LAB University of Applied Sciences

Digitaalisen taiteen vaikutus maalaukseen

Pikselitaide

LAB-ammattikorkeakoulu
Kuvataiteilija (AMK), Kuvataide
2022
Svetlana Petkun

Tiivistelmä

Tekijä(t)	Julkaisun laji	Valmistumisaika
Petkun, Svetlana	Opinnäytetyö, AMK	2022
	Sivumäärä 27	

Työn nimi

Digitaalisen taiteen vaikutus maalaukseen

Pikselitaide

Tutkinto

Kuvataiteilija (AMK)

Ohjaavan opettajan nimi, titteli ja organisaatio

Tero Puha, ohjaavan opettaja, Kuvataiteilija ja valokuvaaja

Toimeksiantajan nimi, titteli ja organisaatio

LAB ammattikorkeakoulu Lappeenranta

Tiivistelmä

Taiteellinen toimintani liittyy suoraan digitaaliseen ja maalaustaiteeseen. Tutkin digitaalisen kuvantamisen ja maalauksen suhdetta. Maalaan öljymaalauksia pikseliteknikkalla.Tarkastelen jokaisen pikselin väritaustaa ja siirrän tietokoneen kuvan fyysiseen muotoon kankaalle. Haluan näyttää maalaustaidetta uudelta puolelta.

Päätin selvittää, miten teknologiat on vaikuttanut tekijän taiteelliseen työskentelyyni ja mitä muutoksia taiteessa on tapahtunut. Uusien, nykyaikaisten teknologioiden nopean kasvun ja kehityksen vuoksi on tapahtunut jyrkkiä muutoksia kaikilla ihmisen toiminnan osa-alueilla, jotka puolestaan ovat vaikuttaneet koko ihmiskunnan ympäristöön. Tekniikan kehitys koski taiteellista ympäristöä, minkä seurauksena syntyi yksi uusista taiteen ilmiöistä - digitaalinen taide.

Asiasanat

digitaalinen taide, digitaalinen maalaus, nykytaide, pikselitaide, taide, teknologia, taideprosessi

Abstract

Author(s)	Type of Publication	Published
Petkun, Svetlana	Thesis, UAS	2022
	Number of Pages 27	

Title of Publication

The impact of digital art on painting

Pixel art

Name of Degree

Fine Art, LAB University Of Applied Sciences

Name, title and organization of the supervising teacher

Tero Puha, Supervising teacher, Visual artist and Photographer

Name, title and organization of the client

LAB University of Applied Sciences Lappeenranta

Abstract

My artistic activities are directly related to digital and painting art. I'm researching the relationship between digital imaging and painting. I paint oil paintings with a pixel technician. I look at the color background of each pixel and transfer the computer image to a physical format on a canvas. I want to show the new side of painting.

I decided to find out how technologies have affected the author's artistic work and what changes have taken place in the art. Due to the rapid growth and development of new, modern technologies, there have been drastic changes in all aspects of human activity, which in turn have affected the entire human environment. The development of technology concerned the artistic environment, resulting in one of the new artistic phenomena - digital art.

Keywords

art process, art, digital art, digital painting, contemporary art, pixel art, technology

Sisällys

1 Johdanto ... 1
2 Digitaalinen taide ... 2
2.1 Digitaalisen taiteen piirteet ... 2
2.2 Väärinkäsityksiä digitaalisesta taiteesta ... 3
3 Digitaalinen maalaus ... 5
3.1 Maalaus tietokoneella ... 5
3.2 Digimaalauksen positiivisia piirteitä ... 6
3.3 Raphael Lacoste ... 8
4 Ero digitaalisen ja klassisen maalauksen välillä ... 10
4.1 Yhteisiä piirteitä ja eroja ... 10
4.2 Andrew Sendor ... 11
4.3 Sami Lukkarinen ... 12
5 Ongelmat ... 13
5.1 Riskejä ... 13
5.2 Teknisiä ongelmia ... 14
6 Taiteellinen prosessi ... 16
6.1 Taiteellinen toiminta ... 16
6.2 Motivaatio ... 17
6.3 Taiteellinen tuotantoni ... 19
6.4 Prosessi ja materiaali ... 23
7 Yhteenveto ja pohdinta ... 25
Lähteet ... 26

1 Johdanto

Viimeisen kahden vuoden ajan olen erikoistunut pääasiassa digitaaliseen taiteeseen ja pikselitaidemaalaukseen. Varsinainen työni liittyy suoraan kahteen taiteelliseen käytäntöön: öljymaalaukseen ja digitaaliseen taiteeseen. Tein suoraan oppinäytetyöni juuri tällä tekniikalla, koska pääkohdat ovat minulle jo selviä ja tuttuja. Oppinäytetyöni on yksi öljyvärimaalaus, joka on tehty pikselitekniikalla. Tämä maalaustekniikka liittyy suoraan nykytaiteen virtaukseen, joten teoriaosuuden aiheena on myös nykytaiteen ja digitaalisen taiteen liikkeen syventäminen. Pohditaan myös digitaalisen taiteen mahdollisia ongelmia ja sen hyviä puolia. Annan myös esimerkkejä useista digitaalisen ja perinteisen taiteen reunalla työskentelevistä taiteilijoista.

Tällä hetkellä yhä useammat taiteilijat luovat teoksensa tietokoneella. Tietotekniikan ilmaantumisen myötä digitaalista taidetta alkoi syntyä, ja näkyvä kehitys tapahtui 1900-luvun lopulla, joten tämä aihe on tutkimuksen kannalta ajankohtainen. Digitaalinen taide onkin avoin järjestelmä ja kehittyy kaiken taiteen alalla. Se on aktiivisesti vuorovaikutuksessa analogisen taiteen kanssa ja vaikuttaa siihen. Perinteiset kuvataiteen muodot ovat siis saaneet eniten vaikutteita digitaalisesta taiteesta, kuten grafiikka, kuvanveisto ja maalaus.

2 Digitaalinen taide

2.1 Digitaalisen taiteen piirteet

Nykymaailmassa tapahtuvat muutokset sanelevat uusia periaatteita ympäröivän todellisuuden havaitsemiseen ja vuorovaikutukseen sen kanssa. Taide on aina reagoinut aktiivisesti sekä yhteiskunnallisten muodostelmien muutokseen että teknisten taiteellisten, esteettisten, filosofisten ja uskonnollisten suhteiden kehittymiseen. Tästä seuraa, että muotoilu, yhtenä nykyaikaisimmista ja dynaamisimmista taiteellisen toiminnan tyypeistä on sellaisen nykytaiteen muodon kuin Digital Art tai digitaalitaide. (Knight 2015.)

Digitaide on tietotekniikan käyttöön perustuva taiteen suunta. Digitaalinen maalaus on elektronisten kuvien luomista perinteisten taiteilijatyökalujen tietokonesimulaatioilla. Tietokone on sekä sivellin että maalausteline. Taide vapautuu aineellisesta komponentistaan ja muuttuu elektroniseksi kuvasymboliksi. Sille ei ole selkeitä rajoja, mikä lasketaan digitaaliseksi maalaukseksi ja mikä ei. Mikä tahansa kuva muunnettu tietokoneen editorilla, joka on olemassa elektronisella välineellä, on tietokonemaalaus. Tietokonetaide kehittyi, kun tekniikka tuli kaikkien saataville. Nyt kuka tahansa voi harjoittaa luovuutta ja esitellä töitään taiteena, mikä tuo yleisen nykytaiteen ongelman: mitä on taidetta ja mikä ei? Tähän kysymykseen ei ole vielä konkreettista vastausta, tämä on jokaisen subjektiivinen mielipide, millä kriteereillä ja miten taidetta arvioidaan. Mielestäni, tärkein kriteeri on ehdottomasti idea, mitä tekijä halusi työllään sanoa ja toteutuksen laatu.

Pohtia voidaan, voisiko digitaalinen maalaus olla kuvataiteen luonnollinen kehityskulku. Aina on ollut perinteisten muotojen kannattajia ja niitä, jotka muuttivat työnsä uudeksi. Benjamin (1996, 66 – 91). *Jokaisen taiteenlajin historiassa on kriittisiä hetkiä, jolloin se pyrkii suuriin tehosteisiin, jotka voidaan saavuttaa ilman erityisiä vaikeuksia vain muuttamalla teknologista tasoa, ts. uusi taiteen muoto - mitä nyt on digitaalinen maalaus*. Aikaisemmin maalaus oli vain fyysinen, mutta nyt siitä on tullut myös tietokoneistettua. Digitaalinen maalaus sisältää itsenäisiä töitä, tietokonepelejä, 3D-taidetta, valokuvataidetta ja kollaaseja.

Monet taiteilijat ovat jo digitoineet maalauksensa ja toteuttaneet virtuaalitaideteoksia. Pelkän tietokoneen ansiosta digitaalinen maalaus antaa taiteilijoille tai luoville ihmisille mahdollisuuden toteuttaa itseään Internetin kautta, työskennellä ulkomaisten yritysten kanssa ja myydä töitään kaikkialla maailmassa. Yhä useammat luovat ihmiset ottavat käyttöön piirtopöydän taidekoulutuksensa jälkeen.

Piirustusohjelmissa voi saavuttaa yhtäläisyyksiä perinteisten grafiikan ja maalauksen kanssa. Esimerkiksi Corel Painter -ohjelmassa voi saavuttaa erilaisia tekstuureja kankaalle tai paperille ja valita oikean siveltimen. Suosittuja ovat myös Adobe Photoshop ja Adobe Illustrator. Kuvien luomisen etuja tietokoneella on, ettei työtila likaannu, on loistavat mahdollisuudet värien ja valon kirkkauden asetuksiin ja enemmän työkaluja. Suurin etu on kyky korjata virheet ja tallentaa useita muunnelmia samasta työstä. Taiteilija voi halutessaan jatkaa työskentelyä milloin tahansa.

2.2 Väärinkäsityksiä digitaalisesta taiteesta

Jotkut ihmiset eivät ajattele digitaalista taidetta todellisena. Toisin sanoen he tunnustavat, että vain perinteiset kuvataiteen muodot ovat taidetta. Kulttuuriarvot ja -taidot menetetään. Itse asiassa teknologian kehitys ei johda taiteen huononemiseen. Taiteilijat käyttävät teoksissaan usein samoja tekniikoita ja kokemusta kuin akateemisessa piirustuksessa. Perinteistä tai fyysistä taidetta ei voi säilyttää äärettömän pitkään, kun taas digitaalista taidetta voidaan säilyttää tuhansia vuosia. Nykyaikaisen tietokonemaalauksen laatu kehittyy, ja siinä on kehittämisen varaa. Näyttöjen resoluutio kasvaa, värintoiston laatu kasvaa, tietokoneiden teho kasvaa, digitaalisen maalauksen ohjelmat muuttuvat ja paranevat, on olemassa perustavanlaatuinen mahdollisuus luoda uusia menetelmiä ja laitteita värien kanssa työskentelemiseen.

Yhtä virheellisesti ihmiset uskovat, että taide ruudun toisella puolella ei anna katsojan tuntea taiteilijan tunneviestiä. Itse asiassa tekniikan avulla voi työskennellä iskun, terävyyden tai sileyden paineella. Tarvittaessa taiteilija voi painaa teoksen kankaalle akryyliväreillä ja jatkaa perinteisellä maalaustavalla. Ilmaisuvälineiden avulla taiteilija välittää onnistuneesti tilan sekä kankaalle tai paperille. Digitaalisten töiden tulostuksen haittana on kankaalle siirretyn värin laatu. Jotkut näytössä näkyvät vivahteet ja sävyt voivat kadota.

On myös tärkeää sanoa, että digitaalinen luovuus ei ole vain ohjelmalaskennan tulos. Nykyaikaiset teknologiat mahdollistavat liikkeen herkkyyden, sivellinjälkien paineen ja tekstuurin välittämisen. Digitaalinen maalaus voi olla tunteellinen ja aistillinen kuin perinteisen maalauksen kaltainen. On virheellista luulla, että digitaaliset taiteilijat työskentelevät vain hermoverkkojen, valokuvakollaasien ja muiden aputyökalujen avulla, hyödyntäen vain minimaalisia yksityiskohtia. Jopa tällaisella mahdollisuudella suuri osa digitaalisista taiteilijoista haluaa tietoisesti luopua monista automaattisista työkaluista tai minimoida sen käytön oman ainutlaatuisen tyylinsä ja mieltymyksensä hyväksi.

On olemassa myös tälläinen mielipide, että tietokoneteknologiat, erityisesti hermoverkot, kehittyvät niin nopeasti, että ne voivat korvata ihmisen työtä ja taiteilijan ammatin tarve katoaa kokonaan. Tekniikka on edelleen vain apuväline, joka voi optimoida työn, mutta ei tietoinen kilpailija. Sovellus voi luoda visuaalisen kuvan annettujen algoritmien perusteella, mutta tämä on silti mielivaltainen numeroiden yhdistelmä, joka jäljittelee jo olemassa olevia tietokantaan ladattuja teoksia. Tällainen tulos on toissijainen, ja vain elävä ihminen pystyy analysoimaan, valitsemaan ja saattamaan kuvan loogiseen lopputulokseen asettamalla siihen subjektiivisen kokemuksensa ja tunteensa.

3 Digitaalinen maalaus

3.1 Maalaus tietokoneella

Dynaamisesti kehittyvä tietoyhteiskunta luo kuvataiteeseen uusia kauneuden ja maailmankuvan standardeja. Perinteiset maalauskeinot, kuvat, korvataan digitaalisilla tekniikoilla. Median jälkeisen estetiikan ilmaantumisen myötä saattaa olla syytä harkita taiteen käsitteellisen kriisin alkamista. Digitaaliset teknologiat avaavat tietyn vaiheen taiteen evoluutiossa. Kulttuurikohde nähdään järjestettynä tietojärjestelmänä, käyttäjän rakenteellisena estetiikkana. Tietenkin käsitys taideteoksen omaperäisyydestä ja aitoudesta on jonkin verran muuttunut digitaalisen tekniikan vaikutuksesta. Digitaalisista teknologioista on tullut osa taidetta – tämä on nykyajan todellisuutta. Tämä tilanne huomioon ottaen on todennäköisesti vielä löydettävä tietty tasapaino digitaalisten teknologioiden ja taiteen lähentymisprosesseissa, jotta taiteessa säilyisi esteettinen periaate, joka epäilemättä kuuluu klassiseen maalaukseen.

Digimaalaus on maalausteline. Se on maalauksen muodonmuutoksen tuote, jota käytetään laajalti esimerkiksi projekti ja arkkitehtuurimaalauksessa. Digitaalinen maalaus on elektronisten kuvien luomista käyttämällä taiteilijan perinteisten työkalujen tietokonejäljitelmiä.

On mielenkiintoista pohtia kysymystä, mikä on digitaalisen maalauksen haittapuoli maalauksen vaikutuksessa. Maalaus termi yleensä tarkoittaa öljy-, vesi-, tempera- tai akryylimaaleilla maalattuja kankaita. Tämä on maalauksen pääominaisuus, joka erottaa sen muista kuvataiteen tyypeistä. Maalaus viittaa työskentelyyn maaleilla ja väreillä. Väri puolestaan toimii yhtenä pääasiallisista taiteellisen ilmaisun keinoista. Visuaalisten ja maalaukseen sisältyvien värivaikutelmien lähde on maalaus - maalattu pinta, joka on tietty väripilkkujen järjestelmä. Jokaisella täplällä voi olla oma vaaleutensa, värinsä ja puhtautensa, jotka on määritetty väritieteessä. Tätä voidaan kutsua myös saturaatioksi, taustaväriksi. Tämä rakenne voidaan lukea myös digitaalisen maalauksen ansioksi. Elektroniset teknologiat vaikuttavat menetelmiin ja tekniikoihin luoda luonnosta maalauksia, joiden avulla taiteilija oppii maailmaa, luovaa maailmankuvaansa ja kuvatun välittämistä. Tässä tapauksessa taiteilijan työkalupakki rikastuu taiteellisen kuvan luomisessa.

Tästä voidaan vetää pieni analogia. Taidekoulussa opitaan maalaamisen tekniikoita ja menetelmiä. Ajatellaan saatu tieto uudelleen ja käytetään sitä luovassa prosessissa. Taidot, tekniikat, menetelmät, tekniikat omaksutaan ja mietitään uudelleen, taiteilijan taiteellisen luomisprosessin aikana kehittämät taidot, niistä tulee henkilökohtaisia taiteellisia tekniikoita. Samoin taiteilija, joka taideteoksen luomisprosessissaan käyttää uusia elektronisia

tekniikoita, saa kokemusta uusien taiteellisten tekniikoiden soveltamisesta. Taiteilija kehittää tekniikoita, jotka antavat hänelle mahdollisuuden kuvata ympäröivää maailmaa uusin keinoin. Nämä tekniikat tekevät taiteilijan teoksista nykyaikaisempia, kiinnostavampia, ja ne mahdollistavat uudenlaisen näkökulman perinteisiin teemoihin ja niiden taiteelliseen arvoon.

On myös mielenkiintoista huomata, että digitaalisessa maalauksessa, kuten perinteisessä maalauksessa, on myös useita työntekotekniikoita. Vaiheittainen työ taideteoksesta säilyy myös digitaalisessa työtavassa. Ensinnäkin taiteilija muutamalla yksinkertaisella viivalla osoittaa tulevan piirustuksen pääpiirteet. Kun nämä viivat on piirretty viimeiseen muutokseen asti, alkaa työskentely valon ja varjon kanssa. Viimeinen työvaihe on väritys. Tämä järjestys säilyy digitaalisessa maalauksessa.

3.2 Digimaalauksen positiivisia piirteitä

Positiivisista ominaisuuksista ovat ensinnäkin pienet resurssien ja materiaalien kustannukset: tietokonegrafiikka ei vaadi ylimääräisten maalien ja työkalujen hankintaa. Taiteilijan ei tarvitse valmistella kankaita ja odottaa kerrosten kuivumista, häntä ei rajoita siveltimien ja pigmenttien määrä. Elektroniset mediat ja ohjaimet eivät vie paljon tilaa. Kannettavat, tabletit, puhelimet ja muistilehtiöt ovat erittäin liikuteltavia ja aina käsillä. Digitaalisissa muokkausohjelmissa on saatavilla laaja valikoima värejä ja tehosteita, ja niiden avulla voi myös muokata valmiita kuvia ja muuttaa kankaan kokoa milloin tahansa. On tallennus- ja automaattitallennustoimintoja, viimeisten toimintojen kumoaminen, eri tasoille piirtäminen ja mahdollisuus muokata niitä. Lukuisat lisäosat ja stabilisaattorit optimoivat työtä, ohjelmassa on mahdollista yhdistää alussa piirretty kuva digitoituihin perinteisiin piirustuksiin, maalauksiin ja digivalokuviin sekä 3D-veistoksiin.

Tietotekniikan kehittyessä maalaus laajentaa kykyjään ja saa uusia ominaisuuksia yhdistämällä elektroniset tekniikat realistisen koulukunnan maalauksen lakeihin. Maalauksen uusien tekniikoiden tuntemus fotorealismista digitaaliseen maalaukseen ja 3D-maalaukseen luonnosta realistiseen suuntaan työskennellessä mahdollistaa taiteilijan saamaan uusia taiteellisen kuvan laatuja.

Fotorealistinen maalaus on mahdotonta ilman valokuvausta, ja perinteinen maalaus fotorealismin tyyliin voi olla taiteellinen työskentelytekniikka luonnosta. Juuri tähän maalauksen suuntaan toteutuu maalauksen ja digitaalisten tekniikoiden lähentymisprosessin myönteinen kehityssuunta. Fotorealistiset taiteilijat ottavat kuviaan ja tietojaan kameran ja valokuvauksen avulla. Nykytaiteilija voi jäljitellä tätä tekniikkaa käyttämällä jo vakiintunutta valokuvauksen työskentelytyyliä ja -tekniikkaa, olematta

kuitenkaan fotorealisti. Taiteilija on taidemaalari, joka käyttää työssään laajasti 3D-elektroniikkateknologiaa ja osaa soveltaa näiden tekniikoiden jäljitelmää työskennellen luonnosta. Sävellyksen haun vaihtelevuus ja nopeus, uudet väriratkaisut, värivedon uudet muodot ja suunnat, uusien tila- ja semanttisten ongelmien ratkaiseminen yleensä ovat nykyajan tietokonetekniikan vaikutuksia perinteisen maalauksen kehitykseen. Tällä tavoin, nykytaiteessa on kaksi päätyyppiä maalaustaidetta: klassinen ja digitaalinen. Digitaalisen maalauksen tyylilliset ja esteettiset periaatteet ovat edelleen hieman erilaisia kuin klassisessa maalauksessa.

Yleisesti taiteellisten tekniikoiden vaikutuksella digitaalisessa maalauksessa ja tekniikassa klassisen maalaukseen on positiivinen vaikutus. Esimerkiksi taiteilijan ja arkkitehdin yhteistyössä työskenneltäessä arkkitehtonisten esineiden parissa luotaessa koriste- ja monumentaalimaalausta 3D. Näin ollen lähentymisprosessissa myönteisiä puolia. Nimittäin: keskinäinen vaikutus, keskinäinen rikastuminen, täydentävät toisiaan nykytaiteen maalauksessa käyttämällä tietokonetekniikan elektronisia tekniikoita ja nykyaikaista luonnonmaalausta. Tällainen keskinäinen vaikuttaminen antaa sysäyksen maalauksen kehitykselle. Tuo sen uudelle tasolle ei vain uusien tekniikoiden jäljitelmänä, vaan myös maalauksen uudelle taiteelliselle ja esteettiselle tasolle. Meneillään on uuden estetiikan kehitysprosessi - yhdistelmä digitaalisen maalauksen estetiikkaa ja elävää maalivetoa taiteilijan siveltimellä suoraan luonnosta. Suoraa näkyvän taiteilijoiden mietiskelyä, sen havaitseminen suoraan yhdistettynä tunnekokemusten siirtämiseen taidemaalarin käden kautta. Tämä on olennaista, tämä on uutta maalauksen taiteessa. Tietotekniikan kehittymisen myötä taiteilijan maalauskuvien luomisen tekninen puoli luonnollisesti paranee. Nämä tekniikat vaikuttavat uuden taiteellisen estetiikan kehittymiseen, mutta samalla luonnonmaalauksen rooli ihmisyhteiskunnan henkisyyden kantajana ei heikkene.

Tietotekniikan vaikutusta ja värigrafiikkatuotteiden muutosta luonnonmaalaukseen pidämme positiivisena prosessina tämän tietoyhteiskunnan lähentymisen puitteissa - parannetaan taiteilijan luomisprosessia luonnosta.

3.3 Raphael Lacoste

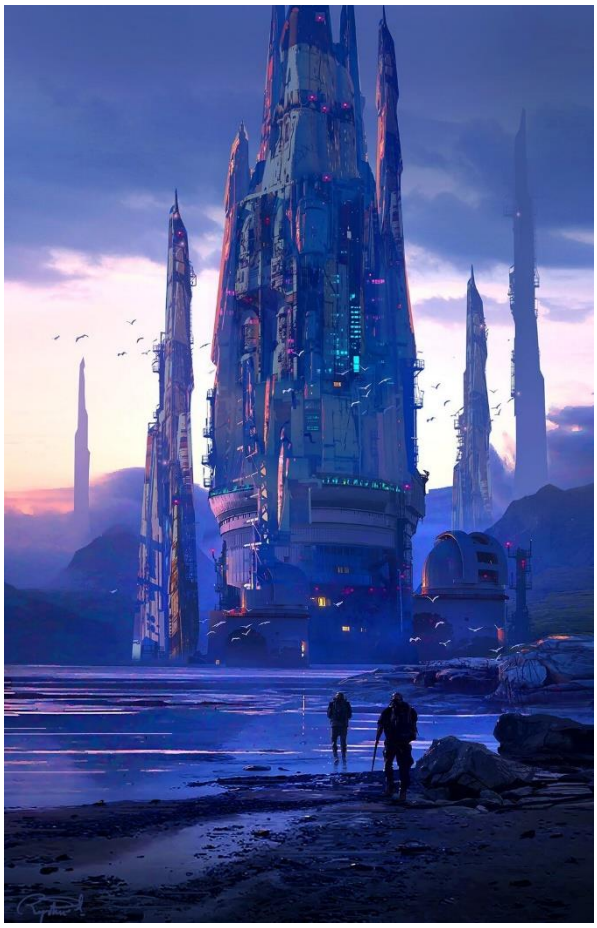
Suurin osa teoriaosuudestani liittyy erityisesti digitaaliseen maalaukseen. Haluan esitellä taiteilijan, joka käsittelee nimenomaan digitaalista grafiikkaa ja on yksi tunnetuista tietokonepelien kuvittajien edustajista. Lapsuudessa monet haaveilevat tuntemattomista maailmoista. Vain jotkut unohtavat sen, kun taas toiset tekevät kuvitteellisista paikoista osaan päivittäistä elämäänsä uppoutuen elokuviin ja peleihin. Taiteilija Raphael Lacoste on yksi niistä velhoista, jotka luovat nämä maailmat. (Kuva 1 ja Kuva 2)

Yksi hänen tunnetuimmista teoksistaan on Prince of Persia -pelisarja, johon hänet tuotiin taiteelliseksi johtajaksi. Tähän mennessä Lacoste oli hankkinut rikkaan elämänkokemuksen: hän työskenteli näyttämövalokuvaajana ja näyttelijänä, valmistui taidekoulusta ja hallitsi tietokonegrafiikkaa. Kun hänet kutsuttiin ryhtymään videopelaamiseen ja muuttamaan kotimaastaan Ranskasta Kanadaan, hän lähestyi tehtäväänsä vastuullisesti.

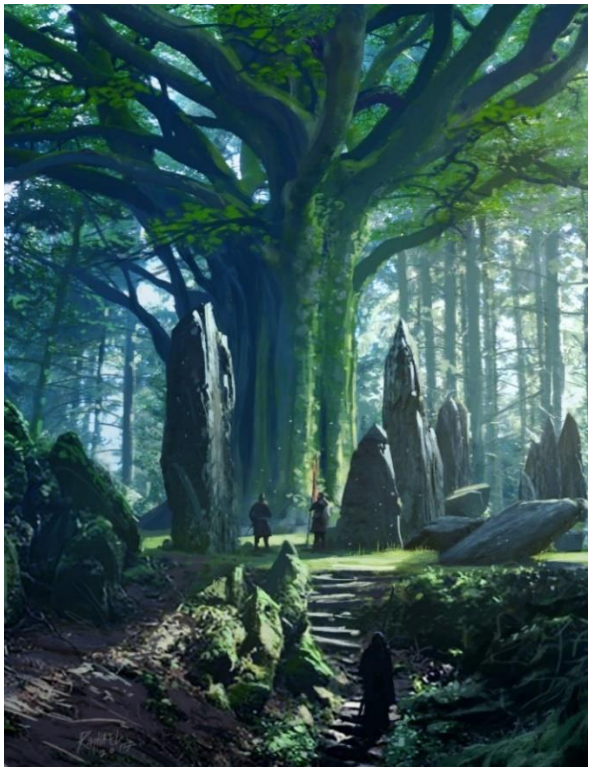
Valolla on suuri merkitys mestarin teoksissa. Se ei ainoastaan näytä yhtä tärkeimmistä rooleista tilan muotoilussa, vaan on myös Lacosten suosikkielementti. (Allships 2021.) *Pidän valaistuksen näyttämöstä eniten: työskentelin sen parissa teatterissa ja myös siksi, että olen valokuvaaja.* Hyvin tehty sommittelu on tunnusmerkki kaikille Lacosten projekteille, mukaan lukien kuuluisat Assassin's Creed -pelit.

Lacoste aloittaa aina työtä luonnoksella, jonka hän usein tekee paperilla. Sitten hän luo malleja, työskentelee perspektiivin ja sommittelun parissa, ja vasta saatuaan valmiiksi kokonaisrakenteen, hän siirtyy tekstuuriin ja yksityiskohtiin. Siksi hänen luomuksensa näyttävät hyvin todellisilta. Ammattitaiteilijana Lacoste uskoo että hyvä koulutus on avain menestykseen ja tunnustukseen. (Iamag 2017.) *Minusta tämä on tärkeintä! Jos haluat tehdä vahvan teoksen, joka eroaisi muista ja joka ei unohdu kahdessa viikossa, sinulla on ehdottomasti oltava perinteinen taidekokemus takanasi. Monet kuuluisat CG-taiteilijat olivat ennen tavallisia taiteilijoita ja opiskelivat taidekouluissa.*

Lacosten teokset ovat silmiinpistäviä pohdiskelussaan ja yksityiskohtaisuudessaan, vaikka ne ovatkin vielä luonnoksia. Vaikka Lacosten taidot ja ammattitaito ovat tärkeitä, hän uskoo, että taiteilijalle tärkeintä on inspiraatio.



Kuva 1. Steeples, Digitaalinen teos, 2021 (Raphael Lacoste Projects)



Kuva 2. The Sacred Tree, Digitaalinen teos, 2020 (Raphael Lacoste Projects)

4 Ero digitaalisen ja klassisen maalauksen välillä

4.1 Yhteisiä piirteitä ja eroja

Digitaalisella ja perinteisellä maalauksella on paljon yhteistä. Molemmat ovat kiireisiä kognition, reflektoinnin, ympäröivän todellisuuden rakentamisen parissa. Molemmat ajattelevat kuvissa, mutta on jotain, joka erottaa pohjimmiltaan yhden maalaustyypin toisesta.

Olennainen ero on siinä, että perinteinen taiteilija maalaa maaleilla, kun digitaalitaiteilija maalaa valolla. Tästä seuraa muita kuvan luomisen lakeja.

Perinteisen maalauksen vertailukohtana on valkoinen tai lähes valkoinen kankaan tai paperin väri. Tämä väri kuvaa valoa ja sen heijastuksia. Siksi taiteilijoilla oli vaikeuksia maalaa esimerkiksi sinistä taivasta. Päivätaivas maisemassa on kevyin kohde, kaikki muu on vain heijastus eri intensiteetillä. Sininen ei kuitenkaan ole ollenkaan niin kirkas kuin valkoinen. Piirtäessään sinistä taivasta taiteilija kohtasi sen tosiasian, että on mahdotonta kuvata loistavaa taivasta. Kankaalla on täysin erilaisia sävysuhteita. Ero taivaallisen valon ja heijastuneen valon välillä ei ole niin suuri kuin se todellisuudessa on.

Tämä ongelma ratkaistiin eri tavoin. Esimerkiksi 1700-luvun mestarit maalasivat kaikkia esineitä ei luonnosta, vaan tarkistamalla niiden heijastuksen Clauden peilistä (nimetty taiteilija Claude Lorrainin mukaan). (Rabchuk 2017.) Tämä on musta peili, joka teki todellisuuden hieman vaimeaksi, tummemmaksi. Taiteilija kuvasi kaikki esineet siten, että musta peili heijasti niitä, mutta taivas oli maalattu luonnosta. Tässä tapauksessa syntyy kirkkaan valon vaikutus.

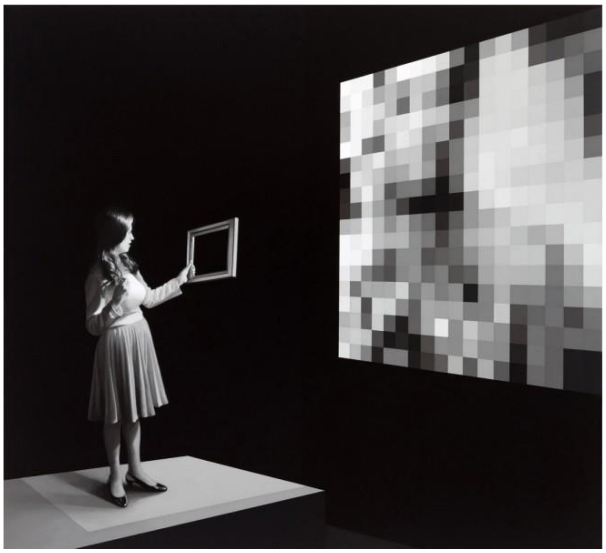
Digimaalauksessa tilanne on aivan toisenlainen. Näytön valo on erittäin kirkas, melkein yhtä kirkas kuin todellisen päivätaivaan valo. Siksi valonlähteen (taivas, aurinko, tuli, sähkölamppu) kuvaan temppuja ei tarvita, mutta tämä ei tarkoita, että 2D-taiteilijan tehtävä olisi helpompi. Toinen vaikeus ilmenee. Valaiseva näyttö on peitettävä sivellinvedolla niin, että siitä saadaan konkreettinen tekstuuri kohteista, niiden aineellisuudesta ja käsin kosketeltavasta massasta. Tässä on erittäin tärkeää olla tekemättä virhettä. On tarpeen saavuttaa kuvasta sellainen tila, että näytön valo näkyisi vain siellä, missä se todella on ja muusta maalauksesta tulee jättää tiheyden tunne.

Toinen ero on työrajoitusten saatavuus. Taiteilija, joka maalaa öljyllä tai muulla materiaalimaalilla, on rajoitettu hänen saamiensa värien ja sävyjen määrällä. Suuret taiteilijat ovat aina työskennelleet hyvin rajallisessa värivalikoimassa, jopa sellainen kirkas ja värikäs kuin Van Gogh. Kaikella mehukkuudellaan, yhdessä työssä löydämme enintään

4-5 väriä. Jopa koko palettia käytettäessä on vaikeaa luoda niin värillisiä kankaita kuin näytöllä, koska näytöllä ei ole väripigmenttejä, vaan värillistä valoa. Digitaalinen paletti antaa rajattoman valikoiman väriyhdistelmiä ja paljon vaihtoehtoja sen sekoittamiseen.

4.2 Andrew Sendor

1800-luvun puolivälissä uuden keksinnön ilmaantuminen herätti keskustelua: mitä maalaus voi tehdä, mitä valokuvaus ei? Melkein kaksi vuosisataa myöhemmin Andrew Sendor (1977), joka valmistui arvostetusta Pratt Institutesta New Yorkista ja Columbian yliopiston tähtitieteen laitoksesta, päätti liittyä keskusteluun. Hyperrealistisissa öljymaalauksissaan hän tasapainoilee maalauksen ja valokuvauksen välillä käyttämällä digitaalista formaattia, digitoimalla kuvan, käyttämällä mosaiikkiefektiä ja siten rikastaen molempia kuvataiteen tyyppejä (Kuva 3, Kuva 4). Kuvitteellisissa näyttelyissä oleviin kuvitteellisiin installaatioihin kuuluu yksivärisiä, yleensä mustavalkoisia kankaita ja joskus jpg-tiedostoja.



Kuva 3. Teos öljy pellavalle asennettu paneeliin 21 x 23 tehty 2012 (Art of Andrew 2012)

Kuva 4. Teos öljy paneelissa, 46 x 62,5 tehty 2013 (Art of Andrew 2013)

4.3 Sami Lukkarinen

Taiteilija Sami Lukkarinen on mielestäni vaikuttanut minuun eniten. Tutustuin hänen työhönsä ensimmäisen kerran noin 5 vuotta sitten, kun olin Helsingin museossa. Nämä teokset tekivät minuun suuren vaikutuksen uskomattomalla estetiikallaan ja tekniikallaan.

Sami Lukkarinen tarkastelee öljymaalauksissaan digitaalisen kuvan ja maalauksen suhdetta sekä sosiaalisen median profiilikuviin liittyvää ilmiötä. Lukkarinen luo suurilla pikselöityillä maalauksillaan välitilan, jossa kohtaavat kaksi vastakkaista esitystapaa. Lukkarinen tekee suuria öljymaalauksia tutkimalla pikselin värisävyä. Hän sekoittaa vastaavan sävyn öljymaaleihin ja maalaa sen palettiveitsellä kankaalle. Palettiveitsellä piirretyt rajat pysyvät selkeinä. Ne menevät päällekkäin yhä uudelleen ja muodostavat kuvassa kolmiulotteisen pinnan. Hänen teoksissaan on myös tilaelementti: läheltä katsottuna saa vaikutelman abstraktiosta ja maalauksesta, mutta kaukaa katsottuna hahmo tarkentuu.

Kuva 5. Marilyn Monroe, öljyvärimaalaus, 2018 (Sami Lukkarinen works 2018)

5 Ongelmat

5.1 Riskejä

Nykytaiteeseen on paljon vaikuttanut digitaalisen teknologian nopea kehitys, sekä hämmästyttävä edistyminen uusien, houkuttelevampien ja kestävämpien materiaalien käyttöönotossa, joiden kanssa taiteilijat voivat työskennellä. Molemmat innovaatiot ovat laajentaneet luovuuden näköaloja ja avanneet uusia taiteellisia rajoja. Ne ovat myös antaneet nykytaiteilijoille mahdollisuuden lyhentää taideteoksen esittämiseen kuluvaa aikaa minimiin, joka vapauttaa heidät keskittymästä enemmän mietiskelyyn, luovuuteen ja innovatiivisten ideoiden kehittämiseen sekä huolelliseen taideteoksen valmisteluun.

Teknologian vaikutuksesta taiteilijoihin liittyy negatiivisia riskejä. Nyt on tarjolla laaja valikoima mahdollisuuksia uusien teknologioiden avulla, jolla voi olla vaarallinen kielteinen vaikutus juuri siksi, että ne tarjoavat taiteilijoille ilmaisukeinoja, joita he eivät koskaan kuvitelleet mahdollisiksi. Lukemattomien vaihtoehtojen edessä taiteilija voi olla järkyttynyt, hämmentynyt ja ymmällään, ja nämä tunteet voivat heijastua hänen töihinsä. Hänen taideteoksensa voi muuttua yhä enemmän toistuvaksi ja mielikuvituksettomaksi. Siten luovuuden liekki sammuu ja inspiraation aalto väistyy.

Digitaalisilla tekniikoilla ja nykytekniikalla on ollut vahva vaikutus maalaustaiteeseen ja piirtämiseen. Aikaisemmin maalaus ja piirtäminen riippuivat taiteilijan taidosta käsitellä perinteisiä työkalujaan - sivellintä, lyijykynää tai hiiltä. Taiteilija kontrolloi taideteoksensa värin tiheyttä, eri sävyjen astetta, realistisuutta tai abstraktisuutta käyttämällä tavanomaisia ja laskettuja vaiheita. Taiteilijat käyttävät nykyään hiiren napsautuksia, videotyökaluja ja digitaalisia värejä, jotka näennäisesti jäljittelevät vanhoja perinteisiä työkaluja, mutta suorituskyvyn suhteen ne eroavat edelleen suuresti käytön ja hallussapitotekniikan suhteen. Ei ole epäilystäkään siitä, että inhimillinen kosketus klassisessa maalauskoulussa hyvin vaikutti maalauksen muotoon ja työkalujen vaikutukseen. Nykyaikainen teknologia on kuitenkin vähentänyt inhimillisen taiteellisen kosketuksen tarvetta suuren valikoiman erilaisia ja monipuolisia työkaluja hyväksi. Niistä jokainen on mekanismi, joka antaa pääsyn entistä laajempiin asetuksiin, jotka voivat avata taiteilijoille rajattomia näkemyksiä ja auttavat heitä ilmaisemaan itseään enemmän luovasti ja tarkasti.

Digitaidetta voidaan pitää uudenlaisena haasteena nykytaiteilijoille. Tällaisen valtavan työkalumäärän ja -ominaisuuksien käyttöön on liityttävä myös syvällinen tuntemus näiden työkalujen ja niiden ominaisuuksien kaikista yksityiskohdista, jotta taiteilija voi vastaavasti onnistuneesti toteuttaa kaikki fantasiansa ja luovuutensa määritetyn työkalun avulla, nopeimmin ja lyhyin keinoin. Toisin sanoen taiteilijat pääsevät nykyään käsiksi luovuuteen,

joka on monimutkaista ja täynnä valtavasti erilaisia tekniikoita. Taiteilijoiden on hiottava taitojaan ja ymmärrettävä nämä tekniikat hyvin voidakseen maksimoida niiden tarjoamat mahdollisuudet. Tästä haasteesta huolimatta taiteilijasta tulee jälleen laajojen työkalujen ja tekniikoiden mestari. Niistä tulee välineitä hänen näkemyksensä ja luovuutensa välityksen toteuttamisessa, jotta lopputulos voi todella heijastaa hänen persoonallisuuttaan.

On syytä huomata, että nykytaiteilijat kohtaavat suurempia haasteita esitellä alkuperäisiä taideteoksia monien uusimpien teknologian kehitysten edessä, jotka ovat laajentaneet ja monipuolistaneet taidemaailmaa. Nykyään taiteilijoiden on vaikeampaa kuin koskaan esittää omaperäisiä ja innovatiivisia ideoita. Heidän täytyy yrittää ja hyvin venyttää mielikuvitustaan menestyäkseen.

5.2 Teknisiä ongelmia

Digitaalista maalausta voidaan toistaa vain sähköisillä välineillä. Paperille tai kankaalle tulostamista rajoittavat tulostimen tekniset ominaisuudet ja itse kuvan laatu. Painettu kuva on tasainen, eikä siinä ole volyymia. Tällaisen taiteen säilyttämisen ongelma on tärkeä tuleville sukupolville: jos kuva oli olemassa vain yhtenä kappaleena, se voidaan tuhota, jos tekniikka tai tiedosto vahingoittuu. Sovelluksen epävakaan työn ja järjestelmävikojen vuoksi merkittävä osa ennen lähteen tallentamista tehdystä työstä voi kadota. Osittain tämä ongelma on ratkaistu automaattisella tallennuksella, mutta se on saatavilla rajoitetulle piirille. Myös yksi tietokonekuvan ongelmista on alkuperäisen kuvan puuttuminen, joka oli aiemmin laatukriteeri. Se vaikuttaa eniten museo- ja galleriajärjestelmään, joka ostaa alkuperäiskappaleita, jotka digitaalisen taiteen myötä ovat alkaneet heiketä. Tietokonekuvantamisen kehittyessä tärkeäksi tuli prosessi, eikä tulos. Digitaidenäyttelyitä yritetään järjestää, mutta järjestäjillä on ongelmia. Yksi niistä on alkuperäisen tuotteen puute. Tällä hetkellä sähköisten teosten näyttelyalustoja pidetään tietyillä sivustoilla, joista niitä voi ostaa hyvälaatuisina. Periaatteessa tällainen järjestelmä on kehitetty länsimaissa, ja tavallisten museoiden työhön kuuluu alkuperäisen tuotteen näyttely.

On toinenkin vakava ongelma. Yhdelläkään menneisyyden taiteilijalla ei ollut niin laajaa yleisöä, johon nykyään on varaa jokaisella, joka laittaa kuvan verkkoon. Toisaalta nämä teokset ovat täynnä monia vaaroja.

Ensinnäkin taiteilijan on pakko julkaista ne saadakseen mainetta. Toiseksi hänen on julkaistava se hyvälaatuisesti, jotta kuvallisia ansioita voidaan arvostaa. Tämä johtaa kuvan lukuisiin kopiointeihin ja sen julkaisemiseen useisiin eri kanaviin. Usein se johtaa tekijän nimen katoamiseen. Tietysti Roland Barthes (Collection of articles. M., 1984.) puhui nykytaiteen tekijänongelmasta, mutta digitaalinen taiteilija osoittautui tässä mielessä

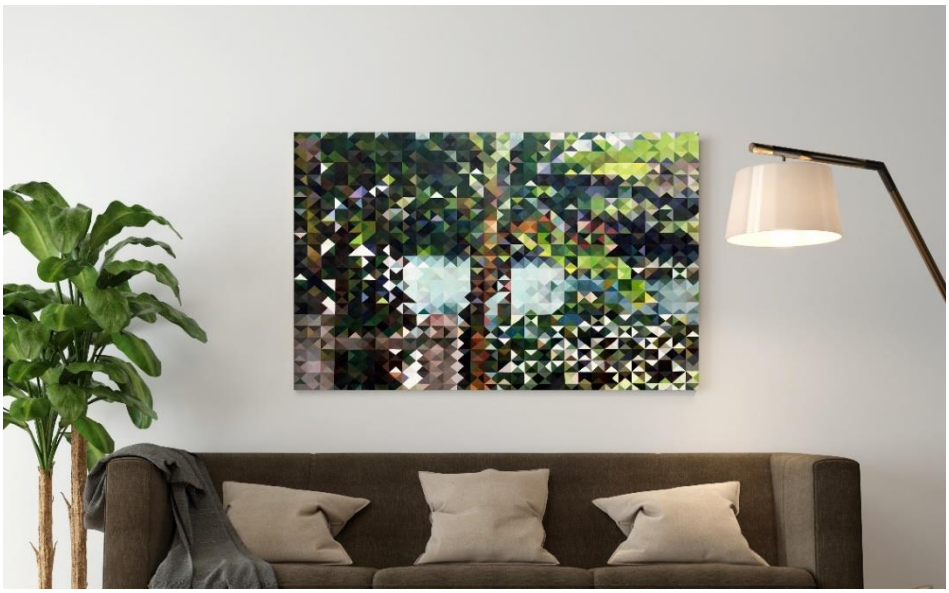
haavoittuvimmaksi. Hän ei voi mitenkään suojata teoksiaan kopioimiselta menettämättä kuvan laatua, koska hänen todisteensa ovat aineettomia. Eli Internet-tilaan saapumisen jälkeen, tälläinen kuva voidaan helposti varastaa korkean laadun vuoksi - toinen henkilö voi kaapata tekijänoikeuden, ja itse kuvaa käytetään kaupallisiin tarkoituksiin, ohittaen todellisen tekijän. Digitaalisen editorien saatavuuden ansiosta, ulkopuolinen käyttäjä voi helposti manipuloida yhtä teoksen kopiota ja vääristää tekijän ajatusta ilman hänen lupaansa.

Kolmanneksi digitaalisia maalauksia ei voida kerätä sanan tavallisessa merkityksessä, koska näytöllä näkyvä valokuva on vain digitaalinen koodi, kun sitä tarkastellaan aineellisen merkityksen näkökulmasta, johon tietokone kääntää kaikki taiteilijan ponnistelut.

6 Taiteellinen prosessi

6.1 Taiteellinen toiminta

Kuten alussa kirjoitin, olen tehnyt öljyvärimaalausta pikselitaiteen tyyliin noin pari vuotta. Olen näiden kahden taiteellisen käytännön välissä. Tämän polun alusta lähtien olen esittänyt itselleni monia kysymyksiä: onko tämä maalausta, onko se erillinen taidemuoto, onko se jonkinlainen erillinen digitaalinen taide fyysisessä kuoressaan? Teoriaosuudeni perusteella sain selville, että maalaukseni kuuluu edelleen maalaukseen, mutta uusilla laeilla ja tehty digitaalisen taiteen tarjoamien uusien työkalujen avulla. Idean tekninen puoli tuli mieleen, kun kävin Värin lämpötila ja tilailluusio - maalauskurssilla. Sitten aloin miettiä, mistä olin kiinnostunut, mikä voisi teoreettisesti näyttää mielenkiintoiselta, epätavalliselta, jopa kaupalliselta ja auttoi myös kehittämään väritieteen taitojani. Tuli mieleen digitaalinen pikselitaide. Halusin myös luoda jotain omaa, jotain poikkeuksellista, jotain uutta ja laittaa siihen osan persoonallisuuttani. Yritin yhdistää kaiken tietoni valokuvauksesta, digitaalisesta taiteesta, taiteelliset taitoni luodakseni ensimmäisen pikselimaalaukseni. Siitä lopulta tämä oli matkani alkuun tämän aiheen ja maalauksen tutkimisessa. Ensimmäinen pikselimaalaukseni perustui tavalliseen palmupuuhun, jonka kuvasin lomallani etelässä (Kuva 6). Tämä kuva säteili minulle hyviä muistoja ja tuntui mielenkiintoiselta luoda tämä muisto ja tunteet pala kerrallaan taiteelliselle kankaalle. Aloin myös ajatella, että muistot menettävät entisen kirkkautensa ja tarkkuutensa ajan myötä. Päässä ne vaeltavat harvemmin, värit haalistuvat ja kuva tulee epäselväksi. Aivan kuten kuvassani, kuva ei ole selkeä, mutta melko ymmärrettävä ja katseltavissa. Se vastasi myös kurssin tehtävään, se oli illuusio sumeasta kuvasta, joka oli jaettu pikseleihin.



Kuva 6. Palmupuu, öljyvärimaalaus pikselitekniikalla 2020

6.2 Motivaatio

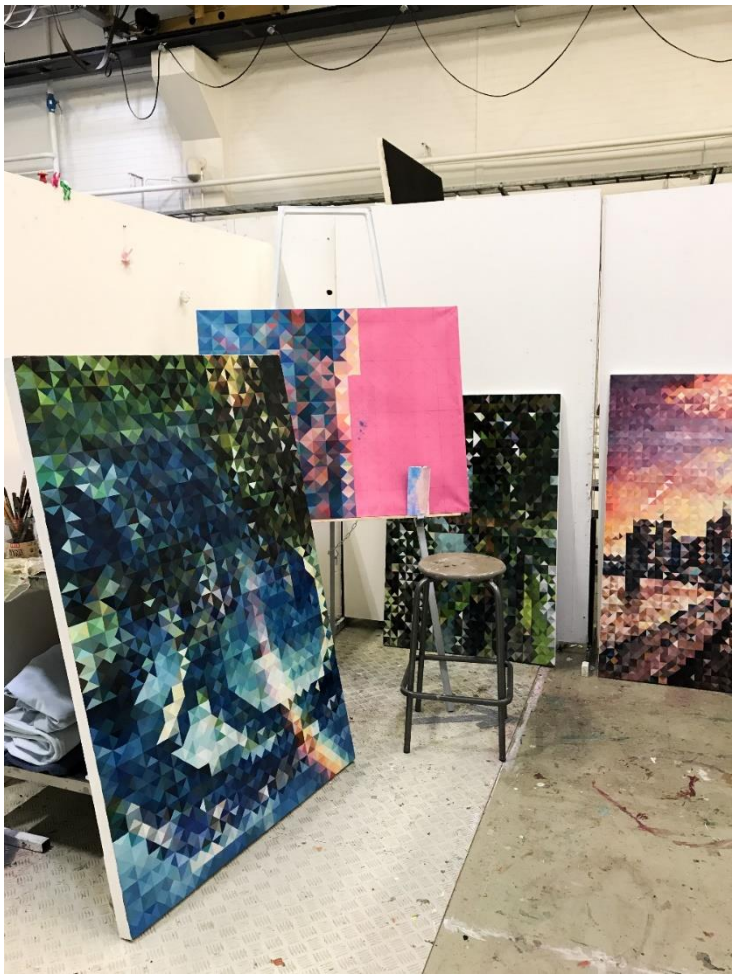
Kun työskentelin näiden maalausten parissa, tutkimuksen tavoitteet muuttuivat tai vahvistuivat. Tunnistin itselleni useita päätehtäviä, jotka motivoivat minua toteuttaessani näitä maalauksia.

Oli mielenkiintoista tutkia nykyaikaisen digitaalisen tai voisi sanoa graafisen pikselitaiteen havainnoista eli siirtämistä fyysiseen muotoon (Kuva 7). Mietin, miltä tietokoneella oleva kuva voisi näyttää nimenomaan fyysisessä versiossa käyttämällä materiaalia, kuten öljyä, ja kuinka erilainen lopputulos olisi, kuinka paljon havainto muuttuu ja kuinka paljon väripaletti muuttuu, kun se levitetään kankaalle. Vastaus oli, että teoksen luonnoskuva, joka on tehty tietokoneella eroaa fyysisestä, samoin kuin käsitys tällaisesta taiteesta. Fyysisessä muodossa teos näytti heräävän eloon. Kaikki pikselit alkoivat pyöriä tanssissa antaen öljymaalaukselle rytmiä ja energiaa. Valitettavasti tietokonekuvassa ei ollut sellaista tai en ole vielä saavuttanut sellaisia taitoja luodakseni niin syvällisiä digitaalisia teoksia. Joka tapauksessa, havaintojeni mukaan tietokoneella oleva luonnos näytti tasaisemmalta eikä sisältänyt erityistä tunnelmaa työssäni.

Toinen keskeinen tekijä tämän idean kehittämisessä oli se, onko mahdollista systematisoida maalaus niin, että se voidaan jakaa tietyiksi eri väripaletteiksi ja koota kolmioista tietty kuva, jossa on oma viestinsä, kontekstinsa, historiansa ja todellisen kuvansa (Kuva 8). Kuten käy ilmi, voi. Siitä huolimatta aion edelleen kehittää taitojani värintoistossa.

Se oli myös ehdottomasti suunnattu yleiseen kehittymiseeni maalarina. Tarkoitan, että jokaisen värin purkaminen ja sävyjen järjestäminen vaatii varmasti tiettyjä taitoja ja hyvää silmää. Aloin myös tutkia värien oikeaa sekoitusta, väritiedettä, sitä, miten silmä havaitsee eri värejä valon sijainnin mukaan. En käytänyt näissä teoksissa puhtaita spektrivärejä. Käytin maalauksessa tiettyjä luonnollisia sävyjä lopullisen kuvan idean mukaisesti. Yritin saada kuvan syvällisemmän käsityksen käyttämällä vain kolmioita.

Kuva 7. Future, öljyvärimaalaus pikselitekniikalla, 2020



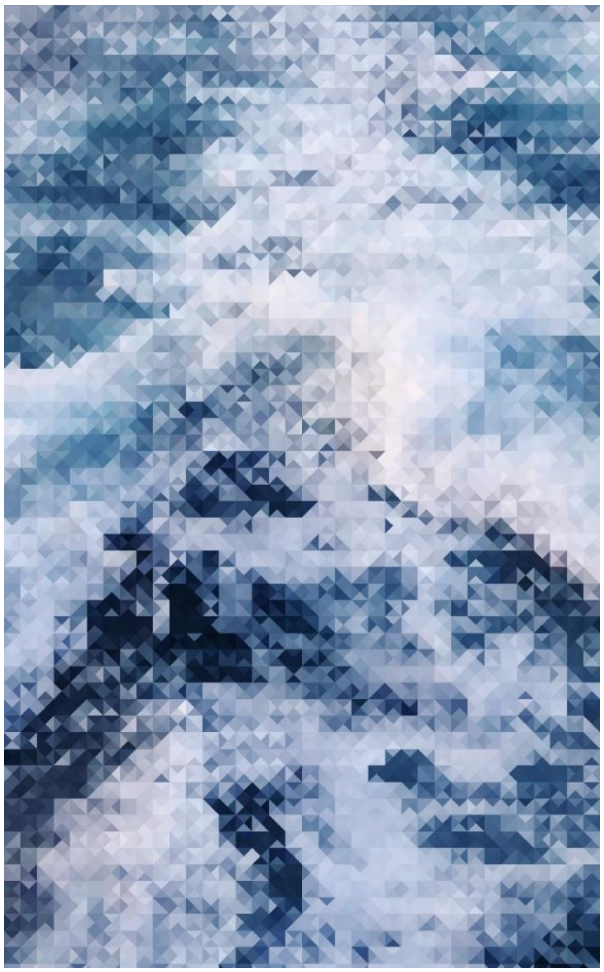
Kuva 8. Työpaja, 2021

6.3 Taiteellinen tuotanto

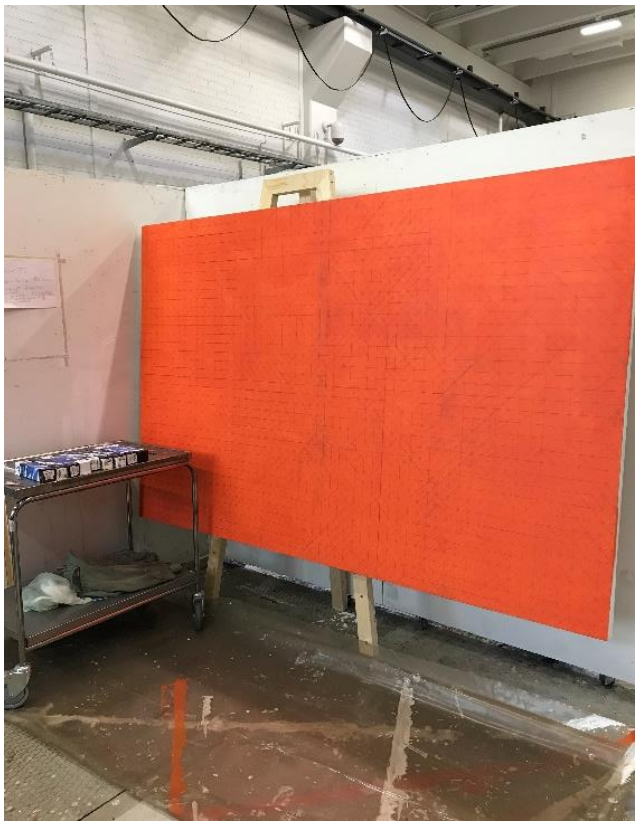
Opinnäytetyöni oli parametreilla 144x228 cm tehty öljyvärimaalaus pikselitaiteen tyyliin. Tässä työssä tärkeintä oli luonnoksen valmistelu ja selkeät parametrit (Kuva 9). Käytin matemaattista laskentaa kankaan valmistelu- jo toteutusvaiheessa. Solujen lukumäärä ja niiden järjestys olivat viime kädessä vastuussa kuvan lopullisesta maalauksesta ja vastaavasti kuvan alkuperäisestä konseptista ja sisällöstä. Tässä tapauksessa kuvan pituuden tuli 57 solua ja 36 solua leveä, joiden leveys ja korkeus oli 4 senttimetriä. Maalauksen lopulliset parametrit olivat 144 cm leveä ja 228 cm korkea. Tämä koko valittiin myös ottaen huomioon sen gallerian parametrit, jossa opinnäytetyöni tuli olemaan esillä eli Imatran museossa. Otin myös huomioon tämän työn toteuttamisaikalaskelman perusteella, jotta ehdin tehdä kaikki ajoissa.

Maalauksen konsepti valittiin henkilökohtaisten esteettisten näkökohtien perusteella ja mahdollisuutena parantuneet taitojani väritieteessä. Tämä teos eroaa hieman aiemmista töistäni. Juuri siksi, että aiemmin käytin töissäni konkreettisempia esineitä. Eli ensimmäisessä teoksessani, tämä oli palmu. Toisessa, se oli vuoren kallio. Kolmannessa, se oli kaupunki jne. Opinnäytetyössäni valittiin kuva merestä ja sen leviävistä aalloista. (Kuva 10). Vesi itsessään oli melko abstraktia. Tällä tekniikalla oli melko vaikea välittää katsojalle kuvaa vedestä. Ajattelin tuolloin, että tämä olisi myös minulle haaste ja voisi todella näyttää taitoni pikselimaalauksessa ja värien tuntemisessa. Valokuva otettiin henkilökohtaisista arkistoista ja muokattiin Inshot-sovelluksella, minkä jälkeen tehtiin värikorjaus Photoshopissa. Sen jälkeen maalauksesta tehtiin iso printti, joka oli lähes samanlainen kuin lopputyön alkuparametrit. Jotta solujen värit olisivat paremmin näkyvissä ja itse teos visualisoitusi paremmin. Kankaassa käytettiin puuvillaa ja pohjamaalissa puuliimaa ja gesso. Seuraavaksi kangas peitettiin oranssilla akryylimaalilla (Kuva 11 ja Kuva 12). Tämä väri valittiin maalauksen ylivoimaisen sinisen perusteella ja sitä käytin näyttämään väriä paremmin. Maalasin maalauksissani kankaan aina vastakkaisella värillä. Tämä teki työn väreistä luonnollisempia ja syvempiä. Sitten koko kankaalle piirrettiin 2052 solua, erityisesti 8208 kolmiota. Itse asiassa tämä oli kaikki valmisteluvaihetta ja luonnosta työhön. Sitten seurattiin vain tarkkaavaisuus, värien sekoitustaidot ja paljon aikaa (Kuva 13). Työ aloitettiin lokakuun alussa 2021 ja valmistui 18.1.2022 (Kuva 14).

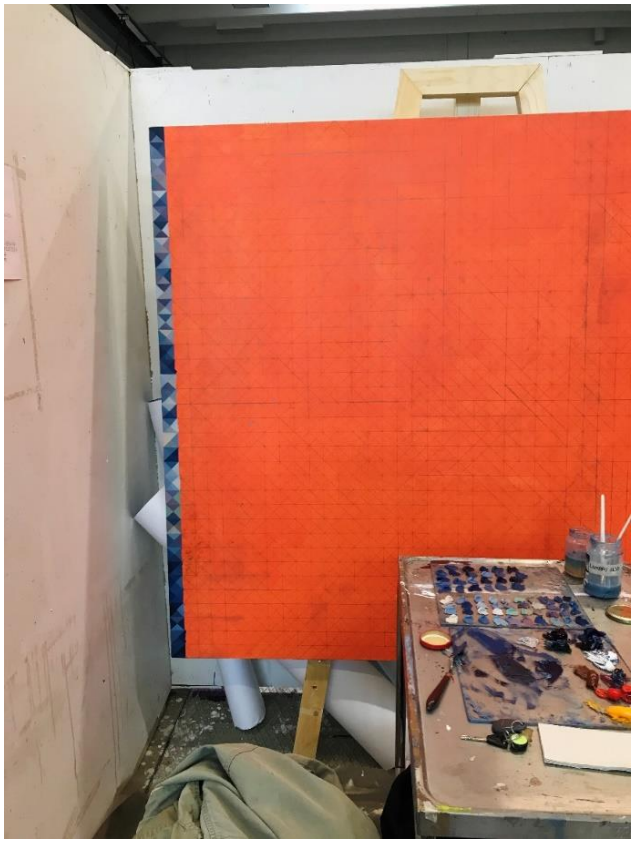
Kuva 9. Koon valmistus



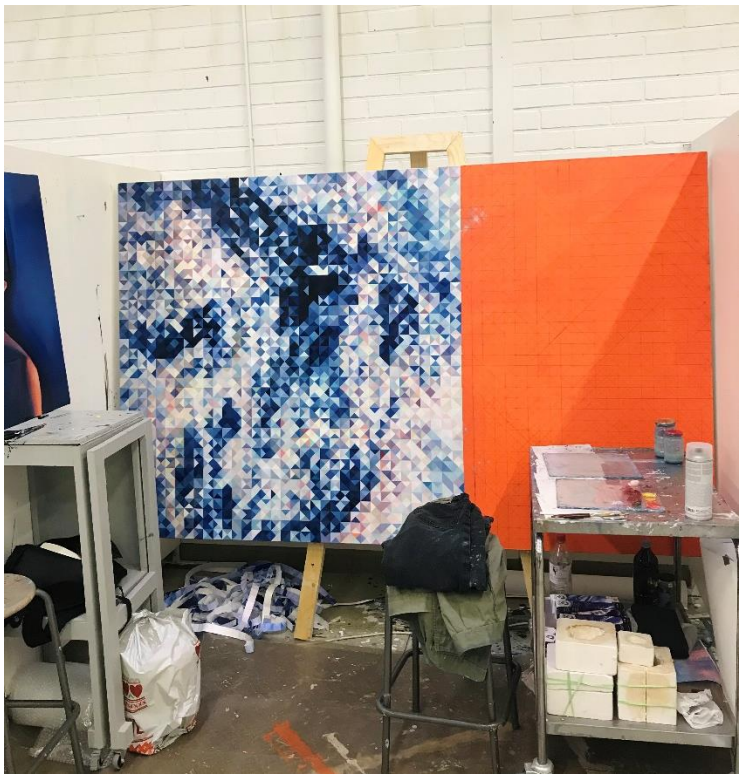
Kuva 10. Digitaalinen luonnos



Kuva 11. Valmistettu kangas



Kuva 12. Työn alku



Kuva 13. Maalaus prosessissa

Kuva 14 . Maalaus loppuvaihessa

6.4 Prosessi ja materiaali

Kaikkien valmisteluvaiheiden jälkeen tärkein työprosessi oli värien sekoittaminen. Valitsin kuvasta yhden pilarin ja aloitin sekoittaa värejä mahdollisimman lähelle, minkä näin valmiista luonnoksesta. Joka tapauksessa digitaalinen luonnosversio oli aina erilainen kuin varsinainen työ (Kuva 16). Tämä johtui siitä, että kankaalla käytetiin ensinnäkin kankaalla olevan pinnoitteen päinvastaista väriä. Toiseksi oli varmasti inhimillinen tekijä. Kun katsoin väriä aiemmin tehdystä luonnoksesta, vaikka yritin sekoittaa värin mahdollisimman lähelle kuvaa, mutta päivänvalo saattoi loistaa täysin eri tavalla. Silmä voi reagoida ja tarkastella värejä eri tavoin. Työpajan loistelampuilla ja itse päivänvalolla oli erilainen hehkuspektri. Tällaiset vivahteet vaikuttivat varmasti työhön ja tulokseen. En pitänyt sitä huonona asiana. Päinvastoin, teos osoittautui elävämmäksi kuin tietokoneen näytöllä.

Työprosessilla oli minuun rauhoittava vaikutus. Yleensä sekoitin itselleni päivän väripaletin ja yritin laittaa ne kankaalle mahdollisimman huolellisesti. Se oli kuin palapelin tai mosaiikin kokoamista. Tämän prosessin monimutkaisuus oli ehkä vain huomion ja sinnikkyyden täydessä keskittymisessä. Minulla oli harvoin ongelmia tämän kanssa elämässäni. Lapsesta asti rakastin piirtää kaikkea pienissä yksityiskohdissa. Tehdä jotain pienestä suureen.

Käytin öljyä maalausteni tekemiseen (Kuva 15). Öljy materiaalina on aina ollut minulle erittäin syvä materiaali. Värintoistolla oli ilmiömäinen taso ja mielestäni mikään muu materiaali ei ole saavuttanut tällaista menestystä, kuten öljy. Tämä materiaali tarjoaa hyvän maalien sekoittumisen kaikenlaisten sävyjen saamiseksi. Öljy itsessään on hyvin helposti muunneltava materiaali, kuten elävä ja liikkuva materiaali. Öljy on aina ollut taiteilijoiden keskuudessa arvostettu materiaali, jo pelkästään siksi, että se säilyttää alkuperäisen värinsä maalien täydellisen kuivumisen jälkeen.

Kuva 15. Väripaletti

Kuva 16. Valmis teos Imatran museossa 2022

7 Yhteenveto ja pohdinta

Uusien teknologioiden vaikutus taiteeseen on kiistaton, ja digitaalinen maalaus on uusi virstanpylväs kuvataiteen historiassa. Tietotekniikan kehityksen myötä kuvataide on saanut uuden kehitysmuodon ja saavuttanut uuden tason - virtuaalisen. Perinteisten tekniikoiden jäljittelystä lähtien, digitaalinen taide pystyy tarjoamaan omat erityiset, ainutlaatuiset menetelmänsä kuvan luomiseen. Nopeasta kehityksestään huolimatta, tämä prosessi on edelleen huonosti ymmärretty ja vaatii tarkempaa harkintaa.

Tämän vaikutuksen arviointiongelma on edelleen kiistanalainen. Taiteen ja kulttuurin asiantuntijat jakautuvat kahteen leiriin: ne, jotka hyväksyvät tämän vaikutuksen ja näkevät mediataiteen edistysaskeleena kehityksessä, lupaavana suuntana ja ne, jotka eivät hyväksy, arvioivat mediataiteen degradaatioksi. (Shirinkina 2011.) Tämä ongelma on vain taistelua konservatiivien ja innovaattorien välillä, mikä on varsin tyypillistä kaikille kulttuurisen evoluution vaiheille.

Voidaan myös todeta, että digitaalisen maalaustekniikan synty ja kehitys on vaikuttanut voimakkaasti moniin nykytaiteen alueisiin. Nykyaikainen kuvataide ja teknologiat kehittyvät kuitenkin molemminpuolisen vaikutuksen ja keskinäisen riippuvuuden olosuhteissa. Kulttuurin ja taiteen kehityksen dialektiikka stimuloi taiteellisen luovuuden digitaalisten teknologioiden ja niiden ohjelmistojen parantamista, ja kehittämistä.

Kuitenkin havaittiin, että digitaalisen taiteen vaikutuksella on positiivinen vaikutus perinteiseen maalaukseen ja taideteosten luomisprosessiin. Taiteilijoille on avautunut laaja alusta kehittymiselle ja itsensä toteuttamiselle, avautunut uusia mahdollisuuksia ilmentää taidettaan erilaisilla uusilla työkaluilla.

Erityisesti teknologialla on positiivinen vaikutus taiteellisessa työssäni. Ilman uusia teknologisia mahdollisuuksia olisi melko vaikeaa tai jopa mahdotonta pikselöidä työtäsi ja laskea kaikki työvaiheet, joita prosessissa voi syntyä.

Pikselitekniikalla on myös monia vaihtoehtoja sen kehittämiseen. Tässä tekniikassa on piilotettu tuhansia erilaisia yhdistelmiä sen toteuttamista ja parantamista varten. Voi kokeilla erilaisia pikselimuotoja, erilaisia kangasformaatteja, voi jopa siirtyä kankaista kokonaan pois ja käyttää erilaisia materiaaleja.

Lähteet

Belozerov, O. & Selina, A. 2019. Tsifrovaya zhivopis' – zamena sovremennomu iskusstvu? // Habarovsk (Korvaako digitaalinen maalaus nykytaiteen?)

Benjamin, W. 1996. S. 66-91 Kratkaya istoriya fotografii // Moskova (Valokuvauksen lyhyt historia)

Barthes, R. Collection of articles M. 1984. The third sense. Structure of the film. Some problems in the analysis of works of the screen // New York (Kolmas aisti. Elokuvan rakenne. Joitakin ongelmia näytön teosten analysoinnissa)

Bugayeva, P. 2016. Tsifrovaya zhivopis' kak innovatsiya v iskusstve // Krasnoyarsk (Digitaalinen maalaus taiteen innovaationa)

Hanolainen, D. 2016. Komp'yuternoye iskusstvo kak problema morfologii iskusstva // Moskova (Tietokonetaide taiteen morfologian ongelmana)

Knight, J. 2015. Digital Art - Themes and Principles for Engagement // Portugal (Digitaalinen taide – Sitoutumisen teemat ja periaatteet)

Lukkarinen, S. 2012. Galeria Forsblom

Lacoste, R. 2021. Allships

Lacoste, R. 2017. Iamag

Lorrain, C. 2017. Atlas Obscura

Prokhorov, S. 2011. Sovremennaya zhivopis' i komp'yuternyye tekhnologii: ot fotorealizma do zhivopisi 3D-art // Barnaul (Nykymaalaus ja tietokoneteknologiat: fotorealismista 3D-taidemaalaukseen)

Rabchuk, N. 2017. Museum of digital art

Sendor, A. 2017. Art of Andrew Sendor

Skolota, Z. 2013. Sovremennoye iskusstvo: formy i tekhnologii // Molodoy Uchenyy (Nykytaide: muodot ja teknologiat)

Shirinkina, V. 2011. Vliyaniye novykh tekhnologiy na sovremennoye iskusstvo // Ekaterinburg (Uusien teknologioiden vaikutus nykytaiteeseen)

Soloviev, A. 2019. Novaya estetika informatsionnogo veka: iskusstvo kak baza dannykh // Ryazan (Tietojen aikakauden uusi estetiikka: taide tietokantana)

Turlyun, L. 2011. Mesto komp'yuternoy grafiki v virtual'nom iskusstve // Molodoy uchenyy (Tietokonegrafiikan paikka virtuaalitaiteessa)

Turlyun, L. 2012. Imitatsiya traditsionnoy zhivopisi i grafiki sredstvami komp'yuternoy grafiki // V mire nauchnykh otkrytiy (Perinteisen maalauksen ja grafiikan jäljitelmä tietokonegrafiikan avulla)