



INTERNET-KULTTUURI NYKYTAITEESSA

Timo Höyssä

Opinnäytetyö
Kuvataiteen koulutusohjelma
Huhtikuu 2016

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Kuvataiteen koulutusohjelma

HÖYSSÄ, TIMO:

Internet-kulttuuri nykytaiteessa

Mikä on internet-kulttuurin ja nykytaiteen välinen suhde?

Opinnäytetyö

Huhtikuu 2016

Tiivistelmä

Tutkimuksessa tarkastellaan internet-taiteen historiaa ja nykyisiä esityskäytäntöjä sekä sitä miten globaali internet-kulttuuri on muokannut nykytaidetta sekä galleriassa että webissä. Tutkimuksessa kysytään miten internetin kehitys on vaikuttanut internet-taiteeseen sekä post-internet-taiteen syntyyn? Mikä on internetin paikka nykytaiteessa sekä populaarikulttuurissa?

Asiasanat: animaatio, internet, nykytaide, installaatio, populaarikulttuuri

Abstract

Internet culture in contemporary art

A study on the history of Internet art and its current forms of presentation as well as how global cyberculture has shaped contemporary art in the gallery and the web. How the advancement of Internet has affected Internet art and the birth of post-internet art? What is Internet's place in contemporary art and popular culture?

Keywords: animation, Internet, contemporary art, installation, popular culture

SISÄLLYS

| | |
|------------------------------------------|----|
| 1 JOHDANTO..... | 4 |
| 2 INTERNET-TAITEEN SYNTY..... | 5 |
| 3 POST-INTERNET..... | 8 |
| 4 INTERNETIN HAASTEET NYKYTAITEESSA..... | 11 |
| 5 GIF, /'gɪf/..... | 14 |
| 6 LOPUKSI..... | 17 |
| LÄHTEET..... | 18 |
| KUVALIITTEET..... | 20 |



Lola

@runlolarun

🚬 this is not a pipe

#emojiarthistory

2/11/13, 8:01 PM



Twitter meemin ”emoji art history” versio René Magritten teoksesta *Kuvien*

Petollisuus. Kuva: twitter.com/runlolarun 2013

1 JOHDANTO

Arkeemme saapui 1990-luvulla orastava ilmiö joka muokkasi sekä nörtti-, että taidemaailmaa ja varsinkin ihmisiä niiden väliltä. Syntyi internet ja uusi globaalin median muoto. Koko maailma aukeni tietokoneen näytölle, kunhan jaksoi odottaa että modeemi yhdisti. Internetistä tuli osa kulttuuriamme, ja samalla oven aukaisulla osa kulttuuristamme siirtyi internetiin. Päästyään 2000-luvulle suuri digitaalinen sulatusuuni onnistui luomaan oman sisäisen kulttuurinsa joka valuttaa vuolaasti käsitteitä ja ideoita itsestään sekä itseensä.

Opinnäytetyön kirjallinen osuus *Internet-kulttuuri nykytaiteessa* tutkii internet-kulttuurin sekä -taiteen historiaa ja sen paikkaa nykytaiteen piireissä. Kuinka suurvaltapoliittikan muutokset toisen maailmansodan jälkeen vaikuttivat itse internetin sekä internet-taiteen syntyyn ja miten ne muuttuivat 2000-luvulle siirryttäessä? Tutkimuksesa tarkastellaan millaisia haasteita ja mahdollisuuksia internet tuo nykytaiteen esittämiseen ja miten yksittäinen kuvataiteilija pystyy käyttämään sitä oman taiteensa kontekstissa? Lisäksi kysytään mikä on internet-kulttuurin ja nykytaiteen välinen suhde nykypäivänä?

2 INTERNET-TAITEEN SYNTY

Internet on maailmanlaajuinen tietoverkko joka kehitettiin Yhdysvaltain armeijan tarpeisiin 1960-luvulla, mutta on vuosien varrella muokkautunut jokapäiväiseen käyttöömme ja luonut oman ala-kulttuurinsa.

Kylmä sota herätti uusia uhkia Yhdysvaltain armeijalle toisen maailmansodan jälkeen. Neuvostoliiton ydinkokeet, kasvava avaruuskilpa sekä monet kansainväliset selkkaukset supervaltojen välillä – esimerkiksi Kuuban ohjuskriisi vuonna 1962 – loivat supervaltojen välille kauhun tasapainon ja pelon mahdollisesta ydinsodasta. Yksi tämän pelon tuotteista oli Yhdysvaltain armeijan päätös antaa rahoitusta internetin isoisän luomiselle, ARPAnet-tietoverkolle (Advanced Research Projects Agency). ARPAnet toimi samalla periaatteella kuin internet nykyäänkin; se mahdollisti verkostoitumisen useiden itsenäisten tietokoneiden välillä ilman erillistä keskusyksikköä – vaikka yksi ”solmu” verkossa kaatuisi, ARPAnet pysyisi vielä pystyssä ja toiminnassa. ARPAnetin käyttöoikeuksia oli laajennettu 1970-luvulla myös yliopistojen sekä tutkimuslaitosten käyttöön ja 80-luvulle päästyään akateemiset ja armeijan tietoverkot erkanivat omiksi verkostoiksen. Näihin aikoihin akateemisista tietoverkoista aloitettiin käyttämään nimitystä ”internet”. Uusien, ja helppokäyttöisten ohjelmien kuten sähköpostin ja IRC-pikaviestintäpalvelun (Instant Relay Chat) myötä verkostoitumisen tarve laajeni mm. uutispalveluiden käyttöön helpon informaation välityksen takia. (Leiner 2012)

Internetin kanssa yhtä aikaa kehittyi myös tietokonetekniikka. Huoneen kokoisista 1960-luvun supertietokoneista oli 90-luvulla kehittynyt kompakteja toimisto- ja kotitietokoneita, jotka olivat paljon enemmän kuin vain ylisuuria laskimia. Tietokoneiden toimisto- ja hupikäytön yleistyttyä kotitalouksissa koettiin myös

tarvetta tarjota tälle uudelle käyttäjäkunnalle mahdollisuus päästä käsiksi aiemmin käteväksi havaittuun internetiin. Internetin annettiin yksityisten operaattorien jaettavaksi ja täten se kaupallistettiin valtaväestöä varten. Aiemmin käytössä olleiden uutisryhmien ja IRC-keskustelujen ohelle luotiin helppokäyttöisempiä nettisivuja, joita pystyttiin katsomaan helpon käyttöliittymän kautta kotikoneelta modeemin yhdistettyä nettiin, ja jos hieman opetteli koodausta, pystyi itse luomaan yksinkertaisia nettisivuja.

Neuvostoliiton hajottua vuonna 1991 Euroopan kansalaisjärjestöt alkoivat panostaa taiteisiin ja kommunikaatioon perustamalla tietokonekeskuksia ja mediaohjelmia, jotka tarjosivat koulutusta, pääsyä internetiin ja työkaluja sen muokkaamiselle. Monet internet-taiteen kärkinimet tekivät aluksi offline-taidetta, ennen kuin löysivät internetin ja alkoivat työstään omia teoksiaan sinne sopivaan muotoon. Internet oli työkalu Euroopan ja Venäjän alueiden rajojen aukaisemiselle sekä tiedon levitykselle taiteilijat ymmärsivät käyttää tätä hyödykseen teoksissaan.

Stephen Wilsonin (2002, 560) mukaan internet-taiteella on viisi osaa, jotka yhdessä tekivät siitä omaperäisen taidemuodon 90-luvulla:

1. Ihmisten väliset yhteydet
2. Yhteistyö ja tiimityöskentely
3. Yleisten gallerioiden luominen
4. Kansainvälisyys
5. Netin kontekstien kommentointi

(Lambert 2013, 12)

Internetin alkuaajoilla taiteilijoilla oli vain yksinkertaisia työvälineitä joilla luoda taidetta netissä: sähköposti, nettisivut, video tai animaatio. Näissä kaikissa käytettiin joko tekstiä, kuvia tai tietokoneella luotuja grafiikoita mukaan lukien kaikkia edellä mainittuja erilaisissa yhdistelmissä – kaikki sen aikaisen teknologian sallimassa pienessä resoluutiassa. Taiteilijat, puhumattakaan koko taidemaailmasta, eivät olleet

aivan varmoja miten internetiä kannattaisi käyttää taiteen kontekstissa. Mutta internet tarjosi internet-taiteen pioneereille tavan keskustella ja oppia aiheesta muiden kollegoidensa kanssa. Mikä alkoi vain yksinkertaisena sähköpostien vaihdolla samanmielisten taiteilijoiden välillä, johti pian teoksien yhdessä tekemiseen sekä taiteilijaryhmien syntymiseen. Internet-taiteilijoiden tiivis verkko synnytti monia taiteilijaryhmiä, kuten *THE THING*, *Rhizome.org* ja *net.art per se*. Rachel Greene (2004 52–55) mainitsee kirjassaan ”*Internet Art*” yhtenä tärkeimmistä ajan taiteilijaryhmistä *Net.art per se:n*, joka muokkasi käsitystä mitä internet-taiteen tekeminen on. *Net.art per se*-ryhmä, kuten monet muutkin internet-taiteilijat, sai alkunsa Neuvostoliiton romahtamisen jälkeisellä Venäjällä ja Itä-Euroopassa, joissa avantgarde taiteilijat eivät arvostaneet internetissä silloin vallinnutta kaupallisuutta ja epäpoliittisuutta ja kävivätkin avoimesti sen normeja ylläpitävien sivujen kimppuun internet-taiteella ja jopa hakkeroinnilla. *Net.art per se:n* johtohahmoja oli muun muassa Vuk Ćosić (s.1966) joka teki ASCII, American Standard Code for Information Interchange tietokonemerkitö johon kuului amerikanenglannin aakkoset, numerot ja monet muut erikoismerkit, - taidetta kuva- ja videomuodossa. (kuva 1.) Ćosić työskenteli internetissä sillä ajatuksella että vain internet sallii vastakulttuurien esittämisen ja kukoistamisen kaiken valtakulttuurin välistä (Méredieu 2005, 166). Hänen ja kaltaistensa taiteilijoiden myötä ”net.art”:ista tuli käsite joka kuvasi juuri nettiin luotua taidetta, sen tekijöitä ja ideologioita halki 1990-luvun.

3 POST-INTERNET

Internet-taide sai uuden vuosituhannen kynnyksellä osakseen paljon positiivista kiinnostusta muun internetin ohella. Maailmassa oli 1990-luvun lopulla meneillään IT-buumi. Internetin kansainvälisyys ja helppo tiedon jakaminen houkutteli kaupallisia yhtiöitä ja moni yhtiö joko loi itselleen nettisivut tai siirtyi kokonaan nettiin. Zakon.org-tilastotiedesivuston mukaan vuonna 1998 netistä löytyi noin viisi miljoonaa sivua, mutta vuoden 2000 lopulla rekisteröityjä nettisivuja oli enemmän kuin kuusinkertainen määrä, yli kolmekymmentä miljoonaa kappaletta. (Greene 2004, 130) Netin huiman liikenteen myötä ihmiset kiinnostuivat internet-taiteesta ja kysyntä sille kasvoi. Esimerkiksi taidegalleriat ja museot alkoivat etsiä internet-taidetta kokoelmiinsa ja sen tekijöitä työlistoilleen.

Alkuperäisiä net.art-yhteisöjä pidettiin jo melkein kuolleina instituutioina vuoteen 1998 mennessä. Internetin ja muun maailman laajetessa internet-taiteilijoiden välinen toverillisuus rakoili monien sotien ja henkilökohtaisten syiden vuoksi. IT-buumin yhtiöt panostivat sivujensa designiin ja loivat uusia työpaikkoja ja työkaluja tuottamaan paremman tasoista kuvaa houkutelakseen käyttäjiä. Vaikka tämä toikin uusia mahdollisuuksia ja välineitä internet-taiteen tekijöille, monet tunsivat internet-taiteen menettävän arvonsa katsojien standardien noustessa muun internetin standardien myötä sekä sen tuomisessa galleriatilaan netin ulkopuolelle.

Vuosien 2000–2002 aikana IT-yritysten kuplat pokahtivat ja ne kokivat suuria tappioita pörssissä. IT-romahduksen jälkeen internetin sekä internet-taiteen päivien oletettiin olevan luetut. Näin ei selvästikään käynyt. Domenico Quarancan (2013, 29) mukaan IT-romahduksella oli kaksi seuraamusta. Osa netissä työskennelleistä

vaihtoivat kiinnostuksensa sisällöstä rakenteeseen ja alkoivat työstään niin sanottua ”Web 2.0:aa”. Yksinkertaisimmillaan ”Web 2.0” tarkoitti että käyttöön otettiin nopeampia ja kiinteitä laajakaistaliittymiä, netin sovelluksista tuli helppokäyttöisempiä sekä toiminnallisempia ja sisällön tuottamiseen tuli uusia sosiaalisen median nettisivuja sekä palveluja. Toisaalta IT-romahduksen jälkeen ihmiset tajusivat että internetin uutuudesta olikin tullut arkipäiväistä. Tämä johtuu siitä että internet – tai oikeastaan sen sisältö – muuttui 2000-luvulla. Quarancan omien sanojen mukaan: ”Laajakaistayhteyksillä internet ei ole jotain mihin tarvitsee tehdä (tai jatkuvasti katkaista) yhteys: Se on aina siellä”. Tämän oivaltamisen jälkeen taiteilijat alkoivat luoda niin sanottua ”post-internet”-taidetta. Uusien teknologian innovaatioiden myötä internet-taiteen skaala laajeni: HD-video, interaktiiviset sivut, sosiaalinen media, selainpohjaiset videopelit ja monet muut uudet median muodot olivat yhtä helposti tuotavissa nettiin kuin pelkkä teksti tai kuva.

Internet-kulttuuri on muuttunut paljon viimeisen viidentoista vuoden sisällä. Internet oli monille uusi ja tuntematon alue 1990-luvulla, jonka käyttäminen saati hahmottaminen vaati ajatustyötä. Internetin ja sen kulttuurin loivat ne jotka osasivat, mutta nykyään netin käyttäminen onnistuu melkein keneltä tahansa jossain muodossa. Uusien palveluiden myötä sisällön luonnista nettiin tuli helpompaa ja sisällön visuaalinen laatu oli huomattavasti parempaa sivujen kuten Wikipedia ja Youtube myötä. Sosiaalisen median sovellukset kuten Facebook, Twitter, Instagram ja monet muut sallivat ajatusten, ideoiden ja kommenttien jakamisen helposti sekä vapaasti 24-tuntiseen uutissyöttöön. Internetistä on tullut tietokoneidemme, älypuhelimiemme ja sosiaalisen median kautta pysyvä osa arkipäiväistä eloaamme. Samalla lailla osa internet-kulttuurista on myös löytänyt tiensä osaksi tavallista elämää. Meemeistä, eli internet-ilmiöistä ja internet-sanastosta on tullut helposti internetin ulkopuolellakin tunnistettavia asioita, kuten Suomen sosiaalista mediaa keväällä 2015 vainonnut ”Kuha”-meemi. Jopa merkittävänä pidetty englannin kielen sanakirja Oxford Dictionary nimesi vuoden 2015 sanaksi internetin chateissa ja kännykässä käytettävät

hymiöt. Ehdokas sanojen joukosta löytyi myös muita internet-termistön sanoja. (Oxford Dictionaries, 2015). Taiteilija James Bridlen (2011) puhuu ”digitaalisen purkautumisesta fyysiseen” nyky-yhteiskunnassa, kuinka esimerkiksi internet-kulttuurin kuvamaailmaa käytetään muun muassa mainosalalla ja nykytaiteessa. Bridle käyttää tästä huomiosta nimitystä ”New Aesthetics”. Hän tarkoittaa uudella estetiikalla yhteistyötämme teknologian kanssa huomasimme sitä tai emme ja miten fyysisen ja virtuaalisen, ihmisen ja koneen ”seos” näkyy kulttuurissamme. Hänen ajatuksensa ovat keränneet paljon kommenttia puolesta ja vastaan, mutta yleinen konsensus on kuitenkin digitaalisen kulttuurin ja arkemme jatkuvasta yhdistymisestä ja tämän kaiken potentiaalisuudesta tulevaisuudessa.

4 INTERNETIN HAASTEET NYKYTAITEESSA

Teosten luominen tietokoneilla ei ollut uusi ajatus internet-taiteen synnyttyä. Esimerkiksi A. Michael Noll (s.1939) loi useita taiteellisia kuvia ja animaatioita käyttäen hyväksi kirjoittamiaan algoritmeja 60-luvulla (kuva 2.). Internet oli taiteilijoille enemmänkin uusi paikka esittää taidetta. Internet-taiteen juuret voidaan jäljittää ajalle reilusti ennen julkisen internetin syntyä, varhaisiin teknologisiin taiteenmuotoihin esimerkiksi 60-luvun tietokonetaiteeseen ja televisiotaitteeseen sekä Situationisti- ja Fluxus taiteilijaryhmien ajatuksiin gallerioiden ulkopuolella toimimisesta (Paul 2003, 8).

Internet-taiteen esitys gallerioissa ja museoissa on aina ollut vähintäänkin haastavaa sille ominaisen muodon ja etiikan vuoksi. Internet-taide luotiin alun perin juurikin nettiin esitettäväksi ja monet net.art-liikkeen jäsenet vastustivat kovasti galleria-instituutioita ja kaupallisia taidemarkkinoita, joita olivat alun perinkin lähteneet karkuun netin syövereihin. Nettiin luotujen teosten installointi perinteiseen galleriatilaan loi myös haasteita. Yksinkertaisin tapa olisi ollut tietokonepäättteen eli minkä tahansa tietokoneen näytön tuominen tilaan, mutta 90-luvulla tietokoneet olivat kömpelöitä pienillä näytöillään ja galleriat kammoksuivat ajatusta. Monia tiloja varten rakennettiin tilannekohtaisia interaktiivisia esitys ja projisointimetoodeja, jotka muokkasivat internet-taiteen galleriatilassa helpommin esitettäväksi, mutta galleristien ehdotukset eivät tuolloin kelvanneet internet-taiteilijoille, joilla oli jo muutenkin vaikeuksia hyväksyä teostensa esittäminen gallerioissa internetin sijaan.

Myös internetin kehittyminen aiheutti vaikeuksia varsinkin taidemuseoille jotka halusivat teoksia kokoelmiinsa. Alati vaihtuvat ja kehittyvät serverit ja koodit tarvitsivat jatkuvaa ja aikaa vievää päivitystä ja teoksia varten tehdyt installaatiot vaativat omanlaisensa säilytysmenetelmät. Esimerkiksi Douglas Davisen *The World's*

First Collaborative sentence-teoksesta, joka koostui alun perin vuosina 1994–2000 toimineesta blogista jonne katsojat pystyivät jatkamaan yhteistä lausetta, on olemassa vain restauroitu versio uusilla nettisivuilla (kuva 3.).

Post-internet-taiteen myötä nämä ongelmat eivät olleet enää oleellisia 2000-luvulla. Gene Mchugh (2011,12) pohti *Post Internet* bloginsa ensimmäisessä postauksessa, mikä internet-taiteessa muuttui kun siirryttiin post-internet-taiteeseen? Internet ei tietenkään ollut ohi. Hänen ja myös aiemmin mainitun Domenico Quarancan (2013, 29) mukaan, se mikä muuttui oli mitä me käyttäjinä tarkoitamme kun sanomme ”internet”. Internetistä oli tullut pysyvä osa arkeamme sosiaalisen median ja Web 2.0:n myötä. Nykytaiteilijoiden nettiin luomat teokset ovat jo valmiiksi sellaisessa muodossa että se on helppo ”tulkita” galleriatilaan: kuvista tehdään printtejä, videoille on useita projisointi mahdollisuuksia, käytössä on monenlaisia älypuhelimia joilla pääsee suoraan nettiin jne. Taiteilijat osaavat myös tehdä internet-taidetta juuri tietty tila mielessään. Mutta siinä missä teosten tuominen galleriaan on helpompaa, nyky-yhteiskunnan runsas netin käyttäminen on taannut suoraan nettiin luodun taiteen suosion. Nettigalleriat ovat nykyään helppokäyttöisiä sekä taiteilijalle, katsojalle että mahdollisille ostajille. Muun muassa vuonna 2011 taiteilijaryhmä Rhizome ja seuraavana vuonna taiteilija Nicolas Sassoon (s.1981) myivät useita GIF-animaatioita yksittäisinä teoksina netistä (kuva 4.). Oston tapahduttua teos poistettiin alkuperäiseltä sivustoltaan ja ostaja sai teoksesta kopion muistitikulle (Johnson, 2014). Tilannetta voi verrata videotaiteen ostamiseen.

Internetin laajuus ja silkka luovuuden määrä herättävät kysymyksiä sen paikasta nykytaiteessa. Monet post-internet-taiteilijat käyttävät monien nettisivujen, kuten 4chan:in ja Youtube:n, käyttäjien luomaa sisältöä inspiraationa 1960-luvun pop-taiteilijoiden tapaan. Pop-taide kopioi tunnetusti sarjakuvia, kohtauksia mediasta sekä kulutustuotteista eri tavoin nykytaiteen käyttöön, aivan kuten post-internet-taide nykyään (kuva 5. kuva 6.) ja nettisivujen käyttäjien luomat kuvamanipulaatiot, videot

ja keskustelut ovat yleensä nuorisolle suunnattua, massatuotettua ja nokkelaa –
Samoja sanoja käytti Richard Hamilton (s. 1922) kuvaillessaan pop-taidetta
kirjeissään vuonna 1957. (Pop art 1991, 157) Toisaalta 4chan:in kaltaisten kuva-, ja
keskustelufoorumien sivuja ja niiden sisältöä voidaan pitää taiteena, ilman että niitä
edes tarkastelee nykytaiteen kontekstissa. Siinä ajassa kun tämän lauseen ehtii
lukemaan, on internetin syövereissä luotu enemmän taidetta kuvien, videoiden,
keskusteluiden ja yhteisötoiminnan kautta kuin kukaan yksittäinen taiteilija elämänsä
aikana. Tämänkaltaisen taiteen helppo leviäminen ja suuri yleisö luovat sille
enemmän näkyvyyttä internetin sisällä, kuin esimerkiksi taulun ripustaminen
galleriatilaan. 4chan:iä voidaan pitää hyvänä esimerkkinä relaatiotaiteesta, jonka
lähtökohtina ovat ihmissuhteet ja niiden sosiaalisen konteksti, sen nimettömänä
pysyvällä mutta aktiivisella yhteisöllä. (Troemel 2010)

5 GIF /^lgif/

GIF, /^lgif/ (lyhenne sanoista Graphic Interchange Format) on yleisesti käytössä oleva häviötön bittigrafiikan tallennusformaatti.

(Kaikki Hyvin/All is Well - Näyttelyjulkaisu, 2016, 37)

Opinnäytetyöni *GIF, /^lgif/* on maalaus pohjalle akryyleilla ja projisoinnilla luotu yksikanavainen animaatioinstallaatio, joka oli esillä Galleria Emilissä maaliskuussa 2016 osana *Kaikki Hyvin*-opinnäytetyönäyttelyä. Teos koostuu maalaus pohjasta joka on ripustettu vaaleanpunaiseen taustalevyyn, jolle on kehitetty akryylimaaleilla sekä -tusseilla keskustelu joka on rakennettu näyttämään Tumblr-blogipalvelusta löytyviltä päivityksiltä, ja projektorista joka heijastaa käsin tusseilla animoidut GIF-meemit osaksi teosta (kuva 7).

Olen aina ollut niin sanottu “internetin kasvatti” siitä asti kun isoveljeni opetti minulle miten vanhalla ja kovaäänisellä modeemilla luotiin yhteys nettiin. Käyn lukemassa foorumeita, ihastelen ihmisten tekemiä kuvia ja seuraan hartaasti Youtuben videoita – internetistä on tullut yksi identiteettini suurimmista osa-alueista taiteen lisäksi. Kun lähdin miettimään mitä haluaisin tehdä opinnäytetyökseni, halusin sen olevan aiheesta joka on lähellä sydäntäni ja josta minun olisi helppo luoda kuva katsojille henkilökohtaisen kokemukseni avulla. Olen aina ollut kiinnostunut kahden ”valta-identiteettini” välimaastosta. Olen taiteellisessa työskentelyssäni jo vuosia kopioinut internetin syövereistä löytämiä kuvia paperille sekä kankaalle, mutta aina miettinyt itsekseni miten teokseni sopivat galleria ympäristöön ja tarvitsisiko minun edes yrittää tehdä niistä “galleria-ystävällisiä”? Tämä johti minut tutkimaan internet-taiteen historiaa ja mikä nykyään on internetin ja nykytaiteen välinen suhde, josta lähti ajatus tutkielmani aiheelle.

Teokseni lähtökohtana oli alusta asti haluni kertoa näyttelyn katsojille internet-kulttuurista ja jakaa omia kokemuksiani aiheen suhteen. Sen sijaan että olisin tehnyt internet-taidetta suoraan internettiin tai tehnyt sen kulttuurista pastissin näyttelyn kävijöille, halusin tuoda internet-kulttuurin ja nykytaiteen piirit lähemmäksi toisiaan. Tahdoin avata galleriaan pienen ikkunan, tai tässä tapauksessa voisi sanoa “selainikkunan”, josta näkyisi pieni pilkahdus internetin tuttuun ja tuntemattomaan maailmaan.

Päätin käyttää teoksessani GIF-formaatin animaatioita ja animoida ne käsin valopöydän avulla. GIF-animaatio on iso osa päivittäistä kanssakäymisistäni ystäväni välillä internetissä ja GIF-formaatti on nykyään sosiaalisessa mediassa suosittu kuvan ja videon esitystapa. Se on luotu juurikin internetissä esittämistä varten ja sen käytössä kiteytyy internetin oma sisäinen kulttuuri ja kuinka helposti se muokkautuu käyttäjien myötä. Suurin osa internetin GIF:eistä ovat yleensä pieniä paloja ja lainauksia populaarikulttuurista, jolloin katsojilla oli mahdollisuus tunnistaa teoksesta itselleen tuttuja teemoja luoden jalansijan tutun ja tuntemattoman välille. Otin GIF-animaatioiden valitsemisessa ja animoinnissa löysemmän asenteen kuin aiemmissa työsuunnitelmissani. Päätin vain selaila internettiä kuten normaalistikkin tekisin ja tallentaa mielenkiintoisia tai itsestäni hauskoja GIF:fejä ja animoida niitä sen mukaan miten pystyn ja haluan.

Heijastin animaationi valkoiselle maalaus pohjalle jonka ripustin maalatulle taustalevyllä (kuva 8). Tavoitteenani oli luoda Tumblr-blogipalvelun käyttöliittymältä näyttävä “selainikkuna” taidegallerian tilaan perinteisemmältä vaikuttavalle maalaus pohjalle. Teos oli suunniteltu alunperin ripustettavaksi seinälle, jolloin vastaavuus selainikkunaan olisi ollut selkeämpi, mutta se jouduttiin siirtämään valkoista seinää vasten tukijaloille. Animaatioita työstäessäni etsin Tumblr-blogipalvelusta internetistä kertovaa keskustelua jonka olisin toistanut kankaalle. Törmäsin sen sijaan kahden journalistin, Andrew Brownin (1955) ja

Tom Wolfen (1931), erillisiin internettiä kritisoiviin sitaatteihin ja päätin luoda heidän ja minun, taiteilijan, välille pienen keskustelun aiemmin mainittujen Tumblr:in keskusteluiden tyyliin (kuva 8). Sitaateista tuntui syntyvän luontainen, vaikkakin paljon hienostuneempi, internet-keskustelu. Tämä tuntui luontevalta teokselle, koska se jakoi samanlaisen syntyperän kuin internetin GIF-animaatiot - molemmissa tilanteissa netistä tai populaarikulttuurista löydetyistä osista luodaan jotain uutta henkilökohtaisella vivahteella (kuva 9.).

6 LOPUKSI

Opinnäytetyössäni olen tarkastellut internet-taiteen ja internetin historiaa sekä pohtinut mikä on nykytaiteen ja internet-kulttuurin suhde yhteiskunnassamme? Tutustumalla internetin ja sen rinnalla syntyneeseen uuden taiteen muodon historiaan ja kehitykseen, omaa teostani tehdessä pystyin tekemään havaintoja teokseni paikasta nykytaiteen diskursseissa. Internet-taiteen – Taiteen joka tehdään internetissä, internetille ja internetin kanssa – estetiikka ei mukaudu suoranaisesti niihin taiteen muotoihin jotka tiesimme jo entuudestaan. Tämä on ilmiselvää, kun ottaa huomioon että suurin osa internet-taiteesta tehdään metodeilla ja työvälineillä, joilla taidetta ei oltu aiemmin harjoitettu. Tästä seuraa, ettei teokseni *GIF*, /'gIf/ ole sellaisenaan internet-taidetta, vaan se on teos joka kertoo internetistä.

Internet on jatkuvasti ympärillämme suurena maailmanlaajuisena verkostona ja web 2.0:an myötä myös me olemme osa sitä verkostoa tietokoneiden ja puhelimien ruutujen kautta. Siinä missä internet-kulttuuri voi olla arkea niin arki voi olla osa internet-kulttuuria ja sama pätee taiteeseen: internet-kulttuuri voi olla taidetta, kuten omassa teoksessani, ja taide voi olla osa internet-kulttuuria. Hyvä esimerkki tästä on Eva ja Franco Matten lintuhäkistä ja täytetystä linnusta sekä kissasta koostuva teos *Catt* (kuva 10.), jonka tarkoituksena oli todistaa internetissä luotujen kuvien arvo. Teoksen malli otettiin suoraan 4chan:in foorumilta löytyneestä kuvasta, mitä ei mainittu veistoksen ollessa esillä galleriassa. Loppujen lopuksi teos palasi juurillensa, kun siitä alettiin tekemään meemejä 4chan:iin. Teos sai niin meeminä kuin veistoksenakin näkyvyyttä ja herätti keskustelua kaikessa mediassa. Nykytaiteen ja internet-kulttuurin välinen suhde nykymaailmassa on kuin veteen piirretty viiva – molemmat osapuolet ammentavat toisistaan jatkuvasti inspiraatioita sekä materiaalia,

että näin opinnäytetyöni lopussa alkuperäinen tutkimuskysymykseni tuntuu melkein turhalta.

LÄHTEET

Blais J., Ippolito J. 2006. *At the edge of art*. Lontoo: Thames & Hudson

Bridle J. 2012. #sxaesthetic
www.booktwo.org/notebook/sxaesthetic/

Greene R. *Internet Art*. 2014. Lontoo : Thames & Hudson

Johnsson P. 2012. Will Galleries and Museums Ever Embrace Animated GIF Art?
www.news.artnet.com/art-world/will-galleries-and-museums-ever-embrace-animated-gif-art-9650

Jordan T. 2013. *Internet, Society and Culture: Communicative Practices Before and After the Internet*. Lontoo : Bloomsbury

Kaganskiy J., Gannis C., Zigelbaum J., Coelho M., Aima R., Ashby M., Vartanian H. 2012. The New Aesthetic Revisited: The Debate Continues!
www.thecreatorsproject.vice.com/blog/the-new-aesthetic-revisited-the-debate-continues#2

Lambert N., McNeill J., Quaranta D. 2013. *Art and the Internet*. Lontoo: Black Dog Publishing

Leiner B., Cerf V., Clark D., Kahn R., Kleinrock L., Lynch D., Postel J., Roberts L., Wolff S. 2012 *Brief History of the Internet*
<http://www.internetsociety.org/internet/what-internet/history-internet/brief-history-internet>

Livingstone M., Cameron D. 1991. Pop art: an International perspective. Lontoo: Royal Academy of Arts

Mèredieu F., kääntänyt Elliott R. 2005. Digital and video art. Edinburgh : Chambers

Mchugh G. 2011. Post Internet. Brescia: Link Editions

Osterworld T. 2003. Pop Art. Köln: Taschen

Oxford Dictionaries, 2015

<http://blog.oxforddictionaries.com/2015/11/word-of-the-year-2015-emoji/>

Paul C. 2003. Digital Art. Lontoo: Thames & Hudson

Sterling B. 2012. An Essay on The New Aesthetic

www.wired.com/2012/04/an-essay-on-the-new-aesthetic/

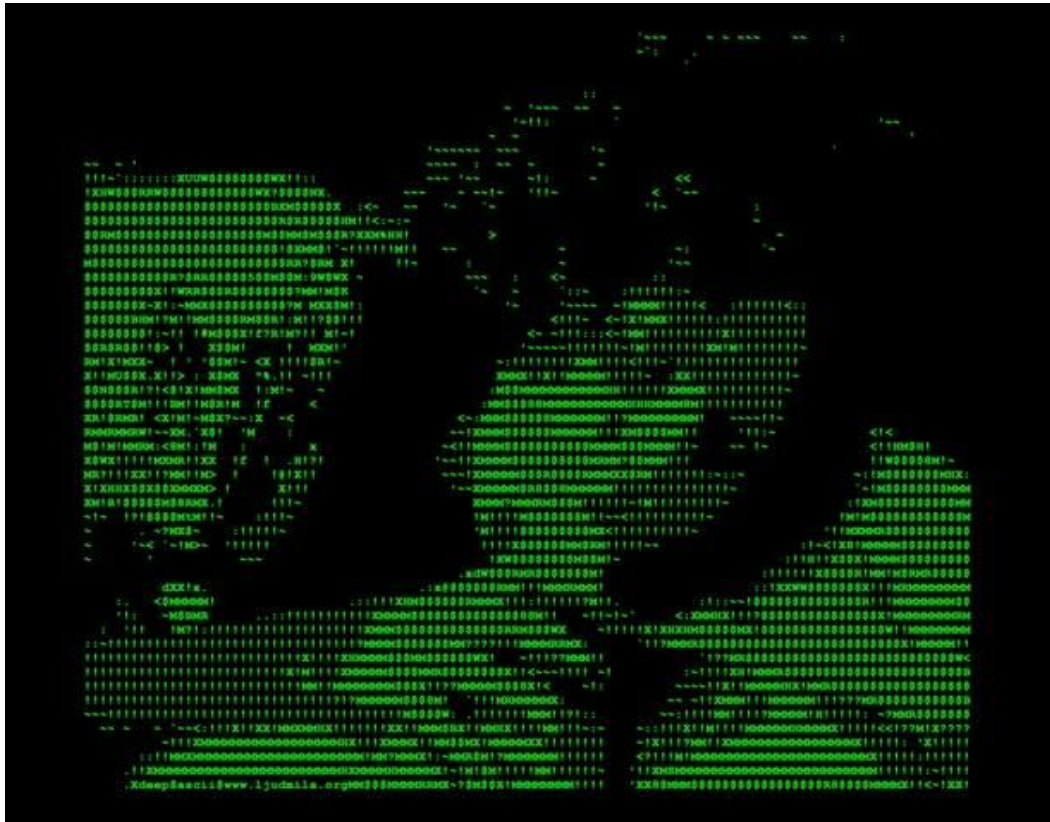
Troemel B. 2010. What Relational Aesthetics Can Learn From 4Chan

www.artfcity.com/2010/09/09/img-mgmt-what-relational-aesthetics-can-learn-from-4chan/

Watz M., Chayka K., Minard J., Borenstein G., George J., McDonald K., 2012. In Response To Bruce Sterlig's "Essay On The New Aesthetic".

www.thecreatorsproject.vice.com/blog/in-response-to-bruce-sterlings-essay-on-the-new-aesthetic

KUVALIITTEET



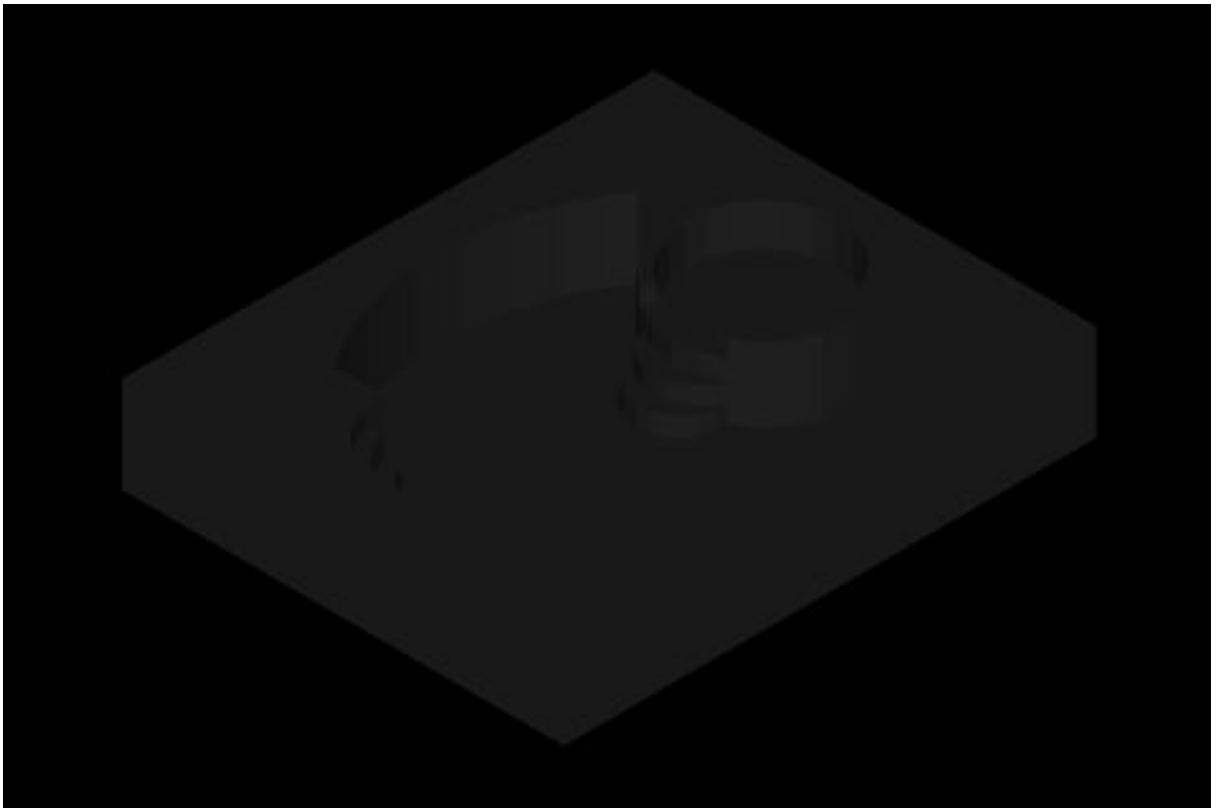
KUVA 1. Kuvankaappaus Vuk Ćosićin *DEEP ASCII*-teoksesta, 1998. Video oli ASCII animaatio vuoden 1972 amerikkalaisesta pornoelokuvasta *Syvä Kurkku*. (<http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/deep.htm>)



© AMN 1965

COMPUTER COMPOSITION WITH LINES (1964)
BY A. MICHAEL NOLL

KUVA 2. A. Michael Nollin *Computer composition with lines*, 1964.
Kuva: noll.uscannenberg.org



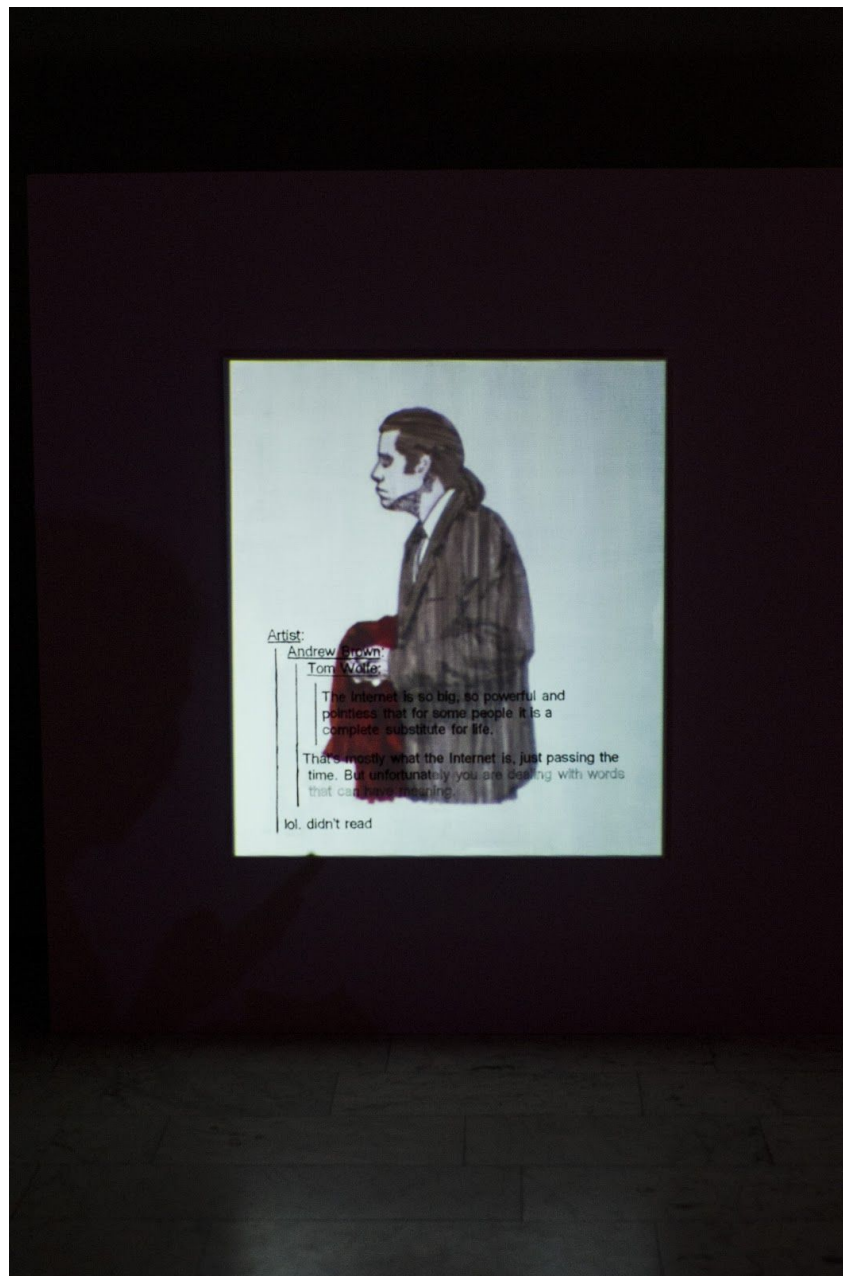
KUVA 4. Kuvankaappaus Nicolas Sassooinin GIF-teoksesta *Pools*, 12.-26. Syyskuuta 2012. Kuva: www.klausgallery.net 2012



KUVA 5. Sarja Andy Warholin urheilija muotokuvia, 1928-1987. Polymeeri ja silkkipaino kankaalle. Kuva: www.christies.com



KUVA 6. Aram Barthollin *Google portrait series* (2007-2013) Käsiniirrettyjä QR-koodeja (Quick Response, viivakoodin sijaan esittää myös informaatiota vaakasetä pystysuunnassa), joita skannaamalla päätyy eri henkilöihin liittyviin Googlen hakutuloksiin.



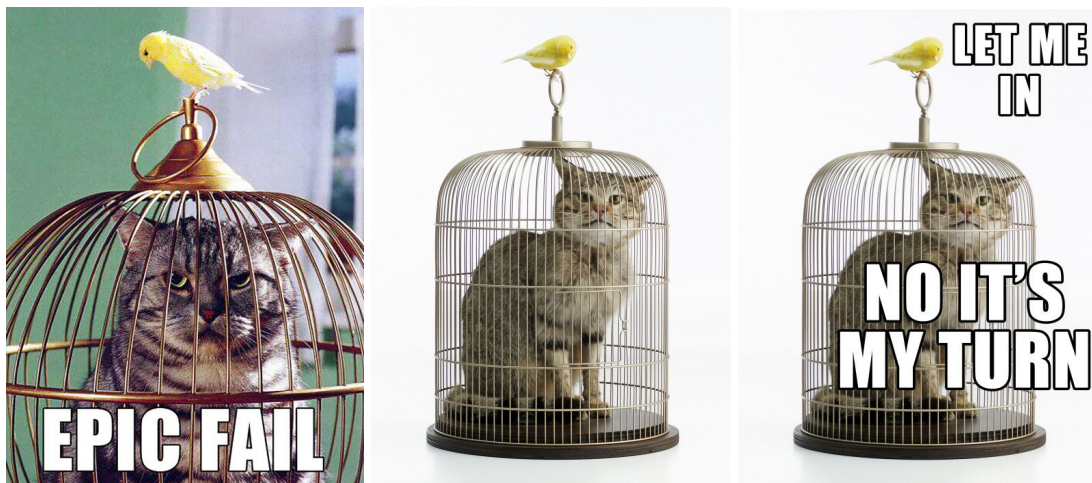
KUVA 7. *GIF, /'gif/*, videoinstallaatio, 2016, kuva: Miska Allonen



KUVA 8. *GIF, /'gif/*, videoinstallaatio, 2016, kuva: Miska Allonen



KUVA 9. Kuvankaappaus *GIF*, /'gɪf/-teoksen animaatiosta, 2016, joka imitoi internetissä suosittua kohtausta vuoden 1994 elokuvasta *Pulp Fiction*



KUVA 10. Alkuperäinen 4chan meemi. Eva ja Franco Mattesin, aka 0100101110101101.ORG:in *Catt* veistos, 2010. Esimerkki veistoksesta syntyneestä meemistä. Kuva: www.0100101110101101.org