idea sillä, että sen tekee enemmän taiteen näköiseksi käyttämällä perinteisesti arvostettuja tekniikoita?

Hahmotamme vielä toistaiseksi ja useimmiten digitaalisuuden erillisenä asiana ja ominaisuutena, outona välineenä ja historiattomuutensa takia kuin kielenä, jolla ei ole yhtään natiivipuhujaa. Uutuudestaan huolimatta emme mielestäni voi enää vetää rajaa analogisen “todellisen” todellisuuden ja digitaalisen ympäristön välille ehdottomana ja mustavalkoisena. Yritän työtä ja teoriaa yhdistämällä vetää siltoja digitaalisen ja manuaalisen työn kulttuurin välille; jos vertauskuvissa pysytään, yritän olla tulkkina kahden erilaisen kielen välillä luoden sanastoa, ehkä sanakirjaa, jonka avulla työtä jatkavien olisi helpompi työskennellä.

Lähdekirjallisuutena käytän kuvataiteen teoriaa, erityisesti kuvanveiston perusteoksia ja historiaa. Kuvataiteilija Riikka Mäkikoskelan väitöskirja *Ympäri, sisällä: kolmiulotteinen työskenteleminen kuvataiteessa* (Mäkikoskela, 2015) käy kuvanveistäjän työprosessia läpi mielestäni yhtä aikaa hyvin ymmärrettävästi ja selkeällä kielellä sekä runsaalla tieto- ja kokemuspohjalla. Jyrki Siukonen (2011) puolestaan kertoo työkalujen merkityksestä työskentelyprosessille tavalla, jonka koen puhuttelevana, vaikka talttani onkin nykyään digitaalinen.

Lisäksi pyrin löytämään relevanttia tutkimustietoa erityisesti pelitaiteen saralta, koska se on mielestäni lähin rinnakkainen ala yhdistäessään kolmiulotteisen ilmaisun digitaaliset tekniikat, taiteellisen kunnianhimon ja yksilöllisen ilmaisun mahdollisuudet tavoitteessaan luoda unohtumattomia kulttuurituotteita. Peliala on kuitenkin sisäänrakennetusti äärimmäisen kaupallinen tavalla, joka määrittelee kaikkea yksilöiden työrooleista pelin luomisen prosessikaavioon, jossa usein taloudellinen hyöty optimoidaan jokaisessa portaassa. Tällaisen rakenteen osana taiteellinen johto on alisteinen sille, mitä markkinatutkimusten käyttäjäryhmäanalyysi sanoo, ja kaikki yksilötasolla tehty taiteellinen työ on alisteista Art Directorin asettamille linjoille. Pelitaiteessa “luovuus” on siis paljon tiukemmissa suitsissa kuin kuvataiteilijan työssä, joka vielä tänä päivänäkin antaa tilaa kokeilulle ja leikille. Tietenkin on täysin luonnollista, että taloudellinen

riskinottohalu ja sitä myötä muu joustavuus vähenee, kun hanke kasvaa. Budjetin suurentuessa myös työnantajan velvollisuudet työntekijöitä kohtaan lisääntyvät. Pienemmän toimijan on helppo vaihtaa toiminnan suuntaa ketterästi. (Polfield 2020.)

Ennako-odotukseni on, että pelitaiteella on paljon annettavaa kuvataiteelle teknisen osaamisen saralla, kuvataiteella puolestaan pelitaiteelle ennakkoluulottoman leikkisyyden ja luovan irrottelen taidoissa.

Digitaalisen kuvan kulttuurissa tuntuu olevan yhtäaikaaisesti nousemassa lähes lukemattomalta tuntuva määrä uusia alkujä. Toistensa kanssa rinnakkaisia, mutta keskenään toisistaan tietämättömiä kehityskulkuja. Tavoitteenani on tuoda esiin digitaalisesti luodun kuvataiteen mahdollisuuksia jo olemassa olevien taiteen esittämisen käytäntöjen rinnalle. Toivon, että tuottamani tieto on sovellettavissa avuksi niin instituutioissa ja tuottajataholla kuin tekijöiden itsensä keskuudessa. Toivon herättäväni rohkeutta ja uteliaisuutta laajentaa olemassaolevaa toimintakulttuuria sisältämään uusia, kokeilevampia taidemuotoja.

2.1 Historiallinen konteksti

Vasten sitä laajempaa historiallista kontekstia, jossa irtaantuminen esittävydestä on vain hetken pyrähdys, digitaalisen veistoksen tuominen kuvataiteen jatkumolle – jatkumolle, jolle viimeisessä sadassa vuodessa ovat mahtuneet valmisesineet, löydetyt objektit, jalustasta luopuminen, performanssiin niveltymisen, tilallisuus, tilasta katoaminen ja muuttuminen lopulta omaksi negatiiviseksi – tuntuu vain sopivalta, jopa sovinnaiselta.

Kuvanveiston historia on helppo aloittaa kreikkalaisesta kuvanveistosta jo pelkästään sen voimakkaan vaikutuksen takia, joka sillä on koko eurooppalaisen kuvanveiston kehittymiseen. Muinaisen kreikan monista taidelajeista juuri kuvanveisto on se, joka yhä nostetaan korkeaan asemaan ja on säilyttänyt arvostuksensa ajan halki. (Daval & Duby, 2002, 11.) Kuvanveisto silloin ei kuitenkaan tarkoittanut samaa asiaa kuin se tänä päivänä merkitsee.

Teosten säilyminen on vaikuttanut siihen, miten katsomme menneiden aikojen taidetta. On mahdollista, että kreikkalaiset itse ovat arvostaneet maalaustaitoa enemmän kuin veistoksia, ja veistosten materiaalit olivat moninaisia. Marmori ja pronssi ovat kuitenkin osoittaneet kestopaan ajan hammasta vastaan, ja tänä päivänä meillä on jäljellä runsaimmin nimenomaan veistoksia jo 500-400 - luvuilta ekr. Kuvanveisto oli silloin ja pitkään sen jälkeenkin käsityöammatti, jonka tuotoksia voidaan arvioida myös taiteellisilla mittareilla. Aikanaan veistoksilla on kuitenkin ollut käyttöarvo. Teokset olivat tilaustöitä, ja ne tilattiin määrättyä tarkoitusta varten. Siinä missä me puhumme kaikesta veistoksena ja veistona, kreikkalaisilla oli useita sanoja samankaltaisella tekniikalla tehdyille töille: kolossos viittasi kokoon, eikon eli "image" näköisyyteen, xoanon oli yleensä valmistettu veistämällä ja nimenomaan puusta. Andrias esitti ihmistä. Hahmoilla oli arkkityypit, joita toisinnettiin. Veistoksen tehtävä oli usein toimia jumalana temppelissä. Aikana, jolloin lukutaidon ja tekstin asema tiedon välittäjänä oli heikompi, kuva toimi kommunikaation välineenä. (Daval & Duby, 2002, 25.) Reliefi saattoi esittää tarinan tapahtumaa, joka näin tallensi ja vei ajassa eteenpäin aikansa suuria kertomuksia. Tällainen suhde kuvanveistoon säilyi pitkään.

1900-luvulle tultaessa tapahtuu valtava käänne lyhyessä ajassa, kun siirrymme Rodinin ja Picasson kautta Duchampin ready madeen vain muutamassa vuosikymmenessä. Ranskan ja Saksan avantgardistit inspiroituvat niin kutsutuista primitiivisistä taiteista. Euroopassa innostuttiin etsimään taiteen "alkuperää" lasten ja alkuperäiskansojen taiteesta. Vuosisadan vaihtuessa taiteilijat kulkivat etnografisten kokoelmien ääreen inspiroitumaan. Monet taiteenlajit samaistettiin yhdeksi ja samaksi taiteenlajiksi, joka tunnusomaisesti oli hyvin materiaalista ja mielikuvituksesta nojaten symbolismiin esittävyden sijasta. Tuhansien vuosien perinne esittävän realismin parissa on epäilemättä alkanut tuntua tukahduttavalta, ja kritiikkiä esimerkiksi kontrapostoa (klassinen asento, jossa tukijalan ja vapaan jalan välisellä kehon painonsiirrolla saadaan aikaan elävä vaikutelma ja vältetään asennon staattisuus) kohtaan alkoi nousta kuuluviin. (Daval & Duby. 2002, 956.) Alkuperäiskansojen taiteessa on paljon piirteitä, jotka johtuvat erilaisista vaikkakin yhtä lailla uskonnollisista

vaatimuksista kuvalle. Esimerkiksi usein nähty symmetrisyys ja kuvattujen osien keskinäinen visuaalinen hierarkia liittyvät voimiin, tai merkityksiin, joita eri ruumiinosille annettiin jumalan kuvassa.

Tässä kokeilevassa ilmapiirissä myös maalarit ottivat kuvanveiston omakseen ja kokeilivat ennakkoluulottomasti perinteisillä veiston menetelmillä. Yhtenä tunnetuimmaksi nousseista aikansa edustajista muun muassa Picasso yhdisti primitiivisen visuaalisen muotokielen ready maden aloittamaan anarkiaan materiaalivalinnoissa ja yhtäkkiä 1910-luvulla syntyy assemblaasi.

Jossain mielessä viimeisen sadan vuoden veistotaide saattaakin näyttäytyä yhtenä suurena pyristelyliikkeenä irti massiivisesta perinteen taakasta ja jatkumoista kohti jotakin uutta.

Mediataide on tullut Suomeen myöhään verrattuna muuhun Eurooppaan. Yksi mahdollinen syy tähän löytyy Perttu Rastan (Rastas & Väkiparta 2007, 192) mukaan 1960–70 -lukujen taidesuhteesta, jossa kaikkeen uuteen ja kokeelliseen suhtauduttiin paradoksaalisen nuivasti: aikansa ilmapiirissä kokeellisuus assosioitiin porvarillisen ”taidetta taiteen vuoksi” -ilmiön osaksi. 1966 Suomessa tuotettiin ensimmäinen kokeellinen tietokoneanimaatio pohjoismaissa, mutta alun ennakkoluulottoman kokeilun jälkeen suomalainen mediataide kokee suvantovaiheen. Siinä missä maailmalla kokeellista elokuvaa tehtiin jo 30-luvulla, Suomessa tarkoituksellinen taidekontekstiin tuotettu videotaide yleistyy toden teolla vasta 1980-luvulla. Kuilua aletaan kuroa umpeen tietoisesti, kun Suomen laajuisesti järjestetään videopajoja kansansivistysmielessä. Taiteilijat ovat merkittävä osanottajaryhmä. (Rastas & Väkiparta 2007, 94.)

Rastas näkee että se, minkä eteen aluksi tehtiin niin paljon työtä eli mediataiteen aseman vakiinnuttaminen taidesuuntien joukkoon Suomessa on nykyään kääntymässä itseään vastaan, kun oman lokeron rajojen ylittämisestä on tulossa lisääntyvässä määrin hankalaa. Rastan mukaan kyseessä on usein kilpailu rahasta, rajallisista resursseista. Taiteenalojen välistä asennetta ja

vastakkainasettelua kuvaa se, että ”ihan sama mitä muut tekevät, kunhan se ei kavenna omaa osuutta kakusta”. (Rastas, P. 2019)

Digitaalisen taiteen kontekstissa taidehistorian tunteminen toimii pohjana erilaisten tulevaisuuksien haaveilulle. Kuvataide on kehittynyt käyttöesineistä omaksi itsenäiseksi kaanonikseen niin pitkän ajan kuluessa että se on tapahtunut yksilön näkökulmasta salaviehkaa. Taiteesta on tullut yksi yhteinen konsepti, joka kattaa alleen monta eri taiteenala; musiikin, teatterin, kuvataiteen ja kirjallisuuden. Romantiikan aika ja modernismi nostivat esiin yksilötaiteilijoita ajan henkensä ilmentäjinä.

Aiemmin mainittujen taidehistoriallisten käännteiden ja maailmansotien vaikutuksen lisäksi yhdysvaltalainen taidekriitikko ja kirjailija William Deresiewicz (2020, 239) nimeää kirjassaan *The Death of The Artist* vielä yhden oleellisen osatekijän nykyaikaisen taiteilijäkäsityksen kehittymiseen: kapitalismin. Deresiewicz näkee taiteen kehittyneen vastavoimana kaiken nielevälle kaupallisuudelle.

Taiteilijat ja taide pyrkivät jonkin aikaa toimimaan irrallaan rahan ja talouden maailmoista, itseisarvon omaavina yleisinhimillisinä ilmiöinä. Toisaalta kapitalismin vaikutuksesta taide vapautui ideologisesta kontrollista, kun taiteilijalle mahdollistui teosten myynti suoraan vapaiden markkinoiden kautta – teoksia ei enää tehty suoraan tilaajalle, vaan myyntiä varten anonyymille ja kasvottomalle markkinalle. Yhteiskuntaan oli syntymässä hyvin toimeen tuleva keskiluokka, jolla oli uudenlaista voimaa kuluttajana ja mahdollisuus ostaa oman makunsa mukaista taidetta.

Avainasemassa oli Britanniassa 1710-luvulla tapahtunut tekijänoikeuden vakiinnuttaminen, joka antoi kirjailijalle oikeuden korvaukseen tekemästään työstä (Benjamin, 1936). Seurauksena massat alkoivat haaveilla taiteilijan - tässä tapauksessa vielä lähinnä kirjailijan – ammatista tulonlähteenä. Yhtäkkiä markkinat täyttyivät tekijöistä, ja nälkätaiteilijoiden luokka oli syntynyt. Sana boheemi vakiintui käyttöön 1848 ja noin sadan vuoden ajan taidetta tehtiin kutsumuksesta ja yllättävän menestyksen toivossa. (Deresiewicz 2020, 241.)

Deresiewicz kuvailee taiteen ammattimaistumista (professionalism) kompromissina: yhdistelmänä kutsumusammattia (a vocation) ja työtä (a job). Ammattimainen taiteilija olisi näin aina puolessa välissä markkinavoimille täyden antautumisen ja täyden irtautumisen välillä. Tämän puolivälissä olon mahdollistavat taiteen instituutiot, jotka ottavat kantaakseen taloudellisten rakenteiden ylläpitämisen taiteilijoiden puolesta. Institutionalisoituminen kuitenkin johtaa rakenteiden jäykistymiseen, kun taiteen kentän päätäntävalta on välittävän portaan käsissä. Vuorovaikutus kaiken kentän ulkopuolisen kanssa hankaloituu ja ala kääntyy sisäänpäin. Deresiewiczin mukaan kehitys johtaa vääjäämättä taiteen muuttumiseen vaikeaselkoiseksi, itseensä viittaavaksi ja eristäytyneeksi. (Deresiewicz, 2020, 244.)

Tämän uuden ”domestikoitunut” akateeminen taide sallii myös taiteilijoiden keskiluokkaistumisen (Deresiewicz 2020, 245). Kun taiteilijoiden ammattikunta on järjestetty muodollisen koulutuksen ja institutionaalisen meritoitumisen kautta, taiteilijuutta voi toteuttaa ammattina muiden joukossa. Deresiewicz näkee kuitenkin akateemisen taiteen menettäneen osan mahdollisuuksistaan uutta luovana ja kapinallisena voimana, kun näennäisen kapinallisenkin taiteen tekijän on saatava toimeentulonsa järjestelmän sisältä ansaitulla hyväksynnällä, apurahojen, näyttelyiden ja muun tuen muodossa.

2.2 Digital art

Puhun mieluummin digitaalisesta kuvataiteesta kuin käytän termiä uusi media, *new media*, koska mielestäni termi sisältöineen sopii huonosti siihen, mihin yritän tarttua. New media on 1990-luvulla syntynyt termi, joka kattaa kaiken ”ei perinteisen” eli manuaalisen ja fyysisen median. Suomessa termi on vakiintunut tarkoittamaan erityisesti kaikkea internetin avulla tuotettua sisältöä. Puhuessani digitaalisuuden vaikutuksista en kuitenkaan tarkoita nettilehtiä, foorumeita tai somevideoita, joten pyrin puhumaan tämän päivän digitaalisesti tuotetusta kuvataiteesta.

Digitaalinen taide, *digital art*, on sanapari, jolla on nähdäkseni kaksi toisistaan poikkeavaa suhteellisen vakiintunutta merkitystä. Termin ristiriidassa tulee hyvin näkyviin taiteen jako korkeakulttuuriin ja niin sanottuun matalaan kulttuuriin. Suomen kielessä taiteella on muutenkin vähäisesti sanastoa, ja käytämme nimeä taide monista rinnakkaisista mutta erillisistä kulttuurin ilmentymistä siinä, missä englantia puhuvalla maailmalla on käytössään *termit fine art, arts and crafts* ja kaikkea siltä väliltä – taiteesta tyhjentävästi puhuminen on siksi suomen kielellä jo lähtökohtaisesti hankalaa. Tulen käyttämään termiä korkeakulttuuri paikatakseni tätä väljyyttä, vaikka itse periaatteessa vastustan kulttuurin arvottamista alas ja ylös.

Ensimmäinen tulkinta, jota itse käytän ja johon nojaan tässä, tarkoittaa digitaalisuutta kuvataiteen välineenä. Teoksia katsotaan korkeakulttuurin kontekstissa ja osana taidehistorian jatkumoa. Teoksia arvioidaan sisällön kautta, ja digitaalisuus on yksi välineistä, joilla teoksia toteutetaan yhdenvertaisena vaihtoehtona maalaukselle, veistolle ja muille klassisemmille tekniikoille. Tällä tavalla tulkittuna digital art esiintyy yleensä viime vuosikymmenien taidehistoriaa laajemmin esittelevien koosteiden alaotsikkona.

Toinen, ja tällä hetkellä yleisempi tulkinta tarkoittaa digitaalisilla välineillä toteutettua kuvaa – tai nykyään laajemmin 3-ulotteisia tietokoneavusteisesti toteutettuja hahmoja tai ympäristöjä. Tällä tavalla rajattu digitaalinen taide ei pyri täyttämään korkeakulttuurin kriteereitä, vaan on kuvittavaa, esittävää ja kaupallista. Teoksia arvioidaan ensisijaisesti toteutuksen taidokkuuden ja laadukkuuden kautta ja sisältö on toteutukselle alisteista, toissijaista. Tällainen, pelkästään tekniikkaperusteisesti rajattu digitaalinen taide näyttääkin kuvataiteen kontekstista katsottuna yhtä paljon kuvataiteelta kuin design-puistonpenkki veistokselta. Kuitenkin, jos tällä hetkellä menee kirjastoon etsimään kirjallisuutta hakusanoin *digital art*, saa todennäköisemmin käsiinsä kirjan, joka esittelee toinen toistaan teknisesti pätevämpiä efekti-, peli-, sarjakuva- ja animaatiotaiteilijoita ja fantasiakirjojen kuvittajia.

Digitaalisella taiteella on tällä tavoin jaettuna nähtävissä kaksi erilaista päämäärää: Elokuvien ja pelien digitaalinen taide pyrkii lähes aina toisintamaan

todellisuutta luoden illuusion siitä, että esineillä on fyysisiä olomuotoja. Lasi näyttää lasilta – ja vaatii yllättävän paljon teknistä osaamista ja laitetehoa luoda simulaatio lasipullosta, joka on niin aidon kaltainen, että kestäisi lähempää tarkastelua: lasi ei koskaan ole täysin läpinäkyvää, vaan sillä on sisäisiä rakenteita, epäpuhtauksia, virheitä, substanssi. Tietokoneella luotu kuva on tunnusomaisesti klinistä (Colson 2007, 34), ja epäpuhtauksien tarkoituksellinen luonti on oma taitolajinsa.

Kuvataiteilijat pyrkivät kuitenkin usein vastakkaiseen päämäärään, näyttämään digitaalisen taiteen digitaalisuuden ja keinotekoisuuden. Taiteilijat syleilevät usein sitä, minkä hävittämiseksi esimerkiksi elokuvien efektiteollisuudessa tehdään valtavasti työtä: todellisuuden ja digitaalisuuden eroa. Kukaan haastattelemistani taiteilijoista ei pyrkinyt piilottamaan digitaalisten alustojen tai prosessien käyttöä teoksissaan, vaan päinvastoin korosti sitä, antaen digitaalisuudelle roolin materiaalina.

Kaikessa taiteessa digitaalisuus ei ole yhtä ilmeistä – on helppoa tietää katsovansa tietokoneen avulla tuotettua taidetta, kun lopputulos on peli, jota ohjataan tyypillisesti pelaamiseen käytetyin välinein, kuten esimerkiksi Reija Meriläisen teoksessa *Survivor*, kun taas Satu-Minna Suorajärven alumiiniveistokset näyttävät pintapuolisesti perinteiseltä veistotaiteelta ja digitaalisuus on läsnä vasta muotokielessä. Vain tekniikoita paremmin tunteva osaa arvata, millä tavalla teos on voitu tehdä tietokoneavusteisesti. Kuitenkin digitaalisuutta voisi mielestäni pitää yhtälaisena materiaalivalintana kuin lopputuloksen valumateriaalin viimeistelyvalintaa. Suorajärvi kuvailee itsekin katsoneensa Tony Craggin veistoksia opiskeluaikanaan 2000-luvun alkupuolella ajatellen, että teossarjalle tyypillinen flow on ilmeisen helppoa saavuttaa tietyillä tietokoneohjelmilla muotoa manipuloiden – ja myöhemmin on paljastunut, että teokset oli todella tehty tällä tavalla (Suorajärvi, 2022). Jossain mielessä digitaalisuus onkin jo muotokielenä, materiaalina ja työkaluna asettunut taiteen kaanoniin yhtälaisena vaikuttajana, verrannollisena vaikkapa polymeerihartsin keksimiselle ja vakiintumiselle kuvanveiston välinevalikoiman osaksi.

Englanninkielisessä termistössä voidaan katsoa digitaalisen taiteen käyneen läpi monia vaiheita jo pelkästään nimeämisenä kautta (Christiane 2015, 7). Ensin tietokonetaiteena (*computer arts*) tunnettu genre kehittyi multimediatäiteeksi ja sitten kybertäiteeksi. Nykyään digitaalista taidetta käytetään uuden mediataiteen (*new media art*) synonyymina ja rinnalla. ”Uutta mediataidetta” puolestaan käytettiin ensisijaisesti ääni- ja videotaiteen genren yhteisenä nimenä. Tekniikoiden jako uusiin ja perinteisiin on kuitenkin oma ongelmansa, koska se, mikä on tänään uutta, on huomenna vanhaa, ja erityisen hyvin tämä pitää paikkansa digitaalisten välineiden kehityksen tahdin kanssa. Uutuus on kuitenkin aina kiehtonut osaa taiteilijakunnasta, joten uusia tekniikoita tullaan varmasti ottamaan ennakkoluulottomasti haltuun kuvataiteen parissa myös jatkossa.

Yksi mahdollinen käytetty alakategorisointi perustuu siihen, käytetäänkö digitaalista tekniikkaa välineenä luomaan uusia niin sanotusti perinteisiä teoksia, vai onko digitaalisuus itsessään päämäärä ja maali, lopputuote. En näe mielekkäänä käyttää tätä jakoa, koska se perustuu loppujen lopuksi sovittuun ja totuttuun jakolinjaan uuden mediataiteen ja sitä vanhempien tekniikoiden välillä – kun taas itse koen videotaiteen jo saavuttaneen paikkansa taiteen kaanonissa siinä määrin, että miellän videotekokset perinteisten tekniikoiden alle.

Christianen mukaan (2015, 70) voi olla jopa haitallista pyrkiä luomaan kategorioita liian aikaisin. Kategorisointi voi ohjata ja rajata muotoutuvassa olevaa tavoilla, jotka eivät muuten tekniikan orgaanisesti muodostuessa tapahtuisi. Lisäksi monet taiteilijat ja kuraattorit ennakoivat jo post-media ja post-internet-taiteen kauden alkua – tässä ilmiössä taiteellinen ilmaisu olisi saumattomasti absorboinut digitaalisen kulttuurin sisäänsä ja integroinut sen elimelliseksi osaksi teosten toteuttamisen käytäntöjä.

Tämän päivän digitaalinen taide näyttäytyy kaikessa moninaisuudessaan vastustuksessaan kaikelle kategorisoinnille ja hierarkioiden luomiselle – mikä on kattotermistöä, mikä alagenreä. Kuten aiemminkin jo on todettu, jakolinjoja voi hakea joko sisältöjen, ajallisten kehityskaarien tai tekniikoiden perusteella. Tekniikkajako hahmotetaan usein synonyymina välinevalinnalle. Yksi

mahdollinen kategorisointi, jota en löydä käytöstä olisi kuitenkin digitaalisen substanssin itsensä mukaan: data, koodi, malli, tekstuuri. Käyttääkö teos dataa materiaalina sellaisenaan? Onko suurempi rooli ohjelmistolla, koodilla, sillä mitä datan avulla luodaan? Myös maalauksella on alakategorioita sen mukaan, miten tietoisesti ja hallitusti taiteilija luo kuvaa ja paljonko antaa tilaa sattumalle. Teoriassa voisimme jaotella digitaalista taidetta samalla tavalla: glitch artista pelihahmoihin.

Digitaaliset välineet ovat osa maailmaa ja sen mahdollisuuksia. Digitaalista taidetta Iso-Britanniassa opettavan taiteilijan Richard Colsonin mukaan taiteilija valitseekin nykyään aina suhtautumisensa digitaalisuuteen omassa työskentelyssään: myös tietoinen kieltäytyminen kaikesta digitaalisten välineiden käytöstä on valinta. Toinen, ehkä vähemmän radikaali suhtautumistapa on tiedostaa ja hyväksyä teknologian olemassaolo ja käyttää sitä välineenä omassa työskentelyssä silloin, kun se on tarpeellista. Kolmas vaihtoehto on uteliaisuus ja ennakkoluuloton tarttuminen uusiin mahdollisuuksiin sitä mukaa, kuin niitä ilmenee. (Colson 2007, 19.)

Digitaalisen taiteen parissa työskentelevät taiteilijat tekevätkin usein pioneerityötä kehittäen omia työtapojaan. Työskentely kokeillen ja sattumaa hyödyntäen on usein keskeisessä asemassa taiteilijan praktiikassa. Uuden luominen opiskelun, sattuman ja kokeilun kautta on kuitenkin työlästä ja hidasta. Reaktiona tähän taiteilijat päätyvät usein tekemään yhteistyötä keskenään. (Colson 2007.)

Digitaalisen taiteen jakamista kahteen osa-alueeseen voisikin tarkastella käsitetaiteen jättämän jakolinjan jatkumona käsityöläisten ja korkeakulttuurin tekijöiden erottelusta; sillä, kuka on tehnyt alun perin esineet, jotka nostetaan jalustalle ready madena, ei ole merkitystä (Perry, 2011). Taiteilijuudella on juurensa renessanssin ajan intellektuaalien yhdeiskuntaluokassa, kun taas konkreettinen tekijyys manuaalisen työn kautta on jaettu työväenluokan rooliin kuuluvaksi.

2.3 Pelitaide

Pelitaiteelle on tässä yhteydessä annettu oma lukunsa siksi, että uskon lukijan suurin piirtein tietävän, mitä ovat maalaus, grafiikka, kuvanveisto ja installaatiotaide. Tämän hetkinen kokemukseni kuitenkin on, että pelien historiaa tunnetaan jopa pelaajien joukossa huonosti, ja pelitaiteen näkökulmaa vielä vähemmän.

Pelitaide ei tarkoita pelkästään digitaalisia pelejä, vaan teoriassa laajasti pelitaiteen kattotermin alla voidaan puhua kivi-paperi-sakset pelistä tai jalkapallosta (Kemppainen, 2019). Tässä yhteydessä tarkoitan kuitenkin nimenomaan tietokonepohjaisia digitaalisia pelejä.

Juho Kuorikosken (2018) mukaan kaikki taidemuodot yhdistyvät pelitaiteessa – musiikki, elokuva, teatteri, kirjallisuus, arkkitehtuuri sekä yhteen lukuun niputetut maalaustaide ja kuvanveisto. Pelitaide on maailmanrakennusta ja mitä hienostuneemmiksi päätelaitteet muuttuvat, sitä ohuempi on raja pelin ja todellisuuden välillä. Jaakko Kemppainen kertoo pelaajan kokemuksen muutoksesta, kun peli tulevaisuudessa pelataan mahdollisesti kehollisemmin – miten erilainen pelikokemus on näppäimistön ja näytön kautta koettuna tai virtuaalitodellisuudessa. Siinä, missä pc-pelaajan on näppäimistöllä pelaten vielä helppoa lentää ja juosta pitkin rakennusten seiniä, vr-laseilla ja omalla kehollaan pelaava pelaaja onkin taas yhtäkkiä hidas ja kömpelö kuin arkinen itsensä (Kokemuspisteitä, 2022).

Pelaaja tulee pelitaiteessa osaksi teosta uudella tavalla. Kemppaisen mukaan pelintekijät luovat lavasteet ja pelaaja saa näyttelijän roolin. Pelin tekijät antavat ympäristön äänineen ja sääntöineen, mutta ilman pelaajan aktiivisuutta mitään ei tapahdu (Kemppainen 2019, 150). Pelikokemus on aina oleellisesti yksilöllinen, kahta samanlaista läpipeluuta ei ole, varsinkaan jos otetaan mukaan pelaajan kokemus tunnelmista, tapahtumista ja tiloista joiden läpi pelaaja on kulkenut.

Pelialalla “taide” jaetaan moneen alakategoriaan ja erilaisille työrooleille. On olemassa erikseen esimerkiksi *concept artist*, *character artist* ja *texture artist*. Useat ihmiset työskentelevät esimerkiksi yhden tärkeän pelihahmon tekemisen parissa yhdessä. (Ja tämä vain visuaalisen ilmeen luomiseksi, lisäksi teoksiin tarvitaan usein äänityötä, animaatiota, ohjaus, jopa toiminnallisuuksia.) Tämä eroaa merkittävästi siitä, miten kuvataiteessa on perinteisesti ajateltu koko luovan prosessin läpi viemistä yhden ihmisen esimerkillisen taidon ja luovuuden näytteenä. Yksittäinen taiteilija ei kuitenkaan voi kilpailla työn jäljessä monen oman osa-alueensa erityisosajaan työryhmää vastaan, ja se näkyy väistämättä lopputuloksissa, silloinkin, kun taiteilijalla on ollut käytettävissään työryhmä. Digitaalisen teoksen suunnittelu on vaikeaa ilman käsitystä siitä, mitä on mahdollista tehdä.

Tämä prosessin hankaluus otetaan esille haastatteluissa. Jos teos tilataan kaupallisten pelien tekemiseen tottuneilta tekijöiltä, lopputuloksessa käytetään konservatiivisia peleihin soveltuvia tekniikoita silloinkin, kun ei tarvitsisi. Taide saa olla kokeilevaa, ennakkoluulotonta ja erottuvaa. Hahmo voi mennä “rikki”, animaatio voi olla kiinnostavampi silloin, kun se on pelin tekijän näkökulmasta väärin tehty. Teksturoinnin ei tarvitse olla uskottavaa. Ennen kaikkea, luoville virheille ja asioiden vahingossa löytämiselle on tilaa ainoastaan silloin, kun prosessi on tekijän käsissä tai vähintään valvottavissa. (Meriläinen, 2022) (Rasinkangas, 2022). Kuvataiteen puolelta tulevat tekijät ovatkin opiskelleet tekniikoita joko kouluaikanaan (Suorajärvi, 2022) tai itsenäisesti valmistumisen jälkeen kyetäkseen vähintään ohjaamaan prosessia, vaikka omat taidot eivät riittäisikään haastavimpien vaiheiden tekoon itse (Halonen, 2022).

Juho Kuorikoski (2018, 165) käsittelee pelien taiteellista puolta näennäisen laajasti kirjassaan *Pelitaiteen manifesti*. Taiteilijan näkökulmasta teoria jää kuitenkin aika pintapuoliseksi, ja pelien (kuva)taiteellista puolta tarkastellaan visuaalisuuden ja estetiikan näkökulmasta. Taiteen teorioita sovelletaan pelisuunnitteluun melko yksioikoisesti ja funktionaalista näkökulmasta. Kuorikoski esittelee suhteellisen laajasti esimerkiksi erilaisten muotojen erilaisia luonteita. Ympyrän samaistaminen passiivisuuteen ja feminiinisyyteen ja

kolmion toimintaan ja maskuliinisuuteen tuntuu kuitenkin vanhentuneelta, ja Kuorikoski itsekin toteaa myöhemmin esimerkkien äärellä, että harva kuitenkaan kokee esimerkiksi Star Warsin kuolemantähteä erityisen suojelevaksi, passiiviseksi tai naiselliseksi. (Kuorikoski 2018, 168).

Pelitaiteen teorioista puuttuukin mielestäni pelisuunnittelun yksi tärkein aspekti kokonaan: liike. Maalaus on pysähtynyt pinta, johon liikkeen illuusioita voidaan luoda erilaisilla tekniikoilla ja sommittelulla. Peleissä liike on kuitenkin totta, eikä sitä tarvitse simuloida. Sen sijaan mukaan tulevat liikkeen rytmi, tempo ja luonne. Ihmishahmon animointia voisikin enemmän verrata tanssitaiteen koreografin työhön liikkeen luonnetta luodessa. Valinta siitä, käveleekö hahmo kevyesti, vaivalloisesti vai hitaasti, voi saada vaikka kuution vaikuttamaan leikkisältä lapselta tai vaivaiselta vanhukselta. Lisäksi liikkeen luonteeseen vaikuttavat kamerakontrollin dynaamisuus, staattisuus tai levottomuus.

Lisäksi pelit ovat käytännössä nykyään kolmiulotteisia, ellei peliä nimenomaan haluta tehdä retrohenkisenä. Tällöin piirtäminen ja maalaaminen korvautuvat veistolla (Kuorikoski 2019, 196). Pelimaailman grafiikka veistetään kolmiulotteisen mallintamisen ohjelmilla tai suoraan pelimoottorissa. Mallinnusohjelmien muuttuessa kevyemmiksi, helpommiksi ja käyttöliittymiltään intuitiivisemmiksi koko visuaalisen suunnittelun prosessi voi tapahtua kolmiulotteisena. Joskus jopa ensimmäinen konseptitaide tehdään suoraan 3D:nä vielä hetki sitten standardina olleen digitaalisen maalaamisen sijaan.

Pelien visuaalisuudesta puhuttaessa on tärkeää muistaa, että monimutkaiset ja yksityiskohtaiset virtuaaliympäristöt ovat vielä verrattain uusi ominaisuus. Pelitaiteen varhaiset muodot keskittyvät lähinnä konseptitaiteeseen 80-luvun tekniikan mahdollistaessa pelihahmojen lopullisen visuaalisen ilmeen olevan rykelmä tietyllä tavalla järjestettyjä pikseleitä pienellä näytöllä. Pelin mukana oleva kansilehti mahdollisti kuitenkin konseptitaiteen esittelyn laajemmassakin mittakaavassa ja näin esiteltiin esimerkiksi hahmojen tarkempi kuva. Tyypillinen esimerkki kuvauksen tarkkuuden suhteesta pelissä ja konseptitaiteessa oli se, että pelissä hahmotettavissa oli kohta, jossa hahmolla olisi kasvot, kun taas konseptitaiteessa hahmolle oli mahdollista antaa ilme ja sen myötä luonne ja

karismaa. Menestyneimmät ja nostalgisoiduimmat pelit ovat sellaisten tekijöiden kehittämiä, jotka ovat selvästi ymmärtäneet, että kankeastakin palikkahahmosta saa kiinnostavan, kun annat pelaajan mielikuvitukselle ruokaa ja kerrot, että harmaan kolmion sijaan näet tosi ison miekan ja keltaisen palikan tilalla punk-henkisen piikkitukan: yhtäkkiä pikselisotkusta tulee esiin oikeuden soturi, jonka kenkiin astut pelastamaan kotikulmiasi megakorporaation julmalta sorrolta.

Varhaisimmat pelit kuten Rogue, Nethack ja Pong käyttivät koneen omaa graafista käyttöliittymää kömpelönä visuaalisena käyttöliittymänä pelin ideale. Kirjainmerkeistä muodostui yhtäkkiä luolasto, jossa seikkailla, hahmo, jota ohjata tai vihollinen, johon osua. Esimerkiksi Nethackissa pelaajan hahmoa symboloi pelkkä @-merkki, ja f tarkoittaa kissaa. Yllättävän nopeasti pelaaja sopeutuu näihinkin sovittuihin sääntöihin, ja hetken kuluttua unohtaa katsovansa f-kirjainta, sen sijaan miettien mitä tekee vastaan tulleelle kissalle.

Monien pelien perusidea on yhä samankaltainen kuin ensimmäisissä yksinkertaisissa peleissä. Tänäkin päivänä pelialalla käytetään adjektiivia *rogue-like* kuvaamaan pelityyppiä, jossa kenttä generoidaan satunnaisesti niin, ettei mikään pelikerta ole samanlainen kuin edellinen. Kamppailupelit, FPS (*first person shooter*) ja erilaiset strategiapelit ovat tavoitteiltaan ja ohjausmekanismeiltaan hyvin vakiintuneita pelimuotoja. (Kemppainen 2015.)

Pelitaiteesta on mahdotonta puhua käsittelemättä viihteen ja taiteen eroja ja yhtäläisyyksiä. Tärkeintä on kuitenkin muistaa, että kokonaiskuvassa taidepelin ja viihdepelin ero on veteen piirretty viiva. Moni epäkaupallinen vintagepeli on edelleen outoudessaan äärimmäisen viihdyttävä, kun taas moni viihteenksi tarkoitettu peliteollisuuden tuote on eksentrisessä outoudessaan varsin koettelevaa pelattavaa. Aina välillä nousee uusi kulttiklassikko, joka säilyttää oman ihailijakuntansa läpi vuosien, jopa vuosikymmenten. (Kuorikoski 2019.)

Pelitaiteen genrestä puhuminen tekee myös aina äärimmäisen näkyväksi jaon korkeaan ja matalaan kulttuuriin. Vaikka spekuloidaan, että jako on häviämässä ja oikeastaan hävinnyt, teoksen pitää kuitenkin aina ylittää jonkinlainen kynnyksen muuttuakseen kuvataiteeksi, *fine artiksi*, joka kelpaa oikeaan taidegalleriaan.

Mielestäni pelitaiteesta puhuessa kannattaakin tietoisesti erotella, puhutaanko pelin taiteesta vai pelistä taiteena. Jos perinteisiä taiteenlajeja on sovitusti kuusi, ja elokuvaa on ehdotettu seitsemänneksi, niin Kuorikoski ehdottaa pelejä kahdeksanneksi kokonaistaiteeksi. (Kuorikoski 2018.)

Toisaalta pelitaide sellaisena, kuin miksi se on muodostumassa, yhdistää kaikki aiemmat perustaiteet yhteen. Pelissä voi olla (mutta ei välttämättä aina ole) kerronnallinen taso, vuorovaikutuksellinen taso, visuaalinen ilme, kolmiulotteinen maailma, äänisuunnittelu, johon voi kuulua perinteistä musiikkia tai abstraktia äänimaisemaa. Peleistä löytyy kaikkea maisema-arkkitehtuurista värisuunnitteluun. Jos kokonaisuus tuntuu liian laajalta hahmottaa, kuvittele millaista on aloittaa uusi peliprojekti pelimoottorilla tyhjästä: haluat tehdä metsän, mutta ensimmäistäkään havunneulaa ei ole olemassa ennen kuin joku tekee sen. Jokainen pieni kivi, oksa ja puron mutka tai solina on jonkun tekemä ja paikalleen laittama.

3 Seinätön työtila

Monet taiteilijat ovat puhuneet ja kirjoittaneet työskentelyn onnesta, suhteesta välineisiin ja materiaaliin sekä prosessin kertakaikkisesta sanattomuudesta. E erityisen hyvin ilmiön onnistuu tiivistämään Jyrki Siukonen, jonka mukaan taiteen tekemisen, ja nimenomaan työlään tekemisen mieli on siinä, että työ tekee jotain tekijälleen. Tekeminen on näin päämäärä, ei väline lopputuloksen tehokkaaseen tuottamiseen. (Siukonen 2011, 11.)

Siukonen rajaa tekstinsä koskemaan nimenomaan fyysisiä työkaluja, ja vieläpä perinteisesti ja ahtaasti sellaiseksi rajautuvia, kirjoittaen nykyaikaisten digitaalisten työkalujen filosofian olevan niin erilainen aihe, että hän ei siihen edes tartu (Siukonen 2011, 27). Tästä huolimatta pidän pohdintaa välineen kanssa ajattelusta äärimmäisen samaistuttavana.

Kuvanveistäjän työtä pidettiin renessanssiin saakka raskaana ruumiillisena työnä, ammattina, johon ei vaadittu luovuutta (Wittkower 1977). Kuvanveisto kuitenkin muuttui taiteeksi, ja Michelangelo nähtiin jo taiteilijana omana aikanaan. Siukoselle taiteilijan työn kehollisuus ja ruumiillinen suhde työkaluihin sekä tilaan ovat keskiössä (Siukonen 2011, 51). Eikö tässä tapauksessa toisaalta digitaalisten työkalujen kehittyminen pisteeseen, jossa voin paljain käsin jälleen ”tarttua” esineisiin täytä tällaisen taiteellisen työn määritelmää? Tai simulaatio, jossa ohjaimen kahva muuttuu porakoneen kaltaisen työkalun kahvaksi, jota ohjaan tilassa askelia ottaen?

Työtilojen oleellinen ero on tuntumassa. On toisenlaista kokea materiaalin vastustus, paino tai huokoisuus, työkalun terä tai tylsyys. Perinteisen kuvanveiston äärellä on yhä tällä hetkellä korvaamaton mahdollisuus käyttää kinesteettistä tietoa ja taitoa. Kinesteettinen tieto tarkoittaa tietoa, jonka hankkiminen ei onnistu tiedollisin kyvyin, vaan joka koetaan kehossa ja omaksutaan tekemisen ja toistojen kautta. Kinesteettinen tieto on tuntuma, jonka perusteella tiedät, milloin hehkulamppu on kierretty tarpeeksi tiukalle ja osaat lakata vääntämästä sen sijaan, että särkisit lasisen kuvun. Toisilla

vaikuttaa olevan paremmat valmiudet omaksua tällä tavoin herkkä "mekaanikon tuntuma". (Siukonen, 2011.)

Digitaalisessa työskentelyssä tämä tuntuma vielä tällä hetkellä enimmäkseen puuttuu. VR-laitteet tunnistavat kehon asentoa ja liikkeitä. Käytännössä tämä tarkoittaa, että erilaisella nopeudella pyyhkäisty viiva voi virtuaalitodellisuudessa toteutua ohuempana tai voimakkaampana. Samankaltaisesti toimii erilaisten jo vuosikymmeniä myynnissä olleiden kynähiirten paineentunnistus. Kineettisessä mielessä taiteilija voikin laitteilla työskennellessään käyttää kehoaan ja VR-laitteet vaikuttavat kehittyvän siihen suuntaan, että ne alkavat tunnistaa käsien eleitä ilman ohjaimia. Fyysistä vastinetta on kuitenkin vaikeaa simuloida, eikä digitaalinen työskentely pysty kilpailemaan kirjaimellisen käsien saveen työntämisen kanssa.

Oma osallistumiseni kansainväliseen etäresidenssiin useamman kuukauden ajan vaikuttaa omaan työskentelyyni. Residenssi tapahtuu online-tapaamisten välityksellä. Meitä on lähes jokaiselta mantereelta, ja meitä yhdistää kiinnostus samankaltaisiin kysymyksiin taiteen äärellä. Tekniikka on toissijaista, samoin kieli tai sijainti. Mietin sitä, kuinka työtila on oleellinen taiteen syntymiselle: tila itsessään on väline, työkalu. Tilan puute sulkee prosessia ja suuressa tilassa työstetty veistos eroaa pienessä työhuoneessa tehdystä. Ajattelu eroaa.

Kansainvälinen workshop on kuin jättimäinen työhuone. Digitaalinen työskentely on omanlaistaan juuri siksi, että se ei suhtaudu välittömään fyysiseen ympäristöön. Hankin ensimmäiset omat VR-lasini ja työskentelyni muuttuu parissa päivässä, kun pääsen kävelemään tekemieni asioiden alta sen sijaan, että tuijottaisin niitä kohtuullisen kokoiselta näytöltä pöydän ääressä istuen.

Pelitaiteessa puhutaan maailman rakentamisesta. Mietin eron suuruutta siihen, miten kuvanveistäjä työstää teosta tässä maailmassa, osaksi jo olemassa olevaa. Veistos on aina objekti, digitaaliset teokseni karkaavat kohti jotain muuta. Useiden objektien kompositioista on syntymässä maailmoja, rinnakkaistodellisuutta. Virtuaalitodellisuus tuo kokemuksen iholle, ympärille. Onko ruumiistaan irronnut taiteilija yhä taiteilija?

Taiteilijan rooli on tosiasiaa jo pitkään ollut suuressa muutoksessa, liikkeessä, joka jatkuu tälläkin hetkellä. Historiattoman ajattelijan silmiin voi näyttää siltä, että taiteilijuudesta on olemassa sanaton sopimus siitä, mitä toimenkuvaan sisältyy. Todellisuudessa kuitenkin instituutiot elävät, hengittävät ja muuttuvat jatkuvasti. Uusia työkaluja on omaksuttu ja omaksutaan jatkossakin. Kuvataide on kuitenkin pitkään ollut nimenomaan hyvin konkreettinen, paikkaan ja materiaaleihin sidottu taiteenlaji, jossa on arvostettu teosta sen ainutkertaisen olemassaolon takia. Toisaalta traditiota on haastettu pitkään, ja teknologian kehityskulku on ainoastaan nopeuttanut ja helpottanut kopioiden valmistamisen tapoja jokaisella vuosikymmenellä.

Walter Benjamin kirjoitti teoksen ainutkertaisuuden aurasta ja siitä, miten nopeus ja helppous heikentävät tällaista auraa jo sata vuotta sitten esseessään *The work of art in the age of mechanical reproduction* (Benjamin 1936). Alkuperäisen huolen litografiasta ja valokuvan vaikutuksesta voi tänä päivänä korvata Instagramilla ja kuvien kopioiden tallentamisen helppoudella. Taitoa tai välineitä ei enää erikseen tarvitse hankkia. Benjamin näkee, että jokaista teknologian siivittämää taiteen murroskohtaa seuraa dekadenssin aika, jolloin uutta syntyy näennäisen vaivatta ja röyhkeällä helppoudella haastamaan kaavoihin kangistuneita vanhoja välineitä, jotka eivät kykene saavuttamaan samoja tavoitteita kuin uuden työtavan teokset. (Benjamin 1936.)

Boris Groys jatkaa Benjaminin ajatuksia teoksessaan *On The New*, jossa käsitellään muun muassa pop-taiteen tavoitetta tuoda arkista ja kitssiä kuvastoa käsitteellisen rajansa yli profaanin maailmaan. Taiteilijat pyrkivät tällä tavalla "säilyttämään" ja tekemään kuolemattomiksi alun perin alempiarvoiseksi tai kertakäyttöiseksi katsotun arkisen kulttuurin asioita ja ilmiöitä, nostaten niitä jalustalle muuttamalla kuvan arvolatausta vaihtamalla tekniikkaa kuten esimerkiksi Andy Warholin tehtaassa tuotannossa oli tapana (Groys 2014, 125). Groys käsittelee hyvin kriittisesti taiteen kykyä luoda uutta pienillä eleillä, jotka muuttavat jo olemassaolevaa vain vähän ja sanoo tällaisen "uutuuden" kestävän hyvin lyhyen aikaa. Pyrkimys uuteen ja muutokseen on kuitenkin

Groysille taiteen oleellista olemusta, huolimatta ajoittain epäuskoisesta suhtautumisesta tämän tavoitteen toteutumiseen (Groys 2014, 69).

Itse aion vastaisuudessakin etsiä tietä kohti työtapaa, joka yhdistäisi käsillä tekemisen, jossa omasta selkäytimestä nousevaa muodon intuitiota voi työstää vaikka silmät sidottuna materiaalittoman maailman mielikuvitukselliseen rajattomuuteen. (Tosin tunne rajattomuudesta saattaa johtua asioiden uutuudesta ja tutkimattomuudesta, tai näiden illuusiosta. Painovoimasta tai fysiikan laeista vapautumisen hintana luultavasti on luvassa toisenlaisia rajoitteita.)

3.1 Taiteilijan rooli

Taiteilijan rooli sekä teoksensa ideoijana, että tekijänä sekä yksittäisenä nerona on historiallisessa kontekstissa lyhyt, ennemminkin poikkeuksena näyttäytyvä ilmiö. Taiteilijan rooli henkilöbrändinä, työnantajana, joka kokoaa ympärilleen nuoria artesaaneja, oppipoikia ja fyysisen työn yksinkertaisempien osuuksien tekijöitä on historiallisesti oikeastaan se perinteisempi.

Yksi visuaalisiin taiteisiin suuren ja pysyvän jäljen jättänyt kirjallinen teos – tai antiteos – oli Roland Barthesin *The Death of the Author* (Barthes 1977), jonka pyrkimys oli haastaa tekijän asemaa teoksensa ylimpänä auktoriteettina.

Tekijän symbolinen kuolema merkitsi hakeutumista kohti tasa-arvoisempaa suhdetta lukijaan, jossa lukijan tulkinnalle teoksesta annettiin merkitys.

Barthesin mukaan kukaan ei koskaan luo mitään todella uutta, vaan kaikki on jo olemassa olevien asioiden; symbolien ja merkitysten kiertokulkua. Taiteilijat ovat tulkinneet tätä monilla tavoilla. Toiset ovat ottaneet johtopäätökseen sen, että taiteilijan on kirjaimellisesti mahdotonta ottaa tekijän roolia (*authorship*) suhteessa teokseensa: jos mikään ei ole originaalia, kenenkään ei pidä väittää luoneensa mitään alkuperäistä. Tämän logiikan kautta katsottuna readymadesta ja valmiita objekteja kierrättävästä taiteesta tulee rehellisempää, jos kaikki on lainaa.

Toinen tapa suhtautua tähän aikanaan uuteen ja radikaaliin ajatukseen oli vapautuminen tekijyyden kahleista. Kun tässä versiossa tekijyyden kuolema nähtiin yksinkertaisesti taiteilijan vapautumisena teoksensa tekemisestä säilyttäen kuitenkin roolinsa ideoiden ja impulssien lähteenä. Kuka tahansa saattoi toteuttaa varsinaisen lopputuotteen, kun teoksen tekijyys löytyi muualta. Tämän suuntauksen tunnetuimpia esimerkkejä ovat mm. Jeff Koons, Damien Hirst ja Takashi Murakami.

Loppujen lopuksi molemmat vastakkaisilta näyttävät suunnat tulevat yhteen ja samaan lopputulokseen, eli siihen, että taide ei ole teoksen tekemisessä vaan teoksen nimeämisessä taiteeksi.

Jostain syystä taiteilijat asettuvat kuitenkin jatkuvasti myös vastarintaan. Kaikille taiteilijoille ei riitä olla ideanikkari, tuottaja tai käsikirjoittaja. Haastattelemistani taiteilijoista kaikki kaipasivat työskentelyä oman teoksensa kanssa ja äärellä. Roolit vaihtelivat teoskohtaisesti täysin fyysisen työn tekemisen prosessista irrottautuneesta yksin kotona työskentelevään moniosaajaan. Kukaan viidestä haastatellusta ei pitänyt ihannetilanteena sellaista, että saisi vain antaa idean eteenpäin ja odottaa valmista lopputulosta, vaan ne taiteilijat, jotka ulkoistivat osia työstä, halusivat pitää jollain tavalla kiinni prosessista ja kommunikaation kautta tehdä yhteistyötä halki kaikkien työvaiheiden, oli kyse sitten pelitaiteen teoksesta tai 3D-mallin valamisesta pronssiin. Tästä ei puhuttu hallinnan, ammattilpheyden tai velvollisuuden kautta vaan työn ilon, intohimon, uteliaisuuden ja omien oppimismahdollisuuksien kautta. Vaikuttaa siltä, että taiteilijoiden sisäinen motivaatio tekemiseen on yleensä prosessissa itsessään ja valmiin lopputuloksen aikaan saaminen on jopa suorastaan taiteellisen työskentelyn sivutuote.

Yksi yhteinen piirre kaikille kiinnostukseni kohteena olleille projekteille peleistä 3D-mallinnosten pohjalta toteutettuihin julkisiin veistoksiin on ollut yksilötekijyyden muutos kohti hajautettuja ammattirooleja. Taiteilija toimii usein käsikirjoittajana, mallintajana tai koodaajana, useimmiten kuitenkin yhteistyössä toisten kanssa. Mitä pitemmällä taiteilija on omalla urallaan ja mitä vakiintuneempia rahoituskanavia työlle on tämän seurauksena saavutettavissa,

sitä useammin taiteilijan oma rooli kokonaisuudessa rajautuu tiiviimmin. Siinä, mikä tämä rooli on, ei kuitenkaan ole vakiintunutta käytäntöä.

Tälle ajalle tavalliseen tapaan taiteilija on (Suomessa) yhä oma managerinsa ja tuotantokoneistonsa. Näyttelyaikojen ja rahoituksen hakeminen on tekijän omalla vastuulla. Kun yhden ihmisen aika ja voimavarat ovat rajalliset, jotain on ulkoistettava – ja laajemmissa digitaalisissa kokonaisuuksissa se on tuottava työ. Taiteilija siirtyy oman projektinsa koordinaattoriksi. (Halonen, 2022)

Yhteistyökuvioissa on valtavasti vaihtelua. Haastattelemistani taiteilijoista löytyi kaikkea kahden äärilaidan väliltä siitä, että kaikki tehdään itse siihen, että taiteilijan rooli on tuottajana ja tilaajana. Myös tuottajan roolissa eniten työskentelevä taiteilija, Henna-Riikka Halonen, kertoi käyneensä peruskurssit sekä Blenderin että Unityn käyttöön ymmärtääkseen välineiden mahdollisuudet silloinkin, kun lopullisen työn mallintamiseen ja animaatioon on tehnyt yhteistyökumppani (Halonen, 2022). Jokainen haastatteleman taiteilija mieltää kuitenkin itsensä yhtä lailla vastaavaksi taiteilijaksi ja toiset auttavat tahot työntekijöiksi projektin alla. Työntekijä-sanahan käyttö oli kuitenkin vaikeaa ja koettiin harhaanjohtavaksi, koska usein yhteistyökumppaneita motivoi hankkeen pariin muu(kin) kuin raha.

Palkkioiden maksaminen oli vaihtelevaa ja taidealan rahoituksen luonteen vuoksi yleensä epävarmaa, tyypillisesti projektia tehtiin ennen rahoituksen varmistumista. Kuten taidealalla yleensä, myös digitaalisen teoksen valmistaminen aloitetaan usein ennen rahoituksen varmistumista, jolloin ensisijainen taloudellinen riski on yksilötaiteilijan harteilla (Rasinkangas, 2022). Rahoituksen hakemista jatketaan läpi koko hankkeen. Toisaalta toiset haastatelluista antavat rahoituksen ohjata työskentelyään siinä mielessä, että mieluummin tartutaan niihin hankkeisiin, joille löytyy tilaaja ja budjetti, kun taas toisia hankkeita pidetään ikään kuin jonossa, toivoen että ne lyövät läpi ja pääsevät vuorollaan tuotantoon. Erityisesti tällainen ajattelutapa on tyypillinen jo pidemmän uran tehneillä taiteilijoilla (Suorajärvi, 2022).

Ihanteellisessa tilanteessa esimerkiksi yhteistyökumppanit saavat vakiintuessaan palkkiot seuraavista projekteista, joille myönnetään apurahaa ensin tehdyn ilmaisen työn perusteella. Toisaalta esimerkiksi Henna-Riikka Halonen korosti, että työryhmän jäsenten nimeäminen yhteistyökumppaneiksi voi myös olla harhaanjohtavaa, sillä lopullinen taiteellinen vastuu ja päätösvalta ovat aina lopuksi hänellä, vaikka ideoita ja ehdotuksia otetaankin vastaan ja ne päätyvät toisinaan lopulliseen teokseen asti. (Halonen, 2022.)

Kirjassaan Vasara ja hiljaisuus Siukonen (2011) ei ota kantaa siihen, miten uuden median taiteilijat työnsä kokevat. Hän pohjaa kertomansa subjektiiviseen yksilökokemukseensa eikä yleistä sitä pätemään määräänsä enempää. Mielestäni tekstissä on kuitenkin valtavasti samaistumispintaa riippumatta siitä, ajattelenko omia kuvanveiston aikojani vai nykyistä digitaalisempaa työtöittäni. Tekemällä miettiminen, sanaton ajattelu ja työkalun vietäväksi antautuminen kuvaavat yhtä paljon omaa työtöittäni tietokoneella kuin pronssia työstäessäni.

Moni taiteilija valitsee ammattinsa vastineena taipumuksilleen tällaiseen työskentelyyn. Nykyajassa tuntuu kuitenkin olevan aina vain vaikeampaa saavuttaa taiteilijan uralla piste, jossa on tarpeeksi pitkällä, nimeä tehnyt ja vakiintunut ammattilainen pelkän oman työpanoksen voimin. Nostan asian esiin siksi, että tämä vaikuttaa näkyvän erityisen vahvasti taiteessa, jota yritetään julkaista vaihtoehtoisia reittejä. Teokset päätyvät vertautumaan valtavirtakulttuurin tuotteisiin, jotka on yleensä tuotettu kaupallisella logiikalla ja paremmilla resursseilla. Taiteellisilla hengentuotteilla on tässä kontekstissa mahdollinen riski näyttäytyä askarteluna, indienä ja pienen porukan alakulttuurina.

Voi tietysti miettiä, että eikö se sitä ole. Kun jättimäiset sosiaalisen median yhtiöt tuottavat jatkuvalla syötöllä alustoihinsa reaaliajassa videokuvaa rajustikin muokkaavia filttäreitä, joita kuka tahansa osaa käyttää yhtä nappia painamalla ja jokaisella on kamera mukanaan jatkuvasti, mitä annettavaa on videotäiteilijalla? Samoin Jaakko Kemppainen kyseenalaistaa haastattelussaan sen, mitä annettavaa ammattimaisella pelitäiteilijalla voi olla ajassa, jossa kuka tahansa on youtube-maratonin jälkeen pätevä tekemään itsenäisesti

kokonaisen pelin, ja AI kykenee ohjaamaan kameraa cut sceneissä replikoiden menestyneimpien ohjaajien kameratyöskentelyä (Kempainen 2022). Kuitenkin algoritmin päätökset voi yhä erottaa aidon ihmisen huippusuorituksesta ja yhden ihmisen tekemä peli jää yleensä kirkkaasti jälkeen ammattimaisen tiimin teoksesta.

Ihmisen rooli laitteiden käyttäjänä epäilemättä jatkaa muuttumistaan, mutta tuleeko kukaan kaipaamaan aikaa, jolloin video piti tekstittää manuaalisesti henkilötyötuntien voimalla? Itse annan sen työn mielelläni puhetta tunnistavalle tekoälylle.

3.2 Digitaalinen kuvanveisto

Viime aikoina olen miettinyt oman osaamiseni merkitystä ja hyödynnettävyyttä teknologisen muutoksen keskellä. Olen saanut melko klassisen kuvanveiston koulutuksen. Suomen taidekouluissa on vaalittu perinnettä jakaa opiskelijat ”pyhän kolmijaon” (Rastas & Väkiparta 2007, 196) mukaan maalaukseen, kuvanveistoon ja grafiikkaan: kuvataideakatemia lisäsi tähän neljänneksi osastokseen tila-aikataiteen 1990-luvulla. Perinteisten tekniikoiden huolellisen osaamisen ja teknisen taituruuden arvostuksen lisäksi ensimmäiset opettajani pyrkivät tartuttamaan tekemisen otteen, joka on kiireetön, tuumaileva ja harkitseva. Harkinta tapahtuisi työkalut kädessä työn äärellä. Ensimmäiset opettajani ihailivat Auguste Rodinia ja Ismo Kajanderia kapinallisina ja moderneina.

Seuraavat opettajani olivat nuorempaa polvea, silti tämän opitun ja perityn asenteen jäljet näkyivät opettajissani ja minussa. Ideologisella tasolla pyrkimys käsitetaiteelliseen oli kova. Nyt vähän enemmän maailmaa nähtyäni tunnen koko suomalaisen kuvanveiston perinteen kipuilevan ristipaineessa: toisaalta käsityöläisen rakkaudessa hyvään hitsaussaumaan, toisaalta kuin taiteen rakenteista käsin annettuun odotukseen siitä, että teos on kontekstoitavissa, perusteltavissa, osallistuu (tietoisesti ja tahallaan) akateemiseen kuranttiin debattiin ja on luettavissa suhteessa tämän hetkiseen maailmanpoliittiseen

tilanteeseen, vaikkakaan politiikkaa ei sanota politiikaksi, vaan ilmastokriisiksi, posthumanismiksi ja asenne-ilmapiiirin muutokseksi.

Lisäksi tulee tekniikan murros. Jopa rakennusalalla ollaan menossa kohti teollisen 3D-printtaamisen aikakautta. Materiaalit ovat muuttuneet helpommin työstettäväksi, halvemmiksi, kevyemmiksi ja nopeammiksi. Arjen esineitä eivät välttämättä enää tee käsityöläiset, vaan yhä useammin tekniikan alan insinöörit.

Riikka Mäkikoskela (2015, 236) kirjoittaa kuvataiteilijan työn kahtalaisista prosesseista: ajattelusta a priori ja ajattelusta työn ääressä. A priori oli muun muassa minimalisteille ja käsitetaiteilijoille tyypillinen työtapo: taiteilija näkee mielessään valmiin teoksen ja työskentelee tätä ideaa kohti. Mäkikoskelan mukaan A priori-työskentely tuo taiteeseen järjestystä mielen ja logiikan kautta, vähentäen työskentelyn mielivaltaisuutta, romanttisuutta ja mystisyyttä. (Mäkikoskela 2015, 78.)

Mäkikoskelan mukaan liikkuminen tilassa on kuvanveistäjälle välttämätöntä, sillä kolmiulotteista teosta on mahdoton hahmottaa paikoillaan. Kolmiulotteinen kuvataiteellinen työskentely vaatii ”kehollisen ja tilallisen suhteen, koska tilan, paikan ja syvyyden kokemukset ovat mahdollisia ainoastaan liikkuvan kehon havainnoinnissa” (Mäkikoskela 2015, 88). Teos muodostaa ”paikan, jossa voi ajatella” ja näin kuvanveistäjä pääsee sanattoman ajattelun äärelle, joka on välttämätöntä toiselle Mäkikoskelan esittelemistä työskentelytavoista.

Mäkikoskela miettii hallitsemattomuuden ja taidon merkitystä kolmiulotteisessa kuvallisessa työskentelyssä. Tästä ei saada vastauksia, vain jatkokysymyksiä alkuja siitä, mikä on esimerkiksi materiaalin tuntemuksen merkitys aistiseen valppauteen. Mäkikoskela ehdottaa, että näin kolmiulotteista kuvataiteellista ajattelemista olisi mahdollista tutkia käsitteellisenä taitona. (Mäkikoskela 2015, 257.)

Jokainen haastattelemani digitaalista taidetta tekevä taiteilija koki oman työtapansa erikoiseksi tai poikkeukselliseksi. Omaa työskentelyä on totuttu selittämään ja avaamaan (Suorajärvi 2022). Joistain vastauksista oli aistittavissa pientä väsymystäkin siihen, miten alkutekijöistä asti ja yhä

uudestaan prosessista on kerrottava. Yleisesti koettiin, että on tehtävä työtä paitsi oman taiteen, myös välineen tunnetuksi tekemisen puolesta. Toisaalta kaikki ymmärsivät tämän seurauksena siitä, että on tarttunut kokeellisiin tekniikoihin.

Ennako-odotuksistani poiketen kaikilla taiteilijoilla ei ollut välttämättä aiempaa kokemusta tietokoneella työskentelystä tai pelaamisesta. Satu-Minna Suorajärvi kertoi innostuksen syttyneen valinnaisella kurssilla opintojen aikana 2000-luvun alkupuolella, jolloin tekniikka oli vielä aivan uutta ja alkutekijöissään (Suorajärvi 2022). Kaikilla tekijöillä oli taustalla pidempi kiinnostus tekniikkaa kohtaan, ja usein oli vienyt aikaa siirtyä pikkuhiljaa enemmän ja enemmän kohti varsinaisen teoksen itsenäistä tekemistä. Tie ideasta valmiiksi teokseksi oli usein pitkäkähkö, jos varsinaisen toteutuksen lisäksi mukaan laskettiin aika alkuajatuksesta lopullisen tuotteen julkaisuun. Tietoa, kursseja ja välineitä hankittiin tyypillisesti pikkuhiljaa ja osaamisen karttuessa siirryttiin vihdoinkin tekemään isompaa julkaistavaksi tarkoitettua teosta pienempien kokeilujen ja sivuprojektien kautta.

Teoksia ei myöskään synny samalla tavoin kuin esimerkiksi maalarin työhuoneella. Digitaalisen teoksen prosessi on enemmänkin verrattavissa kokonaisen näyttelyn kokoamiseen. Kaikki tekijät mieltävät digitaaliset tavat nopeiksi ja keveiksi, vaikka haastattelijan näkökulmasta prosessi vaikuttaa päinvastoin työläältä. Jollakin tavalla helppoudessa on kuitenkin perää, ja väline mahdollistaa asioita, joihin taiteilijalla ei muuten voisi olla resursseja.

Rasinkangas toteaa, että jos tämän kokoista maailmaa pitäisi tehdä millään muulla tavalla, siihen tarvittaisi teollisuushalli, valtavasti materiaalia ja aikaa. Siinä mielessä varsinkin virtuaalitodellisuus antaa helpot mahdollisuudet saada aikaan näennäisesti paljon aika vähällä – toisaalta lopputulos ei aina ole niin yksityiskohtainen, kuin haluaisi. Toisaalta Suorajärven 3D-tulostettava julkinen taide vaatii rahoituksen, aikaa ja ammattimaisen tiimin, jotta teos saadaan tietokoneelta tähän todellisuuteen ja asennetuksi paikalleen julkiselle paikalle. Kaikissa tapauksissa tekniikkaa heikommin tuntevalle tyypillinen illuusio siitä, että tietokoneella kaikki syntyy “napin painalluksella” tuskin voisi olla kauempana totuudesta. Rasinkangas toteaa helppouden ja nopeuden syntyvän

samoin kuin klassisen muusikon soitossa; loputtomalla toistolla ja ahkeralla harjoittelulla (Rasinkangas 2022).

Haastateltavat olivat erilaisissa vaiheissa urapolkuaan suhteellisen vastavalmistuneesta Taiteen edistämiskeskuksen palkkaamaan pelitaiteen läänintaiteilijaan. Toisille menetelmät olivat vakiintuneet jo opiskeluaikana, kiinnostusta oli löydetty valmistumisen kynnyksellä, mutta muutamille kysymys oli tietoisesta käänteeseen tekemisestä uralla kohti uusia tekniikoita. Jokainen haastateltava otti oman tekniikkavalintansa vakavasti. Erityisesti huomioitavaa on, että kysymykseen siitä, onko tekniikkavalintaa koskaan kyseenalaistettu, jokainen kertoi luultavasti olevansa itse oman prosessinsa pahin kriitikko. Kaikki olivat tietoisia siitä, että erityisesti VR-tekniikan kanssa joutuu työskentelemään sitä asiaa vastaan, että tekniikka koetaan vimpaimeksi (gimmick), lelumaiseksi ja teos herättää vau-elämyksiä mahdollisesti pelkästään siksi, että uutta teknologiaa voidaan päästä kokeilemaan ensimmäistä kertaa. Erityisesti kokeellisissa paikoissa VR-laseilla teoksia esittävä Rasinkangas kertoi, miten katsojalla on välillä hankaluuksia erottaa tekniikkaa teoksesta ja ”joskus tuntuu, että siellä laseissa voisi pyöriä melkein mitä vaan niin jotkut ovat vaikuttuneita silti” (Rasinkangas 2022). Toisaalta taiteen kohtaamisen konventioita rikkova esitystapa mahdollistaa paljon välittömämpää ja heittäytyvää teoksen kokemista ja Rasinkankaan kertoman mukaan merkittävää onnistumisen kokemusta antaakin nähdä kokijan eläytymistä teoksen äärellä; VR-lasien immerstiivisen kokemuksen äärellä arvokas oopperaesitysten veteraanikävijäkin saattaa rentoutua leikkisään vuorovaikutukseen taideteoksen kanssa. (Rasinkangas 2022.)

Osallistun lopulta itsekin pelikurssille vahvistaakseni omaa osaamistani työkalujen käytössä. Yhdellä kolmen kuukauden kurssilla tarjotaan luentomateriaalia ja ohjelmia enemmän, kuin inhimillisesti on mahdollista ottaa haltuun. Opettajia kurssilla on seitsemän ja osallistujia noin sata. Kolme kuukautta kestävä etäkurssi sijoittuu ajallisesti pandemian lieventymisvaiheeseen kesällä 2022, kun ilmassa oli käsinkosketeltavaa etätyö- ja etäopintouupumusta kahden vuoden eristäytymisen jälkeen. Pelikurssin

opettajani suosittelevat, että meillä on projektissa vähintään neljä aktiivista tekijää, viisi on hyvä – alkujaan jokaiseen ryhmään oli jaettu seitsemän opiskelijaa, jotta jokaisessa ryhmässä olisi tarpeeksi tekijöitä jakamaan vastuualueita.

Kaikki osallistuvat alussa peli-idean kehittämiseen, *moodboard*-työskentelyyn ja yleiseen konseptointiin. Jaamme keskenämme vastuualueita perustuen olemassa oleville kykypohjillemme. Saan tehtäväkseni mallintamisen ja teksturoinnin useampaan hahmoon ja tärkeimpiin kenttä-asetteihin. Käytännössä yhteen hahmoon sisältyy useampi työvaihe, varsinkin kun opettelen ja teen asioita toisen ja kolmannen kerran, koska ensimmäinen yritys on joskus huono. Loppuvaiheessa kokeilen vielä tehdä *foliagea* eli kasvillisuutta kenttään. Tämä eroaa muusta mallintamisesta siinä, että malleja ei sijoitella kenttään yksitellen, vaan maalataan isolla siveltimellä. Pääsen tässä projektissa tekemään hard surface modeleita, orgaanista high poly sculptaamista ja low poly-mallintamista kasvillisuutta varten. (Tosin totuuden nimessä, toimivan pelin ”tekeminen” ei olisi vaatinut mitään näistä – opettajamme olisivat olleet tyytyväisiä toimivaan peliin ja hauskaan peli-ideaan, jonka olisi saanut toteuttaa valmiilla ja ilmaisilla kenttäelementeillä. Koska fokukseni kuitenkin on visuaalisella puolella, keskityin omaan tavoitteeseeni.) Pidän itseäni aikaansaavana puurtajana, ja olen kovilla asettamani haasteen edessä. Kuitenkaan ilman muuta tiimiä kesän pelihankkeessa ei olisi peliä ollenkaan. Muulle työryhmälle jää mm. Gitin hallinnointi, kentän rakentaminen, toiminnallisuuksien koodaaminen ja käyttöliittymän toteutus, animointi ja äänityö. Lopussa saamme sentään opettajilta kiitokset pelin uniikista visuaalisesta ilmeestä.

Digitaaliseen työtapaan siirtyminen kysyy taiteilijalta kykyä irtautua yksilötaiteilijan roolista: työryhmä on välttämätön, jos halutaan saada aikaan jotain todella näyttävää.

3.3 Tekoälyn älyttömyys

Taiteelliseen käyttöön luotu AI sellaisena kuin siitä nyt puhutaan, on melko yksinkertainen työkalu ja väline, kuvien ja datan miksaaja, joka tuottaa näennäisen yllätyksellisiä tuloksia annetuilla parametreilla. AI:n näyttävyys perustuu muun muassa sen kykyyn käsitellä ihmisen käsityskyvyn ylittävää datamäärää nopeasti. Kun yhdistetään kekseliäs syöte visuaaliseen toteutukseen, voidaan saada hiukean monimutkainen reaaliajassa reagoiva partikkelimassa.

Mitä enemmän näen AI:n tuottamaa visuaalista materiaalia, sitä varmempi olen, että yllätyksellisen lopputuloksen ja aidon luovuuden tuottamiseen tarvitaan ihmisen omalaatuista, persoonallista ja uniikkia assosiaatiokykyä.

Kun puhumme digitaalisen taiteen mahdollisuuksista ja tekoälyn suhteesta luovaan työhön, jota teemme laitteiden kautta, on tärkeää muistaa, että tämän hetkinen tekoäly on vain monimutkainen laskentakone. Kaikki yllätyksellisyys ja luovuus, jota tekoälyn avulla voi tuottaa, on riippuvaista niiden ihmisten kekseliäisyydestä, jotka rakentavat koneen ja mahdollistavat sen toiminnan myös tilanteissa, joissa ei ole yksinkertaista ratkaisua. Tietyllä tavalla yhtä tekoälyä voi pitää yhtenä itsenäisenä teoksena; keinotekoisena entiteettinä, jolla on tietynlainen kirjasto, jonka perusteella tuottaa pyydettyä asiaa – on kysymys sitten lentokoneiden lentoratojen simuloinnista tai kasvojen ilmeentunnistuksesta, tai kuvan tekemisestä tekstin pohjalta.

Uudet välineet tuovat uusia haasteita. Esimerkiksi digitaalinen työskentely mielletään usein ympäristöystävällisempänä kuin se on, suoran materiaalinkulutuksen puuttuessa. Näennäisen älykkäät koneet ovat kuitenkin valtavia fyysisiä laitteistoja, serverihalleja lankojen toisessa päässä. Yhden datamallin kouluttaminen tekoälyllä tuottaa massiivisen hiilijalanjäljen – viiden amerikkalaisen henkilöauton elinaikaisen keskikulutuksen verran, tarkemmin sanottuna, mukaan luettuna autojen valmistaminen. Ananya Ganesh, Andrew McCallum ja Emma Strubell toteavat, että tämä on ehdoton minimi, kun todennäköisempää käyttöä on työstää useita rinnakkaisia malleja toistuvasti.

Energian kulutuksen kannalta ihmisaivot ovat ihmeellisen tehokkaat, ja teknologia vaatii vielä pitkän kehityskaaren päästäkseen edes samalle vertailuasteikolle kanssamme (Ganesh, McCallum & Strubell 2019).

Midjourney

Syksyllä 2022 törmään sosiaalisessa mediassa uskomattomiin kuviin, jotka on tehty tekoälyn avulla. Näissä kuvissa on ensimmäistä kertaa mukana jotain, joka näyttää luovuudelta ja esteettiseltä silmältä. Löydän tekoälyn nimeltä Midjourney. Päätän määrätietoisesti ottaa haltuun tämän työkalun, koska näen siinä mahdollisuuksia automatisoida jo pitkään tylsiksi kokemiani työvaiheita ja lisäksi tavan törmäyttää visuaalisia ideoita koelaboratoriossa niin, että voin haastaa työkalun avulla omaa urautunutta ja tiettyihin kliseisiin mielellään tarttuvaa visuaalista ajattelua.

Tekoälyistä (AI, artificial intelligence) puhuessa on tärkeää ymmärtää, että emme puhu yhdestä tietystä tavasta, vaan erilaisista automatisaatioista, joilla on ohjelmointisuunnittelijoiden antamana erilaisia päämääriä. Tällä hetkellä suosituimmat kuvientekovälineet ovat Midjourney ja DALL-E. Jälkimmäisen vahvuutena suhteessa Midjourneyyn on ylivertainen kyky jäljitellä valokuvaa. Midjourneyn vahvuus taas on adaptoida erilaisia taiteellisia tyyliä, ja kommentoriviin kannattaakin yleensä sisällyttää yksi tai useampi taiteilija tai taidetyyli.

Midjourney on tällä hetkellä beta-vaiheessa eli vasta kehitteillä oleva visuaalinen koneäly, joka on opetettu ymmärtämään sommittelua, värioppia, taidetyylejä ja arkkityyppisiä aiheita. Midjourneytä käytetään Discord-sovelluksessa serverin kautta kirjoittaen kommentorivejä. Myöhemmin kun Midjourneyn käyttöni vakiintuu, laitan pystyyn oman serverin, jotta pystyn pitämään eri genret, ideat ja tyylit omissa osioissaan, sillä Midjourneyn käyttö on kuvien massatuottamista ja parhaiden valintaa tekoälyn antamista vaihtoehtoista.

Midjourneyn prosessi etenee moniportaisesti. Ensin Midjourneylle kirjoitetaan kommentorivi, command prompt, jossa määritellään toivotun lopputuloksen

parametrit. Midjourney palauttaa 4 kuvaa, joita voi versioda edelleen tai kehittää isompaan kokoon. (Ks. Kuva 1) Jos mikään ei osu lähellekään, kannattaa kirjoittaa parempi komento. Jos vaihtoehdot menevät lähelle, kannattaa yrittää samaa komentoa uudelleen. Yleensä viimeistään parin uudelleen kokeilemisen kautta löytyy jotain, mikä menee tarpeeksi lähelle (Kuva 2). Kun on päädytty yhteen isoon kuvaan, voidaan käyttää toimintoa remaster, joka on tällä hetkellä Midjourneyn oleellisin supervoima (Kuva 3).

Remasterointi korjaa isojaikin outouksia, kuten kolmannen silmän hevosen otsasta tai täydentää loppuun kesken loppuvan raajan ihmiseltä. Tietyllä tavalla remasteroitua versiota voi kuitenkin pitää tylsänä, jos etsii nimenomaan uusia, villejä ideoita. Remasterointi poistaa kuvasta paljon tulkinnanvaraista noisea, joka toisaalta ruokkii mielikuvitusta, ja abstraktia konseptia hakiessa niinsanottu raakaversio voikin olla viimeisteltyä hyödyllisempi.

Alkuperäisistä tavoitteista (automatisointi ja luova ideointi) toinen toteutuu, toinen ei. Midjourney päinvastoin osoittautuu vieläkin konservatiivisemmaksi kuin itsepäisen yksioikoinen mielikuvitukseni. Mitä tarkemmin lopputuloksen voi visualisoida omassa mielessään, sen vaikeampaa se on saada ulos Midjourneystä.

Midjourney on kuitenkin korostetun riippuvainen siitä, että jonkun jossain on täytynyt tehdä tietynlainen kuva ensin, ja mielellään tarpeeksi erilaisia kuvia niin, että tekoälyllä on riittävästi materiaalia generoida visuaalinen keskiarvo esimerkiksi kaikkien impressionistien siveltimenkäytöstä niin, että se voi jäljitellä sitä. Teoriassa siis seurauksena siitä, että tulevaisuudessa kukaan ei enää luo uutta kuvastoa, on kuvamateriaalin jauhautuminen algoritmin blenderissä tasaiseksi massaksi, kunnes erot ja rajat hälvänevät ja kaikki kuvasto näyttää kaiken ennen olleen keskiarvolta.

Tärkeää on huomata, että Midjourneyn toimintaa on myös keinotekoisesti rajoitettu. Seksuaaliset ja väkivaltaiset sanat on kielletty. Luovat tekijät yrittävät luonnollisesti kiertää rajoituksia parhaan taitonsa mukaan. Tätä kautta kuitenkin

esimerkiksi amerikkalainen lainsäädäntö siitä, mitä on sensuroitava, vaikuttaa siihen, millaisia kuvia ohjelmilla voidaan tulevaisuudessa tuottaa.

Puhun Midjourneystä vaistomaisesti työkaluna ja välineenä. Tätä ajatusta korostaa se, että käyttäjällä ei ole mitään tekijänoikeutta tällä välineellä luotuun kuvaan. Tekijyys on koneälyllä, tai ehkä ihmisillä, jotka ovat tekoälyn ohjemoineet.

Voin muutamalla sanalla luoda kuvan, joka noudattelee mahdollisimman paljon esimerkiksi Salvador Dalin versiota surrealismin. Luonko tällöin paljonkaan mitään uutta verrattuna taiteilijoihin, jotka loivat surrealismia ja jonka kierrätettyä versiota teen vuosikymmeniä myöhemmin välineellä, jonka käytöstä maksan kuukausimaksua sen kehittäjille? Midjourneyllä luotuihin kuviin ei synnykään tekijänoikeuksia kenellekään, vaan kaikki sen avulla tuotettu kuvamateriaali on (tällä hetkellä) avoimesti nettisivuilla kenen tahansa käytettäväksi missä tahansa.

4 Aineeton teos

Käsittelen teosten konkreettista hallinnointia lyhyesti antaakseni käsityksen siitä, miten monimutkaista jo perinteisemmän mediateoksen jakelu, myynti ja varastointi on. Keskityn kuitenkin pääasiassa taiteilijan perspektiiviin, joten tarkempi ohjeistus digitaalisten teosten varastoinnista, konservoinnista, esitystekniikasta ja omistajuuden siirrosta on rajattu ulos tämän tutkimuksen pyrkimyksistä.

Prosessin kuluessa huomasin palaavani yhä uudelleen videotaiteen äärelle. Löysin jotain vertaistuen kaltaista siitä tiedosta, miten paljon tietoista työtä taiteilijakunnalta vaati saada videotaide osaksi kuvataiteen kaanonia.

Taiteilijoiden uteliaisuus vaikuttaa olevan vakio, ja usein jopa suuri motivaattori alan valintaan. Kuitenkin paradoksaalisesti taiteen kenttä kokonaisuutena on konservatiivinen ja perinteitä noudattava. Ristiriita ei ole uusi, eikä luultavasti katoa lähivuosina. Suomalaisen mediateataiteen historia on kuitenkin ylipäätään hyvin huonosti dokumentoitua.

AV-arkilla on ollut kiistämätön rooli suomalaisen mediateataiteen uranuurtajana, pioneerina ja puolustajana (Rastas, Väkiparta 2007). AV-arkki on koonnut yhteen aikanaan uuden ja kumouksellisen taiteentekijöiden yhteisön, joka on joukkovoimalla vakiinnuttanut alalle terveitä käytäntöjä ja tekee edelleen tärkeää valistustyötä tarjoten avoimesti tietoa mediateataiteen kuratoinnista, konservoinnista, ynnä muiden käytännön haasteiden kohtaamisista kaikille kiinnostuneille. AV-arkilla on kuitenkin jo nyt iso tontti hoidettavanaan – olisiko jonain päivänä aika kypsä jälleen yhdelle uuden taidemuodon etujärjestölle tai yhdistykselle Muu ry:n tapaan?

Jos haluaisimme ottaa oppia siitä, miten videotaide aikanaan otettiin lopulta mukaan taiteen kaanoniin, voisimme tietoisesti kehittää instituutioiden valmiuksia ottaa esille monipuolista digitaalista taidetta. Tämä vaatii henkilökuntaa, joka ymmärtää tekniikan tarpeita, haasteita ja mahdollisuuksia. Instituutioiden ja rahoittavien tahojen olisi itsenäisesti lisättävä omaa

tietämystään ennakoivasti. Kuraattorien ja taiteen välittäjien olisi kiinnostuttava aktiivisesti seuraamaan kentän uusimpia muutoksia.

Mitä uudemmillä tekniikoilla teos on julkaisuhetkellään tehty, sitä todennäköisemmin haasteita kohdataan jo muutaman vuoden kuluessa, jos samaa teosta halutaan esittää uudelleen. Myös käsitys teoksesta pysyvänä yhtenä objektina on muutoksessa. Tätä varten AV-arkin tapahtumassa luennoiva yhdysvaltalainen galleristi Nichole Kelani (*Bytes for sale*, 2018) on monien muiden tavoin ottanut käyttöönsä käsitteen editioista. Teos voi olla uusi versio itsestään jokaisella esityskerralla esitystekniikan kehittyessä ja tarjotessa parempia mahdollisuuksia toteuttaa taiteilijan alkuperäistä ideaa. Kelani on taiteen välittäjä, joka työskentelee uusimman mediataiteen parissa ja kohtaa jatkuvasti haasteita teosten dokumentointiin, välittämiseen ja säilyttämiseen liittyen. Kelanin ratkaisu on luoda näyttelyitä yhdessä taiteilijan kanssa tarjoten esimerkiksi mahdollisuutta muuttaa toteutusta näyttelyn aikaa tehden eräänlaista dynaamista käyttäjätestausta galleriatilassa, jossa taiteilija voi mukauttaa teostaan katsojien reaktioiden perusteella – esimerkiksi vähentäen disorientoivia elementtejä, kunnes teoksen parissa viipyminen koetaan suhteellisen miellyttäväksi. (*Bytes for sale*, 2018.)

4.1 Immersio, katkos ja kokemuksen kehollisuus

Jotkut videoinstallaatiot lamaannuttavat sensomotorisen kokemuksen, toiset taas toimivat kontemplatiivisemmin. Yhteistä on kineettisyys, joka ilmenee joko ruumiin liikkeenä tilassa tai videomonitorien ja projisoitujen kuvien muodostamien käsitteellisten kenttien liikkeenä. Morse vertaa videoinstallaation kokemusta amerikkalaisen pragmaatikon John Deweyn näkemykseen kineesteettisestä todellisuussuhteestamme, joka perustuu ”sisällä olemiseen ja toimimiseen”.

(Yli-Annala 2004, 204)

Tällä hetkellä digitaalisesti tuotetun teoksen ja yleisön kohtaamisessa rajoittavaksi tekijäksi muodostuu edelleen teknologia ja usein hyvin fyysisesti itse laitteiden rajallisuus.

VR, *virtual reality* eli virtuaalitodellisuus vaatii nyt henkilökohtaista virtuaalikypärän käyttöä. Laitteet ovat kalliita ja vähän kömpelöitä. Laitteita on

myös suhteellisen helppo vahingoittaa esimerkiksi naarmuttamalla linssettä tai pudottamalla päähineen. Virtuaalikypärä on kytkettävä jollain tavalla paikalleen varastamisen estämiseksi. Laite tarvitsee latausta ja huoltoa. Pelkkä tiedoston käynnistäminen ja päälle laittaminen voi olla eksoottinen kokemus henkilölle, jolla ei ole aiempaa kokemusta laitteista.

VR on kehittyvä teknologia. Esimerkiksi Oculus Riftistä alkanut Oculus-laitteiden kehitys on harpponut suhteellisen lyhyessä ajassa kuluttajahintoihin ja helppokäyttöiseen käyttöliittymään. Uusimmat mallit Oculus Quest ja Oculus Quest 2 ovat itsenäisiä laitteita, joita ei tarvitse kytkeä kömpelöllä johdolla tietokoneeseen. Laitteissa on oma kamerajärjestelmä, joka mahdollistaa laitteen käytön joka kerta erikseen valikoidulla alueella. Laite antaa aluksi sekoittuneen todellisuuden näkymän, jossa näet ympäristösi ja voit ohjaimella osoittaen merkitä lattian tason, sekä rajata liikkumisesi rajat. Jos laite ei seuraavalla kerralla käynnistyessä tunnista tilaa samaksi (jos alueelle on tuotu huonekaluja tai muita esineitä tai laite on kannettu aiemmin merkityn rajan ulkopuolelle), se pyytää merkitsemään ns. pelikentän rajat uudestaan. Verrattuna vain pari vuotta vanhaan lähdeaineistooni moni asia on muuttunut ja menettämässä merkitystään. Oculus (tai oikeastaan nykyään Meta) Quest 2 tunnistaa paljain käsin tehdyt pyyhkäisyteot. Toistaiseksi tätä melko uutta ominaisuutta tukevia sovelluksia ei juurikaan ole ja ominaisuutta pääsee ihmettelemään selatessaan laitteen omaa käyttöliittymää.

Toinen merkittävä kehitys on laitteiden resoluution ja näyttötekniikan kehitys. Osa uusista laitteista käyttää perinteisen neliöpikselin sijaan kuusikulmaista gridiä, joka hämää silmää tehokkaammin olemaan huomaamatta epätarkkuuksia kuvassa. VR-kuva on kuitenkin edelleen raskasta ajaa ja vaatii laitteelta paljon. Tätä voi suhteuttaa verraten digitaaliseen kuva- ja videoteknologiaan. Puhutaan virkistystaajuuksista, eli miten usein koko kolmiulotteinen visuaalinen tila päivittyy, eli periaatteessa luodaan uudelleen. Erittäin karkea vertaus on ajatella, miten paljon tilaa kovalevyllä vaatii yksi kaksikulotteinen kuva. Intuitiivisestikin on mahdollista ymmärtää, että 360 astetta sekä sivuttain että pystysuunnassa aukottomasti toistuva maailma sisältää

paljon enemmän pinta-alaa kuin silmien edessä pinnalla oleva kuva. Kun tämä vielä laitetaan liikkeelle, on selvää, että jostain on nykytekniikalla tingittävä, ja se on tarkkuus. Virkistystaajuuden ylläpitäminen on tärkeää immersiiivisen kokemuksen synnyttämiseksi ja matkapahoinvointia muistuttavan kokemuksen välttämiseksi, jopa tärkeämpää kuin kuvan terävyys. Tämän hetkiselällä tekniikalla tekniikan immersiiivisyystekijää haittaa siis ennen kaikkea se, että kuvan on selvästi silmin havaittavissa keinotekoiseksi.

Taiteilijat ovat aina rakastaneet mahdollottoman tekemistä mahdolliseksi. Tulevaisuuden teknologiat tulevat avaamaan sellaisia ovia, joita emme vielä osaa kuvitella. Rakennuksen julkisivun arkkitehtuuri voidaan muokata muistuttamaan satulinnaa, puistoissa voisi olla tilapäisiä viikoittain vaihtuvia veistoksia, VR-lasit päässä voisi kokea absurdeinta mahdollista installaatiotaidetta kotonaan – kissanpentuja kellumassa saippuakuplissa – ja perinteisen maalaustaiteen rakastaja voi vuokrata taidelainaamosta muistitikulla teoskokoelman, joka vaihtelee eteiseen asennetussa digitaalisessa kehyksessä. Tosiasiassa taiteilija toimii kuitenkin yleensä aina resurssien puutetta vastaan joutuen tyytymään kompromisseihin teoksen toteutuksessa. (Meriläinen 2022)(Rasinkangas 2022.) Esimerkiksi tämä voi tarkoittaa toiminnallisuuksien karsimista siihen pisteeseen saakka, että ”peli” on liikkumista pisteestä toiseen 3-ulotteisessa suhteellisen rajallisen kokoisessa tilassa. Toisaalta esimerkiksi Lauri Tujula nostaa esiin teoksensa Walden teknisistä ratkaisuksista sen, että teleporttaaminen on yksinkertaisen toteutuksensa lisäksi helpoimmin omaksuttavissa oleva liikkumisen tapa näyttelyssä kävijälle. (Tujula 2017, 63.)

Kehitys asettaa uusia haasteita paitsi tekijänoikeuksille ja taiteen välittäjätaidoille, myös koko taiteen käsitteelle. Teknologinen kehitys voisi tasa-arvoistaa taidetta tai lisätä yhteiskunnan jakautumista yhä tiukemmin niihin, joilla on, ja niihin, joilla ei ole. Voisimme antaa näkyvyyttä kaikille halukkaille tekijöille, kun taiteilijoiden ei tarvitsisi kilpailla yhdestä fyysisestä galleriatilasta keskenään, vaan kaikkien näyttelyt voisi järjestää yhtä aikaa vierekkäisillä VR-laseilla paikallisessa kirjastossa maksuttomasti. Toisaalta taiteen kenttään on

pitkään ollut sisäänrakennettuna ajatus asioiden arvosta niiden uniikkiuden ja harvinaisuuden takia.

Jos kuitenkin unohtamme taiteen merkityksen statushoppailun tarvikkeena, voisimme todella demokratisoida taiteen rakenteita ja tuoda saavutettavuuden täysin ennennäkemättömälle tasolle. Mietitään vaikka hoivakotia, jonka asukkailla on vakavia liikkumisrajoitteita. Hologrammiteknologialla voitaisiin tuoda esimerkiksi veistospuisto huoneeseen, jossa vuodepotilaskin voisi liikkua kevyen ja helpon ohjaimen avulla ympäriinsä. Periaatteessa sama mahdollistuu VR-laseillakin, mutta nykyiset laitteet ovat vielä käyttöliittymiltään ikäihmisen käyttöön hankalia ja painonsa takia epämukavia – puhumattakaan siitä, että uutuutensa takia tekniikka voi tuntua hallitsemattomalta myös työntekijän avustaa.

Ja tähän visioon kiteytyy hyvin taiteen digitalisaation tämänhetkinen paradoksaalisuus. Samalla kun liikutaan kohti metaverseä tai ainakin jotain sen kaltaista, ajatus taiteen esittämisestä digitaalisissa ympäristöissä on hetkittäin suorastaan absurdin konservatiivinen. Puhutaan virtuaalisista museoista: museorakennuksesta, jossa on tauluja seinillä, veistoksia lattialla, maailmassa, jossa periaatteessa kaikki olisi mahdollista. Ajatus museosta tuntuu ehkä tutulta ja turvalliselta. Teoriassa kuitenkin jo nykytekniikalla voitaisiin tarjota mahdollisuus kävellä sisään Salvador Dalin tunnettuun Muiston Pysyvyys - tauluun ja sen surrealistiseen näkymään, joka voisi olla elossa. Voisimme oikeastaan animoida kokonaisen ”Daliversen”, jossa maa kumpuilee hiekkaisina dyyneinä, pitkäjalkaiset elefantit vaeltavat horisontissa nestemäisten kellojen valuessa hitaina kuin jähmettyvä laava. Painovoimattomassa maailmassa jopa Dalin villeimmät irrallisina leijuvat kiven ja metallin kaltaisesta materiaalista muodostuvat orgaaniset partikkelipilvet voisivat kellua ympäriinsä hiljalleen nousten ja laskien. Maailma voisi lisäksi olla vuorovaikutteinen – haluaisitko tietää, mitä tapahtuu, jos yrität tarttua yhteen valuvista kelloista?

Trond Lundemo ottaa kantaa teknologian ja mielen välillä sen puolesta, että katsojan eikä välttämättä taiteilijankaan voi odottaa luovan uusia syy-seuraus-yhteyksiä virtuaalisen taiteen edessä. Lundemon mukaan ajattelumme kaavat

ovat muodostuneet kuvan, tekstin ja tarinankerronnan vuosisataisissa perinteissä niin, että niitä on lähes mahdotonta haastaa. Lundemo kirjoittaa luovan teon syntyvän nimenomaan ”työläästä ja mutkikkaasta vakiintuneiden kliseiden ja totuttujen ajattelumallien pois pyyhkimisestä”. (Lundemo 2004.)

Kaikki haastatteleman taiteilijat kertoivat samankaltaisista pyrkimyksistä rikkoa kaavoja, luoda ennakoimattomia tiloja, ravistella arvomaailmaa tai yllättää katsoja. Jaakko Kemppainen (2015) käsittelee näitä mahdollisuuksia lisäksi peleistä kirjoittamissaan kirjoissa kertoessaan siitä, miten pelisuunnittelijalla on mahdollisuus asettaa pelin tavoite joko mukailemaan tai haastamaan pelaajan oletettua ennakkokäsitystä. Pelillä voidaan ohjata pelaajaa tekemään moraalittomia, ”pahoja” tekoja jopa sellaiseen pisteeseen asti, että pelaaja ahdistuu ja lopettaa kesken. Pelissä voidaan myös luoda täysin absurdi todellisuus voi syntyä myös puolivahingossa kuten Kalle Rasinkankaan kertomuksessa lumipallosta, joka ei lopettanut kasvamista, vaan vierin loputtomasti suurentuen ympäriinsä pelotellen VR-teoksessa kävijöitä (Rasinkangas 2022).

4.2 Markkinavoimien vaikutus

Digitaalisuus on tekemässä saman visuaaliselle taiteelle kuin se on jo tehnyt tekstille ja musiikille. Spotifyn aiheuttama katastrofi musiikkiteollisuudelle on saanut muut alat pitämään edes hieman puoliaan, kirjojen ja elokuvien ollessa pääosin maksullisten sovellusten ja rajattujen käyttöaikojen piirissä. Muutos on kuitenkin tapahtunut, ja kuluttajalle tehtävä tuote on nyt tarjottava digitaalisena ja omalle laitteelle.

Ehkä tästä kumpuaa yksi taiteen kentän vastustuksista digitaalista taidetta kohtaan: vastustuksesta kapitalistisen kulutushyödykkeen kaltaiseksi tulemista kohtaan. Kuvataiteen arvo ja asema on perinteisesti riippunut teoksen uniikkiudesta ja toisinnettavuuden mahdottomuudesta. Tätä taustaa vasten 3D-printattu taide-esine on barbaarinen paradoksi, joka vaikuttaa tappavan oman taiteutensa. (Tosin ajatus veistoksen uniikkiudesta on aina jossain määrin

harhaa, esimerkiksi kipsivalun muottitekniikoilla on mahdollista valmistaa kymmeniä identtisiä kopioita. Esineinstallaatioon on mahdollista ostaa sata teollisesti valmistettua trollipeikkoa. On näkökulma- ja asennekysymys, että tätä toistoa on sallittavaa ja perusteltua tehdä yhden teoksen sisällä, kunhan ei tee samaa teosta kahdesti. Puhumattakaan nyt siitä, että koko taidegrafiikan koulukunta on syntynyt tarpeesta kopioida samaa.)

Kautta taidehistorian suuret mullistukset, kuten sodat ja epidemiat ovat nostaneet jäljessään suuria taiteilijoita, kun maailma hakee uutta muotoaan ja selviytyneet etsivät mielekkyyttä elämäänsä (Benjamin 1936). Tässä myöhäisen vaiheen kapitalismissa tämä ei ole enää mahdollista, sillä jokainen kriisi pumpkaa varallisuuserojen kasvua vauhtiin entisestään (Deresiewicz 2020).

William Deresiewicz kuvailee kirjassaan *The Death of The Artist* miten varallisuuden eriytyminen on ollut kuvataiteen markkinoiden ongelma jo pitkään (Deresiewicz 2020, 14). Taidekauppa tuottaa tuloa äärimmäisen harvoille taiteilijoille. USA:n parhaiten tienavista taiteilijoista viidenneksisadanneksi vertailussa sijoittuva tienasi elinaikanaan teoksillaan yhteensä 13 000 dollaria, ja on vielä helposti mukana menestyneimmässä prosentissa (Deresiewicz 2020, 187). Deresiewiczin mukaan taidekauppojen keskikategorian kato on seurausta keskiluokan taloudellisen tilanteen suhteellisesta kurjistumisesta: tämän päivän Amerikassa jopa ylempään keskiluokkaan luettava perhe joutuu rimpuilemaan kohtuullisen elintason ylläpitämisen eteen uudella tavalla. Puhtaaseen statuskuluttamiseen on resursseja koko ajan harvemmillä. Suomen tilanne on erilainen, mutta samat globaalit lainalaisuudet vaikuttavat täälläkin. Meillä vain ei koskaan ole ollutkaan vakiintunutta tai erityisen toimivaa taidemarkkinaa (Koitela 2015).

Jollain on kuitenkin elettävä. Merkittävä osa kuvataiteilijoista niin Suomessa kuin maailmalla elää toisen työn tuottamilla muilla tuloilla (Rensujeff 2014). Lisäksi heillä, joilla pääosa omista tuloista tulee taiteesta, perheen kokonaistuloja on mukana keräämässä elämänkumppani. Kuitenkin näitäkin tekijöitä kohdellaan tilastoissa ja tutkimuksissa yhtä lailla taiteilijoina. Kuvataide on sillä tavalla merkillinen kutsumus, ammatti tai obsessio, että se halutaan

nähdä ammattina, ei harrastuksena, sellaisissakin olosuhteissa, joissa moni muu samoilla realiteeteilla tapahtuva toimi nähtäisiin vapaa-ajan vietteenä. Käsitys taiteesta kutsumusammattina ja yhteiskunnasta irrallisena alueena kuitenkin heikentää taiteilijoiden taloudellisen toimeentulon mahdollisuuksia (Roiha, Rautiainen, & Rensujeff 2015, 13). Vuonna 2010 kerättyyn aineistoon perustetun tutkimuksen mukaan taiteellinen työ oli tärkein tulonlähde vain 39%:lle taiteilijoista, (Rensujeff 2014, 95) ja kuvataiteilijan veronalainen mediaanitulo kaikki tulonlähteet mukaan laskien oli vaatimattomat 16 000€ (Rensujeff 2014, 143).

Taiteen tekemisen ei välttämättä tarvitse olla apurahoin rahoitettua. Alun perin taiteen vapautuminen instituutioista on saanut alkunsa markkinaehtoisen ja kaupallisen taiteen kautta, kun yksittäiset ostajat ovat päässeet lisäämään moninaisuutta taiteen tilaajien ja rahoittajien toiveiden kenttään (Koitela 2015, 11). Tämä asetelma on kuitenkin kääntynyt vuosisadassa ympäri (Koitela 2015, 40).

En tarjoa ratkaisuja enkä pidempää katsausta tähän aiheeseen, mutta koen tarpeelliseksi kokonaisuuden hahmottamisen kannalta sisällyttää mukaan vilkaisu tällä hetkellä vaikuttaviin kulttuurin kentän realiteetteihin. Uskon, että monilla taiteen tekijöillä saattaisi olla uteliaisuutta käyttää nykyistä kokeilevampia tekniikoita, jos kuvataiteen tekijöiden joukko voitaisiin vapauttaa tilanteesta, jossa nykyinen hanke suunnitellaan niin, että se toimii myös vakuuttavana referenssinä seuraavassa projektissa tai työsuunnitelmassa apurahahakemuksen liitteenä. Tällaisen paineen alla ainoalta järkevältä valinnalta voi vaikuttaa tehdä sellaisella tekniikalla, jonka jo varmasti hallitsee maksimoidakseen omat mahdollisuutensa kuulua niihin harvoihin ja valittuihin, jotka rahoitusta saavat.

Digitaalisuus avaa taiteelle toisaalta uudenlaisia rahoitusmahdollisuuksia, mutta ei ratkaise tulonlähteiden hajanaisuutta, vaan todennäköisemmin lisää sitä. Digitaalinen teos on rajattomasti kopioitavissa, joten kuluttajilta voidaan teoriassa kerätä erilaisia mikromaksuja. Taiteilijoiden tulojen hajanaisuutta paikkaamaan tarvitaan tulevaisuudessakin suurempia yhtenäisiä summia

apurahojen tai esimerkiksi joukkorahoituksen kautta mahdollistamaan mm. tarvittavat laitehankinnat. (Bredenberg & Suonpää 2018, 24.)

Lopulta taidemarkkina tulee luultavimmin lähenemään musiikin ja elokuvataiteen tämän hetkistä tilannetta, jossa rahaa liikkuu paljon, mutta se keskittyy yhä harvemmille: kaikkein suosituimmille artisteille tai ylipäättään jättiyhtiölle, joka hoitaa koko jakelua. (Deresiewicz 2020.)

Päädyn haastattelujen kuluessa puhumaan kaikesta tämän tutkimuksen aikana kohdatusta, koetusta ja keskustelun aiheena olleesta taiteesta digitaalisena taiteena. Ennakkoasenteestani poiketen en juurikaan löydä taidetta tai taiteilijoita, joille itselleen olisi erityisen tärkeää kategorisoida digitaalista teosta tarkemmin. Termejä käytetään tarpeen mukaan, ja esimerkiksi rahoitushauissa on osattava esittää oma tekeminen jossain olemassa olevassa kontekstissa. Kaikki haastattelemani taiteilijat ovat saaneet apurahaa teosten toteuttamiseen. Kuvaavaa on, että kukaan ei haastattelutilanteessa tarkasti muista, minkä kategorian alla myönnetty apuraha oli. Pääasia on rahoituksen toteutuminen ja kyky toteuttaa unelmana ollut hanke.

4.3 Julkaisu ja esittämisen paikat

Perinteiselle taideteokselle on tällä hetkellä tarjolla hyvin standardoituja esittämistapoja ja -ympäristöjä. Näitä käytäntöjä opetetaan edelleen taidekoulujen piireissä, ja maalausten optimaalisesta ripustuskorkeudesta ja valaisutavasta on yksityiskohtiin saakka meneviä näkemyseroja. Digitaalinen taide on perinteisissäkin ympäristöissä tähän verrattuna anarkistista ja kaavoja pakenevaa. Mediataiteen installointi on totuttu tekemään tällä hetkellä videoprojektoreiden ja laadukkaiden kaiuttimien avulla. Tyypillisin paikka taideteoksen esittämiseksi on yleensä galleria tai museo. Tekniikan kehittyessä perinteisen yksikanavaisenkin videoteoksen esitystavat saattavat muuttua ja moninaistua.

Museoiden ja gallerioiden lisäksi mediataidetta ja sen myötä muutakin digitaalista taidetta viedään tällä hetkellä esille festivaaleille ja tapahtumiin.

Omien videotaitteen ja muiden taidemuotokeskeisten festivaalien lisäksi teoksia otetaan ohjelmistoon poikkitaiteellisille kulttuurifestivaaleille, festivaalilubeille tai monitaiteellisiin tapahtumiin performanssin, sanataiteen ja äänitaiteen rinnalle. (Rastas & Väkiparta 2007.)

Kuvataiteen maailmassa instituutioilla on oma oleellinen asemansa jo pelkästään taiteilijan validiteetin vahvistajina ja meritoitumisen rakentajina. Digitaalinen kokeileva taide on yhtäaikaisesti helpompaa ja vaikeampaa tuoda esiin konservatiivisempien tekniikoiden rinnalla – toisaalta teoksia on helppo kuljettaa, lähettää ja esittää yhtä aikaa monessa paikassa kopioitavuuden luonnollisen helppouden vuoksi. Toisaalta monet taiteen esittämisen tilat ovat muotoutuneet tai jopa syntyneet sen ajatuksen ympärille, että teokset ovat passiivisia objekteja, jotka asetetaan seinille, lattioille ja jalustoille ja jätetään siihen valituksi aikamääräksi.

Esityspaikkoja haetaan yleensä siinä vaiheessa, kun teoksesta on jo olemassa jotain esittelykelpoista. Tähän vaikuttanee varsinkin kokeellisimman digitaalisen taiteen suhteen se, että teoksen muotoa on vaikea sanoin selittää ilman visuaalista apua. Taiteilijan ottaminen näyttelyyn pelkän suusanallisen sopimuksen perusteella on toisaalta suuri luottamuksen osoitus, mutta aiheuttaa myös taiteilijalle suorituspainetta, kun hanke on pidettävä aikataulussa (Meriläinen 2022).

Museoiden näkökulmasta fokus on loppujen lopuksi saumattoman ja saavutettavan käyttäjäkokemuksen synnyttämisessä. Tähän tavoitteeseen esimerkiksi virtuaalitodellisuuslasien ääreen syntyvä jono sopii huonosti (Wallin 2019, 25). Usein museoissa käyttöön valikoituukin helpommin lähestyttävä AR. Lisätyn todellisuuden teoksia ja sovelluksia pääsee yleensä käyttämään henkilökohtaisella laitteella eli omalla puhelimella (Wallin 2019, 31). Toisaalta kynnyks muodostuu siitä, että käyttäjän on oltava riittävän sitoutunut teoksen kohtaamiseen ladatakseen sovelluksen ja odotellakseen teoksen ääreen pääsyä.

VR- ja AR- sovellusten heikkous verrattuna tyypilliseen aineelliseen todellisuuden taideteokseen onkin toistaiseksi kohtaamisen välittömyyden puuttumisessa. Tietty spontaanius ja yllätyksellisyys jäävät puuttumaan, jos laitteiden käyttö on monimutkaista. (Wallin, 2019.)

Yksi vaihtoehto kiertää tätä välittömän kohtaamisen puuttumista on laittaa VR-teos pyörimään samanaikaisesti screenille. Näin myös muu yleisö pääsee näkemään, mitä laitteessa tapahtuu. Tällöin kokijasta tulee kuitenkin myös esiintyjä toisille (Colson 2007, 56). Kokemus VR-lasien käytöstä yleisön keskeellä voi myös olla joillekin haavoittuvuutta korostava, kun kypärän pukeminen estää käyttäjää näkemästä aitoa ympäristöään, mutta toiset näkevät yhä sinut.

Digitaalisuus on mukana muuttuvassa taiteen olemuksessa monin tavoin. Artikkelissaan Taide digitaalisessa murroksessa Ismo Luukkonen (Luukkonen 2018.) esittää kysymyksen siitä, voisiko taidetta tehdä täysin digitaalisesti, ilman esimerkiksi tulostettua kuvaa, kuten valokuvassa on vielä tällä hetkellä tapana. Luukkonen käsittelee kolmea esimerkkiteosta, joissa taide on toteutettu täysin digitaalisesti: nettisivu, peli ja VR-ympäristö. Luukkonen näkee digitalisaatiolla merkitystä erityisesti taiteilijan yleisen esillä olon välineenä sekä teosten esittämisen ratkaisuisissa.

Haluan kuitenkin viedä ajatusta vielä eteenpäin. Nettisivut, pelit ja virtuaalitodellisuus ovat jokainen omia medioitaan, joilla on paljon olemassa olevaa sisältöä, joka on muutakin kuin visuaalista taidetta. Voiko kuitenkin olla yhä olemassa perinteisen kaltaisia taideteoksia, joita on tarkoitus katsoa taiteena, ei viihteenä, silti täysin digitaalisesti? Voiko katsojaa pyytää menemään vastaanottavaan mielentilaan museon tai gallerian ulkopuolella?

Totutusta poikkeava tekniikka muuttaa usein teoksen vastaanottamista. Varsinkin VR-lasien tai muun henkilökohtaisesti käytettävän välineen käyttöön kannattaa ohjata, tai kynnyks kokeiluun muodostuu niin suureksi, että katsoja ei mahdollisesti ensi kertaa laitteet kohdatessaan uskalla niitä kokeilla. Alkuun pääsyn jälkeen vuorovaikutteisuus kuitenkin yleensä sitouttaa katsojaa.

Rasinkankaan mukaan laitteiden käytön leikinomaisuus madaltaa taiteelle koettua jalustaa, vaikka toisaalta teoksen syvemmän sisällön löytyminen voi jäädä uutuuden innostuksen ja tekniikkaan keskittymisen alle (Rasinkangas 2022).

Yleensä viihteelliseksi mielletty käyttöliittymä saattaa antaa ensivaikutelman tuotteesta, joka yrittää myydä (itsensä), viihdyttää tai vaikuttaa. Kuinka haasteellista todella on tarjota avoimia ajatuksia ja keskeneräisiä ideoita niin, että katsoja kokee oman läsnäolonsa mielekkäänä eikä turhaudu?

Luukkonen kertoo disorientoivasta tilakokemuksestaan VR-teos Waldenin sisällä. Hän kuvailee, miten outoa on ojentaa kätensä eteensä näkemättä sitä tilassa, jossa kokee olevansa. Luukkosen esimerkkinä käyttämä Tujulan teos Walden on kertoman mukaan melko realistisesti toteutettu todellisen tuntuinen ympäristö, joka on samalla kertomus taiteilijansa omista kokemuksista. Tarinassa on kuitenkin selkeän fiktiivinen osa, ufokertomus, joka näytetään samalla realismin tasolla kuin kaikki muu teoksessa. (Luukkonen 2018.)

Itse kiinnostuin Luukkosen tavasta lähestyä VR-teoksen valintoja merkityksiä etsien ja valintoja perustellen. Tämä katsomisen tapa eroaa pelialan tyypillisestä tavasta analysoida sisältöä keskittyen pelaajan käyttäytymiseen ja pelin kitkattomaan toimivuuteen. Pelialalle ominaisempi näkökulma keskittyy pelaajan viihdyttämiseen ja miellyttämiseen ostopäätöksen luomiseksi ja pelaajan peliin sitouttamiseksi, kun taas epäkaupallisempi taiteellinen perspektiivi sallii pelaajan tarkoituksellisen hämmentämisen onnistuneen teoksen pyrkimyksenä (Kempainen, 2019, 88.)

Digitaalista taidetta on kuitenkin mahdollista levittää myös ainoastaan sille ominaisilla tavoilla. Useampi haastattelemistani taiteilijoista on kokeillut tai harkinnut pelimoottorilla tehdyn projektin jakelua pelien myyntiin tarkoitetuilla alustoilla – eniten kokemusta on Jaakko Kempaisella, joka ennen tämänhetkistä rooliaan pelitaiteen läänintaiteilijana on tehnyt pitkän uran kaupallistenkin pelien suunnittelijana. Peleille tarkoitetut jakeluympäristöt koetaan kuitenkin taidepeleille tylyinä. Kaikkia pelejä arvioidaan suhteessa

toisiinsa ja yhden kehittäjän omin voimin ja usein toisen työn ohella tekemä taidekokeilu laitetaan valtaviin kansainvälisten tripla-A-luokan menestyspelien rinnalle. Toisaalta Reija Meriläinen kertoo miten teoksesta saa toisella tavalla reaaliaikaista palautetta ja dataa esimerkiksi latausmääristä (Meriläinen, 2022).

Kaikilla haastattelemillani digitaalisen taiteen tekijöillä on täysin omanlaisensa elämäntarina ja urapolku. Ehkä tulevaisuudessa tekijöillä tulee olemaan vakiintuneempi ja yhtenäisempi taito- ja kokemuspohja, kun koulutuksen tarjoajat heräävät vastaamaan kentän uusiutuviin käytäntöihin ja opettavat uusia työkaluja. Tämän hetken ja oman ikäpolveni tekijöille tunnusomaista kuitenkin oli ainoastaan se, että jokaisella viidestä haastattelemastani henkilöstä oli täysin yksilöllinen tausta koulutuksen ja työhistorian suhteen. Tämä näkyi erityisesti suhtautumisessa teosten esitystapoihin.

Insinööritaustasta ja pelien parista ponnistavalle Jaakko Kemppaiselle itsestään selvä julkaisutapa oli tavoitella julkaisua Steamissa ja muissa pelijulkaisuille tarkoitetuissa portaaleissa silloinkin, kun tavoitteena oli tehdä selvästi taiteen kentälle tarkoitettu taidepeli. Steam on yksi tämän hetken suosituimmista pelien julkaisualustoista, joka sallii jokaisen pelaajan kirjoittaa vapaasti arvio kokeilemastaan pelistä. Tässä kohtaa tulee erityisen hyvin näkyville erilaisten kulttuurien yhteentörmäys, jos tyypilliseen viihdepeliin tottunut pelaaja perehtyy esimerkiksi löytämänsä taidepelin kuvaukseen huonosti ja avaa pelin täysin väärin ennako-odotusten varassa: tuloksena on pettymys sekä pelaajalle että taiteilijalle, kun järkyttynyt pelaaja kirjoittaa murska-arvion pelin alle varoittamaan kaikkia jälkeensä sivulle saapuvia kyseisestä pelistä kiinnostuneita.

Musiikkitaustasta tulevalle Kalle Rasinkankaalle ennakkoluuloton ja kokeileva esittäminen pelillä VR-laseilla esimerkiksi teatterin aulatilassa tai ”siivouskomerossa” oli luontevaa. Videotaidetta tehneelle Henna-Riikka Haloselle tutkana paikkana myös 3D-animaation esittämiselle toimivat festivaalit ja Reija Meriläisen vuorovaikutteinen peliteos on ollut esillä Kiasmassa. Kuvanveistäjäksi itsensä profiloiva Satu-Minna Suorajärvi puolestaan tekee julkista veistotaidetta. Yhteistä kaikille haastatelluille oli digitaalisen 3D-

mallintamisen hyödyntäminen taiteessa. Lisäksi kaikilla oli, jos ei varsinaista teosta, niin vähintään kokeiluja pelimoottorin kanssa työskennellen. Moni mainitsi ohimennen useita itselleni entuudestaan tuntemattomia ohjelmia ja tekniikoita. Jokaisen utelias suhde tekniseen kokeiluun uusilla välineillä antaa odottaa uusia ratkaisuja ja työvälineiden kokeilua myös tulevaisuudessa.

Kysymys teoksen ja teoksen esittämisen välisestä rajasta voi digitaalisen kappaleen tapauksessa olla mutkikas. Voidaan ajatella, että teos syntyy uudelleen jokaisella esityskerrallaan. Jos esimerkiksi digitaalinen kuva tuotetaan uudestaan joka kerta, kun tietokone piirtää sen näytölle, onko edes NFT todella niin uniikki, kuin halutaan uskoa? (Groys 2016, 143.)

4.4 Saavutettavuus

Tänä päivänä oleellinen näkökulma on muistaa tarkastella yhdenvertaisuutta kuvataiteen kentällä erityisesti yleisön näkökulmasta ja saavutettavuuden kautta. Kuvataiteilijoilla on usein kunnianhimoisia hankkeita yhdenvertaisuuden lisäämiseksi, yhteiskunnan moniäänisyyden voimistamiseksi ja erilaisten näkökulmien esille tuomiseksi. Teoria ja käytäntö eivät kuitenkaan aina kohtaa.

Digitaalisten teosten saavutettavuudessa on erityisiä haasteita. Yksi esille nouseva kysymys on kysymys kielistä. Ohjelmat ja laitteet ovat usein englanniksi. Toisaalta teoksissa tulee helposti käytettyä englantia, kun teos tuntuu sitoutumattomalta paikkaan ja aikaan. Jos teos on toteutettu digitaalisella käyttöliittymällä, on periaatteessa mahdollista tehdä erilaisia kieliversioita ja tällä tavalla parantaa saavutettavuutta.

Toinen haaste liittyy erilaisiin ohjaimiin VR-seteissä tai taidepeleissä. Kokeneelle pelaajalle on aina itsestään selvää, miten esimerkiksi Playstationin ohjainta käytetään, mutta tavalliselle galleriakävijälle konsoliohjaimenkin käyttö voi olla vaikeaa. Pelaajayhteisöissä pidetään itsestään selvänä, että tietokoneen näppäimistöllä liikutetaan pelihahmoa WASD-kontrollilla – siis neljällä kirjainnäppäimellä näppäimistön vasemmassa laidassa, ja kameraa

käännetään hiirellä. Pelaamattomalle ihmiselle tällainen käyttöliittymä voi olla kömpelö, ellei jopa mahdoton käyttää. (Tujula, 2017.)

Kolmas oleellinen kohtaamani haaste liittyy laitteiden saavutettavuuteen. Esimerkiksi AR-teos vaatii usein sen, että kiinnostuneella katsojalla on itsellään älypuhelin, riittävä internetyhteys puhelimessaan ja halua ja kykyä asentaa sovellus sekä käyttää sitä. Teoksen kokemisen mielekkyys voi riippua laitteen laadusta ja sen mahdollistamasta kokemuksen saumattomuudesta.

Kahta ensimmäistä haastetta voi lähestyä kiinnittämällä huomiota teoksen esittelyyn taideyleisölle. Optimaalisessa tilanteessa monimutkaisen pelillisen taidekokemuksen yhteydessä kannattaa olla työntekijä, jonka tehtävä on auttaa ja opastaa teoksen käytössä. Tähän tarvitaan vielä toistaiseksi panostusta siksikin, että taideyleisö ei ole tottunut koskemaan teokseen, vaan saattaa kaivata rohkaisua pelkästään laitteisiin tarttumiseen (Rasinkangas 2022). Laitteiden omistamiseen liittyvään eriarvoisuuteen voidaan kiinnittää huomiota suunnitellen taide-elämyksiä niin, että laitteet ovat vapaasti käytössä. Tässäkin suhteessa museot ja galleriat ovat vahvoilla taiteen välittäjinä kyeten tarjoamaan sekä henkilökuntaa että esillepanon laitteiden kautta.

Toisaalta taiteen kentältä ulkopuolelle jääville ihmisille saavutettavuutta voi olla nimenomaan digitaalisen laitteen liikuteltavuus ja omien laitteiden hyödyntäminen ja mahdollisuus kokea taidetta etänä, valitsemassaan paikassa ja haluamanaan ajankohtana.

Ensisijaisesti meitä rajoittaa resurssien vähäisyys. Tällä hetkellä on paljolti taiteilijoiden itsensä käsissä, miten helpoksi tai vaikeaksi näyttelyn lähestyminen ja kokeminen muodostuu. Muutos vaatii tietoista toimintatapojen ja nykykäytäntöjen muokkaamista kohti yhdenvertaisempaa näyttelykokemusta kaikille kävijöille.

5 Johtopäätökset

Digitalisaation mahdollisuudet taiteessa vaikuttavat tällä hetkellä luovan perimmäisen ristiriidan, joka on ratkaistava kulttuurin tuottamisen jatkuvuuden takia. Tällä hetkellä ratkaisuna saattaa toimia keinotekoinen pysähtyminen ja jarrun painaminen, stagnaatio, joka estää käsittelemästä suurempia kysymyksiä.

Kuvataiteen kentän olisi kohdattava inhonsa markkinataloutta kohtaan ja kyettävä kokonaisuutena ratkaisemaan kantansa taiteeseen kulutushyödykkeenä. Haluttomuus kohdata asiaa hallitusti on aiheuttanut sen, että vaikutus on olemassa – tavalla, joka ei alaa palvele, vaan polarisoi taiteilijoiden asemaa keskenään niihin, joilla on paljon, ja niihin, joilla ei ole mitään. Rahoitus ohjaa kuitenkin toimintaa ja säätelee sitä, millaista taidetta voidaan toteuttaa.

Läpi tämän tutkimushankkeen kohtaan yhä uudelleen saman ikuisuuskyseksen taiteen määrittelyjä pakenevan luonteen hahmottelusta. Taiteen syvimmästä olemuksesta on kirjoitettu yli vuosisata ja sille on yritetty antaa tehtäviä, merkityksiä ja tavoitteita enemmän kuin luultavasti on edes mahdollista kattavasti listata. Silti selkeä voittaja puuttuu. Ja nyt, jos taide todella irtautuu aiemmista välineroituksistaan (Wallin 2019, 27) uusien teknologioiden myötä, menetetään vielä lisää tuttuja ja turvallisia materiaalilähtöisiä taiteen tunnistamis- ja määrittelytapoja. Yksi perustavanlaatuisen kysymys koskee instituutioiden (oppilaitosten, museoiden ynnä muiden) valmiuksia ja motivaatioita panostaa resurssejaan uudenlaisten tekniikoiden haltuunottoon.

En aikonut tehdä tästä millään tavalla poliittisesti kantaa ottavaa, tai edes taiteen asemaa poliittisesti käsittelevää koontia. Digitalisaation tuoma muutos kuvataiteessa tuntuu kuitenkin aina palautuvan pohjimmiltaan samaan dilemmaan: miten organisoida toiminta ylipäätään jatkumaan tämän murrosvaiheen yli? Eikä kysymys ole pelkästään kuvataiteesta, vaan suuremmasta kulttuurisesta muutoksesta, jossa villeimmät haaveilijat puhuvat

siitä, miten tulevaisuudessa kodit sisustetaan digitaalisilla hologrammeilla. Ja organisoinnilla tarkoitan kassavirtojen soljuntaa, sitä, miten käy kuvataiteen, jos ne viimeiset pienet purot kääntyvät pois ylipäättään tietynlaista ihmiskäsitystä ja syvemmän ihmisyyden ideologiaa tukevasta ”vaikeasta” kuvataiteesta helpompiin uomiin, kohti nopeita palkintoja ja hetkellisiä kulutushyödykkeitä.

Siinä, missä digitalisaatio vaikuttaa antavan haasteita, se tarjoaa kuitenkin uusia mahdollisuuksia. Kuvataiteen alan projekteissa on aina ongelma saada palautetta työskentelyn ollessa kesken. Kommunikaatio ja teoksen ääressä ajattelemisen tapahtuvat monissa digitaalisuuden mahdollisuuksia hyödyntävässä projektissa itsestään, ikään kuin sivutuotteena, kun useat ihmiset kokoontuvat yhden teoksen ja saman päämäärän ääreen.

Tekijyyden, taiteilijuuden, välineiden hallinnan ja intohimon merkitykset tuskin kuitenkaan katoavat minnekään työvälinevalikoiman laajentuessa. Mikään ei voi korvata ihmisen ymmärrystä siitä, mitä inhimillinen todellisuus on ja millainen kokemus siinä on arvokasta. Toivon, että emme supista omaa palettiamme kokea, reagoida ja toimia ihmisinä liikaa luodessamme itsellemme ympäristöä uudenlaisen rajallisuuden kautta. Uskon, että taiteilijoilla on suuri valta ja vaikutusmahdollisuus siinä, millaista ihmisyyttä etsimme ja haluamme toteuttaa tulevaisuudessa. Millaisia elämyksiä haluamme kokea yhdessä?

Sensuroimmeko kaiken surullisen ja pelottavan, kunnes katsomme iltauutisten sotakuvastoa kykenemättä ymmärtämään katsovamme aitoja ihmisiä hädässä?

Mitä enemmän teen työtä löytääkseni selkeitä rajanvetojen paikkoja, sitä mielettömämmältä taiteen rajaaminen vaikuttaa. Vaikeimmalta tuntui rajojen tapailu luvussa, jossa käsittelen pelitaidetta. Kun alamme rinnastaa tai vertailla interaktiivista vuorovaikutusta sisältävän maailman yhtymäkohtia muihin taidelajeihin, vajoamme runsauden määrään. Huomasin tosissani miettiväni, kuuluuko liike kuvataiteeseen? Onhan meillä kineettisiä veistoksiakin.

Jakolinjat ovat kaikessa keinotekoisuudessaankin hyödyllinen väline silloin, kun on tuotava taide katsojien ja kokijoiden kohdattavaksi. Tekijöitä yhdistää ja

kiinnostaa kuitenkin yleensä nimenomaisesti kokeilevuus ja uuden löytäminen, ei halu tehdä pelejä tai veistoksia, vaan halu taiteelliseen työhön sinänsä.

Väitän että kuvanveisto on kuvanveistoa riippumatta teoksen fyysisestä materiaalisuudesta. Mallintaminen muistuttaa pronssivalua siinä, että pitkään pitää toimia uskon ja toivon varassa, ja vasta loppusuoralla paljastuu, tuliko timanttia vai ei. Kuten Siukonen toteaa, on vaikeaa arvioida työasennon mukavuutta ja toimeen sopivuutta, jos itse ei ole koskaan pidellyt talttaa ja vasaraa – se, mikä teoreetikon mielestä voi näyttää hankalalta aherrukselta, voi tekemistä tuntevalle näyttää mukavalta ja rennolta, helpolta (Siukonen 2011, 48). Samalla tavalla kuitenkin digitaalisen työn vaivalloisuutta tai helppoutta pitäisi olla varautunut kommentoimaan, jos kyseistä työtä ei koskaan ole kokeillut.

Yksi teema, jonka käsittely jäi tästä uupumaan (mutta mielestäni olisi tärkeä jonkun käsiteltäväksi vielä jonain päivänä) on kysymys tekijän sukupuolen vaikutuksesta. Kuvataiteen alalla sukupuolijakautumien vinouma on tunnettu ja todennettu fakta (Roiha, Rautiainen & Rensujeff 2015). Pelialalla ongelma on myös olemassa. Suhteellisen lähellä historiasta löytyy *Gamergate*, joka oli enimmäkseen vuosina 2014-2015 tapahtunut globaali vihakampanja muutamaa pelialalla työskentelevää naista kohtaan. Reaktio syntyi pelosta sitä kohtaan, että pelaajakulttuuriin saatetaan olla ujuttamassa feminismiä ja sosiaalisen oikeudenmukaisuuden periaatteita. Pahimmassa vaiheessaan ilmiö aiheutti sen, että naispuoliset pelaajat poistuivat julkisimmista ryhmistä online-moninpeleissä, vaihtoivat nimimerkkejään ja välttelivät headset-laitteiden käyttöä, jotta eivät paljastaisi sukupuoltaan, jonka perusteella sai uhkauksia tuntemattomilta pelaajilta. Luotettavaa materiaalia aiheesta on kuitenkin vielä liian vähän, jotta kannattaisi spekuloida, millainen merkitys identiteetillä on yhdenvertaisen kohtelun saamiseen ja menestymisen mahdollisuuksiin digitaalisilla menetelmillä työskentelevänä taitelijana Suomessa. Tekijöiden moniäänisyyden lisääntyminen tulee kuitenkin epäilemättä vaikuttamaan digitaalisen kulttuurin kehittymiseen ylipäätään.

Jätin pois myös yksittäisten teosten kuvailut esimerkkeinä. Toivon, että taidetta tuntevalle lukijalle syntyy omia mielleyhtymiään ja oivalluksen kokemuksia. Halutessani käsitellä ilmiötä yleisesti päätin välttää tarkkaan rajattujen esimerkkien esille ottoa ja ”selittämistä”. Suosittelen oma-alotteista haastateltujen taiteilijoiden tuotantoihin perehtymistä, jos lukijalle on tähän mennessä herännyt mielenkiintoa tietää enemmän.

Esiin nousi toistuvasti myös vuosikymmeniä vanha kysymys tekijyydestä. Jos hyväksymme esittävän visuaalisuuden, mimesiksen ja yksilön ”kädenjäljellä” ilmaisun takaisin kuvataiteeseen ja uuteen kuvanveistoon, joudumme hyväksymään kaikki pelitaiteen itsenäistä luovaa *skulptaamista* tekevät mallintajat mukaan kuvanveistäjien kastiin. Muovaileva ”klassinen” kuvanveisto ei ole kadonnut maailmasta minnekään, se on muuttanut muotoaan ja noussut uudelleen esiin.

Toisaalta Midjourneyn kaltaisten tekoälyjen vaikutus kuvien tekemisen ja käytön kulttuuriin tulee olemaan valtava ja vielä ennakoimattomissa. Jos tähän mennessä olemme miettineet, kuinka kilpailla digitaalisuuden tuoman kuvien kopioinnin ja monistettavuuden kanssa, miten pärjäämme, kun uniikin ja uuden kuvamateriaalin tuottaminen siirtyy ihmisen käsistä koneelle?

Tärkeämpää kuin se, millä välineillä tulevaisuuden taidetta tehdään, on ehkä kuitenkin se, mitä näillä välineillä tullaan tekemään. Voimmeko antaa kuvataiteen statusarvon kadota ja antaa taiteen limittyä arkiseen, demokraattisena ja kaiken kattavan? Menetämmekö subliimin territoriot pysyvästi? Missä määrin taiteilijakunta voi itse vaikuttaa tulevaisuuteensa?

Koska oma taustani on perinteisen kuvataiteen alalla, olen käsitellyt pelitaidetta ja digitaalista taidetta tarkoituksellisesti tekijän ja taiteilijan näkökulmasta. Tämä lähestymistapa on epäilemättä syntynyt reaktiota siihen, miten vähän näistä kahdesta taidemuodosta koen sanotun kuvataiteen kontekstissa. Uskon kuitenkin kehityksen olevan pysäyttämättömissä sen jälkeen, kun kuvataiteen kenttä on kerran ensin hyväksynyt mediataiteen olemassaolon: tulvaportti digitaalisille tekniikoille on avattu.

Lähteet

Barthes, R. 1977. The death of the author. London: Fontana Viitattu 28.10.2022

<https://sites.tufts.edu/english292b/files/2012/01/Barthes-The-Death-of-the-Author.pdf>

Benjamin, W. 1936. The work of art in the age of mechanical reproduction. Penguin books.

Bredenberg, T & Suonpää, J. 2018. FAQ – Taiteen digitaaliset toimintaympäristöt. Tampere: Tampereen ammattikorkeakoulu.

Bytes for sale 19.10.2018 @Kiasma. Viitattu 10.6.2022 Youtube: AV-arkki

Christiane, P. 2003. Digital art. Kolmas painos, 2015. London: Thames & Hudson Ltd.

Colson, R. 2007. The Fundamentals of Digital Art. Sveitsi: AVA Publishing.

Daval, J. L & Duby, G. 2002. Sculpture – from antiquity to the present day. Taschen.

Deresiewicz, W. 2020. The death of the artist. USA: Henry Holt.

Ganesh, A & McCallum, A & Strubell, E. 2019. Energy and Policy Considerations for Deep Learning in NLP. Viitattu 27.10.2022
<https://arxiv.org/abs/1906.02243>

Groys, B. 2016. In The Flow. New York: Verso.

Groys, B. 2014. On The New. Uusintapainos. New York: Verso.

Halonen, H-R. 2022. Haastattelu. Kuvataiteilija Henna-Riikka Halosta haastatteli 30.5.2022 opinnäytetyön tekijä Anni Saijonkivi.

Kempainen, J. 2022. Haastattelu. Pelisuunnittelija Jaakko haastatteli 8.6.2022 opinnäytetyön tekijä Anni Saijonkivi.

Kempainen, J. 2019. Pelisuunnittelijan peruskirja. Helsinki: Aviador Kustannus.

Koitela, J. 2015. Suomen Taidepoliittinen Käsikirja. Helsinki: Checkpoint Helsinki.

Kokemuspisteitä, 2022. Mitä on pelitaide? Pelitaiteen läänintaiteilija pohtii Viitattu 27.10.2022 <https://www.youtube.com/watch?v=tVEmYtO8YR8>

Kuorikoski, J. 2018. Pelitaiteen manifesti. Helsinki: Gaudeamus.

Lundemo, T 2018. Ajattelun polut: malleja isomorfisille suhteille. Teoksessa Bredenberg, T; Suonpää, J. 2018. FAQ – Taiteen digitaaliset toimintaympäristöt. Tampere: Tampereen ammattikorkeakoulu.

Luukkonen, I 2018. Taide digitaalisessa murroksessa. Teoksessa Bredenberg, T & Suonpää, J. 2018. FAQ – Taiteen digitaaliset toimintaympäristöt. Tampere: Tampereen ammattikorkeakoulu.

Meriläinen, R. 2022. Haastattelu. Kuvataiteilija Reija Meriläistä haastatteli 14.6.2022 opinnäytetyön tekijä Anni Saijonkivi.

Mäkikoskela, R. 2015. Ympäri, sisällä : kolmiulotteinen työskenteleminen kuvataiteessa. Väitöskirja. Taiteen laitos. Helsinki: Aalto-yliopisto. Viitattu 27.10.2022 <https://aaltodoc.aalto.fi/handle/123456789/20078>

Perry, M. 2011. The art of not making. Lontoo, Thames & Hudson.

Polfield D. 2020. The Dream Architects. New York: Grand Central Publishing.

Rasinkangas, K. 2022. Haastattelu. Taiteilija Jaakko Rasinkangasta haastatteli 9.6.2022 opinnäytetyön tekijä Anni Saijonkivi.

Rastas, P & Väkiparta, K. 2007. Sähkömetsä: Videotaiteen ja kokeellisen elokuvan historiaa Suomessa 1933-1998. Helsinki: Valtion Taidemuseo.

Rastas, P. 2019. Mediataiteen historia. Julkaistu 14.10.2019. Viitattu 10.6.2022 Youtube: AV-arkki

Rensujeff, K. 2014. Taiteilijan asema 2010. Helsinki: Taiteen edistämiskeskus ja Kaija Rensujeff <https://suomenteatterit.fi/wp-content/uploads/2013/06/Taiteilijan-asema-2010.pdf>

Roiha, A & Rautiainen, P & Rensujeff, K. 2015. Taiteilijan asema ja sukupuoli. Helsinki: Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämissäätiö – CUPORE. Viitattu 30.11.2022
https://www.cupore.fi/images/tiedostot/taiteilijanasemajasukupuoli_v09.pdf

Siukonen, J. 2011. Vasara ja hiljaisuus. Helsinki: Kuvataideakatemia.

Suorajärvi, S-M. 2022. Haastattelu. Kuvataiteilija Satu-Minna Suorajärveä haastatteli 8.6.2022 opinnäytetyön tekijä Anni Saijonkivi.

Taira, T & Väliäho, P. 2004. Vastarintaa nykyisyydelle: näkökulmia Gilles Deleuzen ajatteluun. Turku: Eetos.

Tujula, L. 2017. Taikapiiri — taidepeli ja peli osana taiteellista työskentelyä. Opinnäytetyö. Kuvataiteen koulutusohjelma. Turku: Turun ammattikorkeakoulu. Viitattu 27.10.2022
https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/126772/galleria_taikapiirina_2017_04_11.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Wallin, E. 2019. Virtuaalitodellisuus taiteessa ja taiteen markkinoinnissa – Mihin VR ja AR soveltuvat? Johdon assistenttityön ja kielten koulutusohjelma. Haaga-Helia <https://www.theseus.fi/handle/10024/263832>

Wittkower, R. 1977. Sculpture: Processes and principles. Harper & Row.

Yli-Annala, K. Ajan avautuminen paikassa: videoinstallaation kokemuksesta. Teoksessa Taira, T & Väliäho, P. 2004. Vastarintaa nykyisyydelle: näkökulmia Gilles Deleuzen ajatteluun. Turku: Eetos.

Kuvat



Kuva 1. Esimerkki Midjourneyllä tuotetusta ensimmäisestä kuvavalikoimasta.

Annettu "command prompt": cyber whale iguana on a rock middle of a meadow, planets on the sky, violet daylight, stormy, hyperrealistic, scenery, cold color palette, salvador dali style, cybercore, dark fantasy --ar 16:9



Kuva 2. Aiemmasta kuvasta valittu neljäs vaihtoehto suurennettuna.



Kuva 3. Edellisen kuvan uusi versio remaster-käsittelyn jälkeen.