

Einari Hyvönen

DIGITAALISET TYÖKALUT Y-SUKUPOLVEN
MAALAUSTAITEESSA

Kuvataiteen koulutusohjelma
2019

DIGITAALISET TYÖKALUT Y-SUKUPOLVEN MAALAUSTAITEESSA

Hyvönen, Einari
Satakunnan ammattikorkeakoulu
Kuvataiteen koulutusohjelma
Toukokuu 2019
Sivumäärä: 37

Asiasanat: digitalisaatio, y-sukupolvi, nykyaide

Tässä opinnäytetyön kirjallisessa osuudessa tutkittiin erilaisia tapoja hyödyntää digitaalisia työkaluja neljän taiteilijan kautta, jotka ovat syntyneet vuoden 1980 jälkeen. Näitä taiteilijoita yhdisti tietokoneiden ja internetin aikakaudelle syntyminen.

Taidehistoriallista pohjaa tuotiin Andy Warholin 1960-luvun ajatuksista mekanisoida taideteoksen luominen ja minimoida käsityötä vaativa osuus. Tämä linkittyi digitaalisten työkalujen hyötyihin, jossa taiteilijalla on mahdollisuus automatisoida prosesseja tietokoneen hoidettavaksi.

Lopuksi verrattiin kirjoittajan omaa prosessia esiteltyihin taiteilijoihin. Perehtymällä tähän aiheeseen selvitettiin aikakautta, jonka tuotos kirjoittaja on, sekä täsmennettiin kuinka y-sukupolven taiteilijat ovat omaksuneet digitaaliset työkalut perinteisten menetelmien lisänä.

Tutkimus pohjautuu biografiseen kirjallisuuteen, esitelmiin ja taiteilijahaastatteluihin. Tutkimaani materiaali on julkaistu perinteisten painotuotteiden lisäksi e-lehtinä, blogiteksteinä ja videotaltioina.

DIGITAL TOOLS ON TRADITIONAL PAINTING BY THE GENERATION Y

Hyvönen, Einari

Satakunnan ammattikorkeakoulu, Satakunta University of Applied Sciences

Degree Programme in Fine Arts

May 2019

Number of pages: 37

Keywords: digitalisation, generation Y, contemporary art

The purpose of this thesis was to study the diverse ways of utilizing digital tools by the process of four artists, whom have born after 1980. These artists were related to each other by growing up in the era of computers and internet.

Art historical point of view was explored through Andy Warhols 1960's thoughts of mechanical reproduction and minimizing the labor work of the process. This was linked to the possibility for the artist to automatize their processes for the computer and it was count as one of the benefits of the digital tools.

Finally, the authors own artistic process was compared to the artists presented above. By familiarising to this subject, the author clarified the era of which output he is and defined how the artists of the generation Y have adopted digital tools as additional to the traditional mediums.

The study was based on biographical literature, lectures and artist interviews. The material that has been used is published as in printed books, e-books, blog texts and video recordings.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	HISTORIA KONTEKSTI.....	7
2.1	Digitaalinen vs. analoginen.....	7
2.2	Digitaalisuuden historia	8
2.3	Uudet alustat ja menetelmät.....	9
2.3.1	Net.art	9
2.3.2	Post-internet -taide.....	10
2.3.3	Post-digitaalinen ja post-analoginen taide.....	11
2.4	Pioneeri Warhol ja uuden teknologian omaksuva Hockney	12
2.4.1	Warhol: Mekaanistumisen uranuurtaja.....	12
2.4.2	David Hockney ja iPad	15
3	POST-DIGITAALINEN Y-SUKUPOLVI	17
3.1	Y-sukupolven määritelmä.....	17
3.2	Y-sukupolvi ja taide.....	19
4	TAITEILIJAESIMERKIT.....	20
4.1	Austin Lee ja uudet teknologiat	21
4.2	Avery Singer: SketchUp	23
4.3	Maja Djordjevic: MS Paint	24
4.4	Oli Epp: Adobe Photoshop	26
5	DIGITAALISET TYÖKALUT OMASSA PROSESSISSANI	29
5.1	Digitaalinen prosessi.....	30
6	YHTEENVETO	33
	LÄHTEET.....	35

1 JOHDANTO

Digitaalisia laitteita ja ohjelmia on ollut arkikäytössäni jo varhaislapsuudesta saakka. Digitaalisen elektroniikan olemassaolo on minulle itsestäänselvyys. En ole aiemmin perehtynyt sen historiaan enkä varsinaisesti kyseenalaistanut elämää ilman sitä. Tämän päivän yhteiskunta nojautuu entistä enemmän digitaaliseen teknologiaan, niin ei ole mikään ihme, että myös taiteilijat omaksuvat digitalisaation tuomia työkaluja taiteellisissa prosesseissaan.

Näiden ajatusten innoittamana olen selvittänyt, kuinka digitaalisia työkaluja hyödynnetään taiteessa perinteisten menetelmien rinnalla. Olen perehtynyt yhteiskunnan digitaalisen murroksen mahdollistamiin uusiin aikalaistaidemuotoihin y-sukupolvisen näkökulman kautta.

Tutkielman toisessa luvussa taustoitan käsittelemääni teemaa käymällä läpi digitaalisuuden historiaa sekä digitaalisiin prosesseihin ja internetin hyödyntämiseen perustuvia nykytaiteen muotoja. Yksi taiteilijan tehtävistä on kuvata ja kyseenalaistaa aikansa yhteiskunnan tilaa. Uskon että tulevaisuudessa taidehistorioitsijat ottavat esille digitaalisen tekniikan yhtenä aikamme taiteen merkittävimpanä vaikuttajana.

Rinnastan digitaalisten työkalujen tuomaa automatiikkaa Andy Warholin tapaan siirtä käsitteistä mekaanisiin menetelmiin. Avaan hänen koneellistumisen ihannointia ja vuoden 1985 kokeiluja digitaalisten työkalujen parissa. Warhol on yksi kaikkien tuntemista taiteilijoista, joka teki varhaisimpia taiteellisia kokeiluja tietokoneella. Toiset taiteilijat ovat omaksuneet uusia tekniikoita taiteilijauransa myöhemmässä vaiheessa. Tästä olen ottanut esimerkkinä David Hockneyn ja hänen käytännönläheisen näkökulmansa hyödyntää taiteessaan iPadia.

Warholin ajatukset 1960-luvun alkupuolelta ovat läsnä myös tietokoneiden ja internetin aikaan syntyneiden y-sukupolven edustajilla. Kolmannessa luvussa selvitän termin *y-sukupolvi* ja kuinka se eroaa aiemmista sukupolvista. Tämän jälkeen esittelen neljä länsimaista y-sukupolvea edustavaa taiteilijaa ja heidän ominaista tapaa hyödyntää

taiteessaan digitaalisia työkaluja. Valitsin esiteltävät taiteilijat heidän käyttämänsä tekniikan, ikäjakauman ja henkilökohtaisen kiinnostukseni vuoksi.

Viidennessä luvussa avaan omaa taiteellista prosessiani digitaalisten työkalujen parissa ja vertaan sitä tutkimieni taiteilijoiden työskentelytapoihin. Perehtymällä tutkimaani aiheeseen olen selventänyt aikakautta, jonka tuotos olen, sekä havainnollistanut kuinka valitut taiteilijat käyttävät digitaalisia työkaluja perinteisten menetelmien lisäksi.

Pohjaan tutkimukseni sosiologiseen aikalaistutkimukseen, biografiseen kirjallisuuteen, esitelmiin ja haastatteluihin. Tutkimaani materiaali on julkaistu perinteisten painotuotteiden lisäksi e-lehtinä, blogiteksteinä ja videotaltioina.

2 HISTORIA KONTEKSTI

Tässä luvussa taustoitan analogisuuden ja digitaalisuuden eroja, käyn läpi digitaalisuuden historiaa, sen tuomia uusia taiteen esitystapoja ja menetelmiä luoda taidetta – sekä näiden kautta kehittyneitä uusia taidemuotoja.

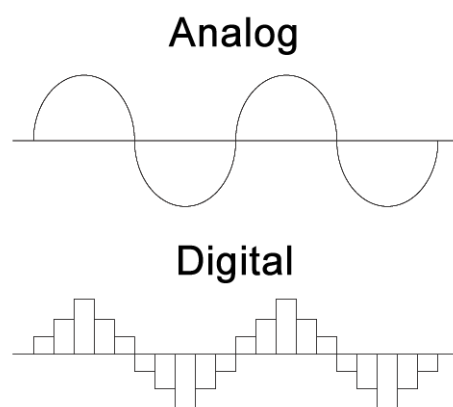
2.1 Digitaalinen vs. analoginen

Digitaalinen elektroniikka on ollut oleellinen osa arkea jo lapsuudessani. Vuosituhannen lopussa oli kuitenkin vielä käytössä analogisia tallenteita, kuten videoille VHS-nauhat, valokuville filmirullat ja musiikille c-kasetit. Marginaaliharrastajia lukuun ottamatta nämä ovat muuttuneet valtavirrassa digitaaliseen muotoon. Videoita ja musiikkia kulutetaan suoratoistopalveluista, matkapuhelimien kameroilla taltioidaan maailmaa digitaalisessa formaatissa ja tietokoneen levykkeiden sijaan käytetään muistitikkuja tai pilvipalveluita.

Nykyteknologiassa hyödynnetään usein digitaalista sekä analogista elektroniikkaa. Esimerkiksi älypuhelimessa analogisia osia ovat radio- ja äänitaajuusvahvistimet ja digitaalisia osia ovat muun muassa muistipiirit, prosessori ja puhelimen käyttöjärjestelmä. Digitaalisuudella viitataan ”epäjatkuvaan, erillisistä elementeistä koostuvaan tietoon. Se voi viitata numeeriseen, lingvistiseen kuin mihin tahansa muuhunkin systeemiin, jolla epäjatkuvia ilmiöitä on kuvattu.” (Gere 2002, 13). Digitaalisuus on numeerista dataa, jota kuvataan täsmällisinä arvoina. Yleisin digitaalinen koodaustapa on binäärijärjestelmä, joka perustuu kahteen muuttujaan – ykkösiin ja nolliin. Termillä digitaalinen ymmärretään nykyään laajasti erilaisia palveluita, sovelluksia ja laitteita. Niin internet, kuin suuri osa käyttämistämme laitteista ovat digitaalisia.

Toisin kuin digitaalinen data, analoginen data on portaaton. Analogista dataa ei tallenneta ennalta määritetyillä sähköisillä numeroarvoilla, vaan esimerkiksi muuttuvilla virta- ja jännitesignaaleina magneettinauhalle (Aalto Yliopisto 2008). Analogisuutta ja digitalisuutta käytetään puhekielessä toistensa vastakohtina. Taiteessa analogisuudella viitataan usein perinteisiin ei-digitaalisiin menetelmiin. Esimerkiksi

öljyvärimaalausta ja painettuja kirjoja voidaan pitää analogisina menetelminä, kun taas digitaalimaalausta ja e-kirjat ovat digitaalisia menetelmiä.



Kuvio 1. Esimerkki analogisen ja digitaalisen signaalin eroista (Padveen 2015)

2.2 Digitaalisuuden historia

Digitaalisuuden aikakaudelle siirtymistä tehosti modernin kapitalistisen markkinatalouden ja toisen maailmansodan tarpeet kehittää automaatiolla toimiva yleiskone. Motiivina oli kehittää kone, jolla kyettiin laskemaan nopeasti monimutkaisia matemaattisia laskutoimituksia. Laskutoimituksia vaadittiin esimerkiksi salasanomien purkamiseen, atomipommin rakennustöihin ja ballististen taulukoiden luomisen automatisointiin. (Gere 2002, 45–46).

1940-luvun puolivälissä Alan Turingin tekemästä tutkielmasta luoda ohjelmoitava yleistietokone, jolla olisi ”teoriassa pystynyt ratkaisemaan minkä tahansa matemaattisen ongelman”, pidetään yhtenä digitaalielektronisen tekniikan kehittymisen merkki-paaluista (Gere 2002, 20-21). 1930-luvun lopulla Turing oli Britannian hallituksen puolesta purkamassa saksalaisten salasanomia. Sodan aikana rakennettiin useita innovatiivisia laitteita, joilla pyrittiin nopeasti purkamaan monimutkaisia koodeja. Tämä ohjasi tutkijat elektroniikan mahdollisuuksiin, joka johti ensimmäisten digitaalisten tietokoneiden, kuten Manchester Mark I -koneen kehittämiseen vuonna 1948. Tämä kone erosi aiemmista tietokoneista sillä, että ulkoisten mekaanisten osien sijaan tällä koneella kyettiin tallentamaan tietoa sisäisesti sähköisessä muodossa. (Gere 2002, 43–44).

Ensimmäisiä kokeiluja musiikin ja kuvan luomisessa digitaalisilla laitteilla sijoittuu 1950-luvun lopulle. Tällöin kokeilujen tarpeina ei ollut taiteellinen luominen vaan tutkimustulokset. 1960-luvun puolivälissä taiteilijat alkoivat hyödyntämään uutta mediaa, kuten televisiota ja 1960-luvun lopussa käyttöön tulivat myös tietokone ja videokamera. (Gere 2002, 76).

Toisen maailmansodan päättymisen jälkeisenä 25 vuoden aikana tietokoneet pienenevät ja tehostuivat. Merkittävänä muutoksena tietokoneet eivät enää olleet vain alan ammattilaisten hyödynnettävissä, vaan ne saapuivat laajempaan käyttöön ja lopulta kotitalouksiin. (Gere 2002, 74). Tämä johti 80-luvulla alkunsa saaneeseen digitalisaatioon.

90-luvulla markkinoille tulivat matkapuhelimet ja vähän myöhemmin myös internet yleisty kotitalouksiin. Digitaalinen yhteiskunta on ollut merkittävimpiä trendejä jo useamman vuosikymmenen ajan ja sen kehittyminen aina tehokkaammaksi, kompaktimmaksi ja monipuolisemmaksi on jatkunut tihenevään tahtiin.

2.3 Uudet alustat ja menetelmät

Yhteiskunnan tila alkaa luonnollisesti heijastumaan taiteessa ja taiteilijat omaksuvat uudet teknologiat ja alustat käyttöönsä. Seuraavaksi selvitän neljä merkittävää digitaalisesta tekniikasta hyötynyttä taidesuuntausta.

2.3.1 Net.art

Ensimmäinen internetiä hyödyntänyt taidemuoto oli digitaalinen net.art, jonka varhaisimmat tapaukset ovat jo vuodelta 1993. Net.art hyödynsi julkaisualustanaan internetiä, joka oli ympäristönä tekijälle ja kokijalle vapaa. Taiteilijan ei tarvinnut kysyä lupaa tai saada vahvistusta miltään instituutiolta julkaistakseen teoksensa. Tämän vuoksi net.artista tuli myös vastareaktio perinteiselle, fyysisen taiteen esittämiselle taidegallerioissa ja taidemuseoissa. (Net.specific).

Net.art loi pohjaa taiteilijoille hyödyntää digitaalista multimedia materiaalia ja koodausta sekä kaikille avoimen uuden merkittävän julkaisualustan. Nykyään suurin osa kuvataiteilijoista julkaisee tuotantoansa fyysisten näyttelytilojen lisäksi internetissä, kuten kotisivuillaan ja sosiaalisessa mediassa.

2.3.2 Post-internet -taide

Yksi net.artin hedelmöittämästä maaperästä syntyneitä jälkeläisiä on post-internet -taide. Hämmennyin kuullessani ensimmäistä kertaa tämän käsitteen. Monen muun tavoin ajattelin, ettei internetin aika ole päättynyt. Termillä ei kuitenkaan viitata internetin päättymiseen, vaan aikaan, jolloin internet on massavaikuttanut kulttuuriimme. Epämääräinen termi on saanut kritiikkiä niin taidehistorioitsijoilta kuin taiteilijoiltakin, koska tänä päivänä internetin vaikutusta kulttuuriin on mahdotonta välttää. Cory Arcangel (s. 1978, Yhdysvallat) on yksi post-internet -taiteen edelläkävijöitä. Hän esitti, että kyseenalaisen termin sijaan se olisi nimeltään internet-aware art, eli internet tietoista taidetta, joka ei kuitenkaan lopulta vakiintunut. (Wallace, 2014).

Taiteilija Marisa Olsenin sanotaan olevan ensimmäinen, joka vuonna 2006 loi termin post-internet -taide. Termi syntyi hänen prosessistaan luoda taidetta; hän selaili internetiä inspiroituaan moninaisesta materiaalista, jonka jälkeen alkoi luomaan taidettaan. Post-internet -taiteen juuret ovat ite-taiteessa, queer-liikkeessä, dadaismissa, fluxus-taiteessa ja net.artissa. (DasPlatforms. 2014).

Net.artista poiketen post-internet -taidetta voidaan esittää internetin lisäksi perinteisissä näyttelytiloissa, joka mahdollistaa taiteilijoille laajemman kansainvälisen yleisön. Post-internet -taide tehdään tietoisina internetin sosiokulttuurisista vaikutuksista. Kuten sen vaikutuksesta ajattelutapoihin, estetiikkaan ja alustoille missä taidetta voidaan esittää. (Lydiate, 2014, 37).

Post-internet termi tuntuu olevan vanhentunut eikä monet tähän kategoriaan kuuluvat taiteilijat ole juurikaan käyttäneet sitä kuvaamaan taiteilijuuttaan sitten 2010-luvun alun. Vuonna 2017 Kiasmassa esitetyssä Ars 17 näyttelyssä oli mukana useita post-

internet taiteilijoiksi kutsuttuja tekijöitä, mutta sen termin sijaan näyttelyn mainostettiin käsittelevän digitaalista murrosta taiteessa.

Post-internet termin jälkeen on tullut useita post- alkuisia alagenrejä, jotka kuvaavat tiettyjen taiteilijoiden työskentelytapoja ja ajatusmaailmaa. Esimerkiksi post-digitaalinen taide ja post-analoginen taide, jotka post-internet -taiteen tavoin, kuvaavat kyseisen asian tietoisesta massavaikutuksen alasta aikaa – ei sen päättymistä tai jälkeistä, kuten termi post-modernismi on tulkittavissa.

2.3.3 Post-digitaalinen ja post-analoginen taide

Post-digitaalinen ja post-analoginen taide eivät ole vielä vakiintuneita termejä, vaan ne ovat uusia taideilmiöitä, jotka kuvaavat digitaalisessa murroksessa kasvaneiden ja digitaalisella aikakaudella syntyneiden näkökulmasta yhteiskunnan tilaa. Post-analoginen taide ja post-digitaalinen taide vaikuttavat ensisilmäyksellä olevan synonyymejä, joskin post-digitaalisessa taiteessa keskitytään tutkimaan ihmisen roolia nykyisessä digitaalisessa yhteiskunnassa, kun taas post-analogisella taiteella viitataan digitaalisuuden vaikutusten ja sen tuomien mahdollisuuksien tiedostamiseen kuvan luomisessa. Molemmissa taidemuodoissa hyödynnetään digitaalisia työkaluja, mutta lopullinen teos luodaan fyysiseen muotoon perinteisillä menetelmillä.

Visuaalisena esikuvana näiden kahden genren estetiikalle on selvästi vaikuttanut pop-taide. Näille tyyliuunnille on tyypillistä imitoida digitaalisuudesta tuttua mekaanista jälkeä, kuten tasaisia kirkkaita värialueita, liukuvärejä, pikseleitä, suorakaiteisia elementtejä, kuvavirheitä, erilaisia tekstejä ja antiestetikkää, kuten hiirellä piirretty taroituksenmukainen ”huono” piirustusjälki. (Keimig, 2019).

Digitaalisuuden lisäksi teemoina yleensä käsitellään nykyajan kulutuskulttuuria, yksilökeskeistä ajankuvaa ja nostalgisia aiheita tekijöiden nuoruudesta. Näitä termejä on myös yhdistetty jo vakiintuneempien taidesuuntausten kanssa, kuten neljännessä luvussa esittelemäni Oli Epp kuvailee taidettaan termillä *post-digital pop*.

Lukemani aineiston pohjalta väitän, että post-digitaalinen ja post-analoginen taide ovat y-sukupolven taiteilijoiden aikalaistaidetta. Perustelen väitteeni luvussa kolme: Post-digitaalinen y-sukupolvi.

2.4 Pioneeri Warhol ja uuden teknologian omaksuva Hockney

Olen nostanut Andy Warholin (1928–1987, Yhdysvallat) oleelliseksi vaikuttajaksi tämän päivän tekijöiden käsityksiin taiteilijuudesta, avoimesta asenteesta hyödyntää teknologiaa taiteessa ja visuaalisista tehokeinoista, kuten pop-taiteelle ominaisista kuvien toistamisista ja laajoista pelkistetyistä värialueista. Warhol ei ole ollut kaikessa mainitsemassani ensimmäinen tekijä, mutta itsensä tietoisella brändäämisellä ja sitä kautta luodulla julkisuudella hän on unohtumaton esimerkki, joka ilmenee myös myöhemmin esittelemistäni neljästä y-sukupolven nykytaiteilijasta.

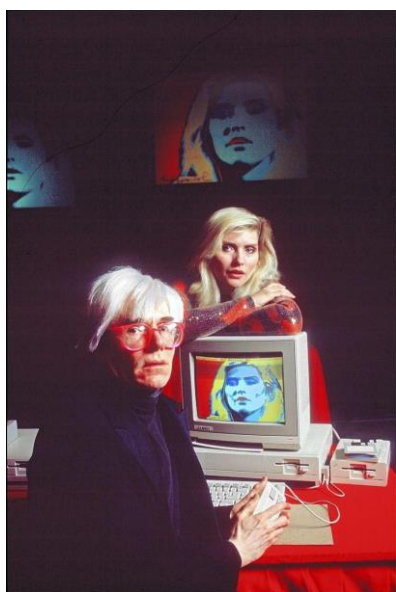
Toisena näkökulmana tutkin uuden teknologian omaksumista varttuneemmalla iällä. Tähän olen valinnut Iso-Britannian merkittävimpänä elossa olevana taiteilijana pidetyn, David Hockneyn (s.1937, Englanti). Warholin tapaan, myös Hockneyn taiteellinen suuntaus on pop-taiteen piirissä. Hockneyn monipuolinen taiteilijanura on kestänyt jo noin 60 vuotta. Näiden meriittien lisäksi pidän häntä mielenkiintoisena esimerkkinä avoimesta asenteesta omaksua varttuneemmalla iällä uutta teknologiaa taiteensa luomiseen.

2.4.1 Warhol: Mekaanistumisen uranuurtaja

1960-luvun alkupuolella Andy Warhol syventyi ajatukseensa muuttua taiteilijana koneeksi. Hänen tavoitteenaan oli luoda brändi ja massatuottaa teoksia. Hän pyrki erottamaan teoksistaan taiteilijoille ominaisen tunne-elementin. Tällä hän kommentoi koneellisen aikakauden sielutonta kuvamaailmaa. Warholille kuvien toistaminen alleviivasi kaupallisen massakulttuurin kuvakieltä, joka oli kaikkien tunnistettavissa. Tästä hyviä esimerkkejä ovat hänen teoksensa vuodelta 1962: *192 One-Dollar Bills*, *Green Coca-Cola Bottles* ja *100 Cans*. (Shanes 2005, 30–31).

Warhol koki, että useiden identtisten toistuvien elementtien toteuttaminen maalamalla oli liian vaikeaa, eli toisin sanoen hidasta. Aluksi hän korjasi ongelmaansa toteuttamalla yksityiskohtaisia kuvaelementtejä erilaisilla painomenetelmillä, kuten sabluunoilla, puupiirroslaatoilla ja kumileimoilla. Vuonna 1962 taiteilija Nathan Gluck neuvoi Warholia ottamaan käyttöönsä valokuvaa hyödyntävän silkkipainomenetelmän. Tämän menetelmän omaksuttuaan Warhol kykeni nopealla tahdilla toistamaan tasalaatuisesti suuria määriä kuvaelementtejä. Menetelmän avulla hän myös onnistui poistamaan teoksen valmistusprosessista suuren osan aiemmin vaaditusta käsityöstä ja siitä syntyvästä kädenjäljestä. Warhol sai tuotantoaan aikaisempaa mekaanisemmaksi ja sitä myötä tehokkaammaksi. Koneellistumisen prosessia alleviivasi hänen nimeämänsä studionsa The Factoryksi. (Shanes 2005, 32-33).

Warhol oli avoin ajatukselle käyttää uusia tekniikoita taiteessaan. Hän oli yksi ensimmäisistä, jotka hyödynsivät digitaalisia työkaluja. Vuonna 1985 Warhol toteutti tilaustyönä tietokonevalmistaja Commodorelle heidän Amiga 1000 -tietokoneen lanseeraustilaisuudessa kyseisen tietokoneen piirustusohjelmalla muutokuvan lavalla esiintyvistä Blondie yhtyeen laulajasta, Deborah Harrysta. Tilaisuudessa käytettiin tietokoneen ja piirustusohjelman lisäksi uutta vallankumouksellista tekniikkaa, digitaalikaameraa. Harrysta otettiin digitaalinen kuva, joka siirrettiin tietokoneelle. Kuva avattiin piirustusohjelmassa ja Warhol alkoi manipuloimaan kuvaa muokkaamalla värejä ja maalaamalla hänelle tyypillisesti laajoja tasavärisiä alueita.



Kuva 1. Amiga 1000 -tietokoneen lanseeraustilaisuus (Garcia 2013)

Warhol ihailijaksi itseään tituleeraava Cory Arcangel kertoi, että nähdessään tämän videotaltioinnin Youtubessa hän toivoi löytävänsä lisää Warholin digitaalista tuotantoa. Hän ajatteli, että Amiga 1000 -tietokoneen julkaisutilaisuudesta on mahdollisesti jäänyt Warholin piirustuksia sisältäviä levykkeitä talteen. Vuonna 2011 Arcangel oli asiasta yhteydessä Warhol museoon ja ilmeni, että heillä on säilössä Warholin koval levy ja noin 40 kappaletta levykkeitä. Levykkeet olivat olleet varastossa koskemattomina kolme vuosikymmentä, koska oli pelätty, että niiden sisältöä tutkiessa ne voisivat tuhoutua. Arcangel koki suuremmaksi riskiksi jättää levykkeet museoon, jossa ne ajan kanssa haurastuvat entisestään. (Stinson 2014).

Vanhoihin Amiga tietokoneisiin erikoistunut tutkijaryhmä lopulta löysi levykkeiltä tiedostoja, joita ei nykyohjelmilla pystytty lukemaan. Kolmen vuoden prosessin päätteeksi he saivat emulaattoreilla ja vanhalla tietokonetekniikalla kuvatiedostot ehjinä auki. Kaikkien onneksi ne sisälsivät Warholin kokeellisia digitaalisia piirustuksia. (BBC 2014).



Kuva 2. Warholin kokeellinen digitaalinen piirustus (BBC 2014)

Levykkeiltä löytyneitä piirustuksia ei todennäköisesti ole ollut tarkoitus tuoda fyysiseen muotoon vaan jättää biteiksi levykkeiden magneettinauhaan. Tämä herättää vertailevan kysymyksen fyysisen ja digitaalisen teoksen säilyvyydestä. Aikanamme, jolloin teknologia kehittyy kiihtyvällä tahdilla, on oleellista miettiä, kyetäänkö 25 vuoden päästä kehitetyillä laitteilla lukemaan tämän päivän tiedostomuotoja vai jääkö vanhentunut teknologia vääjäämättä historiaan, joita tulevaisuuden digiarkeologit pääsevät tutkimaan?

2.4.2 David Hockney ja iPad

Hockneyn puheista ilmenee hänen käytännöllisyyteen hakeutuva luonne. Voi olla, että käytännöllisyyden tavoittelu lisääntyy iän myötä, kun energiareсурsseja on keskitettävä vain oleellisiin tehtäviin. 81-vuotias Hockney on työskennellyt muun muassa valokuvien, maalausten tai taidegrafiikan parissa. Vuodesta 2008 hän on myös piirtänyt digitaalisia kuvia tietokoneella, älypuhelimella ja tabletilaitteella. Applen tabletilaite iPad on ollut hänelle näistä laitteista mieluisin. Hän alleviivaa iPadin käytössä sen vattomuutta: laite on helppo pitää mukana, se ei sotke, sopiva väri on valittavissa yhdellä painalluksella ja piirustuksia syntyy nopealla tahdilla.

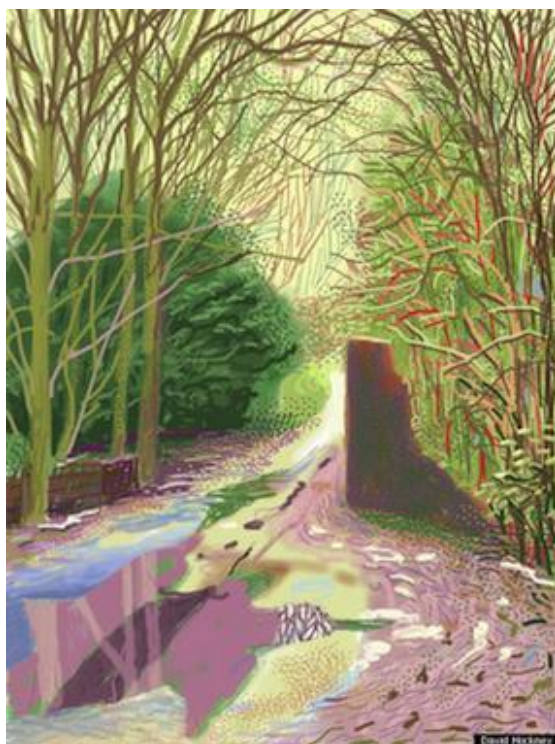
iPadia hyödyntäviä taiteilijoita on varmasti runsaasti, mutta Hockneyn merkittävän taiteilijauran vuoksi hänet nostetaan mediassa laitteen käyttäjänä esille. Tämän vuoksi hän haastatteluissaan painottaa, ettei hän halua tulla leimatuksi iPad-taiteilijaksi. Käyttäessään iPadia taiteessaan hän on tietoinen digitaalisuuden vallankumouksellisista ominaisuuksista, mutta hän kertoo sen olevan piirustusmenetelmä muiden joukossa. (Kold 2016).

Hockneyn käytännöllisyys näyttäytyy joillekin myös laiskuutena ja välinpitämättömyytenä. Taidehistorian maisteri Olivia McEwan kirjoitti Hockneyn digitaalisesti tuotetuista maalauksista kriittisesti verraten niitä hänen kultakautensa 1960-luvun teoksiin. Hän kokee, että Hockneyn taiteellisen uran huippu oli niin suuremoinen, että sen ansiosta häneltä hyväksytään kaikki mitä hän tarjoaa. McEwanin mielestä Hockneyn aiemmat suuret teokset, joissa oli tarkka, joskin naivistinen ote ympäristön tulkitsemisesta olisi muuttunut digitaalisissa piirustuksissa laiskan oloiseksi. Tässä hän tarkoittaa teoksia, jotka olivat esillä Tate Britainissa vuonna 2017. Hän pohtii, että onko Hockney hakenut iPadilla luoduilla digitaalisilla maalauksilla teknistä kehityskelta taiteilijuudessaan vai onko kyse ollut siitä, ettei Hockney ole vain vaivautunut antamaan parastaan. McEwan ei pidä ensimmäistä vakuuttavana vaihtoehtona. (McEwan 2017).

Haastattelujen perusteella Hockney vaikuttaa henkilöltä, joka ei koe tarpeelliseksi todistella yleisölle osaamistaan. Tämä antaa vapauden olla ottamatta taidettaan liian vakavasti ja tehdä sitä mitä kiinnostaa ja jaksaa. iPadilla maalaaminen on nopeaa ja

vaivatonta eli käytännöllistä, jota Hockney arvostaa. Toisaalta se saattaa näyttäytyä siltä, että hän ei enää viitsi nähdä vaivaa – kuten McEwans näitä teoksia tulkitsi.

Vaikka Hockney on todistettavasti teknisesti osaava piirtäjä, niin hänen digitaalisissa piirustuksissa tuntuu uupuvan jokin materiaaleista syntyvä fyysinen autenttisuus. Osa digitaalisista piirustuksista muistuttavat harrastelijan tuotoksia. Lisäksi en voi olla kiinnittämättä huomiota toistuviin piirustussovelluksen tönkköihin sivellinmalleihin. Tämä voi myös olla hänen tarkoituksensa lisätä naivistista otetta pop-taidetta henkiviin maisemamaalauksiin. Mielestäni hänen maalaamiensa fyysisiä teoksia ei ole järkevää laittaa samalle viivalle hänen digitaalisten piirustuksiensa kanssa, vaan digitaalisia piirustuksia voisi mieluummin verrata hänen luonnosvihossa esiintyviin kuviin.



Kuva 3. Hockneyn iPadilla luotu teos (Boxall 2012)

3 POST-DIGITAALINEN Y-SUKUPOLVI

Y-sukupolven taiteilijat ovat nyt siinä iässä, että he valloittavat taidekenttiä. Tässä luvussa määrittelen termin y-sukupolvi ja kuinka se eroaa edellisestä ja seuraavasta sukupolvesta. Lopuksi ennen seuraavan luvun taiteilijaesittelyjä kerron, miksi mielestäni post-digitaalinen ja post-analoginen taide ovat y-sukupolven aikalaistaidemuotoja.

3.1 Y-sukupolven määritelmä

Y-sukupolvi on synonyymi termeille nettisukupolvi, milleniaalit ja vuosituhannen sukupolvi. Näillä termeillä pyritään määrittelemään mahdollisimman selvästi, mikä on tälle sukupolvelle ominaisinta. Milleniaali ja vuosituhannen sukupolvi viittaavat 2000-luvun jälkeiseen aikaan, jolloin tämän sukupolven edustajat ovat täysi-ikäistyneet. Nettisukupolvella viitataan tämän sukupolven merkittävimpään yhteiskunnalliseen vaikuttajaan, internettiin. Y-sukupolvi taas tulee aakkosellisessa järjestyksessä vuosien 1965–1976 välillä syntyneiden x-sukupolven edustajien jälkeen. (Tapscott 2010, 29). Selkeyden vuoksi käytän tässä tekstissä vain termiä y-sukupolvi.

Nuorisotutkimukseen keskittynyt sosiologi Mikko Piispa määrittelee suomalaiset y-sukupolven edustajat ensisijaisesti 80-luvulla syntyneisiin (Piispa 2018, 14). Kun taas kanadalainen kaksinkertainen kunniatohtori, konsultti Don Tapscott määrittelee sen Pohjois-Amerikassa vuosina 1977-1997 syntyneisiin (Tapscott 2010, 30).

Sukupolvi määritelmä on aina yleistävä ja se määritellään useiden vaikuttajien kautta, joista yksi on massakulttuurikokemus. Y-sukupolven edustajille massakulttuurikokemukseksi voisi laskea internetin laajeneminen arkikäyttöön. ”Viimeisen kahdenkymmenen vuoden aikana kaikkein selvimmin nuorisoon on vaikuttanut tietotekniikan, internetin ja muun digitaalisen tekniikan kehitys.” (Tapscott 2010, 31).

Y-sukupolven edustajat ovat joko jo syntyessään tai varhaisessa vaiheessa elämäänsä altistuneet digitaaliselle teknologialle, kuten tietokoneille, matkapuhelimille, digitaaliselle viihteelle ja internetille. Tapscott vertaa uuden tekniikan omaksumiskykyä ikäpolvilla, jotka ovat syntyneet ennen ja jälkeen jonkin teknologian keksimisen.

Oppimisprosessi on hyvin erilainen henkilöillä, jotka jo lapsuudessaan kasvavat uuden teknologian pariin, verrattuna henkilöihin, jotka joutuvat muuttamaan opittuja ajattelutapojansa ja mukautumaan uuteen teknologiaan. Aiemmin mainittu David Hockney on vanhemmalla iällä mukautunut ja hyödyntänyt ammattiosaamistaan soveltaessaan taiteessaan uutta teknologiaa, iPadia.

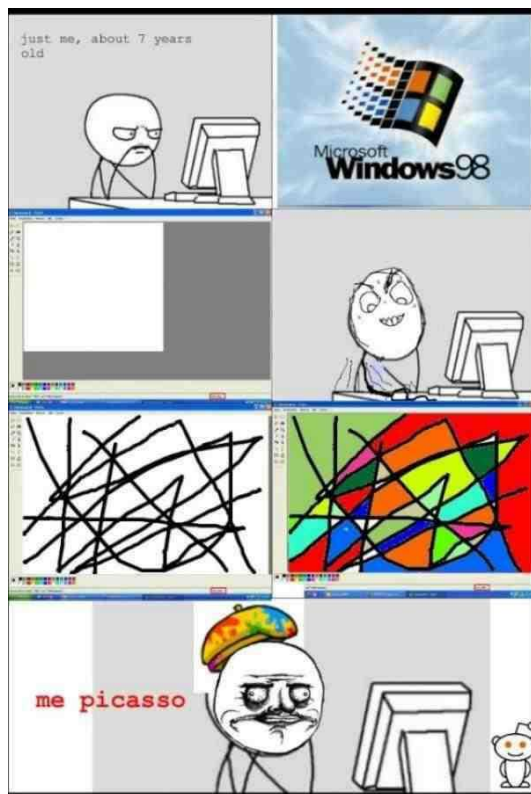
Tapscott lainaa kirjassaan *Syntynyt digiaikaan: Sosiaalisen median kasvatit* Turing -palkittua tietokonevisionääriä Alan Kayta ”Tekniikka on vain tekniikkaa niille, jotka ovat syntyneet ennen sen keksimistä.” Tällä hän tarkoittaa, että henkilöt, jotka ovat syntyneet jonkin kehitetyn tekniikan jälkeen eivät kyseenalaista sen ominaisuuksia vaan puhuvat ennemminkin sen käyttötarkoituksista.

Tapscott rinnastaa y-sukupolven suhdetta tietokoneisiin vastaavaksi kuin suurempien ikäluokkien suhde televisioon. ”Suuret ikäluokat eivät pidä minkäänlaisena ihmeenä sitä, että televisioon siirretään kuvaa ja ääntä radioaaltojen välityksellä, he vain katselevat sitä. Televisio kuuluu elämään.” Vastaavalla tavalla y-sukupolvi hyödyntää tietotekniikkaa omiin tarkoituksiinsa sen teknologiaa sen enempää kyseenalaistamatta. Y-sukupolvelle on luonnollista omaksua aina tihentyviä tekniikan muutoksia, joita Tapscott kuvailee ”elinympäristön parannuksina”. (Tapscott 2010, 33).

Y-sukupolven taiteilijoille on luonnollista käyttää digitaalista tekniikkaa taiteellisissa prosesseissaan. Digitaalinen tekniikka on ollut aina osa arkea, joka on auttanut y-sukupolven henkilöitä soveltamaan sitä eri käyttötarkoituksiin. Koen että tänä päivänä nopeimmin muuttuva tietotekniikka ovat uudet sosiaalisen median sovellukset. Näissä sovelluksissa kehittyvät teknologian lisäksi erityisesti sosiaalinen kulttuuri. Vaikka sosiaalinen media on meille y-sukupolven edustajille vielä hyvin arkista, niin uskoisin, että pian jääme näiden sovellusten nopean sosiaalisen kulttuurin kehityksessä jälkeen – johon taas z-sukupolvi ja sitä nuoremmat ovat kasvaneet.

Lukemieni lehtiartikkeleiden pohjalta jokainen esittelemistäni y-sukupolven taiteilijoista kertoi käyttäneensä lapsuudessa Microsoft Paint -sovellusta tai muuta alkeellista digitaalista piirustusohjelmaa. Vastaavia kokemuksia olen kuullut useilta ystäväiltäni, myös heiltä, jotka eivät ole ohjautuneet luoville aloille. Tämän yleisyyttä vahvistaa myös se, että on tehty useita meemejä, joissa muistellaan, kuinka 90-luvun

piirustusohjelmalla piirrettiin ensiksi sattumanvaraisia mustia linjoja ja tämän jälkeen linjojen sisään jääviä alueita täytettiin maalaamalla ne eri väreillä. Voisiko eräs sukupolvikokemuksemme olla lapsuudessamme leikkiminen digitaalisella piirustusohjelmalla?



Kuva 4. Nostalgiameemi (Memedroid 2012)

3.2 Y-sukupolvi ja taide

Y-sukupolvi on kasvanut digitaalisen kulttuurin aikakaudelle. Varhaisimmat y-sukupolven edustajat ovat vielä olleet mukana luomassa net.artia ja myöhemmin post-internet -taidetta. Uusimpina sukulaisilmiöinä on havaittavissa post-digitaalinen ja post-analoginen taide. Koen että nämä ovat y-sukupolven aikalaistaidemuotoja. Toisin kuin z-sukupolvi, olemme kerenneet elää analogisdigitaalista aikakautta, jolloin kaikilla ei ollut vielä älypuhelimia ja internetiä. X-sukupolven verrattuna olemme olleet sopivan nuoria omaksuma uudet ja aina kehittyvät teknologiat omiin tarpeisiimme. Näiden väitteiden pohjalta meidän pitäisi olla optimaalinen sukupolvi kyseenalaistamaan hetkessä tapahtunutta yhteiskunnan digitaalista murrosta.

4 TAITEILIJAESIMERKIT

Esittelen seuraavaksi neljä ajankohtaisesti merkittävää länsimaista y-sukupolven kuvataiteilijaa ja etsin yhtymäkohtia, joilla esitän kuinka digitaalisilla ohjelmilla työskentely osana taiteellista prosessia, on luonnollinen tapa monelle sukupolvemme taiteilijalle.

Esittelemäni taiteilijat ovat syntyneet vuosina 1983, 1987, 1990 ja 1994. Minä olen syntynyt loppuvuodesta 1989, eli olen noin puolivälissä tätä ikäjakaumaa. Tämän opinnäytetyön yksi tarkoitus on selvittää aikakautta, jonka osa olen, siksi myös vertaan läpikäymieni y-sukupolven taiteilijoiden prosessia omiin työtapoihini.

Todettakoon, että esittelemäni taiteilijat asettuvat helposti saman genren alle – he ovat 80- ja 90-luvulla länsimaissa syntyneitä. Heidän teoksensa ovat esittäviä pop-taiteeseen pohjautuvia maalauksia, joita voidaan kutsua termeillä post-analoginen ja post-digitaalinen taide. Viimeksi mainitsemani käsitteet ovat kuitenkin ilmiöitä, jotka ovat mahdollistuneet yhteiskunnan digitaalisessa murroksessa kasvaneille ikäluokille. Me olemme kasvaneet kulttuuriin, jossa tietoa säilötään ja kulutetaan digitaalisessa muodossa. Edellisiin sukupolviin verrattuna digitalisaatio on muokannut meidän ymmärrystä estetiikasta, taiteellisista prosesseista ja kuluttamisesta lapsuudesta lähtien.

Esittelemäni taiteilijat maalaavat teoksensa akryyli- ja öljyväreillä. Siveltimien lisäksi he ovat hyödyntäneet spraymaalaa ja kynäruiskua – näiden menetelmien yleistymiseen taidevälineenä on varmasti vaikuttanut graffitikulttuuri. Heidän tematiikoissa on eroavaisuuksia, mutta toistuvana aiheena ilmenee omaelämäkerrallisuus. Uskon että tähän on jonkin verran vaikuttanut aikamme yksilökeskeinen yhteiskunta. Yksilöllä on vapaus tehdä mitä haluaa, mutta yksilölle on myös siirretty kaikki vastuu. Oman elämämmme protagonisteina lienee luontevaa käyttää omia kokemuksia taiteessamme hyödyksi.

Andy Warholin vaikutukset näkyvät heidän hyödyntämissään pop-taiteelle ominaisissa tehokeinoissa, kuten laajojen väripintojen käytössä ja mekaanista jälkeä imitovassa maalaustavassa. Myös nykyistä kulutuskulttuuria kommentoivissa teoksissa,

joissa Cambell ja Coca-Cola tuotemerkkien tavoin teoksissa näkyvät nykyiset vastaavat aikamme brändit.

4.1 Austin Lee ja uudet teknologiat

Yhdysvalloissa vuonna 1983 syntynyt Austin Lee aloitti digitaalisten piirustusten ja kollaasien tekemisen kuvankäsittelyohjelmalla, Adobe Photoshopilla. Lee on ollut taiteensa luomisessa aina kokeilunhaluinen ja hän on kiinnostunut ottamaan avoimin mielin vastaan uudet teknologiat – uusi teknologia on tilaisuus tutkia.

Lee kertoo saaneensa vaikutteita net.art -taidemuodosta ja 1980-luvun New Yorkin graffititaiteesta. Leelle net.artin ja graffititaiteen yhtymäkohta on se, että niissä tekijä tuo teoksensa julkisesti esille, lupaa kysymättä (McManus 2016). Tästä olen samaa mieltä – kaupunkiympäristö ja internet ovat julkisia tiloja, jonne kuka tahansa voi tuoda teoksensa esiin ilman instituutioiden vahvistusta.

Lee maalaa teoksensa akryyliväreillä, kynäruiskulla ja spraymaalilla. Digitaalisen työskentelyn kautta hän on omaksunut käsittämään oletusarvoisesti värien suhteet ja värimaailman kuvankäsittelyohjelman väriliukurin kautta, vaikka maalaisi perinteisillä menetelmillä. (Cain 2017). Lisäksi digitaalisilla työkaluilla hän kokee luovansa kuvia, joita ei tulisi harkinneksi muuten. Näiden työkalujen automaatiot ja mahdollisuus peruuttaa tehtyjä päätöksiä rohkaisevat kokeilemaan.

Hän hyödyntää digitaalisia piirustuksia lähinnä maalaustensa luonnosteluvaiheessa. Perinteisten maalausten ja veistosten lisäksi hän on luonut 3D-tulostettuja veistoksia ja AR- ja VR-taideteoksia. Näitä teoksia voi katsoa esimerkiksi älypuhelimien kautta, jolloin veistokset sulautuvat osaksi älypuhelimien kameran kautta näkyvään todellista maailmaan. (McManus 2016).

Automaatiomaalausjälkeä hän pääsi kokeilemaan hankkiessaan 12-vuotiaan Sylvia Toddin ideoima WaterColorBot -laitteen. Tämä laite tuotti digitaalisesta kuvatiedostosta ”tulosteen” käyttäen laitteeseen asennettavia vesivärejä ja sivellintä. Lee kokee,

että laite simuloi aidommin hänen digitaalisia piirustuksia verrattuna hänen itse käsin maalaamiinsa.



Kuva 5. Leen prosessia WaterColorBot -laitteella (Kostyal 2015)

Uskoisin, että tämän kaltainen teknologia olisi kiinnostanut myös Andy Warholia, myötäillen hänen ajatustaan poistaa käsityötä vaativat osuudet ja tuottaa mekaanista jälkeä. Warholin ajatuksia mukailleen myös Lee näkee laitteen eduksi sen mekaanisen tasalaatuisen toimintatavan, kuten tasaisen siveltimen paineen. Toinen inhimillinen ero verrattuna hänen käsin työskentelyynsä on, kun laitteesta loppuu väri niin se silti jatkaa kuvan työstämistä – hän kokisi tässä tapauksessa tarpeen lisätä väriä siveltimensä. Hän sanoo oppineensa laitteen tuottamasta jäljestä, kuinka imitoida paremmin digitaalista piirustusta vastaavaa jälkeä.

Lee kertoo tutkivansa miten tämän kaltaisen teknologian avulla voi muuttaa näkökulmaamme siitä, miten näemme ja ajattelemme kuvia. Työskennellessään hän liikkuu edestakaisin digitaalisen ja analogisen kuvan parissa. Hän sanoo, että digitaalisuus ei ole analogisen piirtämisen korvike, vaan se toimii hänen taiteessaan vain lisänä. (Out of Sync 2017). Tämä ajattelu ja mekaanisen jäljen imitointi on ominaista post-analogiselle taidesuuntaukselle.

4.2 Avery Singer: SketchUp

Avery Singer (syntynyt 1987, Yhdysvallat) Singer aloitti taideopintonsa veistotaiteen puolella, mutta myöhemmin keskittyi maalaustaiteeseen. Hän hyödyntää veistäjätaustansa luonnostellessaan maalauksiaan SketchUp 3D -mallinnusohjelmalla. Singer on käsittelemistään taiteilijoista ainoa, joka hyödyntää luonnostelussaan pääasiassa 3D - grafiikan mallinnusohjelmaa.

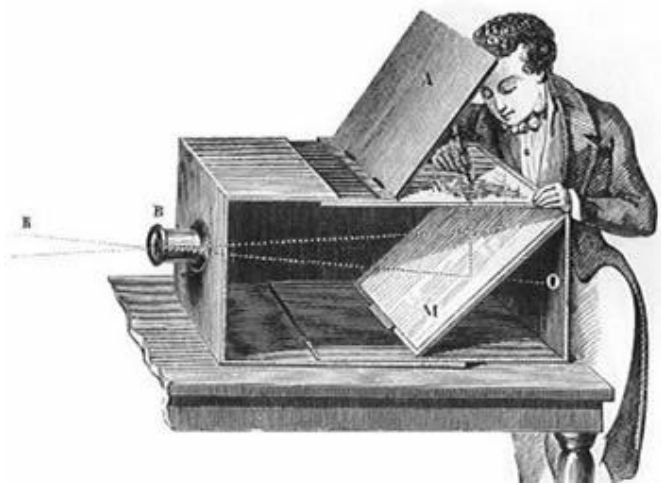
SketchUp -ohjelmalla hän aluksi luo kolmiulotteisen tilan. Tilaan hän mallintaa kolmiulotteisia kuvaelementtejä ja asettaa valonlähteen, jonka ohjeistamana ohjelma generoi 3D-elementeille valot ja varjot. Lopuksi hän asettaa tilaan ”kameran”, joka kameran etsimen lailla rajaa luomastaan tilasta haluamansa näkökulman. Tästä rajatusta alueesta renderöidään kaksiulotteinen kuvatiedosto, jonka hän projisoi kankaalle. Kankaalla heijastuvan luonnoksen hän sapluunamaisesti rajaa teipillä ja suojapaperilla, josta näkyviin jäävät alueet hän maalaa kynäruiskulla.



Kuva 6. Avery Singer – Days of the Week (Computer Pain) (Hifructose 2018)

Pulitzer -palkinnon voittanut taidekriitikko Jerry Saltz löytää yhtäläisyyksiä Singerin ja 1600-luvulla eläneen hollantilaisen taidemaalarin Johannes Vermeerin työskentelytavoissa. Saltz rinnastaa Vermeerin hyödyntämän camera obscuran käyttöä Singerin hyödyntämään SketchUp -ohjelmaan. Nykyaikaisia kameroita edeltävä camera obscura mahdollisti Vermeeriä havaitsemaan näkemäänsä ja suunnittelemaan kuvaelementtien sommittelemisen teoksissaan huomattavasti monipuolisemmin, kuin

työskennellessään pelkästään aistiensa varassa. (Bacon 2015). Mielestäni camera obscuran hyödyntämistä kuva-alan sommittelussa ja elementtien sijoittamisessa voidaan ihan hyvin rinnastaa myös muiden näitä prosesseja käsittelevien digitaalisten työkalujen kanssa.



Kuva 7. Laatikkomallinen camera obscura (Essential Vermeer)

Singer kokee, että jos taiteilija haluaa luoda omaperäisen sanoman, on hänen ymmärrettävä taiteen historiaa: mistä ajatukset kumpuavat. Myös Singerillä on yhtymäkohtia Andy Warholin mekaanisen tuottamisen ajatusmaailmaan, tämä käy ilmi hänen antamassa kommentissaan, “All artists, but especially painters, have to deal with the issue of art in the age of mechanical reproduction.” (Small 2017).

En ole itse käyttänyt SketchUp -ohjelmaa, mutta yksinkertainen 3D-mallinnus on osa omaa luonnosteluprosessiani. Tällöin mallinnan erilaisia objekteja ja generoin niille tekstuureja, joita ilman mallinnusohjelman automaatiota ei välttämättä tulisi mieleen tehdä.

4.3 Maja Djordjevic: MS Paint

Microsoft Paint on digitaalinen piirustusohjelma, joka on tullut jo yli 30 vuoden ajan Windows käyttöjärjestelmien mukana. Microsoft Paint on ollut useille ensimmäinen kosketus digitaaliseen piirtämiseen. Paint -ohjelma oli kehitetty harrastelijakäyttöön ja sillä luotu piirustusjälki on tunnistettavan hiomattoman näköistä.

Paintin suosio lienee sen yksinkertaisessa, vuosikymmeniä samankaltaisena säilyneessä käyttöliittymässä, joka on miellyttänyt niin harrastajia kuin taiteilijoitakin. Ja toisin kuin esimerkiksi Adobe Photoshop, Microsoft Paint on Windows tietokoneen hankkijalle ilmainen. (Cain 2017).

Serbiassa vuonna 1990 syntynyt Maja Djordjevic hyödyntää taiteessaan pikselöityjä linjoja, laajoja tasavärisiä pintoja ja kirkkaita värejä. Hänen teoksissaan toistuvasti pääroolia näyttelee valkoinen alaston tyttö, joka on lähtöisin hänen lapsuutensa piirustusaiheista. Tuolloin hän vieraili ystäviensä luona, joiden kotona oli tietokone ja he piirsivät Paintilla alastoman tytön lisäksi kuvia poikien sukupuolielimistä. He tiesivät tekevänsä jotain kiellettyä ja vanhemmilta todisteita hävitettäessä Paint oli paperia kätevämpi.

Djordjevic aloitti Paintilla piirtämisen uudelleen aikuisiällä, jolloin lapsuudesta tuttu valkoinen alaston tyttö ilmaantui jälleen kuvioihin. Hänen teokset näyttävät pinnalliselta tasolta hauskoilta, värikkäiltä ja iloisilta – teosten aiheet ovat usein kuitenkin vakavia ja autobiografiallisia. Hän mainitsee, että yksi Paint piirustusohjelman hyvistä puolista on se, että hän voi nopeasti valita värit, jotka kohtaavat hänen tunnetilojensa kanssa.



Kuva 8. Luonnos Microsoft Paint ohjelmassa (Djordjevic 2018)

Djordjevic käyttää Paintia päiväkirjamaisesti luoden digitaalisia luonnoksia, jotka kuvaavat hänen kokemuksiaan ja tunnetilojaan. Osan näistä päiväkirjan otteista hän ”herättää henkiin” toteuttamalla ne öljy- ja emalimaaleilla fyysiseksi teokseksi. Tähän

voin samaistua, eli aineeton digitaalinen tiedosto ei tunnu olevan elossa. Uskon, että tämän kaltaiseen ajattelutapaan vaikuttaa se, että minullakin digitaalisten piirustusten funktio on ollut olla vain luonnos ja lopulliset teokset on luotu materiaaksi maaleilla. Maali on konkreettista ja pikseleiden sijaan se koostuu pigmenteistä ja sideaineista, jotka ovat reaktiossa liuottimien ja pohjamateriaalin kanssa. Maalin olemassaoloa vahvistaa sen konsistenssi – minkälaisia pigmenttejä se sisältää ja minkä tyyppistä maalausnesteitä tai -geelejä on ollut käytössä. Viimeisen silauksen autenttisuudelle antaa taiteilijan kädenjälki, eli miten maali on lopulta maalauspinnalle maalattu.

Muista käsittelemistäni taiteilijoista poiketen Djordjevic ei käytä maalauksissaan teippiä rajatakseen alueita, vaan maalaa kaiken vapaalla kädellä. Tämä on siinä mielessä mielenkiintoista, sillä hänen sivellinliikkeensä on näistä taiteilijoista kaikista jäykin, koska tasaisten väripintojen lisäksi hän imitoi vanhan Paintin tuottamaa pikselimäistä piirtolinjaa. (Farr 2017).

Djordjevicin kanssa minulla on yhteistä yksinkertaistettu, joskin naivistinen piirtäminen, jonka jälki on tuttua Microsoft Paint ohjelmasta. Paintin sijaan hyödynnän tähänkin tarkoitukseen Adobe Photoshopia.

4.4 Oli Epp: Adobe Photoshop

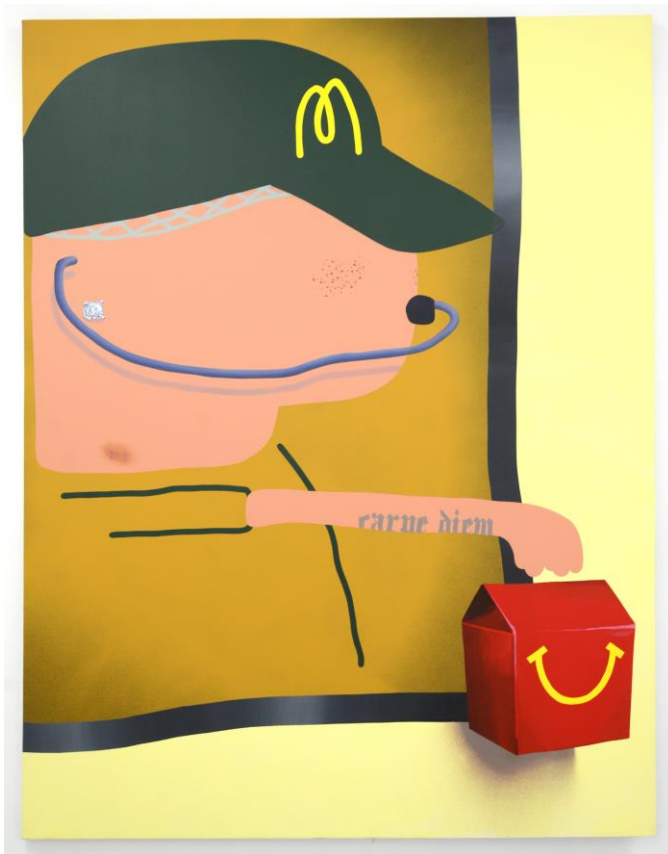
Vuonna 1994 Englannissa syntyneen Oli Eppin kohdalla nostan esille digitaalisista työkaluista minulle tärkeimmän, Adobe Photoshopin. Tuttavammin kutsuttuna Photari tai pelkkä Photoshop on vuoden 1990 taitteessa julkaistu kuvankäsittelyohjelma, joka on kehittynyt tähän päivään asti genrensä johtavana ohjelmistona. Tätä alleviivaa se, että ohjelman nimestä tullut verbi photaroida on synonyymi kuvanmuokkaukselle.

Photoshop on digitaalisen kuvan muokkausohjelma, jota hyödynnetään monipuolisesti eri alojen vaatimissa tehtävissä, kuten valokuvien käsittelyssä, painotuotteiden ja digitaalisen taiteen luomisessa. Näille tehtäville löytyy myös ohjelmat, jotka keskittyvät yksinomaan vain tiettyyn alaan – kuten painotuotteiden luomiseen keskittyvä taitto-ohjelma, Adobe InDesign.

Photoshopin pitkäaikaisena kuluttajana on helppo havaita kuinka tämän ohjelman tarjoamien ominaisuuksien, kuten piirustustyökalujen, useiden tasojen ja filttareiden avulla luotua jälkeä on hyödynnetty Eppin teoksissa.

Epp kertoo vuonna 2018 tehdyssä haastattelussa keskittyvänsä sillä hetkellä taiteessaan kolmeen teemaan: identiteettiin digitaalisella aikakaudella, huumoriin ja kulutus-kulttuuriin. Digitaalisella aikakaudella ihmisen henkilöllisyys pirstaloituu ja toistuu erilaisena eri konteksteissa. Epp tuo taiteessaan esille identiteettinsä eri puolia, kuten hänen sosiaalisen median ja todellisen maailman minäänsä.

Hänen teoksissaan huumorilla ei haeta väkinäistä koomisuutta, vaan se avautuu jokapäiväisistä omakohtaisista kokemuksista, joihin useimmat pystyvät samaistumaan. Vaikka hänelle teoksensa aiheet ovat usein omakuvia, niin teoksissa kuvataan myös koettuja tilanteita, joissa päätähdenä on joku muu henkilö. Esimerkiksi pikaruokaravintolan autokaistan työntekijä ojentamassa Happy mealin kaltaista ateriapakkausta ja halpalentoyhtiön lentoemäntä ohjeistamassa turvakäytäntöjä. (Mothes 2018).



Kuva 9. Oli Eppin maalaus *Carpe Diem* (Semiose Galerie 2017)

Ajankohtaista kulutuskulttuuria Epp havainnollistaa maalaamalla kuuluisia tuotemerkkejä ja symboliseen arvoon nousseita tuotteita. Tämä on osaltaan länsimaisen kaupungissa asuvan nuoren todellisuutta – joka levittyy myös ympäristöömme internetissä. Kulutusyhteiskunnassa eläminen vaikuttaa väistämättä ymmärrykseemme, miten koemme ja arvotamme maailmaa.

Epp pitää itseänsä milleniaalina, eli y-sukupolven edustajana. Hänen luomastaan tyylistä on havaittavissa vaikutukset 90-luvun omaleimaisesta estetiikasta. Hänen teoksissaan toistuvat laajat pop-taiteelle ominaiset yksiväriset alueet, digitaalista piirustusta imitoivia linjoja ja realistisen näköisiä yksityiskohtia. Epp kutsuu osuvasti taiteensa suuntausta nimellä *post-digital pop*.

Epp sanoo, että hän haluaa tuoda hetkelliset kuvat ja kohtaamiset aineettomista digitaalisista luonnoksista materiaksi maalin avulla. Hän luonnostelee teoksensa viimeistellysti Photoshopilla, kokeillen erilaisia sommittelun ja värimaailman vaihtoehtoja. Hän kuitenkin toteaa, että vaikka hän luokin tarkan luonnoksen teosta varten ei maalaukset ole koskaan niistä kopioita, vaan muutoksia syntyy fyysistä teosta maalatesaan. (Murrel 2017). Digitaalisten työkalujen hyödyntäminen on osa Eppin taiteellista prosessia – lopulliset teokset hän kuitenkin maalaa perinteisillä menetelmillä, öljy-, akryyli- ja spraymaaleilla.

5 DIGITAALISET TYÖKALUT OMASSA PROSESSISSANI

Varhaisimpia muistojani digitaalisten työkalujen käytöstä on leikkiessäni tarhaikäisenä Windows 3.1 käyttöjärjestelmän Microsoft Paintbrush (nykyisin Microsoft Paint) piirustusohjelmalla. Yläasteelle mennessä aloin kiinnostumaan valokuvaamisesta ja 2000-luvun alkupuolella filmikamerat alkoivat lopullisesti vaihtua digitaalikameroihin. Digitaalisten kuvatiedostojen kautta käyttöni tuli jälleen digitaaliset työkalut, kuten Adobe Photoshop ja Corel PaintShop Pro. Näiden ohjelmien kautta yleistyivät myös kuvamanipulaatiot ja saimme kaveriporukalla paljon huumoria irti manipuloimalla muun muassa toistemme kasvoja vähän oudoiksi.

Toisen asteen koulutuksessa lähdin opiskelemaan graafista suunnittelua, jonka myötä jo tutuksi tulleiden työkalujen lisäksi osaamisalueeni laajeni muun muassa taitto-, videonkäsittely- ja 3D-grafiikan mallinnusohjelmilla. Ohjatun koulutuksen lisäksi olen opiskellut digitaalisten työkalujen käyttöä itsenäisesti lukemalla ohjekirjoja ja katsomalla opetusvideoita Youtubesta.

Aikomukseni päätyä graafisen suunnittelu ammattilaiseksi sai väistyä, kun koulutuksen toisena opiskeluvuotena päätin ohjautua opiskelemaan taidegrafiikkaa. Taidegrafiikan menetelmiin syventymisen jälkeen löysin taidemaalauksen ja vuodesta 2009 olen keskittynyt sen eri muotoihin.

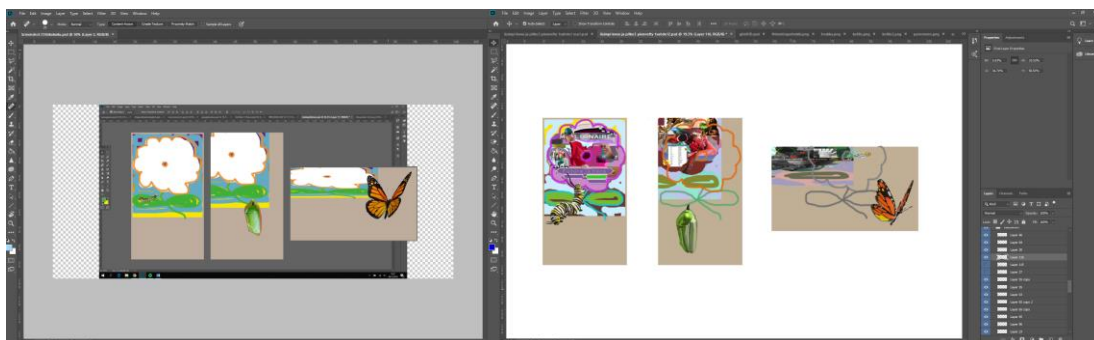
Hyödyntäessäni ensimmäisiä kertoja digitaalisia työkaluja taiteellisessa prosessissani huomasin ajattelevani, että jollain tavalla huijaan ja tunsin siitä lievää häpeää. Käsitökseni taiteen luomisesta tuossa vaiheessa oli melko konservatiivinen. Arvostin käsitöitä teoksen luomisprosessissa alusta loppuun. Vuoden 2009 jälkeen aloin siirtämään projektorin avulla luonnoksiani kankaalle ja sen kätevyyden innoittamana aloin asteittain hyväksyä digitaaliset työkalut osaksi prosessiani.

Jälkeenpäin ajateltuna, koen että teknisen kehittymiseni kannalta oli tärkeää opetella perinteisiä harjoitelmia – silmän ja käden yhteistyötä. Digitaalinen työskentely on kuitenkin ollut suuren osan elämässäni läsnä ja sen vuoksi se on tänä päivänä välttämätön ja itsestään selvä osa taiteilijuuttani.

5.1 Digitaalinen prosessi

Taiteellisen prosessini digitaalinen osa alkaa keräämällä tietokoneelleni ”ideat” kansioon satunnaisia kiinnostavia referenssikuvia, joita löydän internetistä ja omista kuvatiedoista. Teosten ideoita kehitän assosioimalla aina kyseiseen teemaan sopivia kuva yhdistelmiä, joita kollaasinomaisesti kasaan Adobe Photoshop kuvankäsittelyohjelmalla. Näiden lisäksi digitaalisesti maalaan yksinkertaisia esittäviä kuvia ja abstrakteja muotoja.

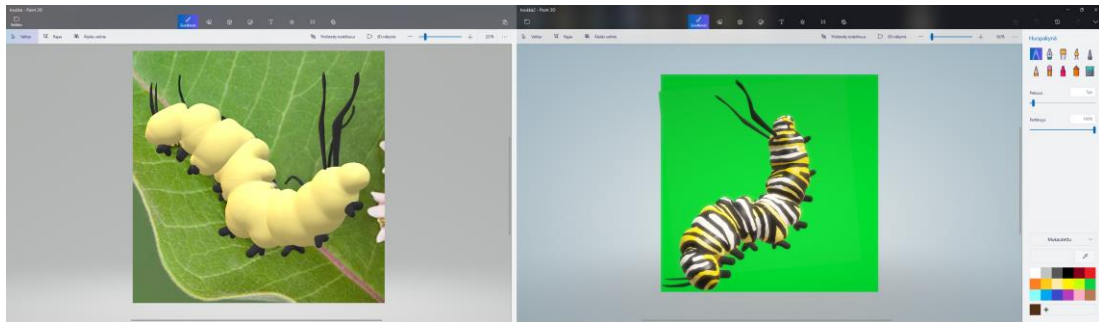
Photarilla nautin mahdollisuudesta toteuttaa nopeasti ja vaivatta kokeiluja erilaisista elementtien sommitelmista ja väriyhdistelmistä. Työskennellessä tällä tavoin vaihtoehtoisia mahdollisuuksia teoksen ulkoasulle ilmenee hetkessä valtavat määrät. Toisin kuin miettimällä näitä yhdistelmiä mielessäni, Photarilla näen heti miltä mikäkin kombinaatio konkreettisesti näyttää. Tähän mahdollisuuksien mereen on helppo hukkuu, jonka vuoksi olen havainnut toimivaksi ratkaisuksi tehdä nopeita päätöksiä luottamalla intuitioni. Joka tapauksessa minulla on jokaisesta teoksesta tallennettu useita versioita, joita aina jälkikäteen vertaan toisiinsa löytääkseni kiinnostavimman lopputuloksen.



Kuva 10. Värien ja sommittelujen variaatioita Adobe Photoshop ohjelmalla (Hyvönen 2019)

Luon usein teosteni luonnoksiin yksinkertaisia 3D-mallinnettuja objekteja sekä niille sopiva tekstuuri ja valonlähde. Avery Singer mallintaa objektien lisäksi objektin ympäristön.

3D-mallinnuksilla saan aikaan mielenkiintoisia ”nykyaikaisia” muotoja ja vaikutelmia erilaisista tekstuureista, kuten muovista ja eri asteisesti kiiltävistä metalleista. Tois- taiseksi tarpeitani varten sopivimmaksi osoittautunut ohjelma on vuonna 2017 jul- kaistu erittäin yksinkertainen 3D-grafiikan mallinnus- ja piirustusohjelma.



Kuva 11. Toukan 3D-mallintamista Paint 3D -ohjelmalla. (Hyvönen 2019)

Kun olen saanut luonnokseni valmiiksi, siirrän sen maalauskaanalle joko kuvansiir- toteknikalla tai projisoimalla sen kankaalle ja jäljentämällä siitä ääri viivat. Laajoja yksinkertaisia alueita on tehokkainta siirtää projisoimalla ja yksityiskohtaisissa pie- nemmissä alueissa, kuten valokuvissa kuvansiirtotekniikka on pakollinen. Kuvansiir- toteknikalla luodut kuvat ovat värikylläisyydeltään heikkoja, joka useissa tapauksissa on ongelma. Tämän vuoksi maalaan aina niiden päälle – vähimmillään kirkkaan la- suuri kerroksen. Maaluspinnalla grafiikka ei ole enää digitaalista vaan representaatio siitä, ja yhdessä klassisen maalauksen kanssa ne tuovat mielenkiintoisen ristiriidan – digitaalisista näytöistä tuttu grafiikka onkin analoginen, perinteisillä menetelmillä luotu kuva.

Digitaalinen luonnosteluvaihe on taiteellisen prosessini luovin osuus. Siinä hetkessä luon tulevalle teokselle ulkoasun ja sen käsitteellisen sisällön. Maalattaessa teosta kan- kaalle annan kuitenkin tilaa iloisille sattumille ja tarpeellisille muutoksille, mutta yleensä valmiit maalaukset muistuttavat lähes täydellisesti tekemääni luonnosta. Tästä hyvä esimerkki on kuva 12., jossa ylemmässä kuvassa näkyy digitaalinen luonnos ja alemmassa teoskuvat valmiista maalauksista. Pienessä koossa nämä muistuttavat identtisesti toisiaan, mutta yksityiskohdat erottuvat selvästi, kun teokset nähdään nii- den oikeassa koossa. Sävy ja muoto erojen lisäksi digitaalisesta luonnoksesta puuttuu täysin fyysiselle maalaukselle ominaiset maalipinnan struktuurin vaihtelut.



Kuva 12. Luonnos ja valmiit maalaukset. (Hyvönen 2019)

Olen saanut joskus arvostelua teoksistani, että ne olisivat jäykkiä. Jäykkyyteen on varmasti vaikuttanut työskentelyni tietokoneella, joka mahdollistaa ”virheettömän” tai pitkälle hiotun lopputuloksen. Toisaalta tietynlainen digitaalisuuteen liittyvä jäykkyys on myös tiedostettu tyylivalinta. Teosten jäykkyyttä olen rauhoittanut lisäämällä maalauksiin orgaanista, vapaata maalausjälkeä sekä rikkomalla klassisia sommitteluopin sääntöjä. Kehittymisprosessinani on kuitenkin ollut jo pitkään hakea tietynlaista rennompaa otetta ja vaikka olen edennyt huomattavasti, erityisesti muutaman viime vuoden aikana niin tämä prosessi jatkuu yhä – tavoitteeni on onneksi vielä saavuttamatta.

6 YHTEENVETO

Tämä työn tavoitteena oli digitaalisten työkalujen hyödyntämisen kautta selvittää aikakautta, jonka tuotos olen. Digitaalisuuden historiaan perehtymällä hahmotin, miten digitaalinen murros on saanut alkunsa ja mistä aikamme ilmiö – digitalisaatio juontaa. Tarkoitukseni oli myös selvittää, miten teknologian kehitys on vaikuttanut taidemaailmaan, lähinnä taiteilijoiden näkökulmasta. Ikäryhmäni taiteilijoita tutkimalla ja vertaamalla heidän tarinoitaan omiin kokemuksiini reflektoin juuriani ja kuinka olen ohjautunut tähän pisteeseen taiteellisella urallani.

Warholin ajatukset mekanisoida taiteen luominen on osaltaan kytköksissä digitaalisten työkalujen käyttöön. Vaikka digitaalisilla työkaluilla työvaiheita hoidetaan silmän ja käden yhteistyöllä, on siitä silti suuri osa automatisoitua. Taiteilija säästää aikaa ja vaivaa, kun antaa tietokoneen generoida laskutoimituksia. Tämä on myös suorassa linjassa Hockneyn käytännönläheiseen näkökulmaan. Digitaalisten työkalujen ansiosta monet työvaiheet ovat vaivattomia – jos on valmiiksi opiskellut näiden ohjelmien käytön.

Läpikäymäni y-sukupolven taiteilijat ovat jo lapsuudessaan tottuneet käyttämään erilaisia digitaalisia käyttöliittymiä. Monissa ohjelmissa käyttöliittymä ja toimintatavat ovat samalla logiikalla suunniteltuja, joka edesauttaa käyttäjiä omaksumaan uusien digitaalisten työkalujen hyödyntämistä. Taidekoulujen ja tutoriaaliopusten lisäksi nykyään on vaivatonta opiskella uusia ohjelmia ja tekniikoita Youtubeen ladatuilla vaihe vaiheelta -ohjausvideoiden avulla.

Hockney esittää digitaalisesti luomansa teoksensa joko digitaalisesti iPadien kautta tai tulosteina. Kun taas esittelemäni y-sukupolven taiteilijoille digitaalinen työvaihe on vain yksi osa koko prosessia ja lopullinen teos valmistuu perinteisillä menetelmillä. Tästä herääkin kysymys, miksi teos pitää tuoda aineelliseen muotoon? Oleellinen motiivi tehdä lopullinen teos perinteisillä menetelmillä on kaupallisuus. Digitaalisia teoksia voidaan kopioida äärettömästi, kun taas käsin maalattu teos on väistämättä uniikki. En osaa sanoa onko uniikkisuus taideteoksessa itseisarvo, mutta tässä vaikuttaa

kysynnän ja tarjonnan laki. Jos Warhol olisi vielä elossa, niin uskoisin hänen hyödyntävän digitaalisen tekniikan mahdollistamaa massamonitoritettavuutta ja -levitettävyyttä.

Tämä opinnäytetyö on suunnattu taiteilijoille, taidehistorian tutkijoille ja henkilöille, jotka ovat kiinnostuneet digitalisaation vaikutuksista eri alojen toimintaan. Käsittelemäni aiheet, erityisesti post-digitaalinen ja post-analoginen taide y-sukupolven ilmiöinä ovat uusia ja ajankohtaisia. Historiallista taustaa oli mutkatonta löytää painetuista teoksista, mutta ajankohtaista tietoa esiintyi pääasiassa alan arvostetuissa lehdissä, taiteilijahaastatteluissa ja verkkojulkaisuissa.

Selvittäessäni y-sukupolven määritelmää täsmensin omia juuriani ja vielä tarkemmin löysin sukupolvelleni ominaisen taideilmiön, joka on sidoksissa oman taiteellisen tematiikkani kanssa. Opin myös miksi tällaisen ilmiön syntyminen oli mahdollista juuri digitaalisessa murroksessa kasvaneille. Tutkiessani post-digitaalista ja post-analogista taideilmiöitä y-sukupolven aikalaistaidemuotona, mietin mikä vastaavan kaltainen ilmiö on luvassa z-sukupolvelle?

LÄHTEET

Aalto Yliopisto www-sivut, 2008. Digitaalinen tekniikka luento1. Viitattu 17.4.2009. <http://legacy.spa.aalto.fi/sig-legacy/digis/printtaa/luento1/luento1.html>

Bacon, A. 2016. Reception: Painting in a Digital Age. Viitattu 26.2.2019. <http://rhizome.org/editorial/2016/may/24/surface-image-reception-painting-in-a-digital-age/>

BBC www-sivut. 2015. Warhol works recovered from old Amiga disks. Viitattu 20.12.2018. <https://www.bbc.com/news/technology-27141201>

Cain, A. 2017. Microsoft Paint's Influence on Artists Is Bigger Than You Might Think. Viitattu 12.4.2019. <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-microsoft-paints-influence-artists-bigger>

DasPlatforms. 2014. Tracing the Post-Internet. 24.7.2018. Viitattu 7.12.2018. <https://www.youtube.com/watch?v=EXuKR1dKcyo&t=19s>

Farr, K. 2017. Interview: Maja Djordjevic's MS Paint sketches are next level. Viitattu 12.4.2019. <https://www.juxtapoz.com/news/painting/interview-with-painter-maja-djordjevic/>

Gere, C. 2006. Digitaalinen kulttuuri. Turku: Eetos ry.

Keimig, J. 2019. Seeing the Hand in Post-Analog Art: Ultra Light Beams at Mount Analogue. Viitattu 31.3.2019. <https://www.thestranger.com/slog/2019/02/18/39057126/seeing-the-hand-in-post-analog-art-ultra-light-beams-at-mount-analogue>

Kold, A. 2016. David Hockney Interview: I Am Not an iPad Artist. Viitattu 13.4.2019. <https://www.youtube.com/watch?v=V8R3Wd2zh9s>

Lydiate, H. 2014. Post-Internet Art. Art Monthly, (375), pp. 37.

McEwan, O. 2017. The Digital Decline of David Hockney. Viitattu 13.4.2019. <https://hyperallergic.com/369975/the-digital-decline-of-david-hockney/>

McManus, A. 2016. Soul Technology. Viitattu 26.2.2019. <https://peresprojects.com/wp/wp-content/uploads/2017/02/AL-Juxtapoz-26-January-2016.pdf>

Mothes, K. 2018. Oli Epp. Viitattu 20.12.2018. <https://www.yngspc.com/artists/2018/05/oli-epp/>

Murrel, V. 2017. Dealing with new technologies through the medium of paint. Viitattu 11.4.2019. <http://dateagle.art/oli-epp-interview/>

Net.specific www-sivut. What is net.art?. Viitattu 31.3.2019. <http://netspecific.net/en/netspecific/what-is-net-art>

Out of Sync. 2017. Austin Lee | The Drawing Robot. Viitattu 20.2.2019. https://www.youtube.com/watch?v=-vW6_SSPM9U

Piispa, M. 2018. Yhdeksän sanaa Y-sukupolvesta. Helsinki: Teos.

Shanes, E. 2005. Andy Warhol. Kent: Grange Books.

Small, R. 2017. Avery Singer is updating impressionism for the 21st century. Viitattu 26.2.2019. https://www.interviewmagazine.com/art/artist-avery-singer-updating-impressionism-21st-century#slideshow_52009

Stinson, E. 2014. An Amazing Discovery: Andy Warhol's Groundbreaking Computer Art. Viitattu 20.12.2018. <https://www.wired.com/2014/04/an-amazing-discovery-andy-warhols-seminal-computer-art/>

Tapscott, D. 2010. Syntynyt digiaikaan: Sosiaalisen median kasvatit. Jyväskylä: WSOYpro Oy.

Wallace, I. 2014. What Is Post-Internet Art? Understanding the Revolutionary New Art Movement. Viitattu 7.12.2018. https://www.artspace.com/magazine/interviews_features/trend_report/post_internet_art-52138

Kuvio

Padveen, C. 2015. DIGITAL VS. ANALOG: LOOKING TOWARDS THE FUTURE. Viitattu 22.4.2019. <http://www.coreypadveen.com/digital-vs-analog-future-of-tech/>

Kuva

BBC. 2014. Warhol works recovered from old Amiga disks. Viitattu 22.4.2019. <https://www.bbc.com/news/technology-27141201>

Boxall, A. 2012. New art exhibition by British artist David Hockney shows what's possible using an iPad. Viitattu 22.4.2019. <https://www.digitaltrends.com/home/new-art-exhibition-by-british-artist-david-hockney-shows-whats-possible-using-an-ipad/>

Carl Kostyál www-sivut. 2015. Austin Lee – MeArt. Viitattu 22.4.2019. <https://www.kostyal.com/exhibitions/meart/>

Djordjevic M - Vimeo. 2018. Output_qKWf5t. Viitattu 23.4.2019 <https://vimeo.com/297945730>

Essential Vermeer www-sivut. Vermeer and the camera obscura. Viitattu 23.4.2019. http://www.essentialvermeer.com/camera_obscura/co_two.html#.XL7eeegzaUk

Garcia, C. 2013. Warhol & The Computer. Viitattu 22.4.2019. <https://www.computerhistory.org/atcm/warhol-the-computer/>

Hifructose www-sivut. 2018. Avery Singer – Days of the Week (Computer Pain). Viitattu 5.5.2019. <https://hifructose.com/2018/09/19/avery-singers-acrylic-paintings-use-digitally-crafted-underdrawings/>

Hyvönen, E. 2019. Värien ja sommittelujen variaatioita Adobe Photoshop ohjelmalla

Hyvönen, E. 2019. Toukan 3D-mallintamista Paint 3D -ohjelmalla

Hyvönen, E. 2019. Luonnos ja valmiit maalaukset

Memedroid www-sivut. 2012. I'm an artist. Viitattu 22.4.2019. <https://www.memedroid.com/memes/detail/139816>

Semiose Galerie www-sivut. 2017. Oli Epp. Viitattu 23.4.2019. <http://www.semiose.fr/en/artistes/oeuvres/13017/oli-epp>