

DIGITAALINEN TAIDE VERRATTUNA PERINTEISEEN
TAITEESEEN KUVITUKSESSA

Linna Kaisa

Opinnäytetyö

Kuvataiteen koulutus
Kuvataiteilija (AMK)

2021

Kuvataiteen koulutus
Kuvataiteilija (AMK)

Tekijä	Kaisa Linna	Vuosi	2021
Ohjaaja(t)	Eija Rajalin		
Toimeksiantaja			
Työn nimi	Digitaalinen taide verrattuna perinteiseen taiteeseen kuvituksessa		
Sivu- ja liitesivumäärä	27 + 0		

Opinnäytetyössäni käsittelin suhteellisen uutta ilmiötä, eli digitaalista taidetta ja sen eroa perinteiseen taiteeseen. Digitaalinen taide on kiistelty sekä mielipiteitä jakava aihe, joka ei aina saa ansaitsemaansa tunnustusta. Aiheen laajuuden vuoksi opinnäytetyö käsitteli vain kuvitus- ja maalaustaidetta. Päättökysymykseni oli, miksi perinteistä taidetta arvostetaan yleisesti enemmän, kuin digitaalista. Apututkimuskysymykseni olivat, miksi suhtautuminen digitaaliseen taiteeseen saattaa olla negatiivinen ja kannattaako digitaalista ja perinteistä taidetta edes erotella tai vertailla.

Pohjustin opinnäytetyön digitaalisen taiteen historialla ja nykyajalla. Osioon sisältyi ensimmäinen robotille luotu ohjelma, joka tekee teoksia kankaalle, ensimmäinen tietokoneelle tehty, ainoastaan piirtämiseen tarkoitettu ohjelma, sekä nykyisen digitaalisen taiteen eri välineet ja ohjelmat.

Teososiossa toteutin kaksi samankaltaista työtä, joista toinen oli tehty digitaalisesti ja toinen perinteisesti. Selitin teososiossa työvaiheista ja vertailin töiden visuaalista puolta. Analysoin myös töiden visuaalista puolta, kuten värejä ja töiden tunnelmaa.

Tämän kokonaisuuden pohjalta sain tulokset opinnäytetyölleni, eli vastaukset tutkimuskysymyksiini. Päättökysymykseni vastauksena oli se, ettei digitaalinen taide ole kaikille yleisesti tuttu ilmiö, jonka takia monilla voi olla vääristynyt kuva siitä, mitä digitaalinen taide oikeasti on. Sama vastaus pätee myös toiseen tutkimuskysymyksistä, eli miksi suhtautuminen digitaaliseen taiteeseen saattaa olla negatiivinen. Viimeiseen apututkimuskysymykseen vastauksena oli se, että vertailua voi toteuttaa, kun sille on aihetta.

Degree Programme in Visual Arts
Bachelor of Culture and Arts

Author	Kaisa Linna	Year	2021
Supervisor	Eija Rajalin		
Commissioned by			
Subject of thesis	Digital art compared to traditional art in illustration		
Number of pages	27 + 0		

In my thesis, I processed a relatively new phenomenon, digital art, as well as the differences between digital and traditional art. Digital art is a controversial and divisive subject, that does not always get the recognition it deserves. Due to the scope of the subject this thesis only focused on illustrated and painted art. My main research question was, why is traditional art generally valued higher than digital art. My other research questions were, why can the perception of digital art be negative and should digital and traditional art even be separated or compared.

I started my thesis with the history and present of digital art. This part included information of the first program designed for a robot, to create real life canvases. The first computer program which was made exclusively for creating digital art. And the various digital art tools and applications of the present time.

In the empirical part of the thesis I created two similar pieces of art, of which the first was made digitally and the second traditionally. I explained the work process and compared the visual side of both pieces. I also analyzed the visual side, such as colors and the mood of the artworks.

Through this ensemble of information I got the answers to my research questions. The answer to my main research question was that digital art is not a commonly familiar subject, as a result some might have a distorted idea of what digital art is. The same answer works for the question, why the perception of digital art can be negative. As an answer to the last research question, comparisons can be made if there is reason for it.

Key words

digital art, traditional art, visual art

SISÄLLYS

KÄYTETYT KÄSITTEET	5
1 JOHDANTO	6
2 DIGITAALISEN TAITEEN HISTORIA JA NYKYHETKI.....	7
2.1 Digitaalisen taiteen synty ja työkalut	7
2.2 Digitaalinen taide nyt.....	9
2.3 Digitaalisen ja perinteisen taiteen tärkeimmät erot	11
3 TEOSTEN SUUNNITTELU JA TOTEUTUS	14
3.1 Teosten suunnittelu	14
3.2 Digitaalinen teos	14
3.3 Perinteinen teos.....	18
3.4 Digitaalisen ja perinteisen teoksen vertailu	22
4 POHDINTA JA JOHTOPÄÄTÖKSET	24
LÄHTEET	26

KÄYTETYT KÄSITTEET

Perinteinen taide

Perinteisillä tekniikoilla toteutettu taide

Digitaalinen taide

Tietokoneella toteutettu taide

Piirtolauta

Vastaava termi piirtopöydälle

Yliviivaustussi

Kirkkaan värinen tussi, jota yleensä käytetään tekstin yliviivaamiseen tai typografiaan, eli tekstitaiteeseen.

Hyperrealistinen

Piirretty tai maalattu teos, jota ei voisi erottaa esimerkiksi valokuvasta

1 JOHDANTO

Digitaalinen taide on suhteellisen uusi ilmiö ja vielä tänäkin päivänä kiistelty sekä mielipiteitä jakava aihe. Opinnäytetyöni käsittelee digitaalisen ja perinteisen kuvataiteen eroja, samankaltaisuuksia ja sitä, miksi näitä kahta edes vertaillaan toisiinsa. Aiheen laajuuden vuoksi opinnäytetyö tarkastelee vain kuvitus- ja maa-laustaidetta. Päättökysymykseni on, miksi perinteistä taidetta arvostetaan yleistetysti enemmän, kuin digitaalista.

Kerron lyhyesti digitaalisen taiteen syntymästä, sen työkaluista, niiden kehityksestä ja digitaalisen taiteen saatavuudesta ennen ja nyt. Lisäksi vertailen perinteisen ja digitaalisen taiteen eroja ja samankaltaisuuksia, hyötyjä ja haittoja. Pohdin syitä sille, miksi perinteistä taidetta arvostetaan yleistetysti enemmän, kuin digitaalista. Apututkimuskysymykset auttavat rajaamaan aiheitani pienemmäksi. Apututkimuskysymyksiä toimivat seuraavat: Miksi suhtautuminen digitaaliseen taiteeseen saattaa olla negatiivinen? Kannattaako digitaalista ja perinteistä taidetta edes erotella tai vertailla?

Haen vastauksia tutkimuskysymykseen ja apututkimuskysymyksiin koko opinnäytetyön kautta. Opinnäytetyöni on taiteellinen tutkimus (ks. Hotakainen 2014), johon sisältyy teososa, jonka kautta myös tutkin valitsemaani aiheita ja tutkimuskysymyksiä. Teososaan sisältyy kaksi kuvitustyötä, joista toisen toteutan digitaalisesti ja toisen perinteisesti. Tämän osuuden avulla voin kertoa tarkemmin vaikeuksista ja eduista töiden parissa, vaikka toteutustavat ja tekniikat ovatkin erilaisia.

2 DIGITAALISEN TAITEEN HISTORIA JA NYKYHETKI

2.1 Digitaalisen taiteen synty ja työkalut

Digitaalinen taide on graafista taidetta, joka on tuotettu osittain tietokoneen avulla tai kokonaan tietokoneella. Taiteilijat alkoivat tekemään ensimmäisiä kokeiluja digitaalisen taiteen parissa jo 1950-luvulla. Kriitikot alkoivat välittömästi myös keskustella siitä, olisiko digitaalisen taiteen mahdollista olla aivan yhtä vaikuttavaa kuin perinteinen taide. Alussa digitaalinen taide turvautui suuresti matematiikkaan, koska tuohon aikaan ei vielä ollut kehitetty ohjelmia tai sovelluksia, jotka olisi ainoastaan tarkoitettu tietokoneella piirtämiseen. (Visual-arts-cork.com 2021a.)

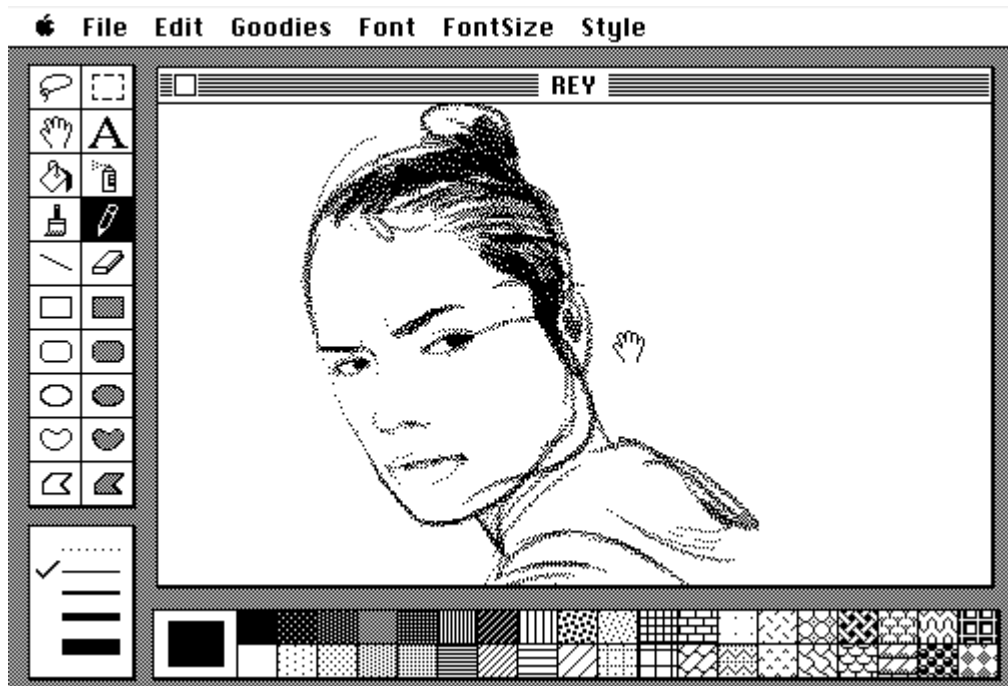
1980-luvulla käytettiin ensimmäisen kerran termiä digitaalinen taide. Termi yleistyi AARON-ohjelman (Kuva 1.) yhteydessä. AARON on Harold Cohenin keksimä, ensimmäinen piirto-ohjelma robotille, joka pystyy luomaan uniikkeja taideteoksia. Robotti, johon on syötetty AARON-ohjelma, tekee suuria maalauksia kankaalle, joka on asetettu lattialle. (Parblo 2020.) Se maalaa yksinkertaisia, jopa hieman abstrakteja kuvia ihmisistä, esineistä, erilaisista kuvioista ja kasveista. AARON käytännössä hallitsee itse itseään, sillä kukaan ei päättä maalauksen lopputulosta, mutta se kuitenkin turvautuu yksinkertaisiin käskyihin, jotka määrittelevät, mitä kuvassa on. (Moss 2015.) Harold Cohenin kerrotaan sanoneen AARON-ohjelmasta, ”En kerro sille mitä tehdä. Kerron sille mitä se tietää jo, ja se päättää mitä tehdä.” (West 2021.)



Kuva 1. AARON-robotti ja Harold Cohen (1995) (West 2021)

1980- ja 1990-luvuilla osa taiteilijoista keskittyi valokuvien muokkaamiseen digitaalisesti, mikä johti Adoben perustamiseen vuonna 1982. Kyseinen yhtiö toi mukanaan tietokoneella piirtämiseen tarkoitettuja, helppokäyttöisiä ohjelmia, joista osa on käytössä vielä tänäkin päivänä. Vanhin, tänäkin päivänä käytössä oleva ja yhä päivityksiä saava piirto-ohjelma Adobelta on vektoripiirto-ohjelma Adobe Illustrator (1987) (Visual-arts-cork.com 2021a.)

Ennen Adobe Illustratoria (1987) luotiin kuitenkin ensimmäinen menestynyt, täysin piirtämiseen tarkoitettu tietokoneohjelma, MacPaint (1984). (Knapp 2019.) Knappin (2019) artikkelissa kerrotaan MacPaintin olevan täysin mustavalkoinen, rastereihin turvautuva digitaalinen piirto-ohjelma. MacPaintin rajallisista ja yksinkertaisista työkaluista huolimatta nykypäivän piirto-ohjelmat ovat yllättävän samanlaisia. Perustyökalut ovat pysyneet samoina, mutta niitä on paranneltu ajan kanssa. Ohjelmiin on lisätty värit ja uusia työkaluja, mutta perusidea on pysynyt samanlaisena. MacPaint on kaiken kaikkiaan hyvin onnistunut ja tänäkin päivänä todella käytettävä piirtotyökalu, vaikka harva enää käyttääkään MacPaintia. Kuvassa (Kuva 2.) on Pinot W. Ichwandardin piirros Rey avattuna MacPaint-ohjelmassa.



Kuva 2. Pinot W. Ichwandardin MacPaint-piirros REY (Ichwandardi 2019)

2.2 Digitaalinen taide nyt

Brad Colbow (2020) kertoo videollaan digitaalisen taiteen työkaluista ja niiden useista vaihtoehdoista. Näiden vaihtoehtojen mukana myös hinnat ovat todella vaihtelevat. Hinnat voivat vaihdella kahdestakymmenestä eurosta tuhansiin. Halvimmat ja yksinkertaisimmat vaihtoehdot digitaaliselle piirtämiselle ovat piirtolaudat (Kuva 3). Piirtolaudat ovat pöydälle asetettavia, ohuita piirtoalustoja. Piirtolauta liitetään tietokoneeseen yleensä johdolla tai langattomalla Bluetooth-yhteydellä. Piirtolaudalla liikutetaan siihen kuuluvaa kynää, joka puolestaan liikuttaa tietokoneen hiirtä näytöllä. Suurin osa piirtolaudoista myös havaitsee painetta, eli mitä kovempaa kynää painaa lautaan, sitä paksumpaa piirtojälkeä ilmestyy piirto-ohjelmaan.



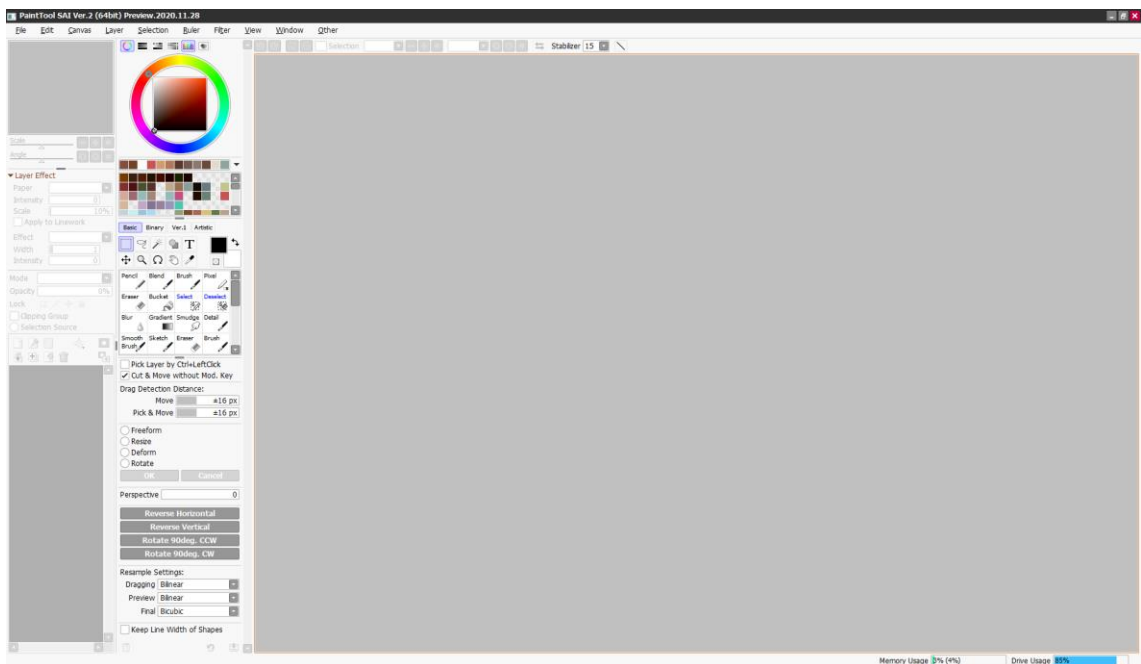
Kuva 3. Huionin (2011a) Huion 420 piirtolauta

Piirtolaudoista edistyneempi tuote on piirtonäyttö (Kuva 4). Piirtonäyttö toimii samalla tavalla kuin piirtolauta, mutta suurena erona on nimensä mukaan lisätty näyttö. Piirtolaudalle piirtäessä on katsottava erillistä näyttöä, jonne piirros tehdään. Piirtonäyttöä käyttäessä piirros ilmestyy luonnollisesti suoraan kynän alle. Piirtonäytöt kuuluvat samaan hintaluokkaan tablettien eli tablettitietokoneiden kanssa. Tabletit ovat uusin piirtoväline, mutta niiden suosio on todella korkea. Tabletit toimivat samalla tavalla kuin piirtonäytöt, mutta ne eivät vaadi tietokoneita toimiakseen, sillä tabletit itsessään ovat tietokone. Niitä on helppo liikuttaa mihin tahansa, joten niitä voi käyttää piirtämiseen esimerkiksi myös ulkona. Kuitenkaan tabletteja ei ole ainoastaan tarkoitettu taiteen tekemiseen, joten niiden taiteelliset ominaisuudet voivat olla vaihtelevaa laatua. (Colbow 2020.)



Kuva 4. Huionin (2011b) Kamvas 22 Series piirtonäyttö

Colbow (2020) kertoo videollaan myös digitaaliseen piirtämiseen vaadittavan piirto-ohjelman tai ohjelmia. Ohjelmia löytyy maksullisia ja ilmaisia. Myös ohjelmien sisältö on vaihtelevaa, mutta idea pysyy lähtökohtaisesti samana. Jotkin ohjelmat on tarkoitettu ainoastaan tietokoneella käytettäväksi, jotkin ainoastaan puhelimille ja tableteille, mutta myös molemmille tarkoitettuja ohjelmia on olemassa. Nykyajan piirto-ohjelmat ovat kehittyneitä ja ne sisältävät monia erilaisia työkaluja ja muokkausvaihtoehtoja työn helpottamiseksi. Kuvassa 5 on esitelty japanilaisen SYSTEMAX Software Developmentin piirto-ohjelma, EasyPaintToolSAI Ver.2. Vaikka EasyPaintToolSAI ei enää täysin muistuta sen esikuvaa MacPaintia (1984), sen käyttöliittymässä voi silti huomata samankaltaisuuksia.



Kuva 5. EasyPaintToolSAI Ver.2:n perusnäky (SYSTEMAX Software Development 2021)

2.3 Digitaalisen ja perinteisen taiteen tärkeimmät erot

Digitaalisen ja perinteisen taiteen erot ovat loppujen lopuksi suhteellisen pieniä. Tietysti ne ovat aivan erilaisia taiteenlajeja, mutta monet toteutustavat voivat olla samantapaisia ja digitaalisella taiteella on tapana jäljitellä perinteistä taidetta. Sama määrä luovuutta, taitoa ja osaamista kuluu molempiin tekotapoihin. JelArts

(2016) kertoo videollaan, että luodakseen hyvää taidetta, pitää olla hyvä taiteessa. Perinteinen taide on ollut olemassa jo esihistoriallisilta ajoilta asti (Visual-arts-cork.com 2021b). Digitaalisen taiteen historia on puolestaan suhteellisen lyhyt, koska ensimmäiset digitaidekokeilut alkoivat 1950-luvulla (Visual-arts-cork.com 2021a). Perinteinen taide vaatii valtavan määrän erilaisia materiaaleja, jotka kuluvat käytössä, kun taas digitaalinen taide turvautuu kertaostoksena tehtyihin elektroniisiin välineisiin. Digitaalinen taide toteutetaan digitaaliselle näytölle, kun taas perinteinen taide esimerkiksi paperille tai kankaiselle maalaus pohjalle. Näytölle tuotettu taide on kuitenkin pelkkiä pikseleitä.

JelArts (2016) kertoo videollaan digitaalisesta maalaamisesta ja piirtämisestä. Digitaalisesti on hankalaa luoda erilaisia tekstuureja. Perinteisesti tehdessä taidetta maalaus- tai piirtopinta on harvoin tasainen, jolloin työhön kehittyy erilaisia pintoja. Myös käytettävissä välineissä on oma pintansa, joka luo työhön tekstuuria, ja sitä lähes mahdotonta välttää perinteisessä taiteessa. Digitaalinen taide puolestaan tapaa näyttää tasaiselta (Kuva 6), mutta jatkuvasti yritetään luoda digitaalisia työkaluja, jotka matkivat perinteistä taidetta. On siis mahdollista jäljitellä perinteistä taidetta myös digitaalisesti.



Kuva 6. Vetyrin (2017) perinteinen ja digitaalinen luonnos

Char Villena (2021) kertoo videollaan digitaalisen taiteen muista työkaluista, jotka helpottavat taiteen tekemistä. Näihin kuuluvat esimerkiksi digitaalisten taiteilijoiden tunnetusti rakastama kumoa-nappi, joka peruuttaa tiedostoon tehtyjä muokkauksia ja uusi-nappi joka palauttaa kumotun muokkauksen. Työn voi helposti kopioida tai tallentaa. Ylipäätään digitaalisen teoksen muokkaaminen on helpompaa kuin perinteisessä taiteessa. Perinteisesti pienen muutoksen tekeminen voi aiheuttaa tunteja lisää työtä, mutta digitaalisesti saman voi tehdä parissa minuutissa. Myös taiteen jakaminen digitaalisesti on helppoa, koska työt saa laajan katsojakunnan esille sosiaaliseen mediaan hetkessä. Perinteiset työt vaativat lisää vaivaa, koska ne on esimerkiksi valokuvattava tai skannattava, jotta ne voitaisiin jakaa sosiaaliseen mediaan.

Digitaalisen taiteen esillepanon helppoudessa on myös ongelmansa. Varsinkin netissä ja sosiaalisessa mediassa on yleistä, että töitä esimerkiksi ladataan uudestaan toiselle sivustolle, ilman lupaa ja ilman minkäänlaista lähdettä alkuperäiseen tekijään. Uudelleenlataajat saattavat myös väittää teoksia omikseen. Näistä syistä digitaaliset taiteilijat usein lisäävät vesileiman, eli haalean tunnuksen, esimerkiksi oman nimensä suoraan työn päälle. Vesileimoja on hankala muokata pois ja niiden kautta työn alkuperäinen tekijä on helposti löydettävissä. (Nguyen 2020)

3 TEOSTEN SUUNNITTELU JA TOTEUTUS

3.1 Teosten suunnittelu

Toiminnallisessa osuudessa tarkoitukseni on luoda kaksi työtä, toinen toteutettu digitaalisesti ja toinen perinteisesti. Teokset toteutetaan saman idean pohjalta, mutta niiden ei ole tarkoitus pyrkiä samannäköiseen lopputulokseen. Lopputulosten perusteella tarkoitukseni on vertailla perinteisen ja digitaalisen taiteen tekniikoita. Tarkoituksena on pitää idea ja värimaailma mahdollisimman lähellä toisiaan.

En käytä teosten tekemisen yhteydessä itselleni vieraita tekniikoita. Tutut tekniikat antavat minulle mahdollisuuden vertailla digitaalista- sekä perinteistä taidetta mahdollisimman paljon, koska haasteita ei esiinny tekniikoiden toteuttamisessa. Tästä syystä voin keskittyä enemmän yleisiin ongelmiin ja etuihin, mitä kohdataan digitaalisen- ja perinteisen taiteen parissa.

3.2 Digitaalinen teos

Teosten suunnitteleminen alkaa luonnostelulla (Kuva 7.) EasyPaintToolSAI-ohjelmalla (SYSTEMAX Software Development 2021). Suurimman osan ajasta toteutan luonnokset digitaalisesti, koska luonnosta voi muokata monipuolisemmin tietokoneella, kuin pelkällä paperilla. Luonnokseni ovat nopeita ja turvaudun enemmän tietokoneen tarjoamiin työkaluihin, kuin perinteistä taidetta jäljitteleviin tekniikoihin. Vaikka tekisin lopullisen työni perinteisesti, teen luonnokset silti digitaalisesti ja piirrän ne myöhemmin näyttöäni valopöytänä käyttäen läpi valitsemalleni paperille. Tämä tekniikka säästää paperin mahdolliselta kulumiselta, jota tapahtuisi esimerkiksi pyyhkeillä pyyhkiessä.

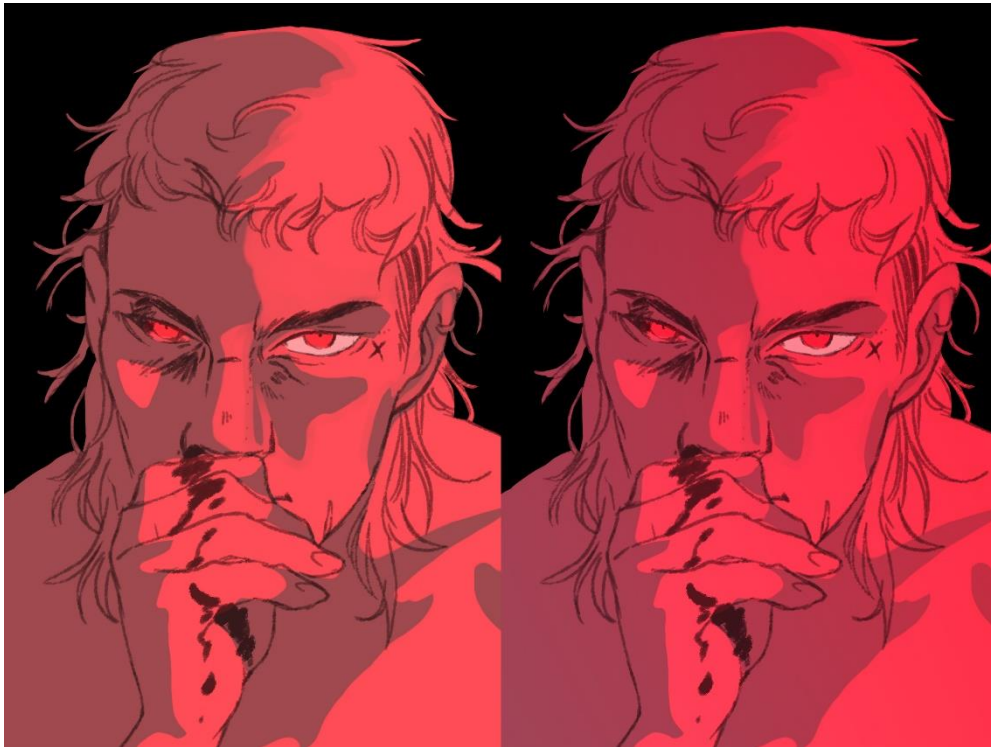


Kuva 7. Tietokoneella tuotettu luonnos toiminnallisia teoksia varten

Luonnosteltuani siirryn tekemään värikokeiluja (Kuva 8.). Lisään kuvaan aluksi pohjavärit, jotka määrittelevät ainoastaan kuvan pääelementtien alkuperäiset värit. Pohjavärien päälle lisään uusia tasoja. Tasot ovat uusia kerroksia piirroksessa, jotka voivat erottaa esimerkiksi värit ja linjat toisistaan. Tämä erottelu mahdollistaa sen, että värejä voi muokata ilman, että muokkaukset vaikuttavat linjoihin (ClipStudioOfficial 2019). Uusissa lisäämissäni tasoissa on käytössä efektit, jotka vaikuttavat niiden alla oleviin tasoihin. Tämä tekee värien muokkaamisesta helpompaa. Efektitasot voivat muokata kuvan kirkkautta, kontrastia ja muuta. Efektitasoilla lisäsin kuvaan kylmän olemuksen. Värikokeilua on helppo käyttää oikeassa väritysvaiheessa mallina, tietokoneella kuvasta voi myös valita värit suoraan, eikä niitä tarvitse sekoittaa uudestaan.

Valitsin kuvaan punasävyiset värit, joita reunustaa pikimusta tausta. Kirkkaiden, punaisen värien on tarkoitus herättää katsojan kiinnostus kuvaan ja mustan taustan korostavan värejä vielä entisestään. Punaiset värit mustaa taustaa vasten esiintyvät jopa raivokkaina (Itten 2004, 85-88.), vaikka hahmon kasvoilla on lähes

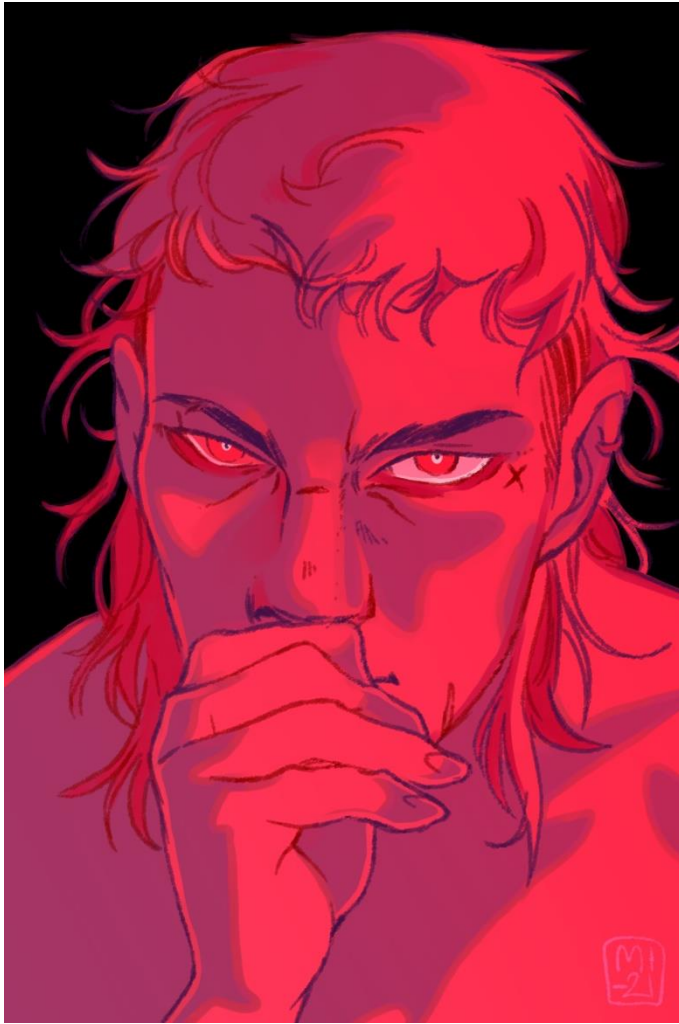
neutraali ilme. Hahmon intensiiviset silmät on kohdistettu suoraan katsojaan, kuin hahmo tiedostaisi katsojan läsnäolon.



Kuva 8. Luonnos ja pohjavärit

Pohjavärien jälkeen on kätevää siirtyä saman tien jatkamaan teosta. Päätin toteuttaa teoksen suoraan luonnoksen päälle, koska luonnoksesta tuli mieluinen. Työn edetessä päätin kuitenkin yksinkertaistaa kuvaa ja poistin tummat veritahrat hahmon kasvoilta ja kädestä. Värit päätin pitää yksinkertaisina, koska minulla ei ole resursseja samanlaiseen värivalikoimaan perinteisesti, kuin digitaalisesti. Samasta syystä muutin teoksen tummimpia värejä vielä loppuvaiheessa. Koska toteutin ensimmäisen työni digitaalisesti, voin myöhemmin välttyä kuvan muuttamiselta, kun toteutan sen perinteisesti.

Viimeistelyn yhteydessä (Kuva 9.) muutin varjot lähemmäs purppuran sävyä. Purppurat värit toivat kuvaan uutta syvyyttä, jota siinä ei ollut vielä luonnosvaiheessa. Purppura on vaikuttava väri, joka tuo pienen määrän kauhua kuvaan (Itten 2004, 89). Tätä kauhua on korostamassa aiemmin mainitut punaiset sävyt ja musta tausta. Vaaleimmat värit kuvassa löytyvät hahmon silmistä, jotka erottuvat työstä selvästi.



Kuva 9. Viimeistely digitaalinen teos

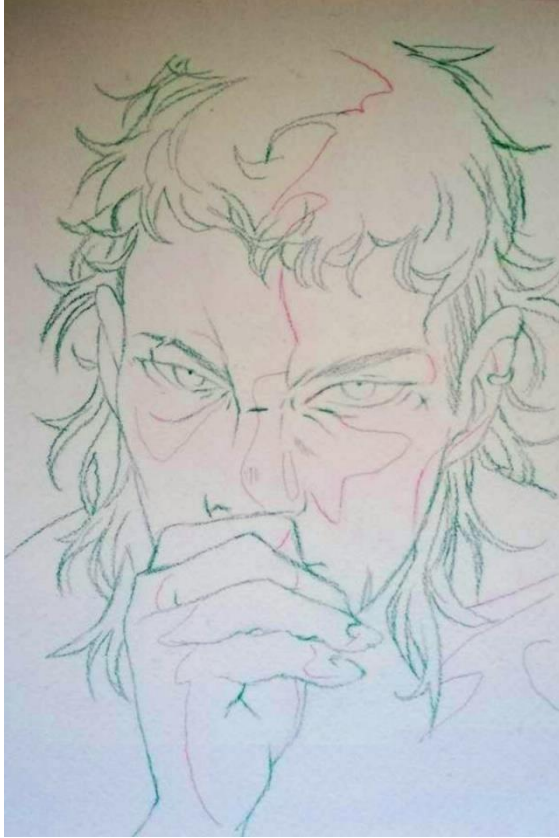
Digitaalinen teos oli kokemuksen kautta helposti toteutettavissa ja muokattavissa, ja sillä aloittaen välttiin mahdollisilta virheiltä tai epäkohdilta mitä olisin voinut kohdata perinteisessä teoksessa. Virheiden tekeminen ja teoksen elementtien muuttaminen on kuitenkin osa perinteistä ja digitaalista taidetta. Perinteisessä taiteessa virheiltä on hankalampi välttyä ja juuri tästä syystä voidaan väittää, että perinteinen taide vaatisi enemmän osaamista. Digitaalinen taide on uusi ilmiö, jonka mahdollisuuksia ja rajoja vielä etsitään. Tietokoneella tehdystä taiteesta voi helposti saada sellaisen kuvan, ettei sen taustalla ole taiteilijaa, saattikka ihmishenkilöä. On yleistä, että uusia taiteenmuotoja kritisoidaan helposti. Myös perinteisiä taiteenmuotoja tai tekniikoita on kritisoitu kautta historian, hyvänä esimerkkinä Keith Haring, joka teki katutaiteita New Yorkissa 70-luvun lopusta 90-luvulle (Sawyer 2019). Vielä tänäkään päivänä kaikkia taiteenmuotoja ei tunnusteta yhtä arvokkaiksi. On siis mahdollista, että digitaalinen taide kohtaa

kritiikkiä erityisesti siitä syystä, että se on uusi ilmiö, eikä se sovi perinteisen taiteen luomaan malliin. Osa kritiikistä saattaa ilmaantua myös tietämättömyyden pohjalta. Digitaalinen taide voidaan nähdä helppona ja että kuka tahansa voi luoda hyperrealistia töitä digitaalisesti, kuin nappia painamalla. Digitaaliseen taiteeseen kuluu kuitenkin sama määrä työtä, vaikka siinä on myös omat etunsa, aivan kuin perinteisessäkin taiteessa. Digitaalinen taide voi olla sen ulkopuolisille henkilöille todella vieras ja väärinymmärretty konsepti.

Digitaalinen taide on avannut uusia mahdollisuuksia ja varsinkin nykypäivänä sillä on valtava suosio. (ArtDiction 2021.) On siis hyvinkin mahdollista, että sen asema paranee entisestään. Digitalisaatiolla on tässä myös merkittävä rooli, koska digitaaliselle taiteelle on entistä enemmän tarvetta. (ArtDiction 2021.) Digitalisaation takia lähes kaikki muuttuu digitaaliseksi, eli koneistetuksi. On siis kätevämpää luoda taidetta suoraan digitaalisesti, jos sitä on tarkoitus käyttää digitaalisena. Taiteen koneistuminen ei silti tarkoita sitä, ettei töiden takana olisi taiteilijaa. Tämä kuitenkin tuntuu olevan yleinen syy sille, miksi perinteinen taide koetaan korkeampi arvoiseksi.

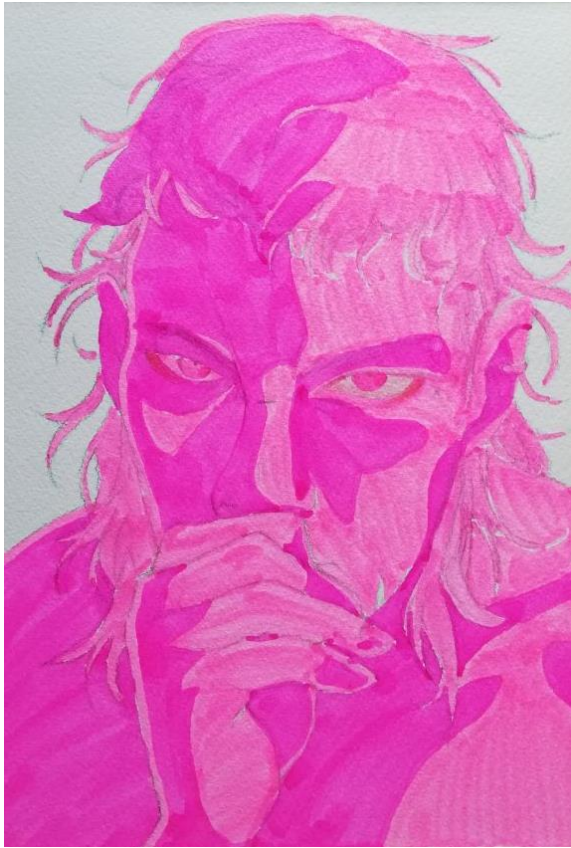
3.3 Perinteinen teos

Perinteisen teoksen kanssa työskenteleminen ei ollut niin yksinkertaista, kuin aluksi luulin. Rajallisen materiaalivalikoiman takia minun oli hankala kuvitella teoksen lopputulosta, vaikka käyttäisinkin mallina digitaalista teostani. Lopulta valitsin materiaalini, ääriviivat toteuttaisin puuvärikynillä ja värillisillä mustekynillä, mustan taustan mustalla mustekynällä, vaaleat yksityiskohdat valkoisella geelikynällä ja loput värit sekaisin puuväreillä ja kirkkaan sävyisillä alleviivaustusseilla. Materiaalit olivat loppupeleissä hieman satunnaisen oloiset, mutta silti aivan toimivat perinteiseen teokseen.



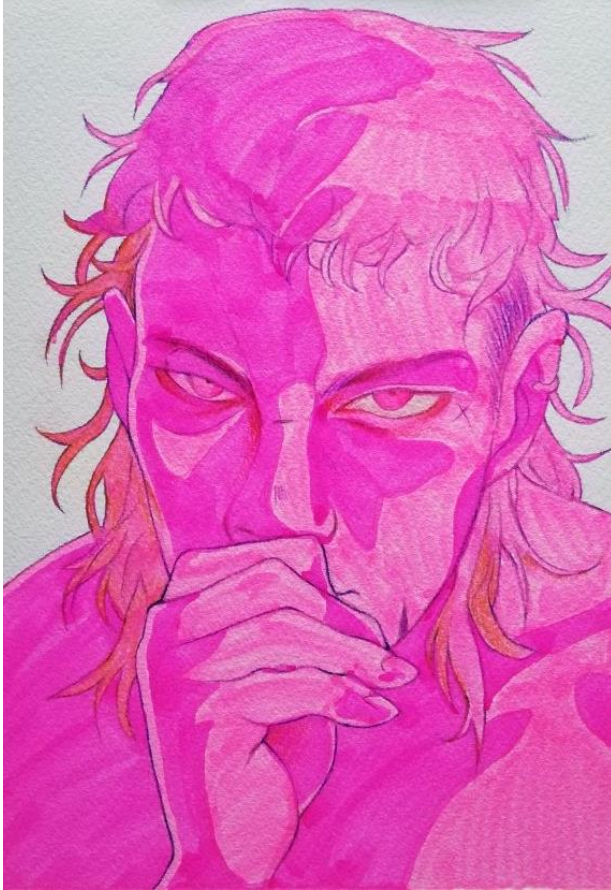
Kuva 10. Puuväreillä toteutettu luonnos

Luonnos (Kuva 10.) on toteutettu vihreällä puuvärillä, koska se ei sekoittuisi punaisiin sävyihin. Varjojen ja valojen erot on merkitty naamaan punaisella, koska se puolestaan peittyisi helposti oman värinsä alle. Puuvärit vaikuttivat kuitenkin olevan hieman hankala vaihtoehto, koska irrallinen pigmentti puukynistä tarttui yliviivaustusseihin, joita käytin hahmon pohjaväreihin (Kuva 11.). Yliviivaustussit ovat kuitenkin hyvin pigmenttiset, joten värien sekoittumista ei oikeastaan huomaa. Toivoin yliviivaustussien tekevän työhön tasaiset värit, mutta sekään ei onnistunut täysin suunnitelman mukaisesti. Tussit olivat helppokäyttöiset, mutta pohjaväri on hieman raidallinen ja epätasainen. Odotin saavani perinteisessä teoksessa erilaisia tekstuureja, joten en koe epätasaisuutta huonoksi asiaksi. Yliviivaustusseissa on todella kirkkaat värit, jotka sopivat kuvaan hyvin ja vastasivat digitaalista työtäni, vaikka sävyt eivät olleet täysin samanlaisia.



Kuva 11. Yliiivaustusseilla toteutetut pohjavärit

Pohjaväreistä siirryin rajaamaan työtä jälleen puuvärikynillä (Kuva 12.). Yllätykseni puuvärikynät eivät näkyneet pohjavärien päältä niin hyvin, kuin olisin toivonut. Vahvistin puuväreillä silti koko työn ja lisäsin punaisen sävyjä sinne, missä niitä digitaalisessa versiossakin oli. Vaikka puuvärit eivät näkyneetkään niin selvästi, ne rajasivat työn pintaa tarkemmaksi ja toivat siihen eloa, mikä oli kadonnut pohjavärejä lisätessä. Pystyisin tekemään muilla välineellä sen, mihin puuvärit eivät aivan riittäneet. Puuvärit silti toivat työhön lisäyksiä, joita en olisi voinut toteuttaa muuten.



Kuva 12. Puuvärikynillä rajatut pohjavärit

Jatkoin työn rajaamista vielä värillisillä mustekynillä. Mustekynät näkyivät hyvin yliviivaustusseista ja puukynistä huolimatta. Väritin taustan myös mustaksi ja lopulta lisäsin korostuksia hahmoon valkoisella geelikynällä (Kuva 13.). Perinteisen teoksen valmistuttua oli miellyttävää, että minulla oli lopputuloksena käsin koskeltavissa oleva taideteos. Digitaalisessa taiteessa ei pääse kokemaan samantyyppistä tunnetta, ellei tulosta töistään fyysisiä versioita.



Kuva 13. Valmis perinteinen teos

3.4 Digitaalisen ja perinteisen teoksen vertailu

Saatuani molemmat teokset valmiiksi, tarkoitukseni oli vertailla niitä toisiinsa. Lähestyn itse ideaa samalta kannalta, kuin esimerkiksi kahden erilaisen perinteisen tekniikan vertailua. Oletettavasti kahden eri tekniikan taiteellinen prosessi on erilainen ja lopputulokset myös erilaisia. Kahden tekniikan vertailussa on yleensä kyse siitä, miltä teokset näyttävät, eikä siitä voiko toista tekniikkaa edes laskea taiteeksi. Digitaalista ja perinteistä taidetta yleensä vertaillaan siltä kannalta, mikä digitaalisessa taiteessa on helppoa ja miten se ei vastaa perinteistä. Perinteisessä taiteessa on kuitenkin tekniikoita, jotka vastaavat digitaalista taidetta ja tie-

tysti digitaalista taidetta ei olisi ilman sen esikuvaa, perinteistä taidetta. On harmillista, että taiteenmuodolla, joka on syntynyt täysin perinteisiä ideoita kunnioittaen, on monen silmissä negatiivinen asema.

Teosten eteneminen seurasi samanlaista kaavaa. Luonnoksesta pohjaväreihin ja pohjaväreistä yksityiskohtiin. Digitaalisen teoksen toteuttamisessa oli materiaallisia etuja. Valitut välineet käyttäytyvät aina samalla tavalla ja digitaalisessa taiteessa ei joudu kohtaamaan samanlaisia yllätyksiä kuin perinteisessä taiteessa. Perinteisen teoksen yhteydessä useaan otteeseen piti arvioida teoksen etenemistä ja visuaalisten ratkaisujen kannattavuutta. Ongelmista huolimatta perinteistä teosta oli palkitsevaa tehdä, vaikka materiaalit eivät käyttäytyneet aina odotetulla tavalla.

Teosten välillä on huomattavia värieroja. Digitaalisessa taiteessa käytössä on rajaton värikartta. Perinteisessä taiteessa tulee turvautua valmiiksi sekoitettuihin väreihin tai sekoittaa itse lisää, mutta se ei ollut valitsemillani välineillä mahdollista. Siitä huolimatta perinteisessä teoksessa on pysynyt sama tunnelma, mitä olin siihen hakenutkin. Perinteisen teoksen värit olivat myös muuttuneet, kun siitä oli otettu kuva opinnäytetyöhön. Perinteinen teos vaati siis myös lisävaivaa siltä kannalta, että kuvan värejä piti muokata vastaamaan sitä, mitä ne olivat alkupe-
räisesti.

4 POHDINTA JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää digitaalisen taiteen asemaa, vertailla sitä perinteiseen taiteeseen sekä kertoa digitaalisen taiteen historiasta ja nykyajasta. Samalla laajensin omaa tietämystäni digitaalisen taiteen syntymästä ja toteutin kaksi teosta, joiden tarkoituksena oli vahvistaa käsittelyosuutta ja antaa vastauksia tutkimuskysymyksiini.

Teosten toteutuksen yhteydessä minulla oli aikaa verrata käsittelyosioon ja tehdä päätelmiä digitaalisen taiteen asemassa. Vertasin digitalisaatioon ja siihen, että digitaalisen taiteen asemaan voi vaikuttaa se, että siitä ei tiedetä niin paljoa kuin perinteisestä taiteesta. Klassiset tekotavat ovat paljon tutumpia kaikille ja uuden tekniikan ymmärtäminen voi olla hankalaa ilman aikaisempaa kokemusta. Vaikka digitaalinen ja perinteinen taide näyttää geneerisesti toisistaan erilaiselta, nykyajan digitaalinen taide on pohjustanut itsensä perinteiselle taiteelle ja jatkuvasti etsitään keinoja, joilla jäljitellä perinteisiä tekniikoita. Samalla myös etsitään uusia tekniikoita, joita voidaan yksinomaan toteuttaa digitaalisesti.

Digitaalisella taiteella on kuitenkin monia etuja, joita perinteisellä taiteella ei ole. Teokset ovat helposti muokattavissa ja niissä voi palata taaksepäin, mikä ei ole niin helppoa perinteisessä taiteessa. Myös teosten jakaminen on yksinkertaista, mutta siihen sisältyy omat ongelmansa. Ongelmakohtat löytyvät taiteen luvattomassa uudelleenjaossa, taidevarkaudessa ja taiteen fyysiseksi muuttamisessa. Netissä on suuria määriä varastettua taidetta ja osa on niin paljon uudelleen jaettua, että niiden alkuperää on mahdotonta selvittää.

Koen onnistuneeni teosten toteuttamisessa hyvin ja koen keränneeni paljon lähdemateriaalia, sekä tietoperustaa, jonka olen osannut pitää neutraalina, vaikka aiheeni olisi helposti voinut tehdä mielipidekirjoitukseksi. Neutraalin mielipiteen uskon lähtevän taidetaustastani, minkä aikana olen toteuttanut niin perinteistä kuin digitaaliskin taidetta. Teosten toteuttaminen sujui myös vaivatta ja oli kiinnostavaa pohtia opinnäytetyön teemoja niiden yhteydessä. Myös digitaalisen taiteen historian läpikäyminen oli uutta ja kiinnostavaa.

Vastauksena siis päätutkimuskysymykseeni, miksi perinteistä taidetta arvostetaan yleistetysti enemmän, kuin digitaalista? Digitaalinen taide on uusi ilmiö, eikä

se ole kaikille tuttu. Uusia taideilmiöitä on kautta historian vieroksuttu ja digitaalinen taide on varmasti yksi niistä ilmiöistä. Digitaalisesta taiteesta voi saada sen kuvan, ettei sitä toteuta erikseen taiteilija, vaan tietokone. Myös digitaalisen taiteen helppous on saanut kriittisiä kommentteja, mutta sekään ei tarkoita, ettei siihen tarvittaisi samaa määrää taitoa ja aikaa, kuin perinteiseen taiteeseen. Perinteisen taiteen arvostukseen liittyy ainakin se, että se on konseptina kaikille tuttu ja perinteinen taide on ollut olemassa erittäin pitkään. Sama vastaus pätee myös apututkimuskysymykseen, miksi suhtautuminen digitaaliseen taiteeseen saattaa olla negatiivinen.

Viimeisen apututkimuskysymyksen, eli kannattaako digitaalista- ja perinteistä taideä edes erotella tai vertailla, suorana vastauksena on puolestaan se, että vertailuun voi suhtautua eri tavoin. Kuten voi olettaa, digitaalisessa ja perinteisessä taiteessa on paljon eroja, koska taiteiden toteutustavat ovat hyvin erilaiset. Digitaalinen taide voi kuitenkin jäljitellä perinteisiä taidemuotoja, jolloin vertailuun voi olla myös syytä. Jäljittelyssä on kuitenkin tarkoituksena muistuttaa alkuperäistä kohdetta. Erottelu ja vertailu voi siis olla hyödyllistä, kun sen toteuttaa silloin, kun sille on aihetta.

LÄHTEET

ArtDiction 2021. The Rise of Digital Art. Viitattu 24.11.2021 <https://www.artdictionmagazine.com/the-rise-of-digital-art/>

ClipStudioOfficial. 2019. Basic Layer Techniques for Digital Drawing. YouTube 25.4.2021. Viitattu 22.10.2021 <https://tips.clip-studio.com/en-us/articles/1882>.

Colbow, B. 2020. Digital Art for Beginners (2020 Edition). YouTube 24.2.2020. Viitattu 18.10.2021 <https://www.youtube.com/watch?v=0RmGV5wALG0>.

Hotakainen, M. 2014. Taide + tutkimus = taiteellinen tutkimus. Tiedetuubi 9.1.2014. Viitattu 1.11.2021 <https://tiedetuubi.fi/taide-tutkimus-taiteellinen-tutkimus>.

Huion 2011a. Huion 420. Viitattu 18.10.2021 <https://store.huion.com/products/huion-420>.

Huion 2011b. Kamvas 22 Series. Viitattu 18.10.2021 <https://store.huion.com/products/kamvas-22-series>.

Ichwandardi, W. 2019. REY. Twitter 16.4.2019. Viitattu 4.10.2021 <https://twitter.com/pinot/status/1118216279104606208>.

Ishida, W. 2021. Art Rocket. Viitattu 20.10.2021 <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/155248>.

Itten, J. 2004. Värit taiteessa. Helsinki: Art-Print Oy

JelArts 2016. Traditional Art VS. Digital Art. YouTube 3.11.2016. Viitattu 20.10.2021 https://youtu.be/u9pW_vVDdNA.

Knapp, F. 2019. Is MacPaint the Most Underrated form of Outsider Art? Messy Nessy Chic 9.4.2019. Viitattu 5.10.2021 <https://www.messynesy-chic.com/2019/04/09/is-macpaint-the-most-underrated-form-of-outsider-art/>.

Moss, R. 2015. Creative AI: The robots that would be painters. New Atlas 16.2.2015. Viitattu 6.10.2021 <https://newatlas.com/creative-ai-algorithmic-art-painting-fool-aaron/36106/>.

Nguyen, M. 2020. Stealing art does not just mean reposting. Scot Scoop 7.5.2020. Viitattu 23.11.2021 <https://scotscoop.com/stealing-art-is-not-limited-to-just-reposting/>.

Parblo 2020. The Evolution Of Digital Art Over The Years. Viitattu 6.10.2021 <https://www.pablo.com/blogs/guides/the-evolution-of-digital-art-over-the-years>.

Sawyer, M. 2019. 'The public has a right to art': the radical joy of Keith Haring. The Guardian 2.6.2019. Viitattu 24.11.2021 <https://www.theguardian.com/artanddesign/2019/jun/02/public-has-right-to-art-keith-haring-tate-liverpool-exhibition>.

SYSTEMAX Software Development. 2021. EasyPaintTool SAI Ver.2. Viitattu 19.10.2021 <https://www.systemax.jp/en/sai/devdept.html>.

Vetyr. 2017. Digital vs. Traditional (pencil) DeviantArt 26.6.2017. Viitattu 20.10.2021 <https://www.deviantart.com/vetyr/art/Digital-vs-Traditional-pencil-688700350>.

Villena, C. 2021. Top 5 Differences Between Traditional Art vs. Digital Art. Viitattu 20.10.2021 <https://www.youtube.com/watch?v=KT1sVLccjGg>.

Visual-arts-cork.com. 2021a Computer Art History, Characteristics of Digital Imagery. Viitattu 29.9.2021 <http://www.visual-arts-cork.com/computer-art.htm>.

Visual-arts-cork.com. 2021b History of Art, Origins and Evolution of Visual Arts. Viitattu 23.11.2021 <http://www.visual-arts-cork.com/history-of-art.htm>.

West, R. 2021. Harold Cohen-AARON. Genetics and Culture. Viitattu 7.10.2021 http://geneticsandculture.com/genetics_culture/pages_genetics_culture/gc_w05/cohen_h.htm.