

KITSCH KONSEPTI TAITEESSA

TUTKIMUS KITSCHIN OLEMUKSESTA KONSEPTITAITEESSA



© Jarkko Kinnunen

Opinnäytetyö 2012

Lahden Amk

Graafinen Suunnittelu

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ	6
ABSTRACT	7
KITCH	9
Kitch ja määrittämisen vaikeus	10
Mitä on kitch	11
Kuinka kitch toimii	12
Miksi kitch on kitchiä	13
Mikä erottaa kitchin taiteesta	14
KONSEPTITAIDE	17
Mitä on konseptitaidete	18
Ketkä luovat konseptitaidete	19
Kitch konseptitaidete	19
Konseptitaideteen kitchsin ongelma laajemmassa kontekstissa	22
PRODUKTIIVINEN OSUUS	25
Lähestymistapa	26
Työt	28
Kohtaamisia I – Kuvan rakentaminen lyijykynäluonnoksesta	36
Kohtaamisia II – Kuvan rakentaminen tekstuureilla	40
LOPPUSANAT	44
LÄHDELUETTELO	45

TIIVISTELMÄ

Tein lopputyöni Lahden ammattikorkeakoulun Muotoilu- ja taideinstituutin graafisen suunnittelun linjalle aiheesta kitsch konseptitaiteessa. Lopputyölläni oli kaksi päämäärää: halusin tutkia mitä kitsch on, miten se meihin vaikuttaa, esiintyykö sitä konseptitaiteessa sekä käyttää tätä informaatiota tehdäkseen sarjan konseptitaidekuvia uudella tavalla kokeilevasta näkökulmasta.

En löytänyt tästä aiheesta ennalta olemassa olevaa materiaalia. Kitschin luonnetta on selvennetty sosiologis-historiallisesta näkökulmasta sekä esteettisten rakenneominaisuuksien näkökulmasta. Kitschin yhteydestä muihin kulttuurin muotoihin kuin taiteeseen on kirjoitettu, mutta sen suhteesta konseptitaiteeseen ei tällaista tutkimusta ole vielä olemassa.

Olen suuntautunut konseptitaiteeseen, joten tunsin että tällaiselle lopputyölle on tarvetta, koska koen konseptitaiteen olevan avainasemassa viihteessä koska se tuottaa sen visuaalisen sisällön, jota elokuvista katsomme, televisiosta seuraamme ja mitä peleissä kohtaamme. Halusin myös antaa monille, jotka ovat kiinnostuneita konseptitaiteesta vaihtoehtoisen näkemyksen sen sisällön pohtimiseen.

ABSTRACT

The topic of my thesis is a kitsch in conceptart. There were two main purposes in my diploma work;

I analyzed what kitsch is, how it affects us, is there kitsch in conceptart and I used this information to make a series of conceptart images from new innovative perspective.

Although there has been lot of writing about sociological historical aspect of kitsch and also aesthetic aspect of kitsch, I did not find any material about the relationship between kitsch and conceptart.

As I am interested in conceptart I felt that there is a need for a thesis like this, because I feel that conceptart is in key position responsible for visual content in movies, television and games. I also wanted to give those who are interested in conceptart an alternative way to approach thinking about conceptart.



kitsch

KITSCH JA MÄÄRITTELEMISEN VAIKEUS

Kitschin määrittelyminen yksiselitteisesti on vaikeaa. On sanottu, että kaikki tietävät mitä kitsch on, mutta eivät osaa selittää sitä tyydyttävästi. Määrittelyksen vaikeus tuntuu pohjautuvan kitschin kykyyn jäljitellä taidetta ulkoisesti olematta kuitenkaan taidetta.

”To the extent that kitsch is understood as all effect, all surface, depthless, it is the aesthetics par excellence of postmodernism” (Kirschenblatt-Gimblett, 1998, 278)

Mitä taide on? Postmoderni ajattelu on pyrkinyt hävittämään yksiselitteiset vastaukset ja kategoriat taiteen arvottamiseksi ja luokitteluksi. Sosiologis-historiallisen perspektiivin kautta ajatellaan taiteen ja kitschin olevan yhteiskunnallis-historiallisesta kontekstista riippuva käsite, sillä esteettiset arvot ovat vaihtuvia yhteiskunnallis-historiallisia mieltymyksiä. Tästä seuraa, että yritys määritellä taide ja kitsch rakenteellisten ominaisuuksien perusteella on mahdotonta.¹

Kuinka sitten pystytään luokittelemaan kitsch omaksi alueekseen, jos ei pystytä absoluuttisesti määrittelemään taidetta, jota vasten kitsch luokiteltaisiin?

Voidaan myös kysyä tarvitseeko tutkimus kitschistä absoluuttista taiteen määrittelyä vastakohdakseen? Jos taiteen tulkinta on relatiivista, riippuvainen subjektin tulkinnasta, eikö kitsch myös itsessään ole? Eikö kitschin olemassaolo ole vähintäänkin tällaisessa ympäristössä kyseenalainen, riippuvainen subjektin tulkinnasta siinä missä taide?

Määrittellessämme ilmiön (taide) rajatapauksia valaisemme myös ilmiön omaa luonnetta. Lähestyn kitschin tutkimista tämänlaisesta näkökulmasta. Tässä lopputyössä olevat perustelut ovat enemmän luonteeltaan argumentteja aiheen rationaalisen tutkimisen mielekkyydestä kuin lopullisia absoluuttisia faktoja. Kitschin määrittely tarkentuu ja kategorisoituu, taiteen eroavaisuus saa rakenteellisen määrittelymisen, mutta lopullinen absoluuttinen vastaus jää puuttumaan. Taiteen ja kitschin raja jää olemaan ehtojenkin alla tulkinnanvarainen.

MITÄ ON KITSCH

Mateu Calinescun mukaan termiä kitsch alettiin käyttää maalareiden ja taidekauppi-aiden slangissa 1860-1870 luvulla Münchenissä, vapaasti käännettynä tarkoittaen ”taiteellista sontaa”. Termi syntyi kun markkinoille alkoi syntyä halpoja massatuotettuja huonolaatuisia taidekopioita, jotka oli suunnattu kaupungistuvalla väestölle.

Mitä kitsch on? Kysyttäessä kitschin merkitystä kohdataan usein sarja adjektiiveja ja termejä, jotka tuntuvat omaavan tietynlaisen negatiivisen yhteneväisyyden: halpa, muovinen, kiiltävä, mauton, banaali, sarjatuotettu, huonoa makua omaava tai kopio ovat usein esiintyviä.

”...kitsch is the absolute denial of shit, in both the literal and figurative senses of the word; kitsch excludes everything from its purview which is essentially unacceptable in human existence.”

(Kundera, 1984, 248)

Halpa objekti ei välttämättä kuitenkaan ole kitschiä, ei myöskään muovinen, kuten ei kiiltäväkään, mauton, banaali, sarjatuotettu tai huonon maun omaava teos. Kitschiä määriteltäessä kohdataan pakostakin tietynlainen subjektiivisuus. Määritteleviä kategorioivia reunaehtoja löydetään, mutta näiden ehtojen tulkinta pysyy yhä subjektiivisena.

Eroja on ilmeisesti oltava olemassa, koska kitsch terminä on kuitenkin syntynyt. Toisinsanoen kitsch on syntynyt termiksi, koska on ollut yhteiskunnallinen tarve luokitella uusi ilmiö. Tästä voidaan myös langettaa kehäpäätelmä, että kitsch-terminä on olemassa, koska on myös olemassa kitschiä ja kitschiä on olemassa, koska on myös olemassa kitsch- luokittelu? Tämä voidaan ohittaa sillä, että muistetaan kitschin itsessään olleen olemassa ennen omaa terminologiaansa. Kuitenkin voidaan myös vastakkaisesti kysyä, onko termi syntynyt oikeaan tarpeeseen vai ovatko sen syntymisen syyt olleet muussa kuin taiteessa itsessään, sosiaalisissa ja historiallisissa syissä? Tarpeesta luoda elitististä kulttuuria erottamalla osa taiteesta negatiiviseksi vastakappaleeksi?

Onko kitsch todellista esteettisistä ominaisuuksista johtuen, vai tämänhetkinen yhteiskunnallinen negatiivinen esteettinen mieltymyksemme, jonka sisältö tulee ajan myötä tarkoittamaan jotain aivan muuta kuin mitä se tänään tarkoittaa?

Nämä ovat kysymyksiä kitschin olemassaolon absoluuttisuudesta historiallis-antropologisen näkökulman kautta. Pyrin kuitenkin osoittamaan että kitschin olemassaolo voidaan havaita myös kitschin esteettisten ominaisuuksien kautta. Kitsch-termin olemassaolon syy ja sen suhde taiteeseen voidaan löytää myös toisenlaisesta näkökulmasta.

KUINKA KITSCH TOIMII

Kitsch causes two tears to flow in quick succession. The first tear says: How nice to see children running on the grass! The second tear says: How nice to be moved, together with all mankind, by children running on the grass! It is the second tear that makes kitsch kitsch.

(Kundera,1984,251)

Tomas Kulka lähestyy kirjassaan taide ja kitsch määrittelyä taideteoksen esteettisten rakenneominaisuuksien kautta määrittelemällä kitschille kolme ehtoa¹. Jos taideteos ei täytä näitä ehtoja se ei ole kitschiä. Taideteos voi siis täyttää kaksikin näistä ehdoista, mutta se ei koskaan täytä kolmatta:

-”Kitsch esittää kohteita tai aiheita, joita pidetään yleisesti kauniina tai joilla on selvä tunnelataus”.

Kitsch käyttää aiheenaan asioita joilla on itsessään selvä tunnelataus: auringonlaskuja, pörröisiä kissanpentuja, itkeviä lapsia, aroilla törähteleviä saksanhirviä, yksisarvisia sateenkaaren alla ja delfinejä hyppäämässä auringonlaskua vasten.

Kitschiä tuntuu olevan vaikeaa, ellei mahdotonta tehdä aiheista joilla ei ole minkäänlaista tunnelatausta: Arkisesta muovituolista, tyhjistä sisustamattomasta huoneesta, vesilasista tai jatkojohdosta.

”Näiden kohteiden tai aiheiden tulee olla välittömästi tunnistettavia”.

Kitsch esiintyy asussa, joka on välittömästi tunnistettava tai ajankuvalle yleisin ja vakiintunein esiintymistapa. Mieluummin realistinen kuin abstrakti tai impressionistinen esitystapa, sillä abstraktin kautta on vaikeampi tuottaa kuva, joka viittaa selvästi tiettyyn aiheeseen. Impressionistinen tyyli luo vaarallisesti tulkinnanvaraa mielikuvi- tukselle, jättämällä maalauksessa olevia aiheita tulkinnanvaraiseksi.

”Kitsch ei oleellisesti rikastuta esitettävään aiheeseen liittyviä assosiaatioita”.

Kitsch ei luo uutta. Se ei tarvitse tulkintaa, ei sisällä sellaista eikä ole ironinen. Kitsch- maalaus, jossa punaisessa auringonlaskussa oleva nainen soittaa rannalla viulua, voidaan vain tulkita aiheen esitykseksi, kuvaksi, jossa punaisessa auringonlaskussa oleva nainen soittaa rannalla viulua. Se ei ole symboli jollekin toiselle asialle, eikä se paljasta

kohteestaan mitään merkittävästi uutta. Kuvan sisältö taulun nimenä herättäisi samantyyppiset assosiaatiot kuin maalaus itsessään.

Kitsch toisinsanoen toimii alkuperäisen aiheen kauneudessa tai vahvassa tunnelatauksessa. Sen suhde on parasiittinen, sillä se ei pysty luomaan itse kauneutta. Tämän aiheen se esittää yleisölle jo tunnetulla konventionaalisella tavalla kuvata aihetta ja varoo tuomasta kuvaan mitään sellaista sisältöä, joka edellyttää tulkintaa.

Tomas Kulkan määritelmä on siinä suhteessa epävarma, että se jättää mahdollisuuden tulkita taideteoksen olevan sekä kitschiä, että ei- kitschiä. Syy on siinä, että ehtojen soveltaminen tarvitsee tulkintaa ja perustelua. Erilaisilla perusteilla ja tulkinnoilla saadaan samoista lähtökohdista poikkeavia vastauksia.

Esimerkiksi onko alkuperäisessä aiheessa tunnelatausta, onko se yleisesti kauniina pidetty? Onko kukkien täyttämä puutarha tarpeeksi tunnevetoinen kitschin aihepiirille? Entä ovatko kohteet välittömästi tunnistettavia, vai onko tyyliä taiteellista omaperäisyyttä, tyylikeinoja jotka tuovat taideteokseen piirteitä, jotka erottavat sen muista taideteoksista? Kuinka tulkitaan aiheen assosiaatioiden lisääminen tai niiden puute?

Kitsch- kuvastoa katsoessani olen huomannut Kulkan määritteen olevan hyvä yleistyökalu. Se paljastaa kitschin pinnan alla olevaa mekaniikkaa rakenteellisiin ominaisuuksiin perustuvana työkaluna, mutta absoluuttisena määritelmänä se silti jättää vielä arvojärjestelmän subjektiiviseksi. Tai paremminkin antaa selkeän suunnan kuinka tulkita taiteen ja kitschin rajaa, mutta ei pysty tuomaan täydellistä yhtenäisyyttä eri henkilöiden tulkinnan välillä.

MIKSI KITSCH ON KITSCHIÄ

”Kitsch is born when enough large amount of people has a money to buy it.”
(Kulka,1994,10)

”Kitsch is a product of the industrial revolution which urbanized the masses of Western Europe and America and established what is called universal literacy.”
(Greenberg,2005,112)

”This proliferation of kitsch, which is produced by industrial reproduction and the vulgarisation at the level of objects of distinctive signs taken from all registers (the bygone, the ‘neo’, the exotic, the folksy, the futuristic) and from a disordered excess of ‘ready-made’ signs, has its basis, like ‘mass culture’, in the sociological reality of the consumer society.”

(Baudrillard,1998,110)

Miksi kitsch on sellaista kuin sen ymmärrämme? Lyhyesti ilmaistuna kitsch on kitschiä, koska se on syntynyt vastaamaan optimaalisesti tarvetta, joka on yhteisen viihdekulttuurin luominen massoille.

Kitsch syntyi 1800-luvun loppupuolella aikana, jolloin teollinen vallankumous muutti kaupunkeja kasvukeskuksiksi, jotka vetivät puoleensa ihmisiä maaseudulta luoden pohjan kaupungistuvalla yhteiskunnalla. Maaseudulta muuttaneet ihmiset hylkäsivät omat kulttuurisidonnaisuutensa maaseudun elämään ja alkoivat kaivata uudenlaista viihdekulttuuria täyttämään syntynyttä tyhjiötä.

Kaupungistumisen myötä luku- ja kirjoitustaito tuli yleiseksi taidoksi yhteiskuntaluokista riippumatta. Tähän asti vain harvat olivat osanneet lukea ja kirjoittaa.

Luku- ja kirjoitustaitoa pidettiin sivistyksen mittapuuna, koska nämä harvat, jotka sen osasivat olivat myös koulutettua osaa väestöstä. Kirjallinen kulttuuri oli tähän aikaan asti aina ollut suunnattu ja tehty koulutetulle yläluokalle, mutta kaupungistumisen muuttamat olosuhteet loivat tarpeen vaatia luku- ja kirjoitustaitoa kaikilta tehokkuuden nimissä. Nämä loivat olosuhteet jossa syntyi massakulttuuri täyttämään kulttuuri- ja viihdetyhjiötä kaupungistuvilla työläisille.²

Kitschin synty samana aika ei ole sattumaa. Kitsch syntyi tarpeeseen luoda metodi, jolla tuotettaisiin ja myytäisiin kulutus- tai viihdetuotteita massoille ja tämä on mahdollista, koska kitsch voi olla eri olomuodoissa, vaihtaa mediaansa, mutta se pysyy oleellisesti aina samana.

MIKÄ EROTTA KITSCHIN TAITEESTA

”Kitsch is to taste what superstition is to religion: somebody else’s mistake”
(Kirschenblatt-Gimblett,1998,276)

Kitschin ja taiteen erottaa Tomas Kulkan rakenteellinen määritelmä. Se mikä jää määritelmästä ulkopuolelle voidaan katsoa mahdolliseksi määritellä taiteeksi. Laajemmassa mittakaavassa taiteen ja kitschin ero tulee taiteen kyvystä luoda uutta, mikä kitschiltä puuttuu. Myös kliseisenä ja mauttomana pidetty taide kykenee tähän.

Pitää kuitenkin huomata, että kitsch voi olla mauton kuin myös kliseinen, mutta välttämättä nämä eivät ole kitschiä itsessään. Kitsch ei vaadi tulkintaa. Mauton taide-teos voi vaatia tulkintaa ja kliseinen voi sisältää ennalta käytetyn ja tutun idean, mutta olla esteettiseltä tyyliltään omalaatuinen, luoda uutta.

Mauton ja klisee eivät ole siis sama asia kuin kitsch välttämättä, koska ne voivat sisältää rakenteellisia ominaisuuksia, jotka eivät ole kitschiä.



konseptitaide

MITÄ ON KONSEPTITAIDE?

”...to make visible that which is not otherwise separable from the flow of sensory data experienced in the course of living. Images abstract data from that flow and reform them to selectively identify what is of importance to the image-maker. Theories of reception recognise that images operate in terms of expectations and within a context.” (Lonie,2010)

Konseptitaide on idean, ajatuksen, immateriaalisen kokonaisuuden tuomista visuaaliseen olevaan muotoon, näkyväksi ja ymmärrettäväksi. Konseptitaide on infografiikkaa. Taidetta, jolla on selkeä funktio, joka hahmottaa kuvan tai plastisen objektin avulla idean valmiiseen muotoon sen jatkokäyttöä varten.

Konseptitaide on kokonaisuutena työkalu, jolla voidaan luoda esimerkiksi kolmiulotteisia hahmoja tai ympäristöjä peleihin, elokuvissa luomaan miljöö elokuvalle, vaatetus tai maskeeraus näyttelijöille tai arkkitehtuurissa luonnos siitä, miltä rakennus voisi valmiina näyttää.

Konseptitaidetta käytetään monen median luomisessa, eikä sillä ole selkeää ja tarkoin rajattua käyttökohdetta, esimerkiksi pelien, elokuvien, autojen, sarjakuvien, arkkitehtuurin ja televisiosarjojen visuaalisena apuvälineenä.

Konseptitaide on myös demokraattinen media, sillä suurin osa mahdollisuuksista julkaista kuvia on tasa-arvoista kaikkien kesken. Yleisin tapa katsoa konseptitaidetuvia on internetin foorumeilta, joihin liittyminen ja kuvien julkaiseminen on ilmaista. Ne jotka ovat jo vakiinnuttaneet asemansa konseptitaiteilijoina viihdeteollisuudelle, esittelevät kuviaan samoilla ehdoilla kuin kuka tahansa, joka tänään lataisi ensimmäisen kuvansa foorumeille.

Näiden virtuaalisten gallerioiden taiteilijoiden esittelemisjärjestyksen ainoa kriteeri on yleisön suosio, joka valikoi yleisen internetissä tapahtuvan äänestämisen avulla esille ensimmäiseksi ne taiteilijat ja kuvat, jotka ovat eniten ääniä saaneet.

KETKÄ LUOVAT KONSEPTITAIDETTA

Konseptitaiteelle on elimellistä sen jakaminen kahteen eri luokkaan, tai paremmin ymmärtäminen sen sisällön kahdesta eri alueesta. Ensimmäinen luokka jota kutsun sisäpiiriksi on ne kuvat, joita on käytetty välivaiheena jatkokäyttöä varten.

Esimerkkinä tästä ovat ne konseptitaidet kuvat, joista on rakennettu kolmiulotteisia malleja peleihin tai kuvat, joista on rakennettu kostuumeja elokuvien käyttöä varten. Tämän luokan kuvat ovat tuottaneet lähes poikkeuksetta alalla vakituisesti työskentelevät konseptitaiteilijat.

Toinen luokka on ulkopiiri, ne kuvat, joita ei ole käytetty välivaiheena jatkokäyttöä varten.

Esimerkkinä tästä ovat ne henkilökohtaiset kuvat, joita vakituisesti alalla työskentelevät konseptitaiteilijat tekevät vapaa-ajallaan itselleen, intentionaan tuottaa kuvia, jotka voisivat olla välivaiheita jatkokäyttöä varten, mutta joille ei ole tekohetkellään tällaista tarkoitusta.

Tällä haluan erottaa vapaan taiteen tekemisen lähestymistavan. Kaikki se taide, mitä konseptitaiteilijat tekevät ei ole konseptitaidetta, eikä kaikki konseptitaide myöskään taidetta. Erottava tekijä on jatkokäyttö tai sen intentio kuvaa luodessa. Henkilökohtaisia konseptitaidet kuvia tehdään ilman ulkoisia rajoitteita, mutta ne sijoitetaan konseptitaiteen informatiivisuuden alle, missä vastakohtana vapaata taidetta tehtäessä ei informatiivisuudella ole merkitystä. Näiden kahden raja on tulkinnanvarainen ja sitä lähinnä erottaa intentio ja informatiivisuus. Usein teokset ovat samaan aikaan kumpaa-kin eikä toisen leima sulje pois toisen mahdollisuutta.

Toisena esimerkkinä ovat ne kuvat, jotka ovat sellaisten henkilöiden tekemiä, jotka eivät työskentele vakituisesti konseptitaiteilijoina, eivätkä freelancer-pohjalta ole tehneet kuvia, joita on käytetty välivaiheena jatkokäyttöä varten.

Tämä jako on elimellinen, koska se selventää sosiaalisia tekijöitä kitschin tekemisen ja suosion taustalta konseptitaiteessa, jota seuraavaksi selvitän.

KITSCH KONSEPTITAITEESSA

Jos sovellamme Tomas Kulkan rakenteellista analyysiä konseptitaiteeseen kuten soveltaisimme sitä vapaaseen taiteeseen, huomaamme että konseptitaiteessa on paljon kitschiksi luokiteltavia kuvia.

Meille paljastuu laajaa kirjoa internetin foorumeiden kuvia tarkkailtaessa ja vertaillaessa tietynlaiset konseptitaidet-kitschille tyypilliset aiheet, jotka toistuvat hieman rakennettaan muunnellen, mutta pysyen oleellisesti samana.

Näemme paljon kuvia, joissa hirviö poseeraa uhkaavassa asennossa, usein hieman etukenossa kuin katsojaa kohti kurrottautuen ase kädessään. Kuvia, joissa erilaiseen

aikakauteen tai teknologiaan sijoittuva soturi taistelee hirviötä vastaan, kuvia joissa lohikäärme poseraa alastomien naisten kanssa tai ilman, teknologiseen haarniskaan pukeutunut ihmiskyborgi poseeraa aseensa kanssa kuin lomakuvassa katsojaa kohti kääntyneenä taustallaan tuhoutunut sivilisaatio.

Kaikkia kuvia tuntuu yhdistävän fyysiseen väkivaltaan perustuvan voiman ihailu, fiktiivisen pahan karismaattinen tunnevetoisuus tai naisvartalon niin paljastava esittäminen kuin mahdollista.

Aiheet täyttävät Kulkan kitschille asettamat ehdot, niissä on vahva tunnelataus tona ne ovat yleisesti kauniina pidettyjä. Rappeutuneen sivilisaation jäännöksissä auringonlaskussa on vahvaa tunneperäistä rappingin romantiikkaa, hirviöt ovat vastenmielisyydessään tai esteettisessä ilmaisussaan kiehtovia ja alaston ihmisvartalo on aina ihmiselle kiinnostava katsomisen kohde.

Aiheet ovat välittömästi tunnistettavia ja tyyli konventionaalinen. Kuvia yhdistää tapa kuvata asioita informatiivisesti selittäen mahdollisimman paljon ja jättäen tulkinnan varaan mahdollisimman vähän.

Aiheiden käsittely ei rikastuta kuviin liittyviä assosiaatioita merkittävästi. Esteettinen ulkomuoto ja aikakausi muuttuvat, vaatteiden ja aseiden tyyli muuttuu, mutta kaikki pysyy silti oleellisesti samana.

Aiheiden toistumiselle on erilaisia syitä joista tärkeimpänä aiheiden positiivinen tunnevetoisuus kohdeyleisölleen. Vastaus siihen miksi konseptitaiteessa on kitschiä ei ole lopultakaan yksiselitteinen.

Sisäpiirin kuvien kitschin syy on usein tietoinen markkinointistrategia.

Konseptitaide ei ole vapaata taidetta, sillä pelien tekeminen on monen henkilön tiimityöskentelyn summa missä usein päätösvalta pelin sisällöstä on muualla kuin konseptitaiteilijan vallassa. Usein valitaan sellaisia aiheita ja esteettisiä ratkaisuja joiden tiedetään myyvän joko markkinointiosaston tai taiteellisen johtajan päätöksestä.

Nämä valinnat ovat konventionaalisia totuttuja ratkaisuja. Jos olisikin ideoita uudenlaisiin ratkaisuihin, näitä ei haluta välttämättä käyttää niiden riskimahdollisuuksien vuoksi.

Ulkopiirin kuvien kitschin syy on usein konseptitaidetta tekevien kokemattomuus yhdistettynä teknisten kykyjen puutteisiin.

Konseptitaiteilijaksi haluavalle ei ole virallista koulutusohjelmaa, sillä tämä ammatinimike ei ole koulutuksellisen tutkinnon takana vaan yhteinen nimittäjä niille henkilöille jotka työskentelevät alalla. Konseptitaiteilijaksi haluavan täytyy kouluttaa itse itsensä tai löytää sopivat täydentävät koulutusratkaisut.

Tähän kuuluu vahva perinne julkaista kuviaan internetin foorumeilla muiden halukkaiden ja ammattilaisten yhteisössä, jossa pyritään kehittämään teknistä osaa-

mista ja löytämään oma visuaalinen lokeronsa konseptitaiteen maailmassa.

Usein nämä halukkaat eivät vielä omaa konseptitaiteilijalle vaadittavaa teknistä taitoa joten kuvien sisältöä, tyyliä ja tekniikka kopioidaan paljon olemassaolevista peleistä ja näiden pelien konseptitaiteesta.

Kopiointi synnyttää sisäisen ideoiden kierron. Markkinointivoimat valitsevat jo hyväksihavaittuja myyviä aiheita peleihin joihin sisältöä tuottavat tulevaisuuden päättäjät kopioivat aiheitaan jo olemassaolevista peleistä. Tämä kierre vahvistaa itseään ja selittää miksi ulkopiirissä on hyvin paljon konseptitaiteen kitschin alle luokiteltavia kuvia.

Tämä ei kuitenkaan selitä sitä, miksi alunperin tietynlaiset aiheet ovat suosittumia kuin toiset.

Jos kaikki aiheet olisivat samanarvoisia, emmekö löytäisi täysin sattumanvaraisia aihesisältöjä peleistä? Täytyy olla jokin syy miksi tietynlaiset aiheet ovat tulleet suosittummaksi kuin toiset.

Konseptitaiteen kitschin menestyksen syy on samanlainen kuin vapaan taiteen kitschin. Ihmiset pitävät kitschistä sen helpon mukavuuden vuoksi.

Tomas Kulkan mukaan kitsch ohittaa todellisen elämän ja sokerikuoruttaa sen sentimentaalisuuden kultaiseen pilveen. Kitsch on elämän traagisuuden kieltämistä, paskan kieltämistä.

Kitsch peittää taiteessa merkitysten etsimisen, tulkinnan ja hakemisen elämän traagisuudesta, sen banaalisuuden ja harmaan arkisuuden.

Kitsch vetoaa olemalla positiivista ja helppoa. Se tekee maailmasta sen karikatyyrin, jossa sentimentaalinen peittää todellisuuden. Kitsch ei vaadi tulkintaa, vaan antaa katsojalle kaiken välittömästi. Helppous tulee kuvan itsestäänselvydestä eikä sille tarvitse uhrata vaivaa eikä ymmärtämiselle aikaa.

Kitschistä pidetään sen välittömän positiivisen tunnelatauksen vuoksi, joka rikkoor elämän arkipäiväisyyden toiston ja antaa toistettavaa kaavamaisista mielihyvää.

Toiset aiheet tuottavat tehokkaammin tätä kaavamaisista mielihyvää kuin toiset. Ensimmäiseksi mainitut ovat päätyneet konseptitaiteen kitschin vakiokuvastoon olemalla vahvasti tunnevetoisia aiheita positiivisella tavalla.

Konseptitaiteen kitschin ongelma ei ole välttämättä arkkityyppisten luokkien käyttäminen, hirviöiden, satureiden, scifi- ja fantasiakuvaston kuvaaminen vaan näiden sisäisten rakenteellisten ominaisuuksien vakiintuminen. Keskitytään esteettisen vaikutuksen maksimoimiseen jättäen sisällön toisarvoiseksi tekijäksi. Lähestytään kuvien luomista siitä näkökulmasta että se on teknisesti korkealaatuinen ja vaikuttava. Sisällön ainutlaatuisuus ja uudestiluvuus on merkityksetöntä. Jos esteettinen ulkoasu on vakuuttava, se riittää.

Tekninen esteettisyys ei itsessään ole ongelma. Tällainen esteettisyys voi tulla myös omalaatuisessa originaalissa ulkoasussa, joka ohjaa teoksen pois kitschin määritelmän luota taiteen piiriin.

Tällöin ongelmana on kuitenkin loppukäyttö. Konseptitaide on aina välivaihe. Omintakeinen esteettisyys ei välttämättä välity tuotteen lopulliseen sisältöön, jos sen rakenteelliset ominaisuudet eivät rikastuta aiheen assosiaatioita.

Ongelma pohjaa siihen, että mediateollisuus mitä konseptitaide pääsääntöisesti palvelee on eskapismien ja elämysteollisuuden palveluksessa. Halutaan tehdä massaviihdettä ja myydä välittämättä taiteellisesta arvosta. Ainoa tarkoitus tuotteelle on väline jolla saadaan voittoa. Luodaan todellisuuspakoisia fantasiaita joiden tarkoitus on myydä mahdollisimman monelle ja mahdollisimman paljon välittämättä sisällöllisestä merkityksestä. Käytetään kitschin mekaniikkaa, eli konventionaalista esitystapaa jonka aiheet ovat kohderyhmälleen tuttuja ja lähestyttäviä. Tämä on hyväksihavaittu metodi jolla saadaan myytyä massoille samaa tuttua ja turvallista uudessa kuoressa. Riskien ottamista kaihdetaan ja uuden kokeilemista vältetään koska uusi on riskialtis. Ajatellaan että kohdeyleisö ei ole yhtä halukas ostamaan uutta vaan haluaa vanhaa uuden kuoressa koska muuten myynti voisi kärsiä.

Kitsch on vetovoimaista ja universaalia, koska se vetoaa ihmisen perustunteisiin ja mukavuudenhaluun. Kitsch myy.

KONSEPTITAITEEN KITSCHIN ONGELMA LAAJEMMASSA KONTEKSTISSA

Konseptitaiteen kitschin määritelmä on myös hieman monimutkaisempi, koska konseptitaide on osa kokonaisuutta joka muodostuu lopputuotteeksi. Kun konseptitaidetta arvioidaan ainoastaan itsenäisenä olentona ilman funktionaalista kontekstia, konseptitaiteessa on selvästi paljon kitschiksi luokiteltavia kuvia.

Kuitenkin konseptitaiteen funktionaalisuus ja infograafisuus eivät lopultakaan muuta sitä, onko se luokiteltavissa kitschiksi. Vaikka konseptitaide ei ole vapaata taidetta ja konseptitaiteilija joutuu toimimaan ulkopuolisten rajoitusten alla olematta täysin itsenäinen, on silti konseptitaiteessa kitschiä.

Tämä johtuu siitä, että konseptitaiteeseen voidaan soveltaa samaa luokittelua kitschin tunnistamiseksi kuin vapaassa taiteessa. Jos siinä toteuvat kitschin säännöt ja mekaniikka, ei sen syntyhistoria ja taiteesta erottavat arvot muuta tätä asiaa.

Kääntäen, jos taiteilijalta tilattaisiin maalattavaksi kitschiä ja tämä sellaisen taulun maalaisi ennalta annettujen aiheen ja ohjeiden mukaan, ei tämä- että taiteilijalla ei ole vaikutusvaltaa lopputulokseen- muuttaisi sitä, että maalattu taideteos on kitschiä. Ainoastaan sen, että syy miksi teos on kitschiä ei ole välttämättä taiteilijasta johtuvaa.

Kaikki konseptitaide ei ole kitschiä samaan tapaan kuin kaikki taidekaan ei ole automaattisesti kitschiä. Kitsch synnyttää rajatapauksia, jossa taideteoksen arvottaminen on subjektiivista Kulkan määritelmän alla ja riippuvainen kyvystä perustella näkökulmaa.

Konseptitaiteessa on teoksia, joissa on otettu taiteellisia riskejä siinä suhteessa ettei tekijä ole voinut ennustaa tai välittänyt teoksen vastaanotosta, onko se yleisön mielestä hyväksyttävä vai ei. On paljon pelejä joissa on uskallettu ottaa riskejä ja luoda omintakeisia ratkaisuja totuttuihin kaavoihin sekä esteettisesti että sisällöllisesti.

Yleisesti katsoen ulkopiiriin kuuluvissa henkilöhtaisissa konseptitaidekuviissa on määrällisesti enemmän taiteen piiriin luokiteltavia kuvia kuin kitschin luokassa, koska tässä yhteydessä konseptitaiteilija on voinut toimia vapaana taiteilijana.



produktiivinen osuus

LÄHESTYMISTAPA

Produktiivisessä osuudessa halusin etäännyä konseptitaiteen kitschistä ja lähestyä kuvien tekemistä kahdesta erilaisesta näkökulmasta: kuvien esteettiseen ulkomuodon vaihtelevuudesta ja kuvien symbolisen sisällön kokeilevuudesta.

Esteettistä ulkomuotoa pyrin vaihtelemaan erillisillä tekniikoilla: tusseilla, lyijykynällä, lyijykynää ja vesivärejä yhdistäen, että digitaalisesti tietokoneella maalaten. Tekniikoiden lisäksi otin erilaisia tyylejä kokeiltavaksi: kuvitusmaisia piirteitä selkeästi esille tuovia ratkaisuja että maalauksellista, impressionistisia kuvan elementtien rajat häilyttäviä ratkaisuja.

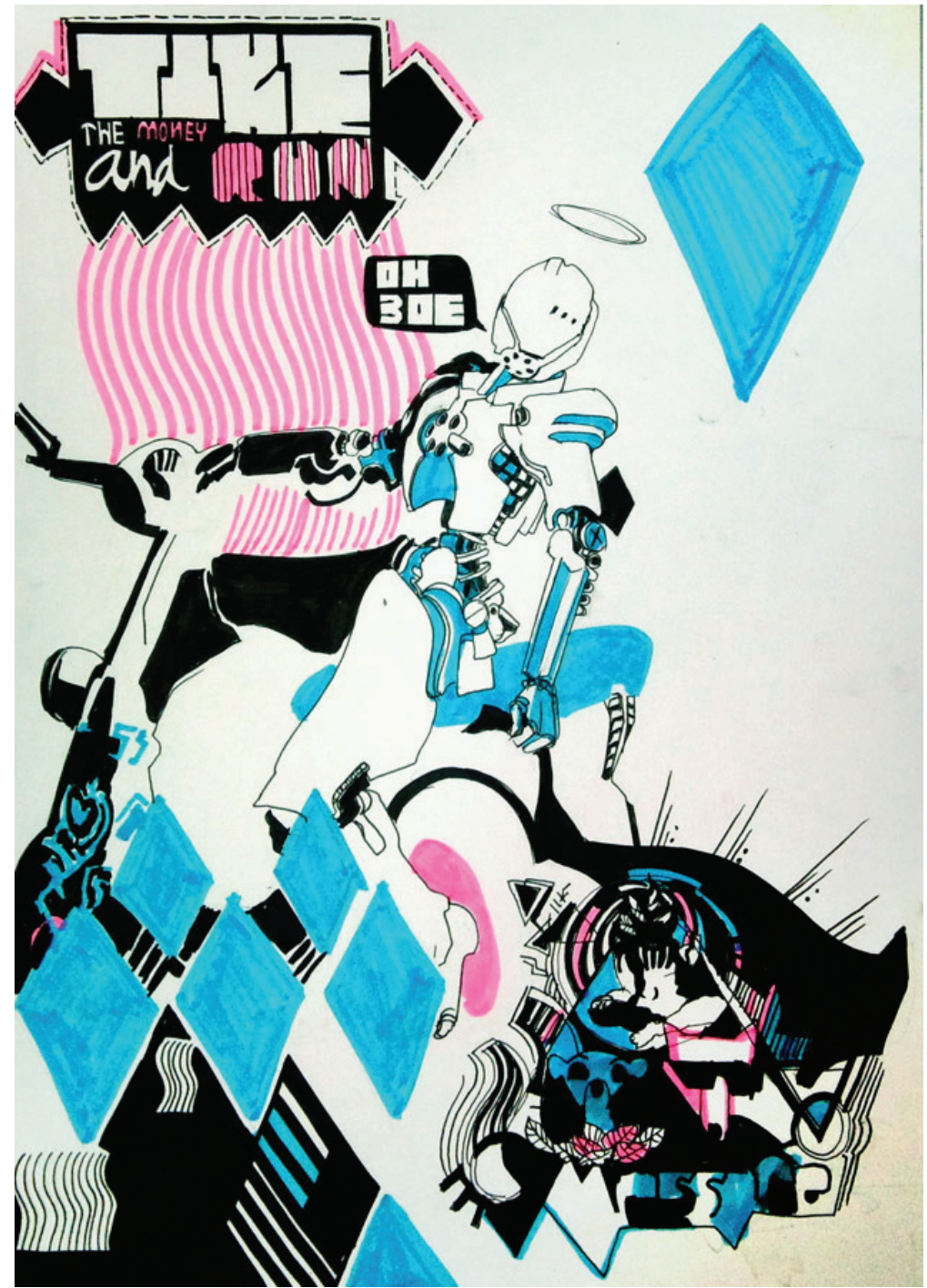
Symbolisen sisällön kokeilevuutta lähestyin asettelemalla vastakkain elementtejä joita ei yleensä ajatella yhteen kuuluvaksi, mutta käytin myös kitschin tunnevetoisia aiheita osassa teoksia.

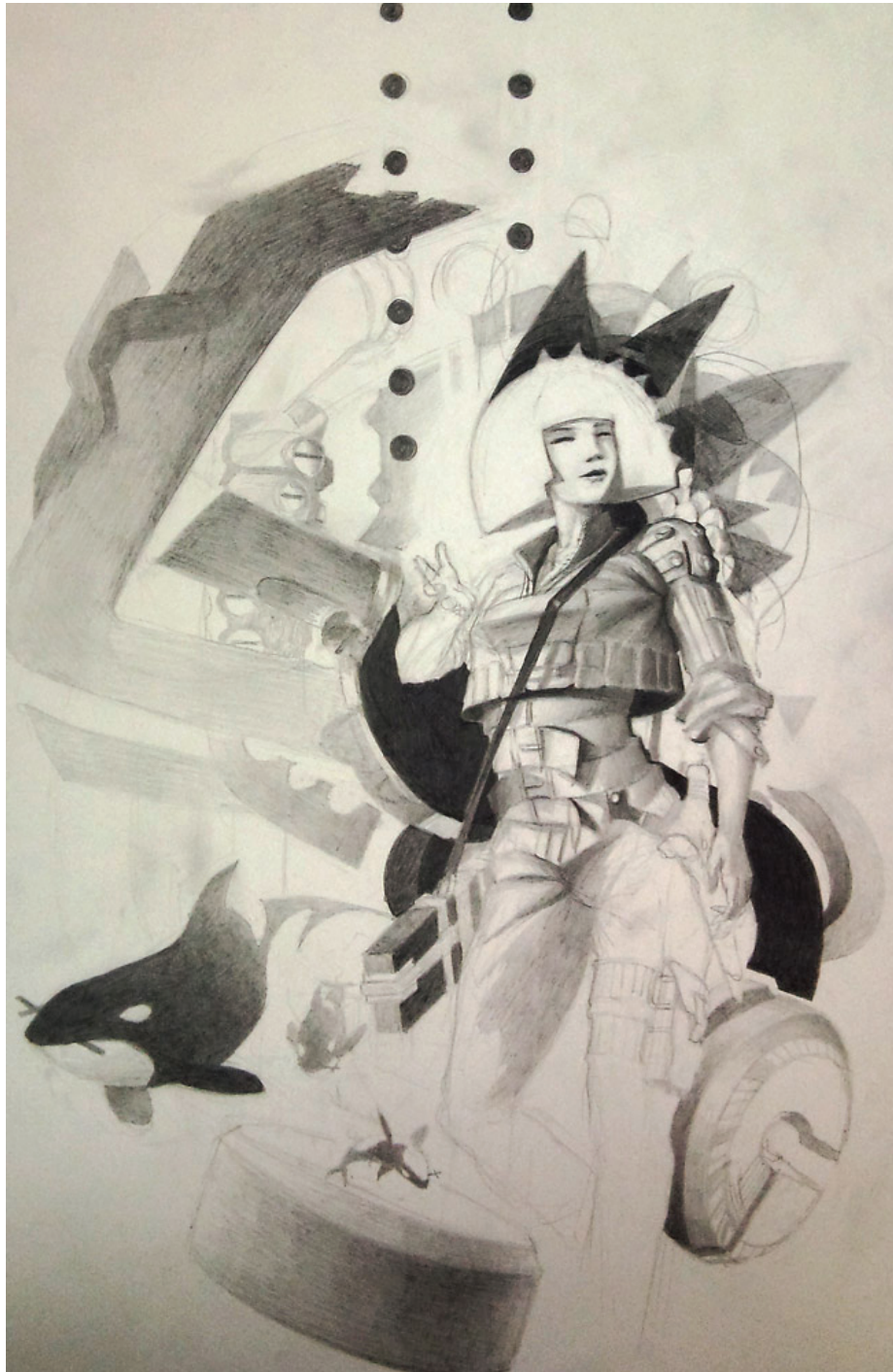
Halusin käyttää kitschin elementtejä kuvissa mukana lisäämään niihin vetovoimaa, mutta kuitenkin välttämällä selkeän konseptitaide- kitschin tekemistä. Mielestä onnistuin välttämään tämän käyttämällä tapaa rakentaa kuva niin, että siihen syntyy tulkinnan vaatimus katsojalle. Selkeää tarinaa ei kerrota, vaan annetaan mahdollisuus luoda oma tulkintansa kuvan sisällöstä.











KOHTAAMISIA I – KUVAN RAKENTAMINEN LYIJYKYNÄLUONNOKSESTA

1. Lähestyin kuvan tekemistä lyijykynä-luonnoksella sillä halusin tässä kuvassa saada selkeän rakenteen josta aloittaa kuvan maalaaminen. Määrittelin horisonttiviivan tason noin 1/3 ylös kuvan alareunasta ja perspektiivipisteet kuvan ulkopuolelle vasemmalle ja kadun jatkumaan oikealla horisonttiin, en käyttänyt kolmatta perspektiivipistettä sillä tästä kuvakulmasta suoraan eteenpäin katsottuna rakennusten ulkolinjat ovat lähes suorat vertikaalisesti.

Luonnoksen ei tarvitse näyttää jokaista yksityiskohtaa vaan määritellä kuvan rakenteen suuripiirteisesti.

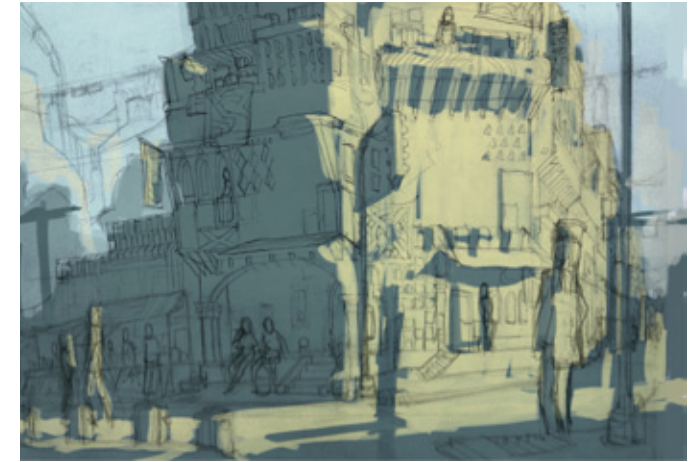
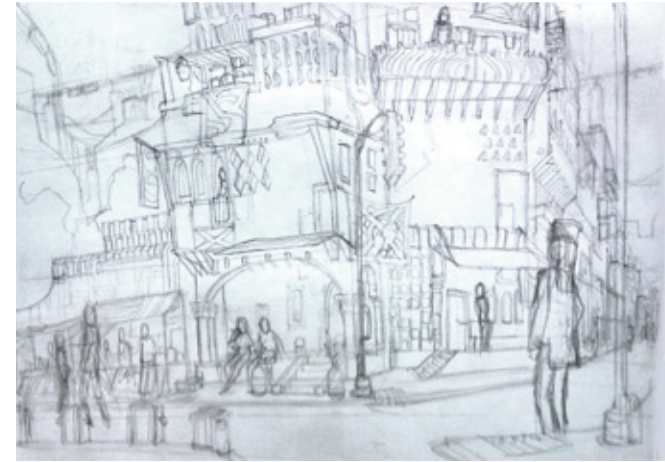
2. Kokeilin erilaisia valaistusmahdollisuuksia maalaamalla viivojen alle kahdella värillä ja päädyin sivuttaisvalaistukseen tämän luodessa hyvän komposition, selkeän vaaleiden ja tummien alueiden eron.

3. Alan hahmottelemaan värimaailmaa kuvaan, ideana oli luoda urbaani kaupunkiympäristö jossa on fantasiamaaisia elementtejä arkkitehtuurin ja värimaailman osalta. Yritän luoda tasapainoista kokonaisuutta ja laajentaa värien käyttöäni käyttämällä myös vastaväripareja, vihreitä punaista vasten, sinistä oranssia vasten.

4. Tummennan ja vaalennan värisävyjä, hahmoittelen valmiita värejä lopullista versiota ajatellen jotta pystyn aloittamaan yksityiskohtien maalaamisen.

5. Maalaan luonnoksen ääri viivoja piiloon, ja pyrin tekemään kuvien eri alueista yhteensopivia. Tästä eteenpäin kuvan rakentaminen on pääasiallisesti yksityiskohtien esille maalaamista ja kuvan elementtien hiomista, suurimmat päätökset miltä lopullinen kuva tulee näyttämään on tässä vaiheessa tehty.

6. Samoin maalaan myös taustan yhteneväiseksi ja kadun sivuosan.



1.

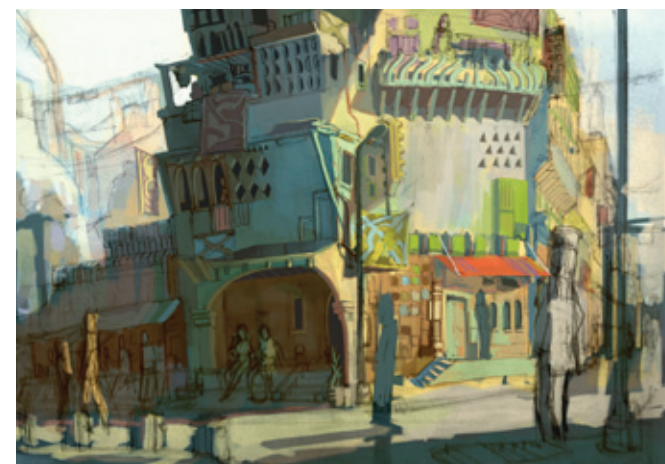
2.



3.



4.



5.



6.

7. Työskentelen etualan yhtenäisemmäksi, sävytän mustaa siniseksi ja jatkan yksityiskohtien hiomista.

8. Lisään kuvaan ihmisiä, tämä luo kuvalle skaalan mistä katsoja pystyy määrittelemään miljöön koon ja saa sen mielenkiintoisemmaksi.

9. Huomaan että kuvan komposition on hieman ahdas joten päätän laajentaa kuvan alaa vasemmalle ja lisään etualla oleva ison tummemman elementin. Tämä luo syvyyttä ja lisää tasoa kuvaan.

10. Lopuksi säädän värejä, tummuutta ja lisään tarpeen vaatiessa tekstuureja kuvaan kunnes tunnen että kuva alkaa olla valmis. Teen terävöityksen ja säädän kuvan kokoa sen käyttötarpeen mukaan.



7.



8.



9.



10.

KOHTAAMISIA II – KUVAN RAKENTAMINEN TEKUUUREILLA



1. Päätin lähestyä kuvaa ilman selkeää ajatusta lopputuloksesta ja maalasin sattumanvaraisia harmaita muotoja joista yritän lukea mahdollisia ideoita kuvaan, löytää merkitystä kaaoksesta. Näin vasemmalla puolella kuvaa mahdollisia muotoja rakennuksille, teltoille, jonkinlaiselle kauppapaikalle joten lisäsin kuvaan valokuvia jotka leikkasin ja venytin sopivan kokoiseksi. Säädin kuvat tummiksi ja vähemmän värikylläisiksi.



2. Alan hakemaan muotoja jotka voisivat sopia yhteen valokuvien muotojen kanssa.



3. Tässä vaiheessa kuvan muodot saattavat vaihtua monta kertaa kunnes löydän oikean muodon, tietynlaisen kartan siitä mihin suuntaan alan viemään kuvaa



4. Löydän selkeämmän rakenteen kaupungille, ostoskäytävän kaukaisuuteen ja päätän tuoda baarin tai ruokaa myyvän kojun etualalle oikealle. Käytän valokuvaa pohjana jonka olen käsitellyt epämääräiseksi.



5. Työstän kauppakadun ideaa pidemmälle ja vaalennan taivasta koska haluan taivaan ja rakennusten välille vahvemman kontrastin.



6. Maalaan keskialueen valokuvien päälle yksityiskohtia ja muutan rakennusten muotoja yhteen sopiviksi.



7. Työstän rakennuksia pidemmälle ja lisää taustalle kerrostaloja tektuureja apuna käyttäen.



8. Hahmoittelen taustaa, lisään yksityiskohtia ja maalaan kauppakatua selkeämmäksi.



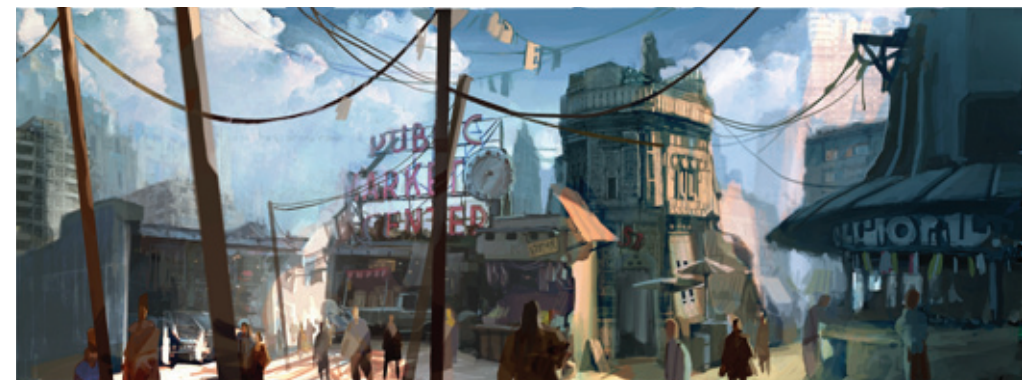
9. Päätän hylätä suljetun kauppakadun ja avaan sen avonaiseksi kaduksi, lisään taustalle pilviä valokuvien päälle maalaten. Teen etualaa selkeämmäksi.



10. Selkeytän rakennuksia lisää etualalla, lisään tektuureja. Olen tullut vaiheeseen jossa alan säätämään kuvan värejä ja valoisuutta saavuttaakseni paremman komposition.



11. Lisään etualalle ihmisiä ja luon lämmintä sivuttaisvaloa kuvaan. Tämä tuo mielenkiintoista monimutkaisuutta lisää tekemällä tummempia alueita kuvaan joiden välillä silmä voi liikkua kuvassa.



12. Päätän lisätä valoisuuden kontrastia ja väriä lisää, lisään kuvaan myös pylviä joiden välissä on sähköjohtoja lisätäkseni monimutkaisuutta kuvaan, terävöitän kuvaa, maalaan oikealla puolella olevan baarin valmiiksi ja rajaan valmiin kuvan valkoisiin kehyksiin.

LOPPUSANAT

Tämän projektin aikana suhtautumiseni kitschiin muuttui. Lähdin liikkeelle kitschistä maailmaa rumentavana pahana ja päädyin hyväksymään ja ymmärtämään kitschin aseman taiteen rinnalla.

Halusin tutkia konseptitaiteen tekemistä sisällön näkökulmasta ja kokeilla erillaisia työskentelyn metodeja konseptitaiteeseen kuuluvissa teoksissa. Halusin rikastuttaa oman tekemisen sisältöä ja visuaalisuutta konseptitaiteen median paremmalla ymmärtämisellä. Tunnen että projekti lisäsi taiteeseeni symbolisen ja sisällöllisen ulottuvuuden parempaa ymmärrystä.

Konseptitaide on luonteeltaan välivaihe ja siihen pitäisi suhtautua ymmärtäen sen väliaikainen luonne kiinnittymättä liiallisesti kuvan arvoon yksittäisenä uniikkina teoksena. Tämä antaa mahdollisuuden kokeilla ja muuttaa lopputulosta ilman paineita sen oman sisäisen ainutlaatuisuuden epäonnistumisesta, sillä sitä ei lopultakaan ole niin kuin ymmärrämme sen vapaassa taiteessa.

Kitsch ei ole välttämätön paha niin taiteen kuin konseptitaiteenkaan rinnalla, sillä ihminen kaipaa elämässään taiteen kokemista ja sen tulkintaa, sekä yksinkertaista ja selkeää eskapismia ilman tulkinnan rasittavuutta. Kitschin kokeminen on miellyttävää ja se antaa myös yllättäen älyllistä mielihyvää kitschin rakenteiden analysoinnin kautta tai osalla tulkitsijoista sen äärimmäisestä väärästä luonteesta tulevasta ironisesta nautinnosta.

Suurin kitschin ongelma on sen ylitarjonta, ei lopultakaan kitschin oma luonne. Kitsch on esillä suurimmassa osassa pelien ja konseptitaiteen sisällössä sen helpon myyvän luonteen vuoksi. Mediateollisuuteen pitäisi saada enemmän mahdollisuuksia ja tilaa kokeilla luovia ratkaisua sisällön tuottamisessa, mutta säilyttää myös kitsch.

Jos välttellemme kitschiä ehdottomana pahana suljemme itseltämme mahdollisuuden kokeilemiseen ja rajojen sekoittamiseen. Kitschin rakenneominaisuudet ovat tehokeinoja jotka säästeliäästi käytettäessä rikastuttavat kuvien sisältöä ja antavat niille vetovoimaa. Jos kuitenkin tunnistamme kitschin ominaispiirteet pystymme välttämään sen tyhjää sisältöä ja yhdistämään luovan kokeilemisen sekä kitschin vetovoiman hyviä puolia.

LÄHDELUETTELO

- 1 Tomas Kulka, Taide ja kitsch, 2005
- 2 Clement Greenberg, Avantgarde and kitsch, 2005
- 3 Milan Kundera, The Unbearable Lightness of Being, 1984
- 4 Jean Baudrillard, Simulacra and Simulations 1998
- 6 Barbara Kirschenblatt-Gimblett, Destination Culture, 1998
- 7 Bridie Lonie, Representation, Use and Participation: Three Ways of Looking at Art/Science, *Junctures: The Journal for Thematic Dialogue* [verkkolehti], vol 13, december 2010, Saatavissa: <http://www.junctures.org/index.php/junctures/issue/view/15/showToc>

