

Teija Rintaluoma

PILVEEN PIIRRETTYÄ

Kuvataiteen koulutusohjelma

2017

## PILVEEN PIIRRETTYÄ

Rintaluoma, Teija  
Satakunnan ammattikorkeakoulu  
Kuvataiteen koulutusohjelma  
Toukokuu 2017  
Ohjaaja: Rinne, Niilo & Velhonoja, Matti  
Sivumäärä: 24  
Liitteitä: 0

Asiasanat: digitaalinen maalaus, digitaalinen taide, tarinankerronta

---

Tässä opinnäytetyössä perehdytään digitaaliseen taiteeseen. Aluksi avaan jonkin verran sen peruskäsitteitä ja historiaa, jonka jälkeen kerron taiteellisista mahdollisuuksista, joita digitaalisuuden myötä syntyy. Kirjoitan myös opinnäytetyöni taiteellisessa osuudessa käyttämäni tekniikoista ja teemoista joita teoksissani käsittelin, sekä tutkin tarinallisuutta tämän prosessin aikana syntyneen digitaalisen maalaussarjan kautta. Lisäksi pohdin uuden ilmiön mukanaan tuomia haasteita ja koetan lieventää mahdollisia ennakkoluuloja digitaalista maalaustekniikkaa kohtaan.

Kuvat teoksistani löytyvät tekstistä.

## DRAWN INTO A CLOUD

Rintaluoma, Teija

Satakunnan ammattikorkeakoulu, Satakunta University of Applied Sciences

Degree Programme in Fine Arts

May 2017

Supervisor: Rinne, Niilo & Velhonoja, Matti

Number of pages: 24

Appendices: 0

Keywords: digital painting, digital art, storytelling

---

This thesis is an introduction to digital art. First I explain some of the basic concepts and the early history of the artform, then the artistic possibilities that digital art brings in general. I also write about the techniques that I used in the artistic part of my thesis, along with the themes behind the works of art. I also explore storytelling through the series of digital paintings I created during this process. Furthermore, I ponder the challenges of the new media and try to dissolve the possible prejudices towards the digital painting technique.

The pictures of my artworks are found in the text.

# SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	5
2 DIGITAALISUUS.....	6
2.1 Tietoa numeroissa.....	6
2.2 Kuvan koostumus.....	6
2.3 Digitaalisen ajanlaskun alku.....	7
2.4 Digitaalinen taide syntyy.....	8
3 PIIRTOPÖYDÄN ÄÄRELLÄ.....	11
3.1 Oma tekniikkani.....	11
3.2 Mieli avoimeksi.....	13
3.3 Mustetta ruudun takana .....	15
4 TARINA KURKISTAA KUVAN TAKAA.....	17
4.1 Tarinallisuus.....	17
4.2 Sisäisen maailman palapeili.....	18
4.3 Teoksistani.....	19
5 LOPPUSANAT.....	22
LÄHTEET.....	24

## 1 JOHDANTO

Olen viime vuosina huomannut olevani kiinnostunut mahdollisimman monista asioista. Olen esimerkiksi maalannut paljon akryyleillä, raaputellut kuivaneuloja, pidän musteesta ja teen vähän väliä erilaisia pienikokoisia veistoksia. Kouluaikana olen saanut kokeilla vaikka minkälaisia tekniikoita ja innostuin lähes kaikesta. Mukanani on kuitenkin koko ajan kulkenut syvä ihastus digitaaliseen taiteeseen, johon tutustuin opiskellessani graafista suunnittelua muutamia vuosia ennen taidekouluun hakemista. Lähetin uhkarohkeasti digitaalisia maalauksiani myös taidekouluun ennakkotehtävinä ja sain kuin sainkin kutsun pääsykokeisiin. Lopputyötä ideoidessani ajatus digitaalisuuden pariin palaamisesta alkoi jälleen kiehtoa mieltäni. Olisipa hauskaa valmistua käyttäen samaa tekniikkaa millä pääsin kouluunkin, valjastaisin vain mukaan kaikki neljän vuoden aikana oppimani tiedot ja taidot. Niin, miksipä ei!

Tein opinnäytetyönäni kolme maalausta. Vaikka ne ovat pohjimmiltaan itsenäisiä teoksia, niitä yhdistää samankaltaisen tunnelman lisäksi taustalla vaikuttavat monitulkintaiset teemat. Olen koettanut avata näitä käsittelemiäni teemoja muille hyvin varovaisesti. En halua vaikuttaa katsojan kokemukseen, vaan sen sijaan löytää mahdollisten kommenttien kautta uusia näkökulmia ja ulottuvuuksia oman tarinani hahmottamista helpottamaan. Olen myös kiinnostunut siitä, miten tarinallisuus kuviini syntyy ja kuinka paljon siihen loppujen lopuksi voi vaikuttaa tietoisesti.

## 2 DIGITAALISUUS

### 2.1 Tietoa numeroissa

Digitalisointi tarkoittaa informaation muuntamista binaariseen muotoon, eli biteiksi. Digitaalinen kuva, oli se sitten tietokoneella avulla tuotettu tai digitaalisella kameralla otettu, perustuu koodiin, johon kuvan ominaisuudet ovat tallennettuna kahta numeroa (1 ja 0) käyttäen. Kun esimerkiksi otat valokuvan digitaalisella kameralla, kamera luo digitaalisen koodin, joka ihmissilmään näyttäisi ainoastaan numeroilta, ellei laite muuntaisi sitä näytölle kuvaksi. Tarvitaan siis ohjelmisto ja laite, jotka pystyvät muuntamaan analogiset valoallot binaarimuotoiseksi koodiksi. (vrt. Miller 2008, 12–13.)

Digitaalinen kulttuuri pitää sisällään useita erilaisia osa-alueita. Käsittelemäni kuvanteon lisäksi siihen sisältyy myös esimerkiksi Internet, video, musiikki ja tietokonepelit. Pelkistä ykkösistä ja nolista koostuvaan dataan voidaan siis tallentaa niin kuvia, ääntä kuin sanojakin, tietokoneen ymmärtämää ohjelmakoodia unohtamatta. Sähköisessä muodossa olevaa tietoa on helppo jakaa ja se on kätevästi muokattavissa, kopioitavissa ja monistettavissa. Se voidaan myös ohjelmoida toimimaan tavoilla, jotka aiemmin eivät olisi olleet välttämättä lainkaan toteutettavissa. (Järvinen, A & Mäyrä, I. 2009, 7.)

### 2.2 Kuvan koostumus

Digitaaliseen kuvantekemiseen liittyy erilaisia tapoja muodostaa kuva tietokoneen avustuksella. Digitaalista taidetta tehdessä tutuimmaksi tulevat pikselit, nuo pienet neliöt joista kuva koostuu näytöllä. Jokainen pikseli sisältää vain yhden värisävyn. Ne ovat kuitenkin hyvin pieniä ja koska niitä on niin paljon, voivat värsiirtymät olla hyvinkin hienovaraisia.

Adobe Photoshop -ohjelmalla tuotetut kuvat käyttävät oletuksena RGB-väriavaruutta, joka on suunniteltu toimimaan erityisen hyvin tietokoneen näytöllä. Se koostuu red

(punainen), green (vihreä) ja blue (sininen) -väreistä, jonka yhdistelmän ääripäät muodostavat valkoisen ja mustan.

Rasteri sen sijaan koostuu pisteistä, joiden tiheys määrittää kuvan valöörit ja jonka väriavaruutena toimii niin kutsuttu CMYK, eli syaani, magenta, keltainen ja key (mikä tarkoittaa mustaa). Rasteriin törmää useimmiten sanomalehdissä, joiden kuvituksia lähemmin tarkastellessa sen näkee pisteinä. CMYK-värejä käytetäänkin nimenomaan painotuotteissa.

Esimerkiksi Adobe Illustrator -ohjelmalla tuotettu vektorikuva sen sijaan koostuu poluista ja on loputtomasti skaalattavissa, eli pienikin kuva voidaan tarvittaessa suurentaa haluttuun kokoon ilman informaation häviämistä. Kuva ei siis missään vaiheessa menetä terävyyttään. Tästä syystä läheltä katsottuna kuvassa kaikki värialueet ovat tasaisia, toisin kuin rasterista koostuvat kuvat, jotka läheltä katsottuna näyttävät ruudukoilta.

### 2.3 Digitaalisen ajanlaskun alku

Kun katsoo nykypäivän tietokoneiden pientä kokoa ja monipuolisuutta, ei heti uskoisi että ensimmäiset tietokoneet olivat vain valtavan suuria laskukoneita, joiden teho oli huomattavasti huonompi kuin nykyisen taskulaskimen. Kun tällaisen taskulaskimen saa nyt lähikaupasta muutamalla eurolla, maksoivat ensimmäiset tietokoneet miljoonia dollareita ja ne vaativat myös kokonaan oman huoneen – tai jopa oman rakennuksen. Nämä amerikkalaisten tiedemiesten 1940–1950-luvuilla kehittämät koneet luotiin siis ratkomaan pääasiassa matemaattisia ja tieteellisiä ongelmia nopeasti ja mahdollisimman pienellä virhemarginaalilla. Sen sijaan että tulokset olisivat ilmestyneet näytölle, ne siirrettiin paperille kirjoituskonetta muistuttavan kaukokirjoittimen tai kynää liikuttavan piirturin avulla. Piirturia käytettäessä kynä täytyi aina vaihtaa manuaalisesti, jos halusi kuvaan useampia värejä. Tietokoneet myös vaativat käyttäjältään tietynlaisen ohjelmointikielen osaamista, eivätkä täten olleet kuin muutamien asiaan erikoistuneiden tutkijoiden käytettävissä. Kukaan ei osannut vielä edes haaveilla tietokoneen valjastamisesta kuvataiteilijoiden käyttöön.

Digitaalisen kuvanteon voidaan katsoa saaneen alkunsa 1960-luvulla, kun suurissa yhtiöissä ja yliopistoissa työskentelevät tutkijat pääsivät käyttämään tietokoneita ja loivat ensimmäiset tietokonegrafiikat. Tietokoneiden koko ei ollut pienentynyt ja ne olivat edelleen yhtä kömpelöitä käyttää, mutta tästä huolimatta oli herännyt kiinnostus siihen, mitä kaikkea näillä koneilla olisikaan mahdollista tehdä. Tuloksena oli ensimmäiset karkeat piirturilla tuotetut kuvat, joita ei pidetty kuitenkaan kokeiluja kummempina. (Lieser 2009, 18–19.)

Matemaattisuus korostuu juuri näissä ”tietokoneajan” alkuvaiheen kuvissa, mutta jo olemassaolevistakin taideteoksista ollaan etsitty matemaattisia rakenteita. Yleisesti on ajateltu taiteilijoiden pohjaavan valintojaan niille, vaikka he eivät olisi itse siitä edes tietoisia. Geometria onkin usein vaikuttanut olevan eräs yleisimmistä teosanalyysien lähtökohdista taidekentällä, vaikka sitä on toisinaan pidetty myös perusteettomana. On kuitenkin tiedossa, että erityisesti tietyt renessanssin taiteilijat käyttivät geometrisiä muotoja ja mittasuhteita tietoisesti apuna työskentelyssään. (Wright, 1988.)

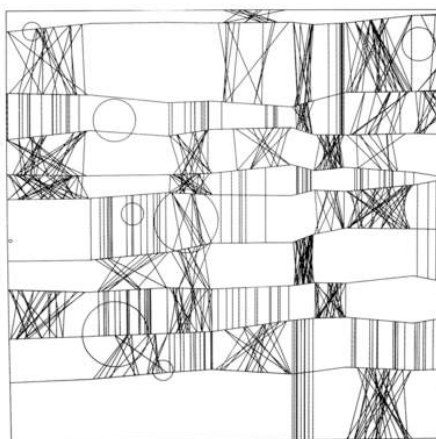
## 2.4 Digitaalinen taide syntyy

Nykyään näemme kaikenlaisen tietokoneavusteisen kuvanteon normaalina ja digitaalisen taiteen nimekkeen alle kuuluu monia erilaisia tapoja luoda kuvia ja elämyksiä niiden kautta. Digitaalisen taiteen syntymisen aikaan asiat olivat kuitenkin toisin. Mielikuvituksen ja alan erikoisosaamisen lisäksi tarvittiin valtavasti rohkeutta, ellei jopa uhkarohkeutta nousta vallitsevaa taidekäsitystä vastaan ja luoda aivan uudenlaisia ajattelumalleja.

Ensimmäiset digitaalisen taiteen uranuurtajat olivat saksalaiset Georg Nees (1926–2016) ja Frieder Nake (1938–), jotka yhdessä pitivät maailman ensimmäisen digitaalista taidetta esittelevän näyttelyn nimeltä ”Generative Computergrafik” Stuttgartissa vuonna 1965.



Myöhemmin heidän esimerkkiään seurasi muitakin uudesta taiteenalasta innostuneita taiteilijoita, joista osa oli Neesin ja Naken tapaan alunperin matemaatikkoja. Kiinnostus tietokoneella tuotettuun taiteeseen levisi nopeasti myös Yhdysvaltoihin, jossa ensimmäisenä näyttelyn piti A. Michael Noll (1939–) myöhemmin samana vuonna. Näitä kolmea matemaattisesti lahjakasta taiteilijaa alettiin kutsua yhteisellä nimellä ”Three Big N's”, joka on muistutus heidän yhtä aikaa saavuttamastaan menestyksestä digitaalisen taiteen saralla.



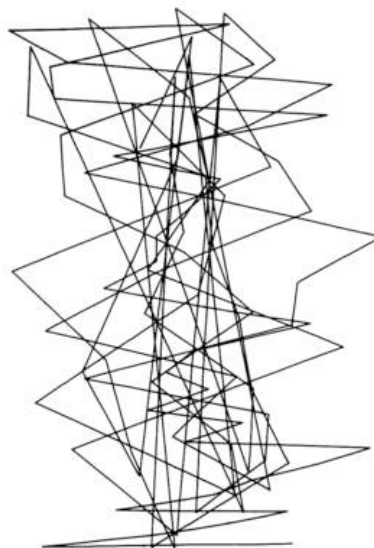
*Kuva 1: Hommage à Paul Klee. Frieder Nake 1965.*

Kun Georg Nees ensimmäisen näyttelynsä avajaisissa selitti yleisölleen kuinka tietokone saadaan piirtämään, tuli eräs taiteilija kysymään häneltä voiko tällaisen koneen opettaa piirtämään esimerkiksi juuri hänelle ominaisella tyylillä. Neesin vastaus oli, että jos taiteilija osaa kertoa *tarkalleen* mikä hänen tyylinsä on, on tietokoneen myös mahdollista imitoida sitä. Idea oli mullistava, mutta sitä ei nieltä pureksimatta. Luovaa prosessia puolustettiin jyrkästi ja jälleen kerran tietokoneella tuotettu taide kyseenalaistettiin siinä pelossa, että pian taidenäyttelyt olisivat täynnä yksinkertaisia kuvia, jotka jokainen taideopiskelija osaisi tehdä paremmin. Taidemaailma kuohui ja uudet ajatukset nostattivat jopa vihaa ja halveksuntaa digitaalista taidetta esitteleviä kohtaan. Nees kuitenkin kärsivällisesti selitti epäilijöilleen, että jos oletamme tietävämmme täysin mitä teemme, on se hyvinkin laskettavissa ja voimme halutessamme toistaa sen kaavamaisen tarkasti.

Edelleen esimerkkinä voidaan käyttää leipomista ja ruoanlaittoa, jolloin reseptiä seuraamalla on mahdollista luoda tarkka kopio alkuperäisestä lopputuloksesta. Kyseessä on siis edellytys, jonka pohjalta tietokoneen avulla voidaan tehdä mitä vain; algoritmi.



*Kuva 2: 23-Ecke. Georg Nees 1964.*



*Kuva 3: Gaussian-Quadratic. A.  
Michael Noll 1963.*

Vaikka kesti kauan ennen kuin digitaalisen taiteen potentiaali todella huomattiin, luotiin 60-luvulla vankat perustukset uudenlaisen nykyaikaisen taiteen kehittymiselle. Jo silloin nähtiin, että valokuvauksen keksimisen tapaan nämä uudet tuulet tulisivat muuttamaan koko kulttuuriamme ja ajatuksiamme siitä. (Lieser 2009, 18–19, 48–49.) Aikakautta voitaisiin täten hyvinkin kutsua digitaaliseksi vallankumoukseksi.

A. Michael Noll sanoikin aikanaan: “I am quite excited by the prospects for the new artistic effects and beauty which will surely result from creative collaborations between artists and the computer.” (Noll 1968, 1283)

## 3 PIIRTOPÖYDÄN ÄÄRELLÄ

### 3.1 Oma tekniikkani

Olen vuosien mittaan löytänyt oman tapani tehdä digitaalisia teoksia. Käytän Adobe Photoshop -ohjelmaa, jonne vien valokuvia ja niiden kappaleita yhdistellen kuviin pehmeää pastelliliitua jäljittelevää maalausjälkeä. Tekniikka on hyvin työläs ja aikaavievä, mutta todella palkitseva, koska saan aikaan juuri sellaista jälkeä mitä teokseni sisällöltään ja tunnelmaltaan kaipaavat. Ilman erityistä syytä en juurikaan lue kirjoja liittyen kuvankäsittelyohjelmien hienouksiin tai opetusvideoita katselemalla harjoittele toisten käyttämiä tekniikoita, koska koen sellaisen häiritsevän taiteelliseen prosessiin keskittymistä ja täten nakertavan itseilmaisua. Olen huomannut, että ohjelmistojen perustoimintojen opetteluun jälkeen voi itse tekemällä ja kokeilemalla oppia jatkuvasti lisää. Suurimmaksi osaksi digitaalisen taiteen (tai ehkäpä loppujen lopuksi kaiken taiteen) tekeminen onkin ongelmanratkaisua. Itse koen nimenomaan digitaalisen kuvantekemisen ikään kuin suurena seikkailuna, jossa avaimen löydettyäni pääsen käsiksi aarteeseen, joka on aina erilainen ja yllättävä.

Onneksi nykypäivänä digitaalisuus ei tarkoita enää karkeaa pikselimäistä jälkeä, vaan kuvankäsittelyohjelmien kehityksen myötä vain oma mielikuvitus on rajana sille mitä niillä voi tehdä. Piirtopöytä (toiselta nimeltään piirtolevy) on tärkeä apuväline ja valitusta jäljestä riippuen sen kynä toimii kuin mikä tahansa lyijykynä, tussi, liitu tai sivellin ja on näppärä käden jatke, varsinkin jos käytössä on paineentunnistuksella varustettu laite. Itselläni on hieman halvempi versio, mutta sellaisellakin pääsee mainiosti alkuun.

Olen huomannut, että tapani maalata esimerkiksi akryylimaaleilla poikkeaa paljonkin siitä, kuinka rakennan digitaalista kuvaa. Akryyleillä täytyy työskennellä ripeästi ja suunnitelmallisesti, mikä mielestäni on osa niiden viehätystä, mutta saattaa toisinaan muodostua myös rajoitteeksi. Tietokoneen ja piirtopöydän ansiosta kuvaa voi muokata loputtomiin, koska kuvankäsittelyohjelmista löytyy myös peruutustoiminto (undo), jolla voi tarvittaessa kumota virheensä. En näe tätä lainkaan huonona asiana tai huijauksena, sillä kyseinen toiminto on edistänyt oppimistani huomasti. Sen kautta

olen esimerkiksi oppinut huomaamaan paremmin eron oman kädenjälkeni, johon kuuluu myös sattumanvaraisuus, ja varsinaisten kuvan kannalta huonojen ratkaisujen välillä.

Taaksepäin meneminen toki hidastaa kuvantekoa, eikä tällainen työskentelytapa sovi kaikille. Adobe Photoshop -ohjelman historiapalkin ansiosta tekemiään muutoksia voi kuitenkin seurata (ja jopa kuvata) helposti, jolloin jokainen teosta eteenpäin vienyt valinta on nähtävissä ja analysoitavissa. Mielestäni se on hieno ominaisuus, koska tällöin omaan kehitykseensä kiinnittää huomiota jatkuvasti läpi työskentelyprosessin. Kuvan ylityöstäminen on tässäkin tekniikassa tietenkin mahdollista, mutta jos niin haluaa, voi digitaalinenkin jälki olla todella ilmaisuvoimaista ja lennokasta. Oma tyylini on kuitenkin pikkutarkkaa ja häivyttän useimmiten niin ”siveltimenvedot” kuin käyttämäni valokuvan kappaleetkin, jolloin kuvasta tulee yhtenäinen ja kuvaamiani maailmoita tyyllillisesti tukeva. Mielestäni onkin tärkeää valita tekniikka aina aiheen ehdoilla.

Käyttämäni valokuvat voivat olla peräisin mistä vain. Kuvaan jonkin verran itse, mutta useimmiten käytän toisten ottamia kuvia jotka ovat muokkauksen sallivan Creative Commons -lisenssin alaisia tai muun luvan nojalla vapaasti käytettävissä. Vaikka pyrin luomaan kokonaisuuden, josta yksittäisiä käytettyjä kuva-aihoita ei lopulta erota, pidän tätä kuitenkin tärkeänä ja huomionnin arvoisena asiana.

Joskus digitaalisen maalausjäljen sanotaan olevan ”muovista” ja litteää, mikä mielestäni yleensä johtuu taiteilijan kokemuksen puutteesta eikä niinkään itse välineestä. Oma tavoitteenani on rikkoa tätä käsitystä edelleen luomalla tarkkoja ja itseni näköisiä kuvia, joista ei välttämättä heti edes tunnista käytettyä tekniikkaa, vaan teoksiani on joskus luultu jopa öljymaalauksiksi. Käytän myös paljon rouheita, kuviin sulautettavia tekstuureja, jotka tuovat omanlaistaan realismia ilmaisuuni. En kuitenkaan koe tarpeelliseksi koettaa simuloida tarkasti mitään perinteisten tekniikoiden tuottamaa jälkeä, vaikka on kieltämättä kiinnostavaa kuinka materiaali voi näyttää toiselta kuin mitä se on.

Toisinaan kuulee myös sanottavan, että digitaalinen taide tuntuu etäiseltä ja kylmältä, koska siinä ei näy sellaisia taiteilijan tekemiä siveltimenjälkiä ja tekstuureja, jotka ovat

”epätäydellisempiä” kuin tietokoneen avulla tuotetut. Että jokin, minkä ihminen voi luoda tietyllä tavalla vain kerran, on sellaista mitä ei kerta kaikkiaan voida simuloida. Mutta tarvitseeko näitä verrata?

### 3.2 Mieli avoimeksi

Digitaalinen taide taitaa elää parhaillaan murrosvaihetta. Yhä useampi taiteilija on löytänyt sen tuomat mahdollisuudet ja se onkin nousemassa valokuvauksen ja elokuvan rinnalle vakavasti otettavaksi taiteenlajiksi. Pitkään ajateltiin että tietokone tekee kaiken taiteilijan puolesta ”nappia painamalla”, mikä ei tietenkään pidä paikkaansa. Tietokone ei ajattele, eikä tee itseksen yhtään sen enempää kuin esimerkiksi savi tai sivellinkään. Kyseessä ei siis ole huijaus, vaan tekniikka muiden joukossa, vieläpä todella monipuolinen sellainen. Toki monet työvaiheet ovat helpompia tehdä kuvankäsittelyohjelmissa kuin käsin, valokuvien muokkaus hyvänä esimerkkinä. Tällöinkin on kuitenkin kyse ainoastaan materiaalin työstämisestä. (McIntyre 2014.)

Valokuva on jo itsessään monipuolinen itseilmaisun väline ja kuvankäsittelyllä voi saada aikaan vaikka minkälaisia lopputuloksia. NykYTEknologia mahdollistaa lisäksi historiallisten (vaihtoehtoisten) valokuvausmenetelmien päivittämisen digitaaliseen aikaan, kun negatiivit voidaan tulostaa mustesuihkutulostimella suoraan haluttuun kokoon (Porkkala 2012, 18). Lisäksi nämä voidaan yhdistää digitaalisesti tuotettuihin kuviin ja lopuksi tulostaa erilaisille materiaaleille, esimerkiksi metallille, puulle ja käsintehdyille paperille – tai jatkojalostaa vaikkapa taidegrafiikaksi.

Alkuperäinen suunnitelmani opinnäytetyöksi olikin sarja polymeerigravyyreja. Aioin valottaa digitaalisia maalauksiani laatoille ja vedostaa niitä koululla iltaisin kun luokka olisi tyhjä. Suosikkipaikkojani ovatkin koko kouluajan olleet pimiö ja grafiikanluokka, koska niissä tiivistyy se tarkka keskittyminen, mistä taiteen tekemisessä eniten nautin. Niihin ei mennä roiskimaan huolimattomasti tai oleilemaan päämäärättömästi, vaan teokset valmistuvat yleensä tarkan suunnitelman mukaan. Sellaisesta tulee hyvä olo kaiken maailman kaaoksen keskellä. Ne ovat paikkoja jossa asiat varmasti aina lopulta järjestyvät! Keskityin aluksi kovasti näihin ideoihin ja ajatuksiin, mutta

koska digitaalinen työskentelyni on tarkkaa ja keskittymistä vaativaa jo itsessään ja teoksissani värit ovat kuitenkin niin tärkeässä osassa oikeanlaisen tunnelman luomisessa, aloin kyseenalaistamaan mustavalkoisen polymeerigravyyrin tärkeyttä opinnäytetyöprosessini kannalta. Mustavalkoinen grafiikka olisi ollut minulle ehdoton valinta, sillä rakastan sen tuomaa jälkeä eikä värigrafiikka vain vedä vertoja rikkaan täyteläiselle mustalle. En myöskään olisi saanut vedoksista oikean värisiä niin ettei kuvien alkuperäinen tunnelma olisi joka tapauksessa jonkin verran muuttunut. Lisäksi polymeerilaattojen koko horjutti ideaani, sillä ne olivat melko pieniä, A3-kokoisia, mikä omalta osaltaan olisi rajoittanut kuvien suunnittelua. Päätin huokaisten jättää asian hautumaan.

Myöhemmin, jutellessani opinnäytetyön ohjaajan kanssa, päätökseni polymeerigravyyrin sivuun jättämisestä varmistui pikkuhiljaa. Olin epäroinyt ”riittävätkö” digitaaliset maalaukseni lopputyöksi ja arvostetaanko niitä lainkaan, koska kukaan muu ei tuntunut tekevän sellaisia ja olin aiemmin saanut niistä epämääräistä palautetta vierailvalta maalauksen opettajalta. Ohjaajamme Hanna Oinonen kuitenkin kannusti pysymään päätöksessäni sanomalla että joskus täytyy vain tehdä asiat omalla tavallaan ja unohtaa muiden mielipiteiden turha miettiminen. Niinhän se taitaa olla; kun yhteen suuntaan kumartaa, toiseen samalla pyllistää. Polymeerigravyyriä tuskin tulen silti ikuisiksi ajoiksi hylkäämään, sillä innostuin suunnattomasti perinteisen ja nykyaikaisen tekniikan kohtaamisesta. Jalo Porkkala ja Esko Railo ansaitsevat tästä hyvästä suuren kiitoksen.

On ymmärrettävää, että uusi tekniikka voi aluksi herättää epäluuloa, mutta on tärkeää koettaa ymmärtää ja arvostaa vierailtakin tuntuvia menetelmiä. Kuten valokuva ei aikanaan syrjäyttänyt maalaustaidetta, tai esimerkiksi akryylimaalit öljymaaleja, ei digitaalisuus varmastikaan tule hävittämään perinteisiä menetelmiä tai vähentämään niiden arvostusta. Kaikkien taiteenalojen, niin kuvataiteen, teatterin kuin vaikkapa tanssinkin, juuret ulottuvat niin kauas, että uusien tekniikoiden aiheuttama alkuhämmennys on ollut tuttu tilanne menneisyydessäkin. Kuvataiteen saralla on nyt jokaisen itse päätettävä onko digitaalinen teknologia jonkinlainen uhka, vai kenties mahdollisuus löytää jotain uutta työskentelyynsä.

Kannattaa myös muistaa, että mikään ei estä yhdistämästä myös perinteisin tekniikoin tehtyjä maalauksia ja piirroksia kaikkiin aiemmin mainittuihin. Mahdollisuudet ovat loputtomat, eikä mikään oikeastaan ole enää mahdotonta. Loppujen lopuksi vaihtoehtojen runsaus kuitenkin vain haastaa taiteilijan; on pystyttävä päättämään mitä haluaa tehdä ja valitsemaan juuri omaan työskentelyynsä sopivat tavat (McIntyre 2014).

### 3.3 Mustetta ruudun takana

Digitaaliskin taidetta tehdessä on mietittävä teoksen esittämistapaa ja säilyvyyttä. Sen ollessa suhteellisen uusi ilmiö, herää myös kysymyksiä joihin on toisinaan vaikea vastata, ellei satu olemaan erityisen hyvä ennustaja. Onko digitaalinen teos oikeasti olemassa? Vai onko kyseessä vain pilveen piirretty kuva, joka häviää uudistusten tuulenpuuskien pyyhkiessä teknologiaa uusiksi? Mitä varotoimenpiteitä pitäisi tehdä, jotta oma taiteellinen tuotanto pysyisi tallessa mahdollisimman pitkään maailman muuttuessa jatkuvasti arvaamattomilla tavoilla?

Olen ratkaissut asian suunnittelemalla kuvan alusta asti fyysiseksi teokseksi käyttäen painokelpoista resoluutiota (300dpi), jolloin saan halutessani jokaisesta teoksesta juuri oikeanlaiset vedokset milloin ja missä tahansa. Alkuperäisen kuvan tallennan myös useaan paikkaan siltä varalta että joku laitteistani hajoaa. Tästä huolimatta tunnen toisinaan huolta teosten säilyvyydestä, jopa enemmän kuin esimerkiksi veistosten tai akryylimaalauksen, vaikka asian luulisi käyvän juuri toisinpäin. Niitähän on vain yhdet kappaleet, kun taas digitaalisista teoksista voi luoda loputtomasti vedoksia! Totuuden nimissä täytyy kuitenkin myöntää, että valokuvaan tai skannaan kaikki teokseni huolellisesti ja tallennan digitaalisten kuvien tavoin visusti arkistoihini. Jos dokumentoinnin tekee huolellisesti, on myöhemmin mahdollista tulostaa mistä tahansa teoksestaan vedoksia, vaikka alkuperäinen olisi esimerkiksi myyty.

Teosten olemassaolokysymys tuntuu jakavan yleisesti mielipiteitä. Toiset vannovat fyysisten teosten kauneuden nimeen, eivätkä pidä digitaalista kuvaa edes taiteena. Toisille taas fyysinen taiteentekeminen on niin tärkeää, että ovat samaa mieltä. Kädet

on saatava maaliin, esiliina painomusteeseen. On saatava heilua ja käyttää koko vartaloa luomisprosessissa. Se ei digitaalista taidetta tehdessä ole kovin helppoa, koska on osuttava kynällä pienehköön elektroniikkalevyyn. Lähinnä siinä hartiat jumiutuvat ja välillä täytyy venytellä ja jumpata, jos keskittymiseltään muistaa. Digitaalinen vedos voi silti olla yhtä lailla ”kaunis esine” kuin mikä tahansa muulla tekniikalla tehty teos, jos sellaista kaipaa. Taidegrafiikkaakin tehdään useiden vedosten sarjoissa, jolloin niitä ei pidetä yksittäisinä uniikkeina taideteoksina, mutta mikä ei kuitenkaan vaikuta käsitykseen onko se taidetta vai ei. Digitaalinen vedostaminen mustesuihkutulostimella on verrattavissa tähän, sarjat voivat vain olla huomattavastikin suurempia taiteilijan niin päättäessä.

Aina teoksen fyysisyys ei kuitenkaan ole välttämätöntä tai tärkeää. Itse luomisprosessi voi olla digitaalista taidetta tekeväälle tärkein asia, ja sen toteuttaminen jopa performatiivista. Taiteilija voi halutessaan käyttää teoksen aineettomuutta ja väliaikaisuutta myös hyväkseen eri tavoin. Sen voidaan ajatella olevan esimerkiksi kannanotto nykyajan kulutuskulttuuriin, ihmisten tarpeeseen haalia ympärilleen loputtomasti tavaraa.

Vaikka itse hankin fyysiset vedokset vain harvoista ja valituista digitaalisista teoksistani ja arkistoni koostuvat pääasiassa tietokoneella sijaitsevista kansioista, pidän myös hurjasti siitä tunteesta kun saan vedokset hyppysiini ja näen ne viimein ihan oikeina teoksina, joita voi koskettaa ja ennen kehystämistä vähän nuuhkiakin. Minulle siinä on jotain tyydyttävää, jota pelkästään tietokoneen näytön kautta katseltu kuva ei korvaa.

Jos sitten päätyy tekemään teoksistaan fyysiset vedokset, kannattaa muistaa kiinnittää huomiota materiaalien, tässä tapauksessa paperin ja musteen, laatuun. Aivan kuten muissakin tekniikoissa, ne vaikuttavat hyvin paljon siihen kuinka ammattimaisen kuvan ne taiteilijasta välittävät ja kuinka kauan teokset olemassaolollaan ylipäättään luovat kokemuksia. Oikeaoppisen kehystyksen lisäksi vedosten säilyvyyttä voi halutessaan parantaa myös erilaisilla auringon UV-säteiltä



suojaavilla suihkeilla. Myös ammattimaisesti tehty laminointi suojaa teoksen, jolloin kehystyksestä voi jättää lasituksen kokonaan pois.

Koska teokset ovat valmiiksi digitaalisessa muodossa, niitä on erityisen helppo ladata Internetistä löytyviin lukuisiin gallerioihin ja jakaa sosiaalisessa mediassa. Jokaisella kuvataiteilijalla tulisi nykypäivänä olla myös omat nettisivut, jotka toimivat käyntikortin tavoin. Taiteilijan ei koskaan ennen koko maailmankaikkeuden historiassa ole ollut yhtä helppoa tuoda teoksiaan julkisuuteen ja saada taiteellista ääntään kuuluviin. Mahtava nykyaika!

## 4 TARINA KURKISTAA KUVAN TAKAA

### 4.1 Tarinallisuus

Modernistinen taide pyrki pääsemään totuuden ytimeen puhtaasti muodon ja tunteen kautta, jolloin kaikesta tarinallisuudesta ja tarinoiden kuvittamiseen liittyvästä haluttiin irrottautua kokonaan. Tällöin abstrakti taide ja minimalismi hallitsivat. Tätä seuranneessa nykytaiteessa kuitenkin arvostetaan jälleen taiteilijan henkilökohtaisia kokemuksia, mikä on luonut kokonaan uuden yhteyden tarinallisuuteen. Nykkytaiteessa tarinointi tarkoittaakin lähinnä jonkin sellaisen etsimistä, joka on ollut piilossa, jota ei vielä ole olemassa tai jota ei tunneta. Taiteilijat siis rakentavat omaa identiteettiään tekemällä näkyväksi asioita, joita ei aiemmin olla tiedostettu. Kuvallinen ja kielellinen ilmaisukaan eivät ole enää vastakkaisia tarinoinnin muotoja, vaan kulkevat nyt käsi kädessä toinen toistaan tukien. (Sava 2004, 32.)

Aika on muutenkin otollinen kuvataiteen tarinallisuuden paluuta ajatellen, sillä ihmiset kaipaavat usein hengähdystaukoa todellisuudesta ja sitä tarjoavat taiteen lisäksi niin elokuvat, TV-sarjat kuin pelitkin (Spence 2013). Kuvataide kuitenkin antaa eskapismiin lisäksi erityisen mahdollisuuden omaan henkiseen kasvuun, koska taideteoksen edessä kokija joutuu keskittymään ja alkaa vaistomaisesti peilaamaan

omaa henkilökohtaista tarinaansa taiteilijan näkemyksen kautta. Mielestäni onkin kiinnostavaa kuinka teos puhuttelee silloin kun taiteilijan lähtökohdat ja päämäärät eivät ole tiedossa tai ne tietoisesti sivuutetaan.

#### 4.2 Sisäisen maailman palapeili

Piirtopöydän äärellä työskennellessäni uppoudun aina omaan tarinaani. Vaikka teen taidetta hyvin monipuolisesti, koen digitaaliset teokseni sellaisiksi missä työskentelyni on ollut parhaimmillaan intuitiivista ja tarinallisuus tulee voimakkaimmin esiin.

Kutsun käyttämäni tekniikkaa mielelläni digitaaliseksi maalaamiseksi, koska mielestäni se antaa realistisimman käsityksen siitä kuinka teos on syntynyt. Tehdessäni digitaalisia teoksia minun täytyy kuitenkin jatkuvasti huomioida kuviin lisäämieni elementtien keskeiset suhteet päästäkseni haluamaani lopputulokseen. Tämä on erityisen tärkeää teoksissa joissa käytän valokuvia tai niiden kappaleita. Pohjimmiltaan tällaisia teoksiani voisikin ajatella digitaalisina kollaaseina.

Kollaasitekniikkaa hyödyntävä työskentelytapa kiinnostaa minua, koska voin yhdistää erilaisista lähteistä hankittuja, jo olemassa olevia ja aivan muuta tarkoitusta varten alunperin luotuja elementtejä ja rakentaa niistä kokonaan uusia merkityksiä. Pidän ajatuksesta, että luon tavallaan omaa maailmaani kuviksi, joista jokainen teosta katsova voi halutessaan etsiä yhtymäkohtia omaan elämäänsä. Kun yhdistän täysin toisiinsa liittymättömiä valokuvia tietokoneen avulla, syntyy niiden välille dialogi, jonka teoksen kokija lopulta ymmärtää tarinan kautta. Mielestäni tämä on erittäin jännittävä ajatus.

Sen lisäksi, että kollaasi taideteoksena kertoo tarinaa, myös jokaisen oma sisäinen tarina muodostuu kollaasin tavoin. Ihminen jäsentää elämäänsä kertomuksena, jonka päähenkilönä hän toimii itse. Osana syntyvää kertomusta ovat esimerkiksi kaikki kokemuksemme, toiveemme, suunnitelmamme, arvomaailmamme ja halumme. Tässä jatkuvassa luovassa prosessissa vaikuttavat myös esimerkiksi symbolisen ja

aineellisen, sekä julkisen ja yksityisen kohtaaminen. Lisäksi sukupolvien ajan niin suullisena kuin kirjallisenakin perintönä siirtyneet tarinat, sekä kaikki toisilta myöhemmin opittu on vaikuttanut henkilökohtaisten tarinoidemme muodostumiseen läpi historian.

Nykyään kuitenkin kannustetaan yhä enemmän oman, mielekkäältä tuntuvan elämäntarinan luomiseen. Jokainen elää tietäen henkilökohtaisen tarinansa olevan vain yksi monesta mahdollisesta. (Hänninen 2002, 21–24.)

### 4.3 Teoksistani

Samankaltaiset elementit ovat toistuneet teoksissani usein viime vuosien aikana, kun olen keskittynyt tutkimaan omaa tarinaani kuvan keinoin. Autiot talot vaeltavat, linnut muuttavat kuljettaen kaupunkeja uusiin maisemiin ja kaiken takana levittäytyy avarat mielen korpimaisemat. Ihmisiä ei näy missään, paikalla on ainoastaan rapistuva aavistus ihmisen jättämistä jäljistä, joita luonto vähitellen valtaa.

Ihmisen ja luonnon välinen suhde onkin eräs inspiraationi lähteistä, mutta erityisesti mahdollisimman koskematon metsä on minulle tärkeä, sillä sieltä löydän aina henkisen levähdyspaikan ja aiheita taiteen keinoin tutkittavaksi. Metsässä saa olla sellainen kuin on, kukaan ei tuomitse tai vaadi mitään. Kun väkijoukossa tuntee olonsa lähes aina ulkopuoliseksi, ei metsässä yksin ollessaankaan tule yksinäinen olo. Teoksissani luonto ja metsä ovat läsnä jollain tavalla lähestulkoon aina. Maisema ylipäätään on aihe jota en taida koskaan väsyä kuvaamaan.

Opinnäytetyössäni käsittelemistäni aiheista suurimmassa roolissa on muutos. Luonnollisesti se tällä hetkellä liittyy vahvasti koulun loppumiseen, kun joudun kohtaamaan aivan uudenlaisia mahdollisuuksia ja haasteita, tekemään suuria päätöksiä ja pärjäämään oppimillani taidoilla itsenäisesti taidemaailmassa. Muutan pian pois kovin tutuksi käyneestä Kankaanpäästä ja aloitan elämän toistaiseksi tuntemattomassa ympäristössä. Täytyy jälleen kerran nostaa juuret maasta ja siirtyä eteenpäin, aivan kuten kömpelösti mutta määrätietoisesti etenevä talo teoksessani ”Matkustajakoti” (kuva 4).

Työskennellessäni olenkin pohtinut paljon kodin käsitettä, sillä olen muuttanut moneen kertaan ja asunut useissa kaupungeissa, mihinkään koskaan kunnolla juurtuen. Minulla ei ole kotikaupunkia tai -taloa, olen aina vain vaeltanut paikasta toiseen ja tehnyt hetkeksi kotini sinne minne päädynkin. Sieltä mistä alunperin lähdin löytyy nyt vain rapistuvia rakennuksia ja paljon koukeroisia muistoja. Ehkä koti onkin vain henkinen tila, lohduttava tunne keskellä maailman pyörteilyä.



*Kuva 4: Matkustajakoti. Teija Rintaluoma  
2017.*

Talot toimivat teoksissani eräänlaisina henkilöahmoina, joihin samaistumalla toivon katsojan löytävän henkilökohtaisesti koskettavia merkityksiä siitä huolimatta että lähtökohtana olivat omat kokemukseni. Pidän myös tavasta jolla kuva-aiheeni vertautuvat käyttämäni tekniikkaan. Esimerkiksi taustalla vaikuttava irrallisuuden tunne vertautuu mielestäni osuvasti teosten aineettomuuteen, joka katoaa vasta vedostusvaiheessa. Talojen mennyttä aikaa huokuva olemus ja ränsistyneisyys yhdessä kesyttämättömän luonnon kanssa sen sijaan luo kontrastia nykypäivän digitaalisuuden aikakauteen, jolloin kaikki on uutta ja modernia.

Teoksissani on melko synkkä tunnelma, eikä niissä tunnu olevan mitään tiettyä vuorokaudenaikaa, jonka voisi tunnistaa esimerkiksi valosta. Halusin tällä tavoin tietoisesti karsia yhtymäkohtia tähän maailmaan ja luoda hieman omituista, ajatonta tunnelmaa aiheitani korostamaan. Tarkoitukseni oli luoda vaikutelma siitä lyhyestä siirtymästä kahden hetken välillä, jolloin muutos voi tapahtua. Esimerkiksi teoksessani ”Muuttolintu” (kuva 5) esiintyvä lintu voi lähteä lentoon koska vain. Pysähtyneisyyden tunne on aina väliaikaista.



*Kuva 5: Muuttolintu. Teija Rintaluoma 2017.*



*Kuva 6: Muistojen virrassa. Teija Rintaluoma 2017.*

Muistot ja niihin liittyvä haikeus ovat myös olleet tärkeässä osassa koko prosessin ajan. En osaa keksiä aikakonetta, niinpä minun täytyy tehdä taidetta. Muistot ovat toisaalta mielenkiintoisia niiden muuntuvuudenkin takia. Aika muuttaa niitä kuluessaan eikä loppujen lopuksi voi varmasti tietää vanhojen muistojen olevan enää kovinkaan tosia. Lopulta niistä kuitenkin punoutuu juuret ja juurista kasvaa jokaisen oma tarina.

Välillä on tietenkin hankalaa tiedostaa mistä tietynlaiset elementit teoksiin ilmestyvät ja mitä ne tarkoittavat. Usein käykin niin, että teoksen merkitys aukeaa minulle vasta jälkikäteen kun olen jo siirtynyt seuraavaan projektiin. On mielenkiintoista koettaa itse tulkita valmistuneita teoksiaan, varsinkin jos ne tuntuvat pääosin koostuvan

alitajunnan esiin nostamista seikoista, joista ei työskentelyprosessin aikana ollut lainkaan tietoinen. Itselleni ainakin jokainen syntynyt kuva on jossain määrin yllätys.

## 5 LOPPUSANAT

Edellä esittelemäni teossarjan myötä innostukseni digitaalista maalaamista kohtaan kasvoi entisestään. Kooltaan ne ovat suurempia kuin yleensä vedostamani teokset ja panostinkin yksityiskohtien laatuun aivan erityisellä huolellisuudella, jotta ne kestäisivät kauempaakin katsomisen. Yksityiskohtien määrän takia teoksia kuitenkin kannattaa katsoa läheltä, silloin saattaa löytyä lisää tarkasteltavaa!

Nyt kun teokseni ovat esillä Seinäjoen taidehallissa ja katson niitä pienen tauon jälkeen, huomaan selkeämmin visuaalisen yhteneväisyyden teosten välillä. Vaikka päämääränäni koko ajan olikin mahdollisimman eheä sarja, työskentelyprosessini oli niin intensiivinen, että sokeuduin toisinaan milloin millekin seikalle teoksissani. Ei ollut aikaa pitää pitkiä taukoja työskentelystä, enkä olisi varmasti edes kyennyt siihen, niin uppoutunut uusien maailmojen luomiseen olin. Nyt kun näen teokset jälleen uusin silmin, tunnen että itselleni ominainen tyyli on vahvistunut entisestään opinnäytetyötä tehdessä. Toki parannettavaakin aina löytyy, varsinkin kaltaisillani perfektionisteilla, mutta olen joka tapauksessa tyytyväinen siihen mitä sain näyttelyyn esille.

Vaikka tämä kirjallinen osuus onkin vain pintaraapaisu aiheesta, tuli tästä oikea ylistyspuhe digitaalista taidetta kohtaan. Mutta koska digitaalinen maalaus tai -kollaasi on niin valtavan avartava ja monipuolinen tekniikka, ansaitsee se tulla löydetyksi laajemminkin. Toivoisinkin taidekoulujen hyödyntävän tulevaisuudessa yhä enemmän digitaalisen taiteen tuomia mahdollisuuksia ja lisäävän sen opetusta valinnaisten kurssien muodossa.



*Kuva 7: Teokset Seinäjoen taidehallissa huhtikuussa 2017. Kuva: Karoliina Korvuo.*

## LÄHTEET

Hänninen, V. 2002. *Sisäinen tarina, elämä ja muutos*. Väitöskirja. Tampereen yliopisto. Viitattu 27.2.2017. <https://tampub.uta.fi/handle/10024/67873>

Järvinen, A & Mäyrä, I. 2009. *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tammer-Paino Oy.

Lieser, W. 2009. *Digital Art*. Tandem Verlag GmbH.

McIntyre, C. 2014. *Visual Alchemy: The Fine Art of Digital Montage*. CRC Press.

Miller, R. 2008. *Digital Art: Painting with Pixels*. Twenty-First Century Books.

Noll, M. 1968. *Computer Animation and the Fourth Dimension*. Viitattu 27.3.2017. <https://www.computer.org/csdl/proceedings/afips/1968/5072/00/50721279.pdf>

Porkkala, J. 2012. *Köyhä dagerrotyyppi*. Satakunnan ammattikorkeakoulu. Kariston kirjapaino Oy.

Sava, I. 2004. *Taiteeksi tarinoitu oma elämä*. PS-kustannus.

Spence, R. 2013. *The art of storytelling*. Viitattu 25.2.2017. [https://www.ft.com/content/477ffe51-cb4a-3238-9c7f-78745c78fc95?ft\\_site=next](https://www.ft.com/content/477ffe51-cb4a-3238-9c7f-78745c78fc95?ft_site=next)

Wright, R. 1988. *Some Issues in the Development of Computer Art as a Mathematical Art Form*. Viitattu 27.3.2017. <http://dam.org/essays/wright-mathematical-art-form-1988>