

IDEOIDEN KIERRÄTTÄMINEN TAITEESSA

Miten tehdä omaperäistä taidetta käytettyjen ideoiden pohjalta?

Orjasniemi Elmiina

Opinnäytetyö

Kuvataiteen koulutus
Kuvataiteilija (AMK)

2021

Kuvataiteen koulutus Kuvataiteilija
(AMK)

Tekijä	Elmiina Orjasniemi	Vuosi	2021
Ohjaaja(t)	Eija Rajalin		
Työn nimi	Ideoiden kierrättäminen taiteessa: Miten tehdä omaperäistä taidetta käytettyjen ideoiden pohjalta?		
Sivu- ja liitesivumäärä	27 + 3		

Opinnäytetyössäni tutkin, miten omaperäistä taidetta voi tehdä käytettyjen ideoiden pohjalta. Toiminnallisessa osuudessa tein kaksi teosta, joiden avulla sain vastauksen tutkimuskysymykseeni. Valitsin viisi erilaista inspiraationlähdeä, joiden pohjalta tarkoitukseni oli tehdä kaksi omaperäistä taideteosta. Teokseni on toteutettu digitaalisesti.

Toiminnallisen osuuden lisäksi tutkin aiheeseen liittyviä erilaisia kirjoituksia ja määrittelen niiden perusteella, mikä on omaperäistä ja miten omaperäistä taidetta tehdään. Kävin tekstissäni läpi erilaisia tapoja ottaa vaikutteita muiden taiteesta ja miten ne eroavat toisistaan.

Toiminnallisen osuuden jälkeen tulin siihen lopputulokseen, että kun ottamiaan vaikutteita manipuloi tai kehittää eteenpäin, saa lopputulokseksi omaperäistä taidetta. Ottamistaan vaikutteista on hyvä olla rehellinen ja plagiointia ja suoraa kopiaimista täytyy välttää, jos haluaa luoda jotain omaperäistä. Kun teoksessa näkyy taiteilijan oma kädenjälki ja luovuus, vaikka ideat olisivatkin muualta otettuja, voi teos silti olla omaperäinen.

Avainsanat

omaperäisyys, ideat, inspiraatio

Degree Programme in Visual Arts
Bachelor of Culture and Arts

Author	Elmiina Orjasniemi	Year	2021
Supervisor	Eija Rajalin		
Subject of thesis	Recycling ideas in art: How to create original art from used ideas?		
Number of pages	27 + 3		

This thesis explored how to create original art from used ideas. In the practical part I made two artworks which helped me to find the answer to my research question. I chose five different artworks to use as my inspiration for two of my own artworks. The artworks were created digitally.

In addition to my practical part I also analyzed writings related to the subject of my thesis and used them to define what originality is and how original art is made. I explored different ways for taking inspiration from other people's art and how these ways differ from each other.

After the practical part I conclude that you can create original art from used ideas, when you manipulate and develop them. It's good to be honest about the influences you've taken and it's necessary to avoid plagiarism and direct copying if you want to create something original. When you are able to see the artist's own creativity from their artwork, even if the ideas are taken from somewhere else, the artwork can still be original and unique.

Key words

originality, ideas, inspiration

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	6
2 OMAPERÄISYYS TAITEESSA.....	8
2.1 Inspiraatio ympärillämme	8
2.2 Kopiointi ja varastaminen.....	9
2.3 Tämän opinnäytetyön rajaus varastamisesta.....	11
2.4 Omaperäisyyden määrittely	12
3 TEOSTEN SUUNNITTELU.....	13
3.1 Tavoitteeni	13
3.2 Ottamani vaikutteet.....	13
3.3 Ensimmäinen teos	14
3.4 Toinen teos	16
4 TEOSTEN TOTEUTUS	18
4.1 Ensimmäinen teos	18
4.2 Toinen teos	21
5 POHDINTA.....	24
LÄHTEET	26
LIITTEET	28

KÄYTETYT KÄSITTEET

Art theft	Termi, joka kattaa kaikki taidevarkauden muodot. Tässä opinnäytetyössä sillä viitataan erityisesti internetissä tapahtuvaan taidevarkauteen.
Fan art	Fanitaide.
Prologi	Teoksen esipuhe, lyhyt johdanto, esinäytös (Prologi 2015).
Plagiointi	Teko, jossa käytetään toisen henkilön sanoja tai ajatuksia viittaamatta kyseiseen henkilöön (CIIT College of Arts and Technology 2018).
Reposting	Kuvan tai muun sisällön uudelleenlataaminen internetiin.
Tracing	Läpipiirtäminen.

1 JOHDANTO

Tämä opinnäytetyö käsittelee ideoiden omaperäisyyttä taiteessa ja niiden uudelleen käyttämistä. Päätin lähteä tutkimaan aihetta, sillä uusien ideoiden keksiminen ja toteuttaminen voi joskus olla vaikeaa, koska tuntuu siltä, että kaikki ideat ovat jo käytettyjä. Tutkimuskysymykseni on, miten tehdä omaperäistä taidetta käytettyjen ideoiden pohjalta. Alakysymyksellä, ovatko ideamme omaperäisiä, taas pohdin sitä, ovatko mitkään ideamme oikeastaan omaperäisiä. Taiteilija Kelly Marie (2018) puhuu blogitekstissään siitä, miten kenenkään taiteilijan tai luovan ihmisen työ ei ole täysin omaperäistä. Hän kirjoittaa, miten inspiraatio taidetyyleihimme ja taiteeseemme tulee ympäriltämme ja niistä asioista, joita valitsemme tutkia. Ideat eivät synny vain tyhjistä.

Austin Kleon (2019) käsittelee kirjassaan varastamista taiteessa ja sitä, miten kaikki tekevät sitä. Kyseinen kirja oli yksi niistä päätekeijöistä, joiden ansiosta kiinnostuin aiheesta. Kleonin mukaan jokainen uusi idea on vain sekoitus tai yhdistelmä, jossa on hyödynnetty yhtä tai useampaa ideaa. Varastamisella viitataan tässä kontekstissa siis vaikutteiden ottamiseen sekä ideoiden ja inspiraation saamiseen muiden teoksista.

Lähestyn aihetta ja tutkimuskysymystäni toiminnallisen osuuden avulla luoden itse teoksia jo käytettyjen ideoiden pohjalta. Tarkoituksena on siis luoda teoksia, jotka eivät suoranaisesti kopioi toisia teoksia, vaan niissä yhdistyy monesta eri teoksesta saamani inspiraatio, ja sitä kautta ne ovat omia luomuksiani. Tekemäni teokset ovat digitaalisia maalauksia ja ne sijoittuvat nykytaiteen kenttään. Et- siässä vastausta tutkimuskysymyksiini tulen hyödyntämään omia havaintojani, aiheeseen liittyvää kirjallisuutta ja tietysti myös toteuttamaani toiminnallista osuutta. Tulkiten omia teoksiani formalistien analyysin menetelmin.

Tulen tutkimaan aiheesta kirjoitettuja tekstejä, kuten blogitekstejä ja erilaisia artikkeleita. Tutkimusaineisto itsessään ei ole vastaus tutkimuskysymykseen, vaan analysoin aineistoja laadullisen tutkimuksen menetelmillä ja saan vastauksen kysymyksiini omien pohdintojen ja kokeilujeni kautta.

On tärkeää huomioida, että tässä opinnäytetyössä en tule käsittelemään tai analysimaan aihettani plagioinnin kannalta, sillä haluan keskittää tutkimukseni nimenomaan uusien ideoiden luomiseen, en ideoiden suoraan kopioimiseen.

Toivon, että tutkielmastani olisi hyötyä niille taiteilijoille, joilla on vaikeuksia keksiä uusia ideoita. Tai niille, jotka kokevat omat ideansa epäoriginaaleiksi.

2 OMAPERÄISYYS TAITEESSA

2.1 Inspiraatio ympärillämme

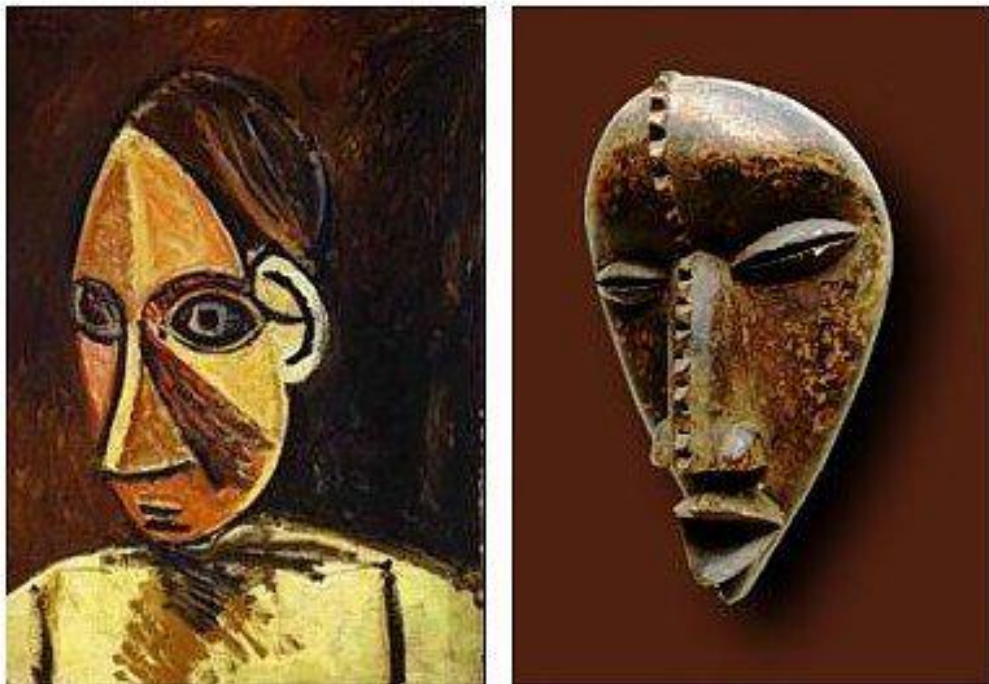
Inspiraatio tulee ympäriltämme, niistä asioista, joita valitsemme tutkia (Marie 2018). Jos ideamme ja inspiraatiomme tulevat ympäriltämme, kaikki ideamme ovat muilta varastettuja. Tästä huolimatta, sillä voi olla suuri ero, miten varastat. Voimme varastaa toisilta ja väittää sitä omaksemme tai voimme ottaa idean ja manipuloida se niin, että siitä tulee jotain uutta ja omaa (Marie 2018). Tämän lisäksi voimme varastaa myös täysin huomaamattamme. Varastaminen voi olla plagiointia mutta plagiointi ei suoraan tarkoita varastamista tässä kontekstissa.

Plagioinnin yleisin tunnistustapa on läpinäkymättömyys. Kun tahallisesti jätetään alkuperäisen lähteen mainitseminen ja kopioidaan sanoja tai ideoita siinä määrin, että se kattaa suurimman osan omasta työstä, lasketaan se plagioinniksi. Plagioinnin voi suurimmilta osin välttää, kunhan ilmoittaa alkuperäiset lähteet. Kuitenkin joidenkin tapausten laillisuutta voi taas olla vaikeampi määritellä. Esimerkiksi visuaalisen teoksen uudelleen luominen eri metodilla, kuin millä alkuperäinen teos on tehty. Joihinkin tapauksiin vaikuttaa vahvasti myös konteksti ja aiomukset. (What is Plagiarism? 2017.) UVU School of The Arts-sivustolla kehoitetaan välttämään suoraa kopiointia ja omimista. Sivustolla muistutetaan myös siitä, kuinka tärkeää on olla rehellinen ja kiitollinen saamastaan inspiraatiosta. (UVU School of The Arts 2018.)

Taiteilija Kelly Marie (2018) puhuu blogissaan Messy Ever After siitä, miten ideat eivät vain synny tyhjästä. Blogitekstissään How to Find Your Style: A Guide for Artists Marie opastaa taiteilijoita löytämään oma tyylinsä ja hän painottaa sitä, miten inspiraatio ja ideat tulevat meidän ympäriltämme. Helpoin kaava oman tyylinsä löytämiseen on hänen mukaansa ärsykkeiden vastaanottaminen ja niiden muotoilu joksikin omaksi.

2.2 Kopiointi ja varastaminen

Pablo Picasso ei olisi koskaan maalannut menestyksekkäitä 1900-luvun teoksiin, ellei hän olisi tutustunut afrikkalaiseen kuvanveistämiseen. Kun hänen maalaamiaan kulmikkaita ja äärimmilleen tyyliteltyjä kasvoja vertaa näihin afrikkalaisiin taideteoksiin, huomaa väistämättä niiden yhteneväisyydet (Kuva 1). Vaikka Picasso ei koskaan antanut afrikkalaiselle taiteelle sen ansaitsemaa arvostusta, hänen teoksensa eivät kuitenkaan ole suoria kopioita näistä veistoksista. Picasson ainutlaatuinen taiteellinen lahja oli hänen kykynsä tunnistaa, omaksua ja käyttää sitä mitä ihmiskunnan historia vain pystyi tarjoamaan. (Picasso's Africaninfluenced Period – 1907 to 1909 2021.) Tällaisesta samanlaisesta omaksumisesta ja manipuloinnista puhutaan myös aikaisemmin mainitsemissani Austin Kleonin (2019) kirjassa.

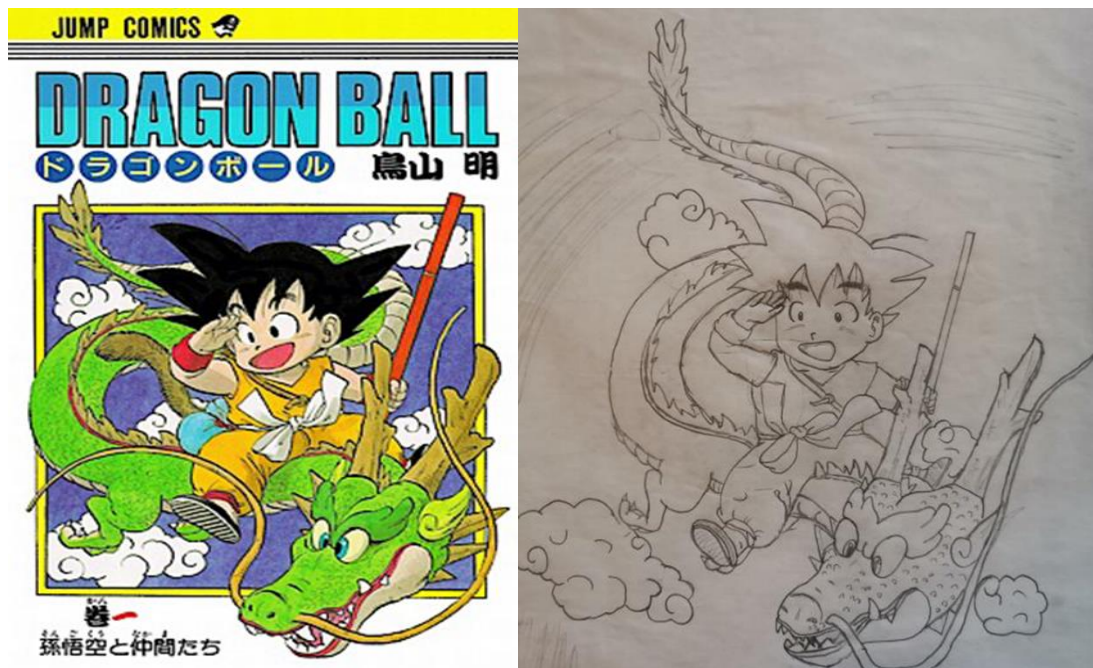


Kuva 1. Pablo Picasson Head of a Woman (Tête de femme) 1907 ja Dan mask Länsi-Afrikasta (Cubism 2021)

Vaikka Picasso itse kielsi saavansa inspiraatiota afrikkalaisesta taiteesta (Picasso's Africaninfluenced Period – 1907 to 1909), teosten yhdennäköisyyttä on vaikea kieltää. Voidaan sanoa, että Picasson afrikkalaisvaikutteiset teokset ovat hyvä seikoitus omaa ja muualta lainattua.

Taitelija ja kirjailija Christine Nishiyama (2019) kirjoittaa myös sen puolesta, miten monet taiteilijat aloittavat uransa kopioimalla muita ja miten ajan kanssa kokemus johdattaa heidät löytämään oman tyylinsä. Nishiyama luettelee esseessään neljä erilaista tarkoitusta, joiden takia ihmiset yleensä varastavat ja kopioivat muilta. Vaikka asian jaottelu ei olisikaan ihan niin yksinkertainen, miten Nishiyama sen esittää, on se hyvä tapa tarkastella sitä, mitkä menetit ja tarkoitukset ovat oikeutettuja ja mitkä taas eivät.

Nishiyaman (2019) mukaan kopioiminen oppimismielessä on yleensä juuri se tapa, millä me opimme piirtämään. Kun näemme jotain, mistä pidämme ja mikä inspiroi meitä, haluamme usein luoda itse jotain samanlaista. Hyvänä esimerkkinä tästä on Kuva 2, jossa on itse lapsena tekemäni kopio Dragon Ball -sarjan hahmoista. Kuva on tehty ainoastaan oppimismielessä, enkä sitä koskaan väittänyt omakseni. Nishiyaman (2019) mielestä suora läpipiirto, eli tracing ei kuitenkaan opeta mitään ja hän painottaakin sitä tekstissään.



Kuva 2. Dragon Ball-mangan ensimmäisen sarjakuvakirjan kansikuva (List of Volumes 2017) ja lapsena tekemäni suora kopio Akira Toriyaman teoksesta

Toiseksi kopioimistavaksi Nishiyama (2019) on listannut yhdistelemisen ja varastamisen. Tämä metodi sopinee parhaiten juuri kuvailemaan sitä, mitä olen tässä opinnäytetyössä lähtenyt tutkimaan ja käyttämään. Kun otetaan vaikutteita sieltä ja täältä, muokaten ja yhdistellen niitä, saadaan luotua jotain uutta ja omaperäistä

(Nishiyama 2019). Tämä kopioimistapa lienee kaikista yleisin, jos kerran kaikki mitä teemme, pohjautuu johonkin mitä olemme nähneet, kokeneet tai oppineet (Marie 2018).

Kolmantena Nishiyaman (2019) listassa on kopiointi kunnioitus- ja leikittelymielessä. Tästä esimerkkinä voisi toimia vaikkapa fanartin tekeminen. Tämä kopioimistarkoitus eroaa kahdesta ensimmäisestä, sillä tässä ei välttämättä yritetä oppia mitään eikä luoda mitään uutta.

Neljäs ja viimeinen kopiointitarkoitus, plagiointi eroaa edellisistä, sillä sen tarkoituksiperä on jo lähtökohtaisesti ongelmallinen. Kopioiminen, varastaminen ja plagiointi eroavat toisistaan aikomuksillaan. Plagiointiin kuuluu toisen taiteen hyväksikäyttö tai sen omaksi väittäminen. Harmiton oppimismielessä tehty kopiointi muuttuu plagioinniksi, kun teos väitetään omaksi. Kaikessa on siis kyse läpinäkyvyydestä ja kopiointin tehneen henkilön aikomuksista. (Nishiyama 2019.)

2.3 Tämän opinnäytetyön rajausta varastamisesta

Tässä opinnäytetyössä varastamisella viitataan vaikutteiden ottamiseen sekä ideoiden ja inspiraation saamiseen muiden teoksista. Tämä tapahtuu joko tietoisesti tai tiedostamatta. Toisin sanoen varastaminen tässä kontekstissa on intertekstuaalisuutta. Filosofi Julia Kristeva esitteli intertekstuaalisuuden käsitteen vuonna 1969. Hän pyrki osoittamaan, ettei yksikään teksti ole täysin alkuperäinen tai ainutlaatuinen, vaan ne koostuvat loputtomista viittauksista toisiin teksteihin. (Seppä 2012, 150–151.)

Käytän tässä opinnäytetyössä termiä ”varastaminen”, sillä sitä käytettiin myös Austin Kleonin (2019) teoksessa *Varasta kuin taiteilija*. Varastamisella ei siis tässä kontekstissa tarkoiteta mitään laitonta tai plagiointia. Poissuljen myös kaikenlaisen art theftin (suom. taidevarkaus), kuten esimerkiksi tracing (suom. läpipiirtäminen) ja reposting (suom. uudelleen lataaminen). Art theft on iso ongelma varsinkin sosiaalisessa mediassa ja taiteilijoille suunnatuilla sivustoilla, eikä niitä saa sekoittaa vaikutteiden ottamiseen ja varastamiseen tarkoittamassani kontekstissa. Miki Nguyen (2020) toteaa ScotScoop-sivustolla, että nykypäivänä

nämä ongelmat ovat yleistyneet internetin myötä. Kuvien kopioiminen ja lataaminen on nykyään hyvin helppoa, sillä kaikki on vain muutaman klikkauksen päässä.

2.4 Omaperäisyyden määrittely

Omaperäisyys voi loppujen lopuksi olla vaikeaa ja monimutkaista määritellä, sillä jokaisella on oma käsitys siitä, mitä se ylipäätensä on. Tätä opinnäytetyötä varten asetan omat ehtoni sille, mikä on omaperäistä taidetta, seuraten ja yhdistelemällä muiden asettamia ehtoja ja muita yleisiä käsityksiä omaperäisyyteen liittyen.

Voidaan pohtia, onko omaperäistä taidetta edes olemassa, jos todella otamme vaikutteita kaikesta ympärillämme olevasta. Taidekriitikko, bloggaaja ja taiteilija Brian Sherwin (2014) kirjoittaa artikkelissaan sivustolla The Art Edge, että ennalta olemassa olevia vaikutteita on aina ollut taiteessa, vaikka ne olisivat olleet kuinka pieniä tahansa. En kuitenkaan halua mennä äärimmäisyyksiin omaperäisyyden määritelmän kanssa, joten käytän tässä opinnäytetyössä löyhempää määritelmää sanalle. Tavoitteena on kuitenkin oppia tekemään omaperäistä taidetta jo käytettyjen ideoiden pohjalta, joten tämän opinnäytetyön määritelmän omaperäisyydestä täytyy pystyä kattamaan myös ideoiden kierrättäminen.

Sherwinin (2014) mukaan kun taiteilija itse mukauttaa aiemmat ideansa ja vaikutteensa ja välittää ne omaksi taiteekseen valitsemillaan välineillä, voi hänen teoksensa laskea omaperäiseksi. Tämän lisäksi tietenkin on tärkeää pysyä oikeusasioiden ulkopuolella eli välttää tekijänoikeusrikkomusten tekemistä.

Päätin käyttää tässä opinnäytetyössä samankaltaista määritelmää omaperäisyydelle kuin Sherwin (2014) kirjoittamassaan artikkelissa. Kun teoksessa näkyy taiteilijan oma luovuus, eikä siinä ole suoraan kopioitu alkuperäisiä vaikutteita, se lasketaan omaperäiseksi. Omaperäisyyden kannalta olisi ihanteellista pystyä manipuloimaan saamiaan vaikutteita ja kääntämään ne joksikin uudeksi, samalla tavalla kuin esimerkiksi Picasso. Alkuperäisten vaikutteiden tai inspiraation ei tarvitse olla tunnistamattomissa. Esimerkiksi Picasson teokset eivät ole suoria kopioita, vaikka niistä tunnistaakin helposti hänen afrikkalaisesta taiteesta saamat vaikutteet.

3 TEOSTEN SUUNNITTELU

3.1 Tavoitteeni

Ensisijaisena tavoitteenani on luoda kaksi omaperäistä taideteosta käytettyjen ideoiden pohjalta. Valitsen kumpaakin teosta kohden muutaman eri inspiraationlähteen, jotka toimivat vaikuttajina omiin teoksiini. Pyrin manipuloimaan varastamia ideoitani niin, etteivät teokseni olisi pelkästään kopioita inspiraationlähteitäni. Saamieni vaikutteiden ei tarvitse kuitenkaan olla tunnistamattomia.

Tulkitsen tekemiäni teoksia formalistisesti, vertaillen niissä esiintyviä kuvallisia muuttujia kuten värejä ja muotoa (Seppä 2012, 82–83). Mitä vaikutteita olen ottanut muista teoksista ja miten ne näkyvät omissa teoksissani? Miten olen onnistunut manipuloimaan varastamaani ja mikä taas on omaa käsialaani?

Toteutan toiminnallisen osuuden teokset digitaalisesti. Koen olevani vahvimmillani digitaalisessa taiteessa ja näin voin täysin keskittyä asettamiini tavoitteisiini, ilman että minun tarvitsisi opetella tai keskittyä sen kummemmin materiaalien tai toteutustavan tuottamiin haasteisiin.

3.2 Ottamani vaikutteet

Olen siis valinnut viisi erinäistä teosta eri taiteilijoilta, joiden pohjalta minun kuuluu tehdä kaksi uutta taideteosta. Teokset ovat erilaisia ja olen valinnut ne tähän osioon erilaisista syistä. Esimerkiksi valitsin kohtauksen Disneyn animaatioelokuvasta *Bambi* (1942), jonka värimaailma ja kokonaisuus tekivät minuun suuren vaikutuksen. Haluan tuoda tätä samaa dynamiikkaa ja värimaailmaa omaan teokseeni.

Toisena esimerkkinä taas valitsin taiteilija Victoria Vincentin (joka tunnetaan internetissä paremmin nimellä Vewn) teoksen, jonka erikoinen ote perspektiiviin ja viivoihin on hyvin mielenkiintoinen ja itseäni inspiroiva. Joistakin teoksista on vaikeampi sanoa mikä yksittäinen asia siinä on inspiroinut ja miksi olen juuri sen tähän valinnut mutta se tulee jotenkin olemaan osana omien teosteni lopputulosta.

3.3 Ensimmäinen teos

Ensimmäiseen teokseen valitsin inspiraation lähteeksi kaksi animaatiota ja yhden digitaalisen piirustuksen. Kaikki kolme teosta omaavat samanlaisen aggressiivisen ja voimakkaan vaikutelman väriensä ja kuvaamiensa aiheittensa ansiosta. Teoksia yhdistää varsinkin merkittävä punaisen sävyn käyttö.

Ensimmäiseksi teokseksi valitsin Walt Disney Studion Bambi -elokuvan kohtauksen (Kuva 4), joka ilmestyi vuonna 1942. Tässä kohtauksessa kaksi nuorta peuraa taistelevat toisiaan vastaan. Kohtauksen jännittävää tunnelmaa tehostaa musiikin lisäksi vahva värien käyttö. Hahmot on kuvattu tummiksi, melkein mustiksi ja taustalla välähtelee erilaisia sinisen ja punaisen sävyjä. Kohtaus on mielestäni hyvin kiehtova ja valitsin sen tähän, koska haluaisin luoda teoksen, jossa olisi yhtä vaikuttavat värit.



Kuva 3. Taistelukohtaus Bambi -elokuvasta (Bambi 1942)

Seuraavaksi teokseksi valitsin Watership Down elokuvan prologi kohtauksen (Kuva 5). Prologissa on käytetty hyvin tyyliteltyä piirustustyyliä muuhun elokuvaan verrattuna. Eläinhahmot ja ympäristö ovat yksinkertaistettuja ja niiden kuvaamiseen on käytetty paljon erilaisia viivoja ja raitoja. Ympäristössä on hyvin kynämäinen ja myös osittain vesivärimäinen jälki.



Kuva 4. Kohtaus Watership Down -elokuvan prologista (Watership Down 1987)

Viimeiseksi inspiraation lähteeksi ensimmäiseen teokseeni valitsin CanisAlbus (2017) taiteilijanimeä käyttävän taiteilijan teoksen Hound Of Hades (Kuva 6). Teoksessa on kolmipäinen musta koira, joka on paljastanut hampaansa. Teos koostuu vain muutamasta eri väristä, punaisesta, mustasta ja lämpimän sävyn harmaasta. Valkoista on käytetty tehosteensa silmissä ja hampaissa. CanisAlbusin teoksissa näkee paljon voimakkaan punaisen käyttöä ja sen takia valitsinkin hänen teoksensa inspiraation lähteeksi. Haluan itsekkin kokeilla kirkkaan punaisen käyttöä voimavärinä omassa teoksessani.



Kuva 5. Hound Of Hades (CanisAlbus 2017)

3.4 Toinen teos

Toiseen teokseeni valitsin kaksi inspiraationlähdettä, kumpikin ovat digitaalisia piirroksia. Toiseen teokseen valitsin ensimmäiseksi Vewn- taiteilijanimeä käyttävän taiteilijan, Victoria Vincentin teoksen Green Room (Green Room Print 2021). Vincentin teoksessa yhdistyy liioitellut ja vinot perspektiivit (Kuva 7). Huoneet tuntuvat kaatuvan päälle ja lisäksi hahmojen raajat näyttävät myös venyneiltä. Teoksissa on myös usein värikäs värimaailma. Valitsin juuri tämän teoksen, sillä haluaisin tehdä teoksen kyseisillä väreillä. Vihreä ja keltainen ovat värejä, joita en usein käytä omissa teoksissani. Lisäksi haluan tuoda samanlaista vääristynyttä perspektiiviä, mitä tässä valitsemassa teoksessa nähdään.



Kuva 6. Victoria Vincentin teoksen värimaailma ja vinot seinät inspiroivat omaa teostani (Green Room Print 2021)

Toiseksi teokseksi valitsin Kaneoya Sachikon nimeämättömän teoksen, jonka löysin hänen taidekirjastaan, *The Art of Kaneoya Sachiko* (Sachiko 2019, 143). Valitsin teoksen siinä esiintyvän vaikuttavan viivapiirroksen takia. Sachikon teoksissa esiintyy usein yksityiskohtaista viivapiirrosta. Viivat luovat kuviin erilaisia tekstuureja, eikä niitä käytetä vain rajaamaan tiettyjä alueita. Tahdon itsekin yrittää tuoda enemmän tekstuureita esille viivojen avulla.



Kuva 7. Kaneoya Sachikon teoksessa viivapiirroksella korostetaan tekstuuria ja muotoja (Sachiko 2019)

4 TEOSTEN TOTEUTUS

4.1 Ensimmäinen teos

Ensimmäinen teokseni sai vaikutteita siis kolmesta eri teoksesta, jotka listasin luvussa 4.2. Tekemäni teos yhdistelee näiden kolmen teoksen erilaisia ominaisuuksia, kuten värimaailmaa ja viivapiirrosta. Sain myös teokseni aiheeseen vaikutteita näiden kolmen teoksen teemoista. Teokseni kuvaa kahta taistelevaa lohikäärmettä. Kuvan luonteesta halusin raajan ja jopa väkivaltaisen, joten halusin käyttää paljon punaista väriä viittaamaan verta (Itten 2004, 85–88). Punainen väri tulisi olemaan aktiivisessa roolissa ja se tulisi toimimaan eräänlaisena tehostevärinä teokselle. Teoksen värimaailma punaista lukuun ottamatta on melko tumma ja synkkä. Oranssin punaisesta väristä saa vahvan vaikutelman vihreänsinisellä taustalla.

Hahmot on kuvattu tummiksi, kuten uros peurat Bambi -elokuvan taistelukohtauksessa (Bambi 1942). Hahmot tuijottavat toisiaan intensiivisesti ja tunnelma on jännittynyt. Lohikäärmeet ovat paljastaneet hampaansa ja toinen hahmoista vuotaa rajusti verta. Hahmojen takana, tummansinisellä taustalla ikään kuin välähtelee vihreitä ja oransseja värejä. Teoksen vasemmassa ylänurkassa on kellertävä valonlähde, joka auringon tavoin heijastaa valoa taisteleviin lohikäärmeisiin. Vaikka Bambi -elokuvan kohtauksessa hahmoihin heijastuva väri oli punainen, halusin korvata sen tässä omassa teoksessani keltaisella, jottei se sekoittuisi liikaa muun punaisen kanssa. Keltainen toimii kuitenkin tässä hyvin, sillä se on kaikista väreistä valovoimaisin. Varsinkin sijoitettuna oranssin lähelle, siitä saa valoisan ja kirkkaamman vaikutelman. (Itten 2004, 84–85)

Luonnosvaiheessa yritin jo sovitella värejä keskenään sopiviksi, niin että veri olisi erottunut muista väreistä selkeästi kontrastillaan ja kirkkaudellaan. Tässä vaiheessa oli vielä epävarmaa se, minkä sävyiseksi halusin veren. Halusin kuitenkin luoda omaan teokseeni verellä samanlaisen vaikutelman, kuin mikä on Canis Albusin teoksessa Hound Of Hades (Canisalbus 2017).



Kuva 8. Ensimmäinen raakaluonnos

Vaikka hahmojen viivapiirrokset seuraavatkin aika uskollisesti omaa taidetyyliäni, halusin kokeilla enemmän yksinkertaistettuja muotoja lohikäärmeiden ruumiinosissa. Hampaat ja kaulojen piikit ovat yksinkertaistettu kolmion muotoisiksi, samalla tavalla kuin Watership down- elokuvassa (Watership Down 1978) nähtävillä petoeläimillä. Vielä tässä vaiheessa en saanut luotua lohikäärmeisiin viivapiirroksella samanlaisia yksityiskohtia, kuin mitä kyseisessä elokuvassa nähtiin. Tämä johtuu siitä, että teokseni on vielä hyvin raaka ja keskityin pelkästään hahmojen sommitteluun ja väreihin.



Kuva 9. Selkeämpi luonnos hahmoista ja väreistä

Lopullinen teos poikkeaa melkoisesti siitä, mitä aluksi olin suunnitellut. Silti näen lopputuloksessa palasia jokaisesta teoksesta, josta päädyin ottamaan inspiraatiota. Teoksen taustalla välähtelee samoja värejä kuin Bambi -elokuvan taistelukohtauksessa. Lisäsin kuitenkin jotain omaa, sillä halusin erottaa lohikäärmeiden päät selkeästi taustasta. Turkoosi korostaa mielestäni hienosti hahmoja ja johdattaa katseen sinne, missä tapahtuu eniten. Lopputuloksessa veri ei oikeastaan ole veren näköistä, vaan se on pikemminkin vain tehosteväri. Tämä ei sinänsä haittaa, sillä pääasia olikin se, että saisin käyttää teoksessa kirkkaan punaista, joka herättäisi huomiota. Punainen väri itsessään indikoi verta tässä teoksessa ja mielestäni se on riittävää.

Hahmojen designeihin sekoittui paljon omaa tyyliäni, joka ei kuitenkaan ollut huono asia. Ideana ei kuitenkaan ollut kopioida suoraan Watership Downin hahmoja, vaan ottaa niistä vaikutteita tähän teokseen. Teokseni lohikäärmeitten kehot ovat aika pelkistettyjä ja kuvasin suomut yksinkertaisella sahalaitakuviolla, jota näkyy myös joissain eläinten designeissa Watership Downissa. Tärkeintä itselleni oli saada teokseen sitä omaa kädenjälkeä, vaikka lainasinkin ideoita muista teoksista.



Kuva 10. Valmis teos

4.2 Toinen teos

Toiseen teokseen halusin luoda jonkun modernin ympäristön, sillä halusin piirtää korkeita rakennuksia. Lopputulokseen halusin korkeita, huojuvan näköisiä rakennuksia, jotta pääsisin kunnolla kokeilemaan perspektiivillä leikkimistä. Värimaailmaan sain vaikutteita Vewnin teoksesta Green Room (n.d). Lisäsin palettiin vielä sinisen, sillä vihreä toimii hyvin välittäjänä keltaisen ja sinisen välillä (Itten 2004, 88). Keltainen toimii taas tässä teoksessa valona, vaikkakin sävy on tässä erilainen edelliseen teokseeni verrattuna.

Teos kuvaa katumaisemaa, tarkalleen ottaen kapeaa kujaa. Kujalla seisoo hahmo nimeltä Puputyttö. Puputyttö nojaa seinää vasten ja katsoo aukealle kadulle päin, kuvan ulkopuolelle. Kuja on pimeä, kun taas aukealta kadulta heijastuu valoa puputyttöä vasten. Ensimmäisessä luonnoksessa en saanut vielä ollenkaan tuotua esiin rakennusten huojuvuutta, sillä halusin vain aluksi luoda peruskäsityksen itselleni kuvan ympäristöstä ja merkitä suurin piirtein ne värit, joita halusin käyttää.

Viivapiirroksessa (Kuva 13) yritin tuoda esille samanlaista jälkeä kuin Sachikon nimettömässä teoksessa (Kuva 8). Sachikon teoksessa huomaa lyhyiden viivojen käytön korostamaan esimerkiksi kasvojen ja vaatteitten muotoja ja tekstuureja. Omassa teoksessani käytin itse tällaista samanlaista viivapiirrosta Puputytön kehossa, hiuksissa ja vaatteissa ja myös hahmoja ympäröivissä rakennuksissa.



Kuva 11. Valmis viivapiirros

Valmiissa teoksessa tein sinisestä tummemman kuin mitä olin aluksi suunnitellut (Kuva 12). Halusin kujan ikään kuin imaisevan kaiken valon, joten tein siitä tummemman. Rakennusten seinät kaartuvat hieman, mitä enemmän lähestytään kujan perää. Yritin näin saada rakennuksista huojuvan näköisiä ja luoda vaikutelmaa päälle kaatuvista seinistä. Kuvassa käytetyt suorat vertikaaliset linjat tuovat esille myös vaikutelmaa korkeudesta (The J. Paul Getty Museum 2020), joka auttaa korostamaan haluamaani huojuvuutta.



Kuva 12. Valmis teos

Kuten edellisessä teoksessani, tässäkin teoksessa oma tyylini piirtää hahmoja tuli selkeästi läpi vaikutteista huolimatta. Vaikutteiden ottaminen Sachikon viiva-
piirrokselta lisäsi kuitenkin jotain uutta piirrokseen, jotain mitä en yleensä tee. Lisäksi on hyvin harvinaista, että valitsin työskennellä tällaisella väripaletilla, mitä päätin käyttää tässä teoksessa.

5 POHDINTA

Opinnäytetyöni tavoitteena oli tutkia sitä, miten kierrätetyistä ja käytetyistä ideoista voi tehdä omaperäistä taidetta. Nyt, kun olen tutkinut aihetta ja tehnyt kaksi omaa taideteosta, lainaten ideoita muiden taiteilijoiden teoksista, uskon että minulla on vastaus tutkimuskysymykseeni.

Omaperäisyyden kriteerit täyttyvät tässä opinnäytetyössä silloin, kun taiteilija on pystynyt manipuloimaan ottamiaan vaikutteita ja kun hänen teoksessaan näkyy luovuus ja hänen oma kädenjälkensä. Omia teoksiani tehdessä yritin pyrkiä näihin kriteereihin. Vaikka alkuperäisten vaikutteiden ei tarvinnut olla tunnistamattomia omassa teoksessa, pyrin tuomaan mahdollisimman paljon omia ideoita teoksiini, jotta ne tuntuisivat omiltani. Mitä jos olisin korvannut itsekeksimäni hahmot esimerkiksi Bambi -elokuvan (Bambi 1942) hahmoilla, tai jos olisin tehnyt oman teoksen taustasta täysin samanlaisen kuin mitä Vewnin teoksessa Green Room (n.d) nähdään? Teokset tuskin olisivat enää täyttäneet omaperäisyyden kriteerejä.

Valitessani teoksia, joista ottaisin vaikutteita omiin teoksiini, annoin ideoiden hauhua mielessäni muutaman päivän, ennen kuin aloin työskentelemään. Koen, että tämä auttoi manipuloimaan saamiani ideoita. Ideat ikään kuin sekoittuivat päässäni ja minulla syntyi mielessäni jonkinlainen kuva siitä, mitä halusin ideoillani tehdä. Oman kokemuksen perusteella voin myös todeta sen, että inspiraationlähteen liiallinen tuijottelu omaa teosta tehdessä voi johtaa siihen, että päätyy kopiaamaan toisen teosta tajuamattaan. Itse turvauduin teoksia tehdessäni vain mieleeni jääneisiin muistikuviin, jotta en vahingossa ottaisi enempää vaikutteita, kuin mitä alun perin olin tarkoittanut.

Eli, vastauksena tutkimuskysymykseeni miten tehdä omaperäistä taidetta käytettyjen ideoiden pohjalta. Ensinnäkin jotta voidaan tehdä omaperäistä taidetta, täytyy välttää suoraa kopiointia ja plagiointia. Toisen taideteoksen suora kopiointi ei tuota omaperäistä taidetta, joten jo lähtökohtaisesti omat aikomukset vaikutteiden ottamiseen kannattaa miettiä. Ottamistaan vaikutteista on hyvä olla rehellinen ja lisäksi niitä on hyvä manipuloida, kehittää eteenpäin tai sekoittaa keskenään mui-

den ideoiden kanssa. Vaikutteiden ottaminen voi tapahtua joko tietoisesti tai tiedostamatta ja kuten tässä opinnäytetyössä on useamman kerran mainittu, yksikään teos tai idea ei ole täysin alkuperäinen.

LÄHTEET

Bambi 1942. Elokuva. Ohjaus David Hand. Tuotanto: Walt Disney Productions.

CanisAlbus 2017. Hound of Hades. Deviantart 18.2.2017. Viitattu 18.11.2021 <https://www.deviantart.com/canisalbus/art/Hound-of-Hades-664153049?comment=1%3A664153049%3A4331962221>.

CIIT College Of Arts And Technology 2018. Tips to Avoid Art Plagiarism Toward Becoming a Better Artist. Viitattu 20.9.2021 <https://www.ciit.edu.ph/art-plagiarism/>.

Cubism 2021. Artyfactory. Viitattu 15.11.2021 https://artyfactory.com/art_appreciation/art_movements/cubism.htm.

Great artists steal 2018. UVU School of the Arts 7.11.2018. Viitattu 29.9.2021 <https://www.uvu.edu/arts/applause/posts/stealing.html>.

Green Room Print (12 x 16) 2021. SHOP.VEWN.US. Viitattu 18.11.2021 <https://shop.vewn.us/products/green-room-print>.

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

Kleon, A. 2019. Varasta kuin taiteilija. 10 Asiaa joita kukaan ei kertonut luovuudesta. Helsinki: WSOY.

List of Volumes 2017. Dragon Ball Universe Wiki Viitattu 17.11.2021 https://dragonballuniverse.fandom.com/wiki/List_of_Volumes.

Marie, K. 2018. How To Find Your Style: A Guide for Artists. Messy Ever After. 23.1.2018 Viitattu 22.9.2021 <https://messyeverafter.com/self-employed-journey/find-style-guide-artists/>.

Nguyen, M. 2020. Stealing art does not just mean reposting. Scot Scoop. Viitattu 5.10.2021 <https://scotscoop.com/stealing-art-is-not-limited-to-just-reposting/>.

Nishiyama, C. 2019. Inspiration vs. Imitation: How to Copy as an Artist. Might Could. Viitattu 14.10.2021 <https://might-could.com/essays/inspiration-vs-imitation-how-to-copy-as-an-artist/>.

Picasso's African-influenced Period – 1907 to 1909 2021. Pablocicasso.org. Viitattu 6.10.2021 <https://www.pablocicasso.org/africanperiod.jsp>.

Prologi 2015. Tieteen termipankki. 2015. Viitattu 12.10.2021 <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:prologi>.

Sachiko, K. 2019. The Art of Kaneoya Sachiko. Iron Circus Comics.

Seppä, A. 2012. Kuvien tulkinta. Helsinki: Gaudeamus.

Sherwin, B. 2014. Let's Have an Ar(t)gument: Does 'Original Art' truly exist? The Art Edge. Viitattu 11.10.2021 <https://theartedge.faso.com/blog/74381/lets-have-an-artgument-does-original-art-truly-exist>.

The J. Paul Getty Museum 2020. Understanding Formal Analysis. Elements of Art. Viitattu 7.11.2021 https://www.getty.edu/education/teachers/building_lessons/formal_analysis.html.

Watership Down 1978. Elokuva. Ohjaus Martin Rosen. Tuotanto: Nepenthe Productions.

What is Plagiarism? 2017. Plagiarism.org. Viitattu 29.9.2021 <https://www.plagiarism.org/article/what-is-plagiarism>.

LIITTEET

Liite 1. Ensimmäinen raakaluonnos toisesta teoksesta

Liite 2. Lähikuva toisen teoksen yksityiskohdista

Liite 1. Ensimmäinen raakaluonnos toisesta teoksesta



Liite 2. Lähikuva toisen teoksen yksityiskohdista

