



MAALAUUS DIGITALISAATION AIKAKAUDELLA

Aino Autere

Opinnäytetyö
Toukokuu 2018
Tampereen ammattikorkeakoulu
Kuvataiteen koulutusohjelma

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu

Kuvataiteen koulutusohjelma

AUTERE, AINO:

Maalaus digitalisaation aikakaudella

Opinnäytetyö 22 sivua

Toukokuu 2018

Tämä tutkielma jäsentää digitalisaation ja post-internetin vaikutusta nykymaalaukseen, sekä erottelee maalaustaiteen viimeaikaisia kehityssuuntia vertaillen niitä sen teoreettiseen historiaan. Tavoitteena oli tarkastella maalaustaiteen asettumista nykypäivässä ja tehdä katsaus siihen, millaisia uusia muotoja se on ottanut digitaalisuuden ja internetin vaikutuksen ollessa yhä merkittävämmässä osassa myös taiteen kenttää. Tutkimus perustui pääasiassa kirjalliseen aineistoon; taiteilijoiden ja taiteen alan tuntijoiden artikkeleihin, esseisiin ja kirjoituksiin digitalisaation vaikutuksesta taiteeseen, sekä post-internetin käsitteestä. Suurin osa tutkielman lähteistä ovat sähköisessä muodossa, sillä on myös post-internettiin liitettävän ideologian mukaista, että julkaistut tekstit ovat nettiyhteyden ja avoimen lähdekoodin kautta kaikkien helposti saatavilla.

Lähdemateriaalina ja merkittävässä osassa tässä tutkimuksessa olivat muun muassa Artie Vierkantın essee *Post-Image Object* (2010), jota lukuisat post-internetistä kirjoittaneet ovat lainanneet ja hyödyntäneet omien ajatustensa tukena, sekä Melanie Bühlerin toimittama *No Internet, No art: A Lynch Bytes Anthology* -julkaisu vuodelta 2015, ja Alex Baconin ”*Surface, Image, Reception: Painting in a Digital Age*” (2016). Pohjatietona maalaustaiteen modernistiseen teoriaan ja historiaan käytettiin Inka-Maija Iitiän vuonna 2008 julkaistua väitöskirjaa ”*Käsitteellisestä ruumiilliseen, sitaatiosta paikkaan – maalaustaide ja nykytaiteen historia*”. Lisäksi osana tätä tutkielmaa on esimerkkitaiteilijoita ja heidän teoksiaan havainnollistamassa digitaalisen- ja post-internetiä ilmentävän ajattelun näkymistä taiteessa, ja erityisesti maalaustaiteessa.

Asiasanat: nykytaide, maalaustaide, digitalisaatio, post-internet, net art, new media art

ABSTRACT

Tampere University of Applied Sciences

Degree Programme in Fine Art

AUTERE, AINO:

Painting in the Age of Digitalization

Thesis 22 pages

May 2018

This thesis approaches contemporary painting through the affect of digitalization and post-internet as phenomena. Aim was to distinguish developments happened in the field of painting and comparing them to the theoretical history of painting. Objective was to examine where contemporary painting settles in present time and what kind of new forms has it taken when digitalization and post-internet now have a major role also in the field of art. This research was mainly based on articles, essays and writings on art's relation to digitalization and post-internet. According to the ideology connected with post-internet most of the reference texts used in this thesis are open source and available to anyone with an internet access.

Artie Vierkant's essay "Post-Image Object" from 2010 and "No Internet, No art: A Lynch Bytes Anthology"- edited by Melanie Bühler and Alex Bacon's "Surface, Image, Reception: Painting in a Digital Age"(2016), have functioned as few of the main references used in this thesis. Inka-Maija Iitiä's doctoral study "Käsitteellisestä ruumiilliseen, sitaatiosta paikkaan – maalaustaide ja nykytaiteen historia", has been the founding information in this study on modernist theoretical history of painting. To demonstrate how post-internet and digital thinking are transferred into contemporary art and painting there are few artist compiled to work as examples.

Keywords: contemporary art, painting, digitalization, post-internet, new media art, net art

SISÄLLYS

1. JOHDANTO.....	4-5
2. MAALAUKSEN TEOREETTISESTA KEHITYKSESTÄ	
2.1 Dokumentaatiosta dematerialisaatioon.....	5-6
3. POST-INTERNET	
3.1 Esivaiheita: New media ja Net Art:.....	7-8
3.2 Post-internetin määritelmistä.....	8-10
4. MAALAUKSEN LINKITTYMINEN DIGITAALISUUTEEN.....	10-15
4.1 Appropriaatiosta ja originaaliudesta.....	15-17
4.2 Digitaalinen kuva suhteessa käsin tehtyyn.....	17-19
5. OPINNÄYTETYÖN TAITEELLINEN OSA:	
Middle Grounds Between Hybrids.....	19-20
6. POHDINTA.....	21-22
LÄHTEET.....	23-25

1. JOHDANTO

Olemme kaikki tavalla tai toisella “online”. Yhteiskunta vaatii meiltä sopeutumista digitaalisuuteen eri muodoissa, ja on yhä mahdottomampaa toimia tai olla osana yhteiskuntaa välttämättä verkkoon pohjautuvia rakenteita tai palveluita. Internet on sulautunut osaksi jokapäiväistä kokemusta, ja sen vaikutus kulttuuriimme on yhtäaikaisesti hienovarainen sekä radikaali.

– – the Internet and its cultural impact have become at once totalizing and quotidian, and the philosophical position of the previous era—overlapping and commingling, both in agreement and in opposition – is informing the next critical development (Bauer, 2011).

On hataraa väittää, että tässä hetkessä olisi myöskään nykytaidetta, joka lukeutuisi verkon ulkopuolelle. Vaikka taiteilijana ei suoraan työskentelisi digitaalisuuteen liitettävän tekniikan tai välineen parissa, kytkeytyvät teknologia kuten: internet, digitaaliset laitteet ja ohjelmat, sosiaalinen media ja sen eri muodot välittömästi myös taiteen kenttään. Kuten kaikki, on taidekin automaattisesti teknologian vaikutuksen alaisena ja taiteilijat omaksuneet sen logiikan mukaista tapaa katsoa, ajatella ja toimia. Taidekenttä on muutoksessa internetin arkipäiväistymisen myötä ja sen synnyttämien ilmiöiden, kuten post-internetin vaikutuksen alaisena.

Sosiaalinen media toimii julkaisujen teossa, taiteen tuottamisessa, jakamisessa ja markkinoinnissa. Ylipäättään tiedon saaminen taiteilijoista ja heidän työstään netin kautta on kulttuurialoilla yhä merkittävämpää. Internet ja sosiaalinen media ovat laajentaneet ja monipuolistaneet nähtävillä ja saatavilla olevan taiteen määrää. Emme ole ajassa, jossa olisi rajattomat mahdollisuudet, mutta kirjoitusten, kuvien tuottamisen ja jakamisen, sekä niiden vapaamman saatavuuden myötä myös kulttuuri ja kieli ovat muuttuneet merkittävästi (Vierkant 2010).

Lähestyn tässä tutkielmassa internetin ja digitalisoitumisen vaikutusta erityisesti maalaustaiteeseen. Kuinka internet ja sen tuomat mahdollisuudet, sekä vaihtoehtoinen esittämisen tapa ovat monipuolistaneet maalauksen esittämiskäytäntöjä, sekä käsityksiä siitä mitä maalaus on materiaalisesti, ja mikä nykyajassa on luettavissa maalaukseksi.

Internetin ja sen sisällä toimivien yhteisöjen kaltainen toiminta siirtyy myös niiden ulkopuolelle. Ne ovat tuottaneet uutta sisältöä taiteeseen ja siirtyneet taiteen kentälle työskentelymetodeina, sekä uusina tapoina tehdä ja tuottaa myös esimerkiksi taiteellista tutkimusta.

Tutkimusmetodinä olen vertaillut maalauksen teoreettisen kehityksen vaiheita kokoavaa tekstiä, sekä tekstejä käsitellen internetiä ja siihen linkittyvää taidetta ja teoriaa 90-luvun lopulta tähän päivään. Lopputyöni taiteellisessa osassa ja omassa taiteellisessa työskentelyssäni olen pyrkinyt käytännöllisemmästä lähtökohdasta miettimään digitaalisesti tuotetun ja käsin tehdyn kuvan suhdetta, niiden aineellisuuden tuntua ja pohtia mielikuvia joita mielikuvia ja suhtautumista joita ne tuottavat.

2. MAALAUKSEN TEOREETTISESTA KEHITYKSESTÄ

2.1 Dokumentaatiosta dematerialisaatioon

Tässä alaluvussa pohdin miten juuri maalaus on muuttunut digitalisoitumisen ja internetin ilmiöiden myötä? Kriittisesti voidaan kysyä onko se yhä eräänlainen pyhä ja muuttumaton jäännös menneisyydestä, joka jumiutuu modernistiseen keskusteluun lukuisista kuolemistaan? Alkulähteet kysymyksille maalauksen asemasta ovat jo 1800-luvulla, jolloin valokuva syrjäytti maalauksen dokumentoinnin välineenä.

Kun esittävyydelle ja todellisuuden kuvaamiselle ei enää ollut tarvetta, saattoi moderni maalaustaide toimia kokemuksen välittäjänä ja tilana abstraktille ilmaisulle, toteaa Inka-Maija Iitiä, joka käsittelee väitöskirjassaan maalauksen teoreettisen historian vaiheita ja purkaa maalaustaiteen loppuja ja sen kuoleman myyttiä. 1800-luvun teollinen kehitys synnytti väriteorioita, jotka siirtyivät maalaukseen erilaisina tyyliuuntauksina, kuten pointillismina. Venäläiset konstruktivistit halusivat häivyttää tekijän yksilöllisen ilmaisun pois maalauksesta:

Kun maalarit huomasivat, etteivät he voi kilpailla teollisen tuotannon kanssa, he pyrkivät sisäistämään maalaamiseen joitakin teknologian piirteitä, tekivät maalaamisesta mekaanisen prosessin. – – Rodtsenko ja kumppanit halusivat karsia maalauksen komposition, eli persoonalliset ja sommitelmalliset piirteet ja tehdä subjektiivisuudesta tyhjennetyn 'konstruktion' kokeilupinnaksi esim. arkkitehtuurin ja teollisen muotoilun suunnittelulle. (Iitiä 2008, 27–28.)

Avant-garde syntyi 1900-luvulle tultaessa kritiikkinä kuluttajan ja tuotteen suhteelle teollistumisen kiihtyessä. Teollistumisen koettiin vaikuttavan taiteeseen rappeuttavasti, muuttaen sen pelkäksi kulutushyödykkeeksi. Maalauksen säilyttäminen puhtaana ja autonomisena vaati sen olemuksen etsimistä ja eleiden tutkimista. Maalauksena oli pelastautuduttava abstraktioon selvitäkseen massatuotannon ajalta. 1910-luvulla Duchampin readymade-teokset asettivat maalauksen autonomisen aseman kritiikin alle ja ilmensivät sen tilaa eräänlaisena mahdottomuutena: kuinka maalauksesta kyettäisiin tekemään pysyvä määre ja säilyttämään sen asema muuttuvassa maailmassa ja mekaanisen reproduktion aikakaudella? (Iitiä 2008, 27.)

Aina 60-luvulle asti maalaustaide oli ollut taidemaailman keskiössä ja pääsääntöisesti avantgardistista, mutta alkoi liukua sieltä pois performanssin, minimalismin ja käsitetaiteen tullessa sen rinnalle. Vuonna 1960 tunnustettu taidekriitikko Clement Greenberg esitti ajatuksen kuvapinnan optisuuden hyödyntämisestä; maalauksen litteiden ja sen kirjaimellisen aineellisuuden suhteesta. Myös paljas maalaus pohja saattoi olla maalaus, joskaan ei kovin hyvä sellainen. (Iitiä, 2008, 29.)

Greenbergin jälkeen amerikkalainen teorianmuodostus on ollut keskeisin määrittelevä tekijä nykytaiteelle. 60-luvun lopulla amerikkalaiset käsitetaiteilijat luopuivat väline-erityisyydestä taiteen tekemisessä ja liikkuivat kohti taiteen luonnetta pohtivia kysymyksiä. Kielestä ja kirjoitetusta tekstistä tuli määrittävä väline. Sekä modernistinen perinne että avantgardistinen käsitetaide jakoivat ajatuksen maalauksen puhdistamisesta, mutta käsitetaiteen tavoite oli kuitenkin käsitellä maalauksen loppua, siirtyä epäaineelliseen, dematerialisaatioon, ja pohtimaan taiteen ideaa. Itse taideobjektin merkitys väheni ja siirtyi pois teoksen sisällön keskiöstä. (Iitiä 2008, 75–76.)

3. POST-INTERNET

3.1 Esivaiheita: New Media ja Net Art

Esivaiheet digitaalisuudesta ja internetistä vaikutteita ammentaneelle taiteelle ovat jo 60-luvun videotaitteessa. Teknologia tuli halvemmaksi ja aiemmin vain suurille televisioyhtiöille mahdollinen tekniikka tuli myös tavallisen kuluttajan saataville. Varhainen videotaide kommentoi massamediaa kriittisesti ja otti vaikutteita muun muassa performanssista, valtion instituutioita ja arvoja kritisoivasta Arte Poverasta, sekä eri taiteenaloja yhdistelevästä Fluxus-liikkeestä. (Meigh-Andrews 2006.)

Ensimmäinen internetiä muistuttava tietoverkko ARPANET kehitettiin amerikkassa 60-luvun lopulla alunperin armeijan puolustusvoimien sisäiseksi tietoverkoksi. Tuolloin armeijan lisäksi samankaltaisia tietoverkkoja hyödynnettiin lähinnä yliopistojen akateemisessa tutkimuskäytössä. Vähitellen seuraavien vuosikymmenien aikana käyttömahdollisuudet laajenivat, kun internetin markkinapotentiaali havaittiin. Vuonna 1994 The Netscape Corporation esitteli uuden kaupallisen verkkoselaimen ja käyttö liikkui aiemmasta armeijan ja yliopistojen käytöstä henkilökohtaiseen kommunikaatioon ja julkaisemiseen (Tribe & Jana 2006). 90-luvun loppupuolella internet voitiin jo valjastaa kaupallisten palveluntarjoajien käyttöön. Ideologiat vapaista markkinoista ja liberaalin demokratian noususta pyrkivät pyyhkimään kommunismin jäljet maailmasta. Samalla ne vaikuttivat merkittävästi myös suuntaan, jolla internetiä lähdettiin kehittämään eteenpäin. (Aranda, Kuan Wood & Vidokle 2015, 5.)

Vaikutusvaltaiset media-alan osaajat alkoivat alunperin käyttää sanaa *New Media* kuvailemaan uusia digitaalisia julkaisuformaatteja kuten CD-ROMEja ja internettiä, joiden rinnalla sanomalehdet ja televisio näyttäytyivät vanhanaikaisina. Pian myös taiteilijat, kuraattorit ja kriitikot omaksuivat sanan viitaten sillä multimediainstallaatioihin, virtuaaliin ympäristöihin ja nettitaiteeseen. (Tribe & Jana 2006.)

90-luvulla alettiin puhua *New Mediasta*, se käsitti sisälleen: internetin kokonaisuudessaan, nettisivut, tietokone-multimedian, tietokonepelit, CD-ROM:it, DVD:t ja VR:n. New Median

määritelmä oli hyvin voimakkaasti sidoksissa välineeseen, ja yleinen käsitys siitä liittyi ennemmin esimerkiksi tietokoneen hyödyntämiseen materiaalin jakelussa ja esittämisessä, kuin sen tuottamisessa. Esimerkiksi netissä julkaistut kirjoitukset saatettiin lukea New Mediaksi, mutta vastaavasti paperille painettuna ne eivät siihen lukeutuneet. (Manovich 2007.)

Post-internetiä edeltävä termi *Net Art* syntyi kun Vuk Cosik -niminen taiteilija avasi vuonna 1995 “glitchaantuneen”, eli vioittuneen sähköpostin. Cosik alkoi käyttää tätä termiä “online-taiteesta” ja internetissä tapahtuvasta kommunikaatiosta taiteen ympärillä. Net Artin käsitteeseen sisältyi muun muassa netissä toisiinsa viittaavat grafiikat, sähköpostit, tekstit, sekä kuvat. Taiteilijat, teknokulttuurista kiinnostuneet ja sitä kritisoivat kävivät aktiivisesti keskustelua ja vaihtoivat keskenään ideoita aiheen ympärillä. Internetin alkuaajan merkitys taiteelle näkyi erityisesti Itä-Euroopassa ja Venäjällä. Post-kommunistisessa, neoliberaalisessa ajassa internetin ympärillä leijui lähes utopistinen aura ja toivo siitä, että se voisi myös toimia uutena, vapaampana alustana poliittiselle keskustelulle. Tuona aikana internet oli vielä verrattain vapaa kaupallisesta sisällöstä, sekä etäällä taidemaailman vaikutuspiiristä. (Greene 2004.)

Net Art siirtyi vähitellen myös näytön ulkopuolelle ja internet lakkasi toimimasta ainoana esitysalustana kyseiselle taiteelle. Myös “prosurfereiksi” nimitetyt (Olson 2008) taiteilijat ja muut aktiivisesti internetin parissa toimivat henkilöt kokivat, että Net Art tai New Media Art olivat termeinä liian suppeita kuvailemaan kaikkea aiheen ympärillä tehtyä taidetta.

New Media is here denounced as a mode too narrowly focused on the specific workings of novel technologies, rather than a sincere exploration of cultural shifts in which that technology plays only a small role. It can therefore be seen as relying too heavily on the specific materiality of its media. (Vierkant 2010.)

3.2 Post-internetin määritelmistä

Aika, jona Net Artista ja post-internetistä on puhuttu on varsin lyhyt, noin 20 vuotta. On sinänsä haastavaa puhua aiheesta käsitteen yhä muuttuessa. Artie Vierkant koki, ettei post-internetiä voida täsmentää tiettyyn hetkeen, sillä kaikki kulttuurin tuotokset, jotka ovat vaikuttaneet internetistä sulkeutuvat sen alle (Vierkant 2010).

Vuonna 2006 taiteilija Cory Archangel totesi keskustelussaan kuraattori Karen Verschoorenin kanssa, ettei internetiin viittaava taide välttämättä ollut enää Net Art:ia, mutta taidetta, joka saattoi olla olemassa vain internetin olemassaolon seurauksena (McHugh 2009, 185).

Ensimmäisiä kertoja sana *post-internet* tuotiin näkyvämmiin esille vuoden 2008 aikoihin, kun taiteilija Marisa Olson nosti sen esiin haastattelussaan “We Make money Not Art”-verkkosivulle. Post-internetin käsite lähti sittemmin kehittymään eteenpäin kirjailija Gene McHugh'n 2009–2010 julkaisemassa samannimisessä blogissa. McHugh määritteli post-internetiä taiteena ja sen olosuhteina, joissa internet nähdään ennemmin uutuudessaan viehättävänä kuin banaalina. (Vierkant 2010.)

Vuoden 2009 New Museum'n triennaalin “Younger Than Jesus” -näyttelyyn kuratoitiin taiteilijoita, jotka liikkuivat mutkattomasti läpi eri medioiden, eikä digitaalisuutta enää eroteltu selkeälinjaisesti muista tekniikoista. Aiemmin digitaalinen New Media Art oli nähty taiteessa ennemmin sen teknologisten ominaisuuksien kuin kulttuurillisten ja esteettisten arvojen kautta. Nämä siirtymät, sekä yhtenä tekijänä Artie Vierkant'n vuoden 2010 essee "The Image Object Post-Internet", synnyttivät uudenlaista ajattelutapaa ja keskustelua taiteellisen tuotannon ja digitaalisuuden vuorovaikutuksesta. (Bühler 2015, 10.)

Pian nettiä ja digitaalisuutta käsittelevä, tiettyjä piirteitä omaava nykytaide alettiin tunnistaa post-internet- taiteena, ja digitaalisuuden rooli taiteen tekemisessä mukautui yhä joustavammaksi. Muutaman vuoden päästä post-internetiä käsittelevä taide ja keskustelu sen ympärillä tuli yhä näkyvämmäksi. Vuonna 2012 Claire Bishop kirjoitti Artforumiin digitaalisen taiteen olevan irrallaan muusta taidemaailmasta ja vain marginaalisen joukon kentällä reflektoivan sitä kriittisesti. Bishopin koettiin kuitenkin jättäneen huomioimatta viimeaikaiset tapahtumat (uudenlaisen lähestymistavan digitaalisuuden taidekentällä) ja artikkeli jopa lisäsi entisestään post-internetin saamaa huomiota. (Bühler 2015, 10.)

Guthrie Lonegran kuvaili tehtyä taidetta Internet-tietoiseksi tilaksi, jossa kuvaa taide-objektista havainnoidaan laajemmin kuin pelkkää objektia tai esinettä itsessään (McHugh 2009). Artie Vierkant taas näki post-internetin tehtäväksi avata kysymyksiä, tehdä

yleiskatsausta nykytaiteeseen ja kulttuuriin, sekä asettaa jako New Art Median ja käsitetaiteen välille. Taiteilijan uutena tehtävänä oli toimia monipuolisesti erilaisissa rooleissa ja löytää ehdotuksia taiteen esittämiseksi, sekä kehittää uusia representaatiostrategioita (Bauer 2015). Uuden teknologian myötä mahdollistuneiden tekniikoiden (mm. skannaus, diginäytöt, digitaalinen valokuva, printtaaminen) etuna Vierkant näki niiden tehokkuuden; väliaikaisen ja yhä uudelleen toisinnettavan luonteen. Netin jälkeisessä kulttuurissa näkyvyys ja saatavuus muuntautuvat arvoa määrittäväksi valuutaksi, ja “verkoittuneen” kulttuurin seurauksena fyysinen tila niin sanotusti luhistuu, digitaalisen materiaalin ollessa loputtomasti uudelleentuotettavissa ja muokattavissa. (Vierkant 2010).

Internetin ominaisuus jakaa, levittää ja tuoda ilmiöille laaja-alaisesti nopeaa julkisuutta toimi post-internetiä käsittelevän taiteen markkinoille hyödyksi; teeman ympärille syntyi yhä lisää keskustelua, julkaisuja ja näyttelyitä (Bühler 2015, 10). Toisin kuin aiemmin tunnettu Net Art, joka hyödynsi internetiä lähinnä esitysalustana ja käytti sitä teknisesti teosten toteutukseen, oli post-internet -taiteilijoiden sukupolvi liikkunut rajan yli, jossa digitaalisia strategioita hyödynnetään laajemmin, sekä ajattelun että fyysisten objektien luomiseksi todellisessa maailmassa (Wallace 2014).

4. MAALAUKSEN LINKITTYMINEN DIGITAALISUUTEEN

Post-modernismin aikaiset kysymykset maalauksen olemuksesta ovat nousseet yhä relevanttimmeiksi digitaalisuuden läsnäolossa, mutta ne ovat myös muuttuneet monimutkaisemmiksi taiteen sisällä tapahtuneen tekniikoiden tasa-arvoistumisen myötä. Ylipäätään eri tekniikoiden ja taidemuotojen väliset rajat ovat hälventyneet, eikä esimerkiksi maalauksen, veistoksen, performanssin tai installaation määrittäminen tai erottelu ole yhtä yksioikoista. Maalauksen ei tarvitse enää muistuttaa itseään sen perinteisimmin mielletyssä muodossa, eikä sen ole aikoihin tarvinnut pyrkiä jäljittelemään todellisuutta. Samalla se voi myös poistua oman kuvapintansa tai eleidensä käsittelyn piiristä; toimia sen sijaan viitekehyksenä, työkaluna, lähtökohtana, tai tietynlaisena ajattelun logiikkana taiteellisen työskentelyn taustalla. Käsitys maalauksesta on muodostunut hyvin rajattomaksi. Oikeastaan mitä tahansa kaksikulotteisena hahmottuvaa kohdetta seinäpintaa vasten

asetettuna voidaan tulkita maalauksen kontekstissa.

90-luvulla käsitetaidetta pyrittiin määrittämään uudelleen ja tuomaan maalaustaide sen piiriin. Saksalainen taiteilija Martin Kippenberger esitti, että kaikki maalauksen ympärillä olevat elementit kuuluvat osaksi sitä itseään. Esimerkiksi tilan luonne, siinä tehdyt valinnat sisustuksesta arkkitehtuuriin muodostuvat osaksi esitettyä teosta. Kippenbergerin mielestä maalauksen ei tullut kuitenkaan rajoittua osaksi tällaista “verkkoa” ainoastaan näyttelykäytäntöjen, taiteen jakamisen ja sitä fyysisesti ympäröivien tekijöiden kautta, vaan sen tulisi myös itsessään visualisoida samankaltaisten verkkojen, sekä yhteyksien luonnetta ja toimintaa. (Joselit 2009.)

David Joselit havainnollistaa Kippenbergerin kuvaileman verkon toteutumista Jutta Koetherin vuoden 2009 teoksen *Hot Rod (After Poussin)* kautta. Teoksessa maalaus toimi performanssin keskipisteenä, intallaationa ja maalauskanavana, joka oli asetettu korokkeelle seisomaan metallijaloilla screenin kaltaisesti. Tilaa halkoi valokeila The Saint -yökerhosta pelastetusta valaisimesta, gay-klubilta, joka suljettiin vuoden 1988 AIDS-kriisin myötä. Monokromaattinen maalaus, uudelleentulkinta Nicolas Poussinin roomalaista mytologiaa kuvaavasta maalauksesta (*Landscape with Pyramus and Thisbe, 1651*), viittaa punaisella värillään myös AIDSiin. Myytti Pyramuksesta ja Thisbestä kuvaa elämän ja rakkauden tuhoutumista visuaalisen vihjeen väärintulkinnan seurauksena. Teoksellaan Koether luo kaksijakoisen eleen, joka korostaa itseään, mutta on myös tulkinnallinen; ilmaisullinen välittömyys tyhjentyy sen merkityksessä aikaa Poussinin ja Koetherin teosten välillä. (Joselit 2009.)

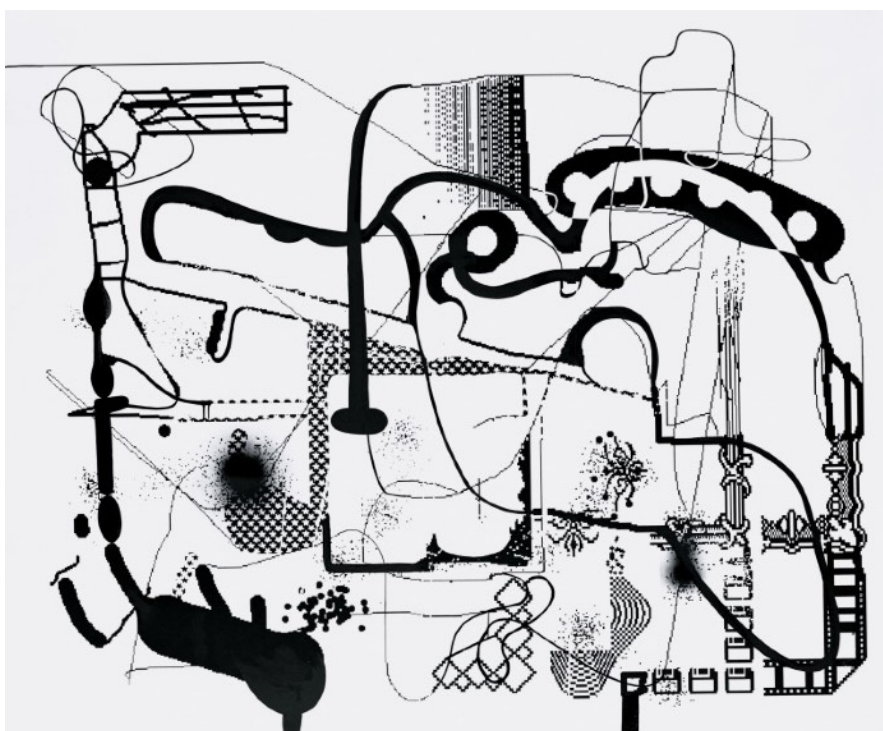




*Jutta Koether Hot Rod
(After Poussin), 2009*

Saksalaistaiteilija Albert Oehler oli ensimmäisiä oman sukupolvensa taiteilijoita, joka toi digiestetiikan teoksiinsa ja pyrki tämän kautta tutkimaan maalauksen fyysisiä rajoja. Vuonna 1992 Oehler alkoi poimia digitaalista kuvastoa ja ryhtyi käyttämään ensimmäistä kotikäyttöön tarkoitettua Texas Instruments -tietokonetta, kuvaohjelmia, spraymaalaa, serigrafiaa sekä kollaasia ja kokeili näiden yhdistämistä ja mahdollisuuksia maalaamisessa. Värimaailma oli rajattu mustaan ja valkoiseen edustamaan ajatusta värien ensisijaisesta luonteesta ideoina, enemmän kuin todellisina fyysisinä objekteina. Tavallaan Oehler tuli kokeilujensa myötä hyvin varhain luoneeksi digitaalisuutta hyödyntävän maalauksen alalajin. (Saltz 2015.)

Albert Oehler, Untitled, 1992, Silk-screen print, acrylic paint and oil on canvas



Amerikkalainen kuraattori ja tutkija Alex Bacon puhuu maalaustaiteen ja teknologian suhteesta:

In a sense, painting has always existed in relation to technology, when the term is understood in its broad definition as the practical application of specialized knowledge: the brush, the compass, the camera obscura, photography, or the inkjet printer (Bacon 2016).

Kuitenkin vasta viime vuosina maalaus on morfologisesti, esteettisesti ja käsitteellisesti yhdistynyt niiden digitaalisten teknologioiden kanssa, joihin se on kytköksissä. Sekä taiteilija että katsoja voivat jakaa kokemuksen digitaalisuudesta tuttuna ja kaikkialla läsnäolevana. Taiteilijat, jotka lähestyvät maalausta digitaalisuuden kautta, eivät niinkään koe sitä teknisesti spesifinä ja refleksiivisenä jatkeena modernismille, vaan toimintana, jossa maalaus viittaa laajemmin monisyisiin yhteiskunnallisiin kysymyksiin esimerkiksi työstä, kehosta ja aistikokemuksista. (Bacon 2016.)



Trudy Benson, Jah Coil, 2012, acrylic, enamel, spray paint and oli color on canvas, 68" x 63"

Amerikkalaisen taidemaalari Trudy Bensonin teokset toimivat tuoreempina esimerkkinä maalaustavasta, jossa digitaalinen kuvakieli ja estetiikka ovat merkittävässä osassa. Bensonin maalaukset korostavat maaliaineen fyysisyyttä ja materiaalisuutta, kerroksellinen abstraktio luo tilallisuuden illuusiota. Kuvallisesti maalaukset jäljittelevät ja lainaavat alkeellisia toimintoja MS Paintin ja Mac Paintin kaltaisista ohjelmista, sekä niissä käytettävien työkalujen visuaalista jälkeä; digitaalinen jälki realisoituu manuaalisesti toteutettuna. Hunted Projects -sivuston julkaisemassa haastattelussa Benson kertoo digitaalisten ohjelmien olevan enemmän inspiraatio kuin suoraan käytetty työkalu, vaikkakin viittaukset esim. MS Paintiin ovat tietoisia. Liikkuessaan pysyvämmin kohti abstraktia ilmaisua Benson toteaa, ettei digitaalisten piirtimien tai välineiden käyttö eronnut suuresti kollaasimaisesta maalaustavasta. (Cox 2012.)

Vaatus taiteen progressiivisuudesta on yhä olemassa, mutta edistysvaatus ei ole enää avantgardistiseen henkeen lineaarisesti etenevää, vaan monisyisempää ja samanaikaisesti moneen suuntaan liikkuvaa. Massamedian luonteen ollessa nykyään täysin toisenlainen kuin sen alkuaikoina, ei edistystä voida enää samassa suhteessa havainnoida tai määrittää. Muutokset myös tapahtuvat ilman erillistä vaatimusta; uudet sukupolvet kasvavat automaattisesti hyvin erilaiseen tapaan havainnoida todellisuutta. Moni nuorempi taiteilija maalaa uudenlaisista lähtökohdista ilman viittausuhdetta perinteiseen maalaustaiteeseen, mikä avaa väylän uudelle yleisölle, jonka ei ole tarpeellista tuntea maalauksen diskurssia tai historiaa sitä lähestyäkseen.

Nähdäkseen tietynlaista taidetta tai tiedostaakseen sen olemassaolon, ei ole enää välttämätöntä asua maantieteellisesti taiteen tai kulttuurin keskiössä, tai matkustaa niihin kohteisiin, joissa taidetta on monipuolisemmin saatavilla. Nähtävissä oleva taide ei rajoitu myöskään gallerioiden ja museoiden tekemiin valintoihin kuratoinnissa. Taiteilijalle internet tarjoaa ilmaisen ja vapaamman esitysalustan, sekä mahdollisuuden promotoida omaa työtään ilman kaupallisia gallerioita tai välikäsiä, joiden välinen kilpailu usein aiheuttaa jakautumista myös taiteen tekijöiden välille. Toisaalta netin runsaudenpulassa ja nopeassa syklissä asiat myös lipuvat ohitsemme, erottuminen sen "virrassa" on vaikeaa tai sattumanvaraista.

Taiteilija Joshua Abelow kirjoitti vuosina 2010–2015 blogia nimeltään “Art Blog Art Blog”. Abelow aloitti bloginsa pääasiassa löytääkseen kontekstia omalle taiteelliselle työskentelylleen ja vertaillakseen sitä muiden taiteilijoiden teksteihin ja teoksiin. Abelow päätti tuoda bloginsa esille galleriatilaan ja hyödyntää blogin valmiiksi antamaa kehystä kuratoinnissa. Olemassa olevan blogin konseptin käyttäminen näyttelyssä oli kuratoinnin kannalta käytännöllistä, samalla yksinkertainen ele herätti paljon huomiota ja kysymyksiä: Onko näyttelyn lopputulos galleria, blogi vai nettisivu – tai jopa kaikkia niitä kolmea? Näyttelyissä esillä olevat teokset olivat traditionaalisilla tekniikoilla toteutettuja, mutta käsittelivät internetin vaikutuksen ja kuvan suhdetta, sekä uutta esitystapaa, jossa digitaalisuus oli mukana teoksissa sisällön ja käsitteellisyuden kautta. (Leiby 2011.)

Ajatus käsitetaiteen dematerialisaatiosta saa jatkumon post-internetin samansuuntaisessa ideologiassa. Artie Vierkant käsittelee kirjoituksissaan ja työskentelyssään *post-image object* -käsitettä. Vierkant kokee, ettei mikään ole pysyvässä tilassa: Objektin on mahdollista tulla toisenlaiseksi objektiksi, sillä se on jo valmiiksi olemassa lukuisten muutostilojen välillä. Vierkantin mukaan konseptualismi kuitenkin otaksuu teorian tasolla, ettei taiteen “fyysiseen kasvuun” kiinnitetä huomiota niiden metodien hyväksi, joissa taideteos jaetaan osiin ideana, kuvana, kontekstina tai ohjeena. Objektit ja kuvat jotka syntyvät post-internetin seurauksena, on kehitetty koskien niiden tiettyä materiaalisuutta, sekä lukuisia esittämisen ja jakamisen metodeja. Vaikka kuva tai objekti voitaisiin jäljittää sen alkuperäiseen lähteeseen, ei “lähdeobjektin” olemusta voida enää pitää merkittävämpänä kuin sen kopiota. (Vierkant 2015.)

4.1 Appropriaatiosta ja originaaliudesta

Taiteilijat ovat aina ottaneet vaikutteita ja imitoineet toisiaan, mutta 1900-luvun aikana taiteessa syntyi selkeämmin appropriaatioon perustuvia työskentelytapoja, kuten kollaasi, montaasi ja “sämpläys”. Alettiin käyttää yhä enemmän löydettyä kuvastoa ja ääntä, tietokoneiden copy & paste -toiminnot tekivät kollaasimaisesta työskentelystä yhä helpompaa ja nopeampaa. Massatuotetun kulttuurin mukana myös käsitykset taiteen originaaliudesta alkoivat muuttua. (Tribe & Jana 2006.)

Kenneth Goldsmith käsittelee esseessään “From Uncreative Writing” appropriaatiota kirjoittamisen näkökulmasta. Avoimen lähteen ja jakamisen kulttuuri ovat olleet aina merkittäviä perusteita myös tekstien synnylle. Goldsmith kokee, että on turhaa pyrkiä tuottamaan täysin uusia tekstejä, kun voidaan lähestyä niitä, jotka on jo kirjoitettu; pyrkiä järjestämään, lajittelemaan ja muodostamaan uudelleen olemassa olevaa kirjallista materiaalia. Merkittävämpää on kuinka tuotetut tekstit eroavat toisistaan. Goldsmith tuo tekstissään esiin Marjorie Perloffin käsitteen “unoriginal genius”, jolla viitataan vanhentuneeseen, romantisoituun ideaan eristäytyneestä kirjailijanerosta, ja tämän idean kuolemaan teknologian ja netin tuomien muutosten myötä. Nykyaikainen nero on ennemmin kin henkilö, joka kykenee taidokkaasti hallitsemaan ja levittämään informaatiota. Tyypillisen taiteilijamyytin mureneminen, jossa taiteilija on yksinäinen, itsestään ammentava, väärinymmärretty nero, soveltuu myös kuvataiteilijuuteen. (Goldsmith 2011)

Netin läsnäolo on vaikuttanut suuresti käsityksiimme tekijänoikeudesta ja omistajuudesta. Valtaosa internetin synnyttämästä taiteesta perustuu voimakkaasti ajatuksiin lainaamisesta ja jakamisesta, eikä nettiin tuotetun, tai laitetun sisällön “omistajuudesta” tai alkuperästä ole koskaan täyttä varmuutta.

Appropriation in our era is not the outright theft or questioning of authenticity as it was during the height of Postmodern theoretical development. With the rise of the Internet, and in particular with the rise of the many current social platforms, appropriation is now our reigning cultural condition. (Bauer 2015).

Post-internetin näkökulmasta originaaliudella tai käsintekemisellä ei ole enää samanlaista merkitystä kuin ennen, eikä taideteoksen arvo määrity enää sen luonnon, vaan sen havaitsemisen luonteen ja sosiaalisen presenssin kautta; ei ole olemassa originaalia kopiota. Taideteos on tasa-arvoisesti olemassa galleriassa tai museossa esitettynä, kuten myös siitä tuotetuissa kuvissa ja representaatioissa, vaikka nämä olisivat editoituja ja tuotu toiseen kontekstiin jonkun muun kuin itse taiteilijan toimesta. Teos, sen representaatiot sekä kopiot voidaan nähdä samanarvoisia alkuperäisen teoksen kanssa. (Vierkant 2010.)

Jos taiteen esittämistä museossa tai galleriassa perustellaan kokemuksen aitouden ja teoksen originaaliuden kautta, on logiikka hatara, sillä myös kokemus on monipuolistunut ja muuttunut merkittävästi digitalisoitumisen myötä. Teoksen muoto ei automaattisesti ole

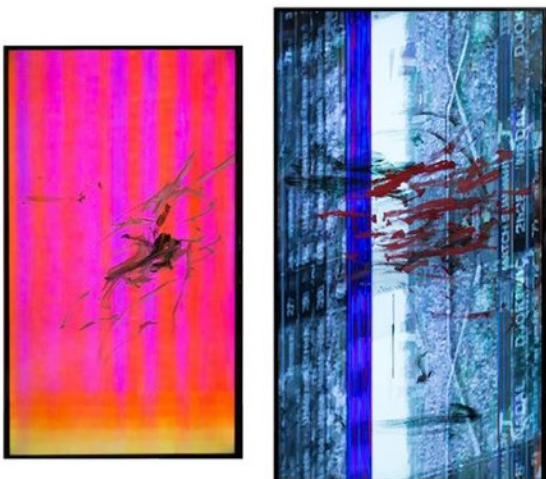
fyysinen objekti. Esille laitettu fyysisenä havaittava kappale voi olla täysin toissijainen teoksen merkityksen ja sisällön kannalta. Teoksen olennaisin sisältö voi olla ajatuksessa sen kierrosta, kuvan merkityksestä ja sijainnista fyysisen todellisuuden ja ajattelun välillä. Lisäksi alunperin internetiin esitettäväksi tehty tai siellä toimivaan käyttöalustaan pohjautuva teos saattaa vain kärsiä yrityksistä esittää se perinteisesti galleria- tai museoympäristössä.

4.2 Digitaalinen kuva suhteessa käsin tehtyyn

Mikä sitten on maalauksen suhde digitaalisesti tuotettuun kuvaan? Onko digitaalisesti tuotettu kuva katsojalleen etäännyttävä sen epäluonnollisen kliinisyiden vuoksi ja kadottaako se itsestään prosessin näkyvyyden ja tekijyyden? Onko digitaalinen kuva liian virheetön ja täydellinen säilyttääkseen sisältönsä ja yhteytensä elävään? Vaikka digitaalisesti tuotettu kuva olisi kliinisempi ja virheettömämpi verrattuna käsin tehtyyn, välittää se myös aina osittain tekijän subjektin ja tämän tekemät valinnat.

Koska altistumme jatkuvasti digitaalisesti tuotetulle kuvastolle, silmämme tottuvat siihen. Digitaaliset kuvat yhdistyvät osaksi meitä ympäröivää muuta kuvastoa ja elementtejä. Asiat ympärillämme kuvallistuvat, myös digitaalisesti tuotettu kuva muodostuu osaksi tätä kokonaisuutta. Maalauksellisuus voi toimia digitaalisesti toteutetussa teoksessa muun muassa efektinä. Digitaalisuus uudelleenmäärittää myös sitä, kuinka maalaus on katsottavissa. Se voi olla olemassa vain nettiyhteyden tai tietyn sovelluksen kautta – esitettynä näytöltä tai projektorilta, joka vaatii verkkovirtaa.

Ken Okiishi, gesture/data (feedback), 2015, oil paint on LED displays, feedback .mp4 files (color; sound),



Digitaalisuus ei itsessään merkitse aineettomuutta. Laitteet, jotka mahdollistavat digitaalisten formaattien toistamisen, vaativat sähkövirtaa – ne ovat ainetta, valmistettu materiaalista, joka ennemmin tai myöhemmin hajoaa. Vaikka digitaalinen tiedosto mieltyy usealle aineettomana, on se aina sidoksissa aineelliseen, materiaaliseen todellisuuteen.



Wickerham & Lomax, PRE-LEROY, 2016

*Dye sublimation print on canvas with nylon webbing, fur and printed pillows, tarred and feathered frame
92 x 56 inches*

Baltimoresta käsin toimiva taiteilijaduo Wickerham & Lomax:in teokset liikkuvat monen eri tekniikan välillä tutkien virtuaalista tilaa ja kodifioitua kieltä. Vuonna 2016 pidetyn näyttelyn ”Local Atonement: A Nutshell Study of Unexplained Death” teokset lähestyvät spekuloiden maalauksen muotoa ja sen merkityksellisyyttä. 3D-mallinnuksen ja kuvankäsittelyn avulla rakennetut kuvat on printattu kankaalle ja niiden päälle asetellut yksityiskohdat karvasta, tekstiilistä ja metallirenkaista vievät nopeasti katsottuna kaksiulotteisiksi hahmottuvat teokset kuitenkin kohti veistosta ja installaatiota. On vaikea

hahmottaa, mitkä osat ja elementit ovat olemassaolevia kolmiulotteisia kappaleita ja mitkä litteää kuvaa, joka vain jäljittelee 3D:n kautta vaikutelmaa muodosta. Kokemus teoksen pinnasta vaihtuu ja sen eri tasot sekoittuvat keskenään. Kyseiset teokset toimivat siis monen eri tekniikan kautta, riippuen suunnasta, josta niitä katselee. Muoto ja kuvallisuus viittaavat maalauksen tapaan rakentaa kuvaa, mutta samaan aikaan synteettisen tunnun omaavat materiaalit ja kuva-aiheet viittaavat voimakkaasti digitaalisuuteen ja virtuaaliseen tilaan, jossa kuva on tuotettu.

5. OPINNÄYTETYÖN TAITEELLINEN OSA:

Middle Grounds Between Hybrids

Hyödynnän lopputyöteoksessani varsin samanlaisia keinoja kuin Wickerham & Lomax printeissään, mutta luodakseni vertaussuhteen digitaalisesti tuotetun ja fyysisen maalausjäljen välille. Aloittaessani teoksen suunnittelun tein useita luonnoksia Photoshop -ohjelmaa ja piirtopöytää käyttäen, joista valitsin lopulliseen teossarjaan printattavaksi kolme kuvaa. Suurkuvatulosteella muovipressulle printatut digipiirroksot saivat päälleen kerroksen akryylimaalaa. Muovimaali näyttää materiaaliltaan hyvin samankaltaiselta kuin kuvatulosteen pinta ja sulautuu sen kanssa yhteen visuaalisesti, mutta pursotettuna maalin kohoumat luovat tietyssä valaistuksessa varjon, joka nostaa ne esiin litteästä kuvapinnasta.

Pyrin työskentelyssäni yhdistämään erilaisia materiaaleja ja välineitä, ja löytämään uusia hybridejä näiden yhdistelmien seurauksena. Etsin vaihtoehtoja kuvan esittämiselle ja maalauspohjalle. Oikeastaan mikä tahansa pinta voi toimia lähtökohtana maalaukselle tai printille, tai toisintaa niiden käsitettä tai ideaa. Digitaalisten sekä manuaalisten välineiden käytön kautta tutkin rajapintoja digitaalisuuden ja fyysisyyden tunteen välillä: Kuinka kokemus digitaalisesta kuvasta muuttuu kun se tuodaan fyysiseen muotoon objektina tai printtinä. Tietyllä tapaa digitaalisesti tehty kuva printissä viittaa väistämättä digitaaliseen tilaan, jossa se on tehty, mutta yhdistyy samalla fyysiseen tilaan, josta käsin kuvaa katsotaan.

Taitoni Photoshop-ohjelman käyttämisessä rajoittuvat sen alkeisiin ja tietyllä tapaa tämä vapautti odotuksista, joita muuten asettaisin kuvalle ja sen lopputulokselle. Jos kyseessä

olisi perinteisesti maaliaineella toteutettava maalaus, olisi tekniikka itselleni tutumpi ja hallittavampi, jolloin myös maalausprosessini olisi tietoisempi. En tarkoita, ettenkö myös Photoshop-ohjelmaa käyttämällä voisi tulla hyvin tietoiseksi siitä, millaiseen jälkeen ja lopputulokseen haluan pyrkiä, mutta toistaiseksi se toimii itselleni välineenä, joka sallii irrottautumisen tietyistä maalauksen konventioista ja odotuksista, sekä kokeellisemman että rennomman lähestymistavan työskentelyyn.

Valittuani edulliset materiaalit, muovisen kankaan ja muovimaalin sekä “nopean” työskentelytavan havaitsin tämän herättävän tietynlaista suhtautumista teoksia ja niiden koettua “arvoa” kohtaan. Vaikka taidetta tehdään paljon halvasta, käytetystä ja kestävämmästä materiaalista, koen, että maalauksen perinteeseen liittyy edelleen tietynlainen ideologia ja arvostus käsityötä sekä materiaalin laadukkuutta kohtaan, jotka vaikuttavat teoksen koettuun arvoon. Vieraannuttaako digitaalinen jälki niin voimakkaasti, ettei teosta, joka “näyttää koneen tekemältä” arvosteta samalla tapaa sen vuoksi, ettei se ei yhtä suoraviivaisesti näytä käsintehtyiltä ja ihmisen tekemältä kuin perinteinen maalaus.

Digitaalisesti tuotetun kuvan myös oletetaan usein syntyvän vaivattomammin ja nopeammin kuin käsintehtynä. Kuitenkin työskentelyprosessi digitaalisessa formaatissa on hyvin samankaltainen kuin menetelmät ja ajattelu, joita itse olen hyödyntänyt maalatessani, rakentaessani kuvaa ja sen kompositiota. Kuva rakentuu vähiten lisäämällä ja poistamalla siitä elementtejä, etsien tilaa, jossa ne värillisesti, sommitelmallisesti ja materiaalisesti tuntuvat asettuvan paikoilleen. Digitaalisuus välineenä toimii ajatuksellisesti ja kuvan rakentamisen kannalta samoin kuin maaliaineella työskentely, mutta ne erottuvat toisistaan lopputuloksessa, jäljessä ja siinä mihin niiden tulkitaan viittaavan.

6. POHDINTA

Digi-estetiikka on siirtynyt maalaustaiteeseen jo netin alkuaikoina, mutta kyseinen kuvakieli on nykyisin yhä enemmän läsnä. Netin läsnäolo on siirtynyt esteettisten valintojen lisäksi maalauksiin myös kuva-aiheina, sen tuottamina konsepteina ja ajatteluna. Taidetta ei kuitenkaan tulisi pelkän visuaalisen ilmeensä perusteella typistää post-internetin käsitteen alle, tai tulkita sen sisällöllisesti aina viittaavan vain digitaaliseen kulttuuriin tai internetiin. Digitaalisuus välineenä, tai digitaalista estetiikkaa muistuttava taide, ei ole toistaiseksi onnistunut karistamaan digitaalinen-sanaa eräänlaisena etuliitteenä, joka määrittää ja erottelee sitä muista taidemuodoista. Digitaalisuudella tulisi olla mahdollisuus näyttäytyä taiteen tekemisessä myös “pelkkänä” välineenä tai tapana toteuttaa ja tuottaa taidetta ilman että se tulkittaisiin sisältöä määrittäväksi tekijäksi.

Rajanvedot ja erottelu eri tekniikoiden välillä hälvenevät yhä entisestään. Netin tuottaman sisällön ja viittauksien myötä maalaustaiteen on myös mahdollista avautua uudenlaisista lähtökohdista, ja se voi toimia laajemmin kuin esimerkiksi post-modernistisesta lähestymiskohdasta ja itseriitteisestä keskustelusta maalauksen eleistä ja kuvapinnasta. Post-internet-ajattelu on vienyt maalauksen esityskäytäntöjä ja konsepteja monimuotoisempaan suuntaan. Teos voi toimia maalauksen lähtökohdista olematta ulkoisesti maalausta muistuttava. Maalaus voi olla läsnä maalauksellisuuden, kuvallisuuden tai kuvan rakentumisen kautta; toistamatta totuttuja standardeja sen muodosta, koosta tai materiaaleista. Myös esittämisen käytännöt ovat muuttuneet ja maalaus voi olla olemassa ja esitettyä vain digitaalisessa muodossa esimerkiksi internetissä tai virtuaaliympäristöissä.

Kuvien runsaus, internet ja sosiaalinen media ovat myös tuoneet valtavasti lisää referenssejä maalaustaiteelle. Siinä missä galleriat ja museot esittävät vain tietyn osan tehdystä taiteesta, avaa esimerkiksi taiteilijoiden paljon hyödyntämä Instagram-sovellus mahdollisuuden löytää myös niitä taiteilijoita ja taidetta, joita galleriat ja museot eivät edusta. Myös taiteilijan rooli on tietyllä tapaa liikkunut uudestaan kollektiivisempaan suuntaan. Vaikkakin sosiaalinen media keskittyy ja mahdollistaa yksilökeskeisen brändin luomisen, sisältyy siihen samalla mahdollisuus laajempaan ja kansainvälisempään yhteistyöhön taiteen toimijoiden kesken.

Internetin “virrassa” ja sen runsaudessa sekä kuvien kulkeutuessa sekä puristuessa lukemattomien verkkoyhteyksien lävitse, menettävät ne osittain alkuperäiset viittaussuhteensa. Lähes kenellä tahansa internetiä käyttävällä on mahdollisuus editoida ja muokata kuvia, tekstiä, videoita uudelleen ja uudelleen, ja täten luoda niille uusia viittaussuhteita. Netissä kulkeutuneet kuvat alkavat viitata samanaikaisesti useisiin asiayhteyksiin esimerkiksi meemien muodossa. Viittaukset ovat luettavissa tietynlaisen “nettilukutaidon” kehittyessä ja eräänlaisina internetin käytön sivutuotteena ne ilmentävät sen yhteisön toimintaa ja käyttökulttuuria. Netin tuoman jakamisen kulttuurin myötä appropriatiosta on eräällä tapaa tullut yhä välittömämpi ja välttämättömämpi metodi myös taiteen tuottamisessa ja tekemisessä.

Vaikka termin post-internet voi nähdä jo jossain määrin kuluneena tai vanhentuneena, on se mahdollisesti yhä valtaosalle sisällöltään ja monisyisessä käsitteellisessä keskustelussa yhä vieras tai vaikeasti lähestyttävä. Vaikka internet itsessään näyttäytyisikin banaliteettina, se ei taiteeseen sovellettaessa ole läheskään kaikille vielä arkinen. On myös muistettava, että itse post-internetin käsitteen lanseeraaminen ja sen ympärillä tuotettu keskustelu ovat tapahtuneet verrattain marginaalisen joukon taiteilijoita ja kriitikoita toimesta, ja samat nimet toistuvat kirjoituksesta ja julkaisusta toiseen. Internetissä tai sen seurauksena syntyvät ilmiöt ovat elinkaarensa verrattain lyhyitä, koska myös teknologia ja sovellukset vanhenevat varsin nopeasti. Ne menettävät nopeammin relevanttiutensa etenkin niiden parissa, jotka ensimmäisinä ovat käyttämässä, omaksumassa ja vastaanottamassa uudet sovellukset, ohjelmistot, sekä muut ilmiöt netissä.

Post-internet ei terminä suinkaan viittaa siihen, että eläisimme ajassa internetin jälkeen, vaan päinvastoin sen vaikutus yhteiskuntaan on yhä kokonaisvaltaisempi. Post-internet luonnehtii ennemmin aikaa, jossa internetin vaikutuspiiri ylittää teknisten laitteiden ja domainien rajat ja digitaalinen ajattelu sekä algoritmit siirtyvät myös netin ulkopuoliseen todellisuuteen ja toimintaan. Internet on tietyllä tapaa välttämättömyys, se linkittyy kaikkeen nykyhetkessä tehtävään taiteeseen ja se on myös tuottanut tarvittavaa informaatiota seuraavan kriittisen kehityssuunnan muodostumiseksi.

Lähteet:

Aranda Julieta, Kuan Wood Brian, Vidokle Anton 2015

The Internet Does not Exist, Introduction

e-flux journal

<http://raley.english.ucsb.edu/wp-content/Engl800/e-flux-no-Internet.pdf>

Bacon, Alex 2016.

Surface, Image, Reception: Painting in a Digital Age

<http://rhizome.org/editorial/2016/may/24/surface-image-reception-painting-in-a-digital-age/>

Bauer, Brandon 2015

To Open [...] To Collect [...] To Expand[...]To Continue: Richard Serra's Verb List,"

Post@Internet Appropriation and the Culture of the Use of Forms

https://randomculture.files.wordpress.com/2014/01/bauer_to-open-e280a6-to-collect-e280a6-to-expand-e280a6-to-continue.pdf

Bühler, Melanie 2015

Introduction toNo Internet, No Art

A Lunch Bytes Anthology

Cox, Steven 2012

Trudy Benson Interview

HUNTED PROJECTS

<http://www.huntedprojects.com/trudybenson>

Greene, Rachel 2004

Web Work - A History of Internet Art

Internet Art

Thames & Hudson

Goldsmith, Kenneth 2011

From Uncreative Writing

No Internet no Art, A lunch Bytes Anthology, 2015

toimittanut Melanie Bühler

Iitiä, Inka-Maija 2008

Käsitteellisestä ruumiilliseen, sitaatiosta paikkaan – maalaustaide ja nykytaiteen historia

<https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/19370/kasittee.pdf?sequence=2>

Joselit, David 2009

Painting Beside Itself

Painting Beyond Itself

toimittanut Isabelle Graw, Ewa Lajer-Burcharth

Sternberg Press

[https://docs.google.com/file/d/](https://docs.google.com/file/d/0B7_LOpHiL1wBNWZlZjg2M2QtNTg2Zi00NGIyLWFmYmItMTc5ZWE3ODRiOTUz/)

[0B7_LOpHiL1wBNWZlZjg2M2QtNTg2Zi00NGIyLWFmYmItMTc5ZWE3ODRiOTUz/edit?hl=en](https://docs.google.com/file/d/0B7_LOpHiL1wBNWZlZjg2M2QtNTg2Zi00NGIyLWFmYmItMTc5ZWE3ODRiOTUz/edit?hl=en)

Leiby, Sofia 2011

Post-Internet Painting and the Death of Affect

Pool

<http://pooool.info/post-internet-painting-and-the-death-of-affect/>

Manovich, Lev 2007

What Is New Media?

<http://www.alice.id.tue.nl/references/manovich-2007.pdf>

McHugh, Gene 2015

Excerpts from Post Internet, 2009

MASS EFFECT, Art and the Internet in the Twenty-First Century,

toimittanut Lauren Cornell ja Ed Halter

Meigh-Andrews, Chris 2006

A History of Video Art, Second Edition

Bloomsbury

[https://books.google.fi/books?](https://books.google.fi/books?hl=fi&lr=&id=QQq5AQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=video+art&ots=1PbVnF5Ny-&sig=iC36QNMnltO3V1Y5us6pAyRTJfU&redir_esc=y#v=onepage&q=video%20art&f=false)

[hl=fi&lr=&id=QQq5AQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=video+art&ots=1PbVnF5Ny-&sig=iC36QNMnltO3V1Y5us6pAyRTJfU&redir_esc=y#v=onepage&q=video%20art&f=false](https://books.google.fi/books?hl=fi&lr=&id=QQq5AQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=video+art&ots=1PbVnF5Ny-&sig=iC36QNMnltO3V1Y5us6pAyRTJfU&redir_esc=y#v=onepage&q=video%20art&f=false)

Olson, Marisa 2008

Lost Not Found: The Circulation of Images in Digital Visual Culture

WORDS WITHOUT PICTURES

[https://s3.amazonaws.com/arena-attachments/244548/](https://s3.amazonaws.com/arena-attachments/244548/b8c1a5acd8d1176411565eec85d476ee.pdf)

[b8c1a5acd8d1176411565eec85d476ee.pdf](https://s3.amazonaws.com/arena-attachments/244548/b8c1a5acd8d1176411565eec85d476ee.pdf)

Saltz, Jerry 2015

Albert Oehlen Is Like a Badger of Painting

Vulture

<http://www.vulture.com/2015/06/albert-oehlen-is-like-a-badger-of-painting.html>

Tribe Mark, Jana Reena 2006

New Media Art

TASCHEN

[https://is.muni.cz/el/1421/podzim2011/IMK03/um/](https://is.muni.cz/el/1421/podzim2011/IMK03/um/Mark.Tribe.New.Media.Art._cast_.needit.pdf)

[Mark.Tribe.New.Media.Art._cast_.needit.pdf](https://is.muni.cz/el/1421/podzim2011/IMK03/um/Mark.Tribe.New.Media.Art._cast_.needit.pdf)

Vierkant, Artie 2010

The Image Object Post-Internet

jstchillin.org

http://jstchillin.org/artie/pdf/The_Image_Object_Post-Internet_us.pdf

Wallace, Ian 2014

What Is Post-Internet Art? Understanding the Revolutionary New Art Movement

Artspace.com

https://www.artspace.com/magazine/interviews_features/trend_report/post_internet_art-52138

Kuvalähteet:

<http://www.contemporaryartdaily.com/2009/05/jutta-koether-at-reena-spaulings/>

http://s3.amazonaws.com/contemporaryartgroup/wp-content/uploads/2015/08/Oehlen_1992_Untitled.jpg

<http://www.huntedprojects.com/trudybenson>

<http://www.americanmedium.net/local-atonement.html>

http://ltdlosangeles.com/AS_NDR.html

<https://ves.fas.harvard.edu/people/ken-okiishi>