

# DIGITAALISIA MAALAUSTEKNIIKOITA MUOTOKUVAMAALAUKSEEN

Simo Kovanen

Opinnäytetyö  
Lokakuu 2011

Viestinnän koulutusohjelma  
Kulttuuriala



JYVÄSKYLÄN AMMATTIKORKEAKOULU  
JAMK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES



Tekijä(t) KOVANEN, Simo	Julkaisun laji Opinnäytetyö	Päivämäärä 7.10.2011
	Sivumäärä 44	Julkaisun kieli Suomi
	Luottamuksellisuus ( ) Saakka	Verkojulkaisulupa Myönnetty ( X )
Työn nimi DIGITAALISIA MAALAUSTEKNIIKOITA MUOTOKUVAMAALAUKSEEN		
Koulutusohjelma Viestinnän koulutusohjelma		
Työn ohjaaja(t) PIHLAJAMÄKI, Timo		
Toimeksiantajat		
<p>Tiivistelmä</p> <p>Opinnäytetyössä etsittiin, eriteltiin ja kokeiltiin erilaisia digitaalisia maalaustekniikoita. Tutkimuksessa arvioitiin tekniikoiden hyviä ja huonoja puolia sekä soveltuvuutta muotokuvien maalaamiseen käytännön kokeilujen avulla. Työn tarkoituksena oli yhdistellä käytännöllisimmistä tekniikoista kokonaisvaltainen työtapo digitaaliseen muotokuvamaalaukseen.</p> <p>Opinnäytetyö toteutettiin nelivaiheisella tutkimusmenetelmällä. Ensimmäisessä vaiheessa etsittiin alan kirjallisuudesta muotokuvien maalaamiseen soveltuvia tekniikoita. Toisessa vaiheessa tekniikoista valittiin yleisimpiä tarkempaa tutkimusta varten. Kolmas vaihe oli työn toiminnallinen osuus, jossa maalattiin kuusi muotokuvaa Photoshop-ohjelmalla erilaisia tekniikoita hyödyntäen. Neljännessä vaiheessa arvioitiin tekniikoiden toimivuutta. Arvioinnissa kriteereinä olivat tekniikan esteettinen vaikutus, soveltuvuus muotokuvien maalaamiseen ja taloudellisuus.</p> <p>Tutkimuksessa päädyttiin esteettisesti tyydyttävään ja taloudellisesti tehokkaaseen maalaustapaan, jossa työ hahmotellaan speed painting-tekniikalla valöörimaalauksena ja työestetään sen jälkeen valmiiksi moniväriseksi teokseksi. Tutkimuksessa kuitenkin todettiin, että esteettisesti hyvään lopputulokseen voidaan päästä hyvin erilaisilla tekniikoilla ja työtavoilla. Eri työtapojen parhaat puolet pääsevät esiin erilaisissa töissä, ja siksi on edullista hallita useita erilaisia tekniikoita ja työtapoja.</p> <p>Digitaalisesta maalauksesta kiinnostuneet voivat saada työstä tietoa erilaisista maalaustekniikoista ja keinoja tehostaa omaa työskentelyään. Työ voi toimia myös aiheen esittelynä sellaisille, joille digitaaliset maalaustekniikat tai niiden yleiset käyttökohteet eivät ole tuttuja.</p>		
Avainsanat (asiasanat) Digitaalinen taide, digitaalinen maalaus, muotokuvamaalaus		
Muut tiedot Liitteenä kuvat valmiista maalauksista, 6 sivua		



Author(s) KOVANEN, Simo	Type of publication Bachelor's Thesis	Date 07102011
	Pages 44	Language Finnish
	Confidential ( ) Until	Permission for web publication ( X )
Title DIGITAL TECHNIQUES FOR PORTRAIT PAINTING		
Degree Programme Media Design		
Tutor(s) PIHLAJAMÄKI, Timo		
Assigned by		
<p>Abstract</p> <p>The thesis focused on searching, analyzing and testing a variety of digital painting techniques. The techniques and their suitability for painting portraits were assessed. The aim was to combine the most useful and effective techniques into one holistic workflow for digital portrait painting.</p> <p>The thesis was carried out using a four-stage research method. In the first stage, suitable techniques were picked up from the literature related to the digital painting field. In the second stage, the most common techniques were selected for further analysis. The third phase was the functional part of the thesis, in which six portraits were painted with Photoshop using different techniques. The fourth stage focused on the assessment of the techniques. The assessment criteria included aesthetic impact, suitability for painting portraits and the economical aspects of the technique.</p> <p>The study resulted in an aesthetically satisfying and economically effective painting method in which the painting is first drafted in monochrome with speed painting techniques and then worked on to a colored and finished piece of work. However, the study concluded with a finding that an aesthetically good result can be achieved by very different techniques and working methods. Different ways of working can prove effective in some settings and less effective in others, and therefore it is preferable to master a variety of techniques and workflows.</p> <p>Those interested in digital painting can obtain information about the various painting techniques described in the thesis and use it to enhance their own work. The thesis can also serve as an introduction to the topic for those who not familiar with digital painting techniques, or how they can be used.</p>		
Keywords Digital art, digital painting, portrait painting		
Miscellaneous Attached pictures of completed paintings, 6 pages		

# SISÄLTÖ

1 JOHDANTO.....	3
1.1 Tarkoitus ja tavoitteet .....	3
1.2 Työn lähtökohdat ja aiheen merkitys .....	3
1.3 Tutkimusmenetelmä.....	4
1.4 Tekniikoiden arvioinnin kriteerit .....	4
1.5 Työn rajaus.....	5
1.6 Huomioksi lukijalle.....	5
2 DIGITAALINEN TAIDE .....	6
2.1 Määrittely .....	6
2.2 Vertaus perinteisiin medioihin .....	7
2.3 Digimaalaamisen haasteet .....	8
3 DIGITAALINEN MAALAUSTEKNIikka .....	9
3.1 Laitteisto .....	9
3.2 Ohjelmisto .....	10
4 MUOTOKUVA TUTKIMUSVÄLINEENÄ.....	10
4.1 Muotokuva.....	10
4.2 Muotokuvasarja.....	11
5 TUTKIMUSPROSESSI .....	12
5.1 Ani.....	12
5.1.1 Hahmotelman pohjalta rakennettu maalaus.....	12
5.1.2 Arviointi.....	13
5.2 Valentino.....	15
5.2.1 Speed Painting .....	15
5.2.3 Custom Brushes .....	16
5.2.4 Vaihtoehtojen rajoittaminen .....	17
5.2.5 Arviointi.....	18
5.3 Lucille .....	19
5.3.1 Inspiraatio .....	19
5.3.2 Maalaustekniikka .....	20



5.3.3 Toistuvat kuviot.....	21
5.3.4 Arviointi.....	21
5.4 Eve .....	22
5.4.1 Inspiraatio .....	22
5.4.2 Valöörimaalaustekniikka .....	23
5.4.3 Arviointi.....	25
5.5 Ophelia.....	26
5.5.1 Sekoitettu media .....	26
5.5.2 Arviointi.....	27
5.6 Dorian .....	28
5.6.1 Inspiraatio .....	28
5.6.2 Yhdistelmätekniikka .....	29
5.6.3 Arviointi.....	31
6 TULOKSET .....	31
7 TUTKIMUKSEN JA VALMIIDEN MAALAUSTEN ARVIOINTI .....	33
LÄHTEET.....	34
LIITTEET .....	35
Liite 1. Valmiit maalaukset .....	35

# 1 JOHDANTO

## 1.1 Tarkoitus ja tavoitteet

Tämän tutkimuksen tarkoituksena on etsiä, eritellä ja kokeilla erilaisia digitaalisen maalauksen työtapoja ja arvioida niiden hyviä ja huonoja puolia, sekä soveltuvuutta muotokuvien maalaamiseen. Tutkimukseni on toiminnalliselle opinnäytteelle ominaisesti soveltava ja käytännönläheinen. Työn toiminnallisessa osassa maalaan digitaalisilla maalaustekniikoilla sarjan muotokuvia. Tavoitteenani on kokeilla jokaisessa muotokuvassa erilaista työtapaa tai maalaustekniikkaa. Arvioimalla työtapojen toimivuutta ja valmiita töitä pyrin koamaan käyttämistäni tekniikoista yhden toimivan digitaalisen muotokuva-maalauksen työnkulun.

## 1.2 Työn lähtökohdat ja aiheen merkitys

Tutkimuksen lähtökohtana on henkilökohtainen kiinnostukseni digitaalista maalausta kohtaan ja haluni oppia uusia tekniikoita. Olen harjoitellut digitaalista maalaamista muutamia vuosia, mutta aiemmin minulla ei ole ollut yhtä selkeää työtapaa, jolla olisin maalannut. Siksi työskentelyäni ovat kuvanneet päämäärättömät kokeilut ja loputtomat virheet ja yritykset korjata niitä. Tämän vuoksi maalaukseni ovat valmistuneet, ainakin kaupallisesta näkökulmasta, liian hitaasti. Tästä on syntynyt tarve tehostaa työskentelyäni. Tutustuminen alan kirjallisuuteen on kuitenkin osoittanut, että ei ole mitään yhtenäistä teoriaa digimaalauksen työnkulusta, on vain lukemattomia erilaisia tekniikoita ja lähestymistapoja.

Digitaalinen maalaus on vielä suhteellisen uusi ja yleisyyteensä verrattuna hämmästyttävän tuntematon alue. Tämä työ keskittyy rajattuun osa-alueeseen, maalaustekniikoihin, mutta esittelen työssä myös lyhyesti digitaalista taidetta ja digitaalimaalausta ilmiönä. Tämä työ voikin toimia kurkistuksena digimaalaukseen sellaisille, joille tekniikka ja sen käyttö ovat vieraita. Toivon voivani näin samalla lisätä digimaalauksen tunnettuutta ja ehkä myös

arvostusta. Työni varsinainen merkitys on kuitenkin yrityksessäni arvioida erilaisia tekniikoita ja koostaa yleistyksiä siitä, miten digimaalaus käytännössä tapahtuu.

### 1.3 Tutkimusmenetelmä

Tutkimukseni on evaluoiva, eli arvioiva tutkimus. En etsi välttämättä täysin uusia työtapoja, vaan pyrin arvioimaan jo käytettyjä menetelmiä ja yhdistelemään niiden parhaita puolia. Tutkimusmenetelmääni voi parhaiten kuvata jakamalla sen vaiheittain neljään osaan. Ensimmäisessä vaiheessa tutkin alan kirjallisuutta ja muita lähteitä, kuten internet-foorumeita. Pysin etsimään aineistoa, joka kuvailee digimaalaamisen prosessia ja erilaisia maalaustekniikoita. Seuraavassa vaiheessa valitsen näiden aineistojen pohjalta yleisimmät ja merkittävimmät.

Kolmas vaihe on tutkimukseni toiminnallinen osa. Ainoa tapa todella tutkia näitä tekniikoita, on kokeilla niitä käytännössä. Tutkimuksen viimeinen vaihe on tulosten arvioiminen ja toimivimpien tekniikoiden yhdistäminen kokonaisvaltaiseksi työtavaksi. Esitän tutkimuksen etenemisen yksi maalaus kerrallaan arvioiden jatkuvasti työn tuloksia. Tiedostan, että työni on suurelta osin subjektiivinen. Uskon kuitenkin, että tällainen käytännönläheinen lähestymistapa on niinkin subjektiivisessa aiheessa, kuin maalaustaide, perusteltua.

### 1.4 Tekniikoiden arvioinnin kriteerit

Voidakseni arvioida tekniikoita olen asettanut 3 kriteeriä, joita tarkastelen. Tärkein kriteeri on maalauksen esteettinen arvo. Oikeastaan se ei ole pelkkä kriteeri, vaan ennemminkin vaatimus – työn pitää olla oman subjektiivisen arvioni mukaan vähintään tyydyttävä, jotta tekniikkaa voidaan arvioida. Toinen on tekniikan taloudellisuus, jolla tarkoitan tekniikalla maalaamiseen vaadittua työmäärää ja -aikaa. Kolmas arviointikriteeri on tekniikan soveltuvuus muotokuvien maalaamiseen.

## 1.5 Työn rajaus

Tutkimukseni keskittyy maalaustekniikoiden arvioimiseen. Kuvailen opinnäytteessä myös omia inspiraation lähteitäni, niin populaarimusiikkia kuin taidehistorian mestariteoksia, mutta ne eivät ole tutkimuksen kohteena. Tutkimukseni tarkoituksena ei ole toimia yksityiskohtaisena oppaana mihinkään tiettyyn ohjelmistoon tai sen työkaluihin. Erilaisia työkaluja on niin paljon, että niiden esitleminen vaatisi jo oman opinnäytetyönsä. Olen keskittynyt laajempiin kokonaisuuksiin ja alkeiskäyttöä kehittyneempiin konsepteihin.

Tarkoitukseni on kuitenkin kirjoittaa tutkimustuloksistani niin yleistajuisesti, että perustyökaluja tuntematonkin voi ymmärtää esittelemieni maalaustekniikoiden peruseräpäätet. Tutkimuksen ulkopuolelle olen rajannut myös maalausten sisältöjen ja merkitysten pohdinnan ja arvioinnin – työni tarkoitus on olla ennen kaikkea käytännönläheinen.

## 1.6 Huomioksi lukijalle

Käytän tässä työssä paljon englanninkielisiä termejä, sillä digimaalaaminen on aihe, josta on maailmanlaajuisestikin kirjoitettu vasta suhteellisen vähän ja suomeksi ei käytännössä ollenkaan. Esimerkiksi kaikki käyttämäni lähteet ja ohjelmat ovat englanninkielisiä. Siksi on mielestäni perusteltua ja luonnollista käyttää pääsääntöisesti englanninkielisiä termejä, koska ne ovat laajemmin ymmärrettyjä kuin suomenkieliset vastineet, joita useille termeille ei edes ole. Suomenkielisiä vastineita olen käyttänyt aina, kun arvioni mukaan alalla yleisesti ymmärretty termi on ollut käytettävissä, mutta silloinkin olen merkinnyt sulkeisiin selkeyden vuoksi sanan englanninkielisen vastineen.

## 2 DIGITAALINEN TAIDE

### 2.1 Määrittely

Näemme digitaalisilla tekniikoilla toteutettuja kuvia ja ympäristöjä jatkuvasti lehtikuvituksissa, mainoksissa, peleissä ja elokuvissa, mutta arkipuheeseen sana digimaalaus ei ole vakiintunut. Digitaalinen vallankumous on tehostanut kuvittamistyötä (Frank 2007, 69). Nykyaikaiset tehokkaat tietokoneet tarjoavat kuvittajille ja taiteilijoille uudenlaisen, monipuolisen työympäristön ja työkalut, joilla voidaan toistaa perinteisiä kuvataiteen ilmaisumuotoja. Käytännössä minkä tahansa perinteisillä medioilla tehdyn kuvan voi toistaa digitaalisella tekniikalla (Frank 2007, 17). Toisaalta uusi tekniikka tarjoaa myös aivan uudenlaisia työtapoja ja tekniikoita.

Digitaalinen taide jaetaan usein kahteen pääryhmään, kaksi- ja kolmeulotteiseen (Pardew & Seegmiller 2004, 7). Kaksiulotteinen tekniikka puolestaan voidaan jakaa edelleen kahteen ryhmään, luonnolliseen ja geometriseen. Tämä työ keskittyy luonnolliseen kaksiulotteiseen tekniikkaan, jossa kuvia työstehtään bittikarttoina. Maalaaminen tapahtuu niin sanotusti pikseli pikseliltä – aivan kuten perinteinen akvarelli tai öljyvärimaalaus syntyy sentti sentiltä. Digimaalauksessa taiteilija työskentelee perinteisten työkalujen sijaan tietokoneen välityksellä ja maalaus syntyy suoraan digitaaliseen muotoon.

Suurin osa digimaalausta käsittelevästä kirjallisuudesta on hyvin käytännönläheistä. Tyypillisesti se esittelee taiteilijoiden teoksia tai kertoo havainnollisesti lukuisten kuvien avulla, vaihe vaiheelta, kuinka taidokkaat maalaukset valmistuvat. Voidaankin sanoa, että digimaalausta käsittelevässä kirjallisuudessa painottuvat jokaisen taiteilijan omat näkemykset ja työtavat.

Keskittyminen maalaustekniikkaan näkyy digimaalausta käsittelevässä kirjallisuudessa taipumuksena käsitellä kuvia lähes pelkästään teknisinä suorituksina, joissa maalausten sisältö ei saa juurikaan painoarvoa. Maalausten kohteita käsitellään pääsääntöisesti vain näyttävyyden ja kuvan dynamiikan

kannalta, eikä niiden merkityksien pohdinnalle anneta juurikaan tilaa. Tutustuminen maalauksissa kuvattaviin kohteisiin, kuten esimerkiksi ihmisen anatomiaan – jonka syvällinen käsittely perinteisille maalausoppaille ominaista – saa niin ikään digimaalausta käsittelevässä kirjallisuudessa vain hyvin vähän huomiota. Toisaalta perinteisiä medioita käsittelevät teokset käyvät suurelta osin materiaaliksi myös digitaalisessa ympäristössä työskentelevälle. Opinnäytteessäni olen käyttänyt lähteenä sekä perinteistä että digitaalista mediaa käsitteleviä teoksia.

## 2.2 Vertaus perinteisiin medioihin

Digitaalinen maalaus on vielä suhteellisen uusi ilmiö. Digitaalisen maalaustekniikan historia alkaa 1950-luvulta pian ensimmäisten tietokoneiden kehittämisen jälkeen (Jarvis & Nalven 2005, 3). Vuonna 1963 julkaistiin ensimmäinen varsinainen piirto-ohjelma, vektoripohjainen Sketchpad (Pardew & Seegmiller 2004, 4). 1980- ja 90-luvulla digitaalinen taide kehittyi nopeassa tahdissa vakavasti otettavaksi taiteilijoiden työkaluksi tietokoneiden laskentatehon kasvamisen, video- ja tietokonepelien kehityksen sekä monipuolisempien piirto- ja kuvankäsittelyohjelmien myötä (Pardew & Seegmiller 2004, 5-6).

Perinteisiin medioihin verrattuna digimaalaustekniikka on ylivoimaisen taloudellinen. Digitaalisen taiteilijan ei tarvitse pohjustaa maalausta, sekoittaa värejä eikä odotella maalin kuivumista eri työvaiheiden välillä. Isoja väripintoja voi digikankaalla täyttää hetkessä ja työkalua voi vaihtaa sekunnin murto-osassa. Lisäksi työkaluja ja värejä on käytettävissä lähes loputtomasti. Tallentamisen ansiosta voi rohkeasti kokeilla erilaisia ideoita – virheen tehdessään voi aina palata takaisin aikaisempaan työvaiheeseen ilman pelkoa koko kuvan piläämisestä (Jarvis & Nalven 2005, 12–13). Nämä tekijät mahdollistavat työskentelemisen huomattavasti perinteisiä medioita nopeammin. Työskentelyn nopeus on yksi tärkeimmistä syistä digimaalauksen suosioon kuvittajien keskuudessa. Kaupallisia tilaustöitä tekeviltä taiteilijoilta on jatkuvasti vaadittu

nopeampaa työrytmiä, ja uuden digitaalisen tekniikan myötä on ollut mahdollista vastata tähän vaatimukseen (Frank 2007, 17).

Nopeutensa ja näennäisen helppoutensa vuoksi digimaalaus on kärsinyt arvostuksen puutteesta perinteisiin medioihin kasvaneiden taiteilijoiden ja taideharrastajien keskuudessa. Osittain tämä johtuu varmasti siitä, että digitaalista tekniikkaa ei vielä tunneta kovinkaan hyvin eikä sitä siksi osata arvostaa. Yksisyys arvostuksen puutteeseen erityisesti taidemuotona on fyysisen alkuperäisteoksen, ja siten eräänlaisen ainutkertaisuuden, puuttuminen. On myös selvää, että digitaalisuus joissain tapauksissa mahdollistaa näyttävien kuvien tekemisen pienemmällä työllä – ja ehkä jopa jonkin verran vaatimattomammilla taidoilla – kuin perinteiset maalaustekniikat. Vaikuttavan, tunteita herättävän tai jopa liikuttavan maalauksen tekeminen on kuitenkin tekniikasta huolimatta aina yhtä haastavaa.

### 2.3 Digimaalaamisen haasteet

Loputtomilta tuntuvat mahdollisuudet ovat toisaalta myös digimaalauksen haaste. Mahdollisuuksien määrä on tietenkin monin tavoin hyvä asia, mutta joskus mahdollisuuksia on digimaalauksessa yksinkertaisesti liikaa (Frank 2007, 16). Monet taidehistorian merkkiteoksista ovat syntyneet osittain sen takia, että taiteilijat ovat työskennelleet rajallisilla työkaluilla. Työkalut itsessään saattavat synnyttää uusia ideoita sisältöä varten tai toisaalta pakottaa ratkaisemaan ongelmia luovasti. Rajoitukset ruokkivat luovuutta (Bartel 2008).

Digitaaliset työkalut ovat perusluonteeltaan klinisen puhtaita. Kangas ei reagoi työvälineeseen paljastaen pintatekstuuriaan, eivätkä värit kankaalla sekoi-  
tu itsestään toisiinsa. Sattumanvaraiset tehokeinot, kuten esimerkiksi maali-  
roiskeet, jotka syntyvät helposti perinteisillä maalaustekniikoilla, vaativat digitaalisessa maalaustekniikassa erityistä huolellisuutta ja työtä (Jarvis & Nalven 2005, 13). Digimaalauksen tulos onkin helposti liian tasapaksu ja lattea, ellei erityisesti käytä aikaa ja vaivaa pintatekstuurien tuottamiseen. Usein digimaalauksen viimeinen vaihe onkin yksityiskohtien ja tekstuurien lisäämi-

nen. Yksi tutkimukseni tavoitteista on luoda mielenkiintoisia ja eläväisiä pinta-tekstuureita mahdollisimman yksinkertaisella työnkululla – mieluiten siten, että erillistä teksturointityövaihetta ei edes tarvittaisi.

## 3 DIGITAALINEN MAALAUSTEKNIikka

### 3.1 Laitteisto

Tässä tutkimuksessa käytän työvälineenä tietokonetta, johon on liitetty piirtopöytä (engl. graphics tablet). Piirtopöytä mahdollistaa tietokoneen kursorin hallitsemisen piirtopöytään kuuluvalla erityisellä kynällä. Piirtäminen tapahtuu piirtopöydän levyä vasten, mutta kuva ilmestyy tietokoneen näytölle. Piirtäminen tavanomaisella hiirellä on periaatteessa mahdollista, mutta useimmat kokevat sen tarkkuuden ja kosketusherkkyuden puutteen vuoksi liian epäkäytännölliseksi (Ross, 2010).

Markkinoilla on useita erilaisia piirtopöytiä, joiden ominaisuudet vaihtelevat. Käyttämäni piirtopöytä tunnistaa käytetyn paineen, kynän kallistumisen ja liikkeen suunnan. Näin kynällä voidaan hallita piirtojälkeä lähes kuten oikeallakin kynällä tai pensselillä – ja käyttämällä piirto-ohjelman asetuksia piirtojälkeä voidaan manipuloida lukemattomilla eri tavoilla.

Nykyään saatavilla on myös kosketusnäytöllisiä tietokoneita, sekä erityisesti suoraan näytölle piirtämistä varten kehitettyjä näyttölaitteita, mutta toistaiseksi ne ovat kalliita. On todennäköistä, että ne tulevat tekniikan kehittyessä ja hintojen laskiessa yleistymään ja ehkä jopa korvaamaan nykyiset piirtolaudat. Piirtäminen suoraan kuvaan tuntuisi varmasti luonnollisemmalta, mutta toisaalta piirtoalueen erottaminen pystysuorasta näytöstä työpöydän vaakatasoon tarjoaa ainakin itselleni levollisemman työasennon.



### 3.2 Ohjelmisto

Tutkimuksessa käyttämäni piirto-ohjelma on Photoshop CS5. Nimensä mukaisesti ohjelma on alun perin suunniteltu valokuvien muokkaamiseen. Photoshop on kuitenkin monipuolinen ohjelma, jota käyttävät useimmat digitaalisten kuvien kanssa työskentelevät. Se on tehokas työkalu myös maalaamiseen. Photoshopille on myös pelkästään maalaamiseen suunnattuja vaihtoehtoja, kuten Corel Painter. (Pardew & Seegmiller 2004, 26–27.)

Työskentely Photoshopissa tapahtuu perinteisen median yhden paperin tai kankaan sijaan päällekkäisille, läpinäkyville tasoille (engl. layer). Tämä on yksi digimaalauksen suurimmista eduista – kuvaa voidaan työstää missä tahansa järjestyksessä eivätkä eri tasoille maalatut kuvat sekoitu toisiinsa, jollei niin halua. Suuri osa digitaalisista maalauksista on keskittynyt jäljittelemään traditionaalisia maalaustekniikoita. Onkin luonnollista, että myös piirto-ohjelmien työkalut on nimetty perinteisten medioiden työkalujen mukaisesti. Photoshopin piirustus- ja maalaustyökalu on Brush Tool, eli pensseli. Sen muotoa ja asetuksia muokkaamalla on mahdollista tuottaa lähes rajattomasti erilaisia piirtojälkiä, pintoja ja tekstuureita.

## 4 MUOTOKUVA TUTKIMUSVÄLINEENÄ

### 4.1 Muotokuva

Muotokuvamaalaus on yksi yleismaailmallisimmista ja historialtaan pitkäaikaisimmista taidemuodoista (Freeland 2010, 1). Historiallisesti muotokuvilla on ollut erityinen tarkoitus hallitsijoiden, valtaapitävien ja eliitin kuvaamisessa (West 2004, 72). Tavallisella kansalla ei ole ollut taloudellista mahdollisuutta teetättää itsestään muotokuvia, mutta taiteilijat ovat kuvanneet myös köyhiä, tuntemattomia tai omilla erityistaidoillaan kuuluisuuteen nousseita henkilöitä (West 2004, 72). Muotokuva on perinteisesti usein tehty kuvaamaan kohdetta

jossain tietyssä iässä, esimerkiksi nuorukaisena tai vanhuksena, tai jonkin tärkeän tapahtuman, kuten avioliiton hetkellä (West 2004, 131).

Tyypillisesti muotokuva on taideteos, joka esittää tiettyä ainutkertaista henkilöä itsensä näköisenä (West 2004, 21). Muotokuva toimii samalla myös psykologisena luonnehdintana, kuvauksena kohteen olemuksesta ja tavasta olla läsnä (Freeland 2010, 74). Joskus, kuten hallitsijoiden ihanteellisissa kuvauksissa, muotokuvissa tuodaan esille myös kohteen sosiaalinen asema (West 2004, 21). Muotokuvat ovat siis pääsääntöisesti enemmän kuin hetkellisiä tunnelmakuvia tai yksittäisiä pysähdytettyjä tilanteita. Voimakkaasta ilosta tai surusta kertovia ilmeitä ei juuri nähdä muotokuvissa, vaan ihmiset kuvataan arvokkaina, tai ainakin hillittyinä.

Muotokuvaa pidettiin pitkään mekaanisena ja vähäarvoisena taidemuotona (West 2004, 145). Tämä korostui 1800-luvun lopun ja 1900-luvun modernismin myötä. Yhteiskunnan rakennemuutos, valokuvauksen kehittyminen ja maalaustaiteen uudet tyyliuunnat muuttivat käsitystä muotokuvista ja muotokuvamaalauksesta. Dokumentaarisen luonteensa takia muotokuvaa ei välttämättä pidetty enää ollenkaan taiteena. (West 2004, 187–188.)

1900-luvun puolivälistä alkaen taiteessa on nähty eräänlainen paluu muotokuvan pariin. Yksilöllisyyden, sosiaalisten roolien, kulttuurierojen ja seksuaalisuuden teemoja on tutkittu muotokuvien avulla. Kasvojen ja vartalon piirteitä on käytetty niiden ajatuksia herättävien ominaisuuksien takia. (West 2004, 205.)

## 4.2 Muotokuvasarja

Muotokuva on haastava ja parhaimmillaan vaikuttava taidemuoto. Samalla se on myös tutkimukseeni sopiva rajallinen formaatti. Erilaisten tekniikoiden toimivuuden vertailemiseksi oli tärkeää valita jokin toistuva kohde. Muotokuvissa on aina kohde ja tausta ja ainoastaan niiden yksityiskohdat ja piirteet vaihtelee-

vat. Rajatakseni tutkimusta vielä pidemmälle, käytin kaikissa kuvissa esittävää taustaa ja puolilähikuvaa tai lähikuvaa.

Maalaamani kuuden muotokuvan sarja on luonteeltaan kokeileva – itse koen maalaukset ensisijaisesti harjoitustöiksi, ei välttämättä taideteoksiksi. Teemallisesti tai visualisesti kuvilla ei ole yhdistävää tekijää. Tämä oli tietoinen valinta, sillä en halunnut ohjata tutkimuksen tuloksia mihinkään tiettyyn suuntaan. Tästä huolimatta kaikki kuvat kuitenkin tietenkin edustavat omia mieltymyksiäni ja esteettisiä arvojani.

Maalauksissani venytän muotokuvan merkitystä pois perinteisestä esittävästä muotokuvasta. Kuvani toki esittävät henkilöitä ja pyrkivät kuvaamaan heidän luonnettaan ja olemustaan. Maalausten henkilöt eivät kuitenkaan ole todellisia henkilöitä, vaan fiktiivisiä. Pääsääntöisesti olen maalannut oman mielikuvitukseni ja intuitioni synnyttämiä kuvia, jotka perustuvat kuulemiini ja lukemiini tarinoin. Useimmat maalauksista esittävät eri artistien musiikkikappaleissaan kuvailemia henkilöitä. Osassa maalauksista esittelen tarkemmin näitä inspiraation kohteita, osassa ne jäävät viittaukseksi henkilöön kuvan nimessä.

## 5 TUTKIMUSPROSESSI

### 5.1 Ani

#### 5.1.1 Hahmotelman pohjalta rakennettu maalaus

Sarjan ensimmäisessä kuvassa käytin tekniikkaa, jossa työ etenee karkeasta hahmotelmasta askel kerrallaan valmiiksi maalaukseksi. Tämänkaltaisen maalaustekniikka on lähdeanalyysin perusteella yleisin ja dokumentoiduin digimaalauksen työnkulku. Samantapaiset versiot tästä tekniikasta esitellään esimerkiksi teoksissa *Digital Art Masters 2* (123–125) ja yksityiskohtaisemmin teoksessa *Mastering Digital 2d and 3d Art* (62–76). Oikeastaan kyseessä on vain digitaalinen muunnos perinteisestä muotokuvamaalauksen työtavasta.

Aloitin kuvan tekemisen hahmottelemalla keskisävyiselle taustalle nopean luonnostelman kohteen siluetista, johon asetin kasvopiirteet. Toimiva keskiarvo kasvojen mittasuhteista on asettaa silmät korkeussuunnassa kasvojen keskelle samalle tasolle, nenän otsan ja leuan puoliväliin ja suun puoliväliin tai vähän ylemmäs nenän ja leuan välille (Britton 2004). Seuraavaksi rakensin kasvojen geometriaa perussävyjen, varjon ja valojen avulla. Varjot voidaan havainnoinnin ja maalaamisen helpottamiseksi jakaa kahteen ryhmään, puolivarjoon ja sydänvarjoon. Puolivarjo on pehmeäraja- ja muodostuu valon puutteesta pinnoille, joita valo ei pinnan muotojen takia tavoita (Britton 2004). Tässä kuvassa puolivarjo muodostuu silmien ympäristöön ja poskille. Sydänvarjo on teräväraja- ja siinä piiryy sen kohteen muoto, joka estää valon kulkemisen varjoiselle pinnalle (Britton 2004). Sydänvarjo muodostuu tässä tapauksessa nenän ja hiusten alle.

Seuraavaksi lisäsin kuvaan yksityiskohtia ja tarkensin muotoja. Kun olin tyytyväinen kasvojen muotoihin, korjasin värisävyjä kylmemmiksi. Värjäsin taustan siniseksi ja muokkasin kasvojen valkotasapainoa ja värikylläisyyttä Photoshopin säädöillä. Näin kuvan tyyli muuttui enemmän haluamani kaltaiseksi. Jatkoin rakentamalla kasvojen ympäristöä – hiuksia, kaulaa ja vaatekappausta. Päätin lisätä tyhjältä tuntuvaan alaosaan hajamielisesti kaulaa etsivän käden, joka paitsi korostaa kohteen epävarmuutta, myös tasapainottaa kuvan asetelmaa. Kädet ovat haastava kohde millä tahansa maalaustekniikalla. Yksi digitekniikan eduista onkin lisätä kuvaan kokonaan uusi elementti vaarantamatta jo tehtyä työtä – kun käsi ei onnistunut ensimmäisellä vedoksella, poistin sen ja aloitin alusta ja jatkoin, kunnes olin tyytyväinen.

### 5.1.2 Arviointi

Maalauksen viimeinen vaihe oli työläin. Kuva alkoi jo näyttää valmiilta, mutta se tarvitsi vielä paljon työtä – loputtomia yksittäisiä korjauksia ja viimeistelyjä, joilla pyrin tuomaan kuvaan realismia ja aitoutta ja siten myös näyttävyyttä ja vangitsevuutta. Työläältä tämä vaihe tuntuu kai siksi, että kuvan tunnelma

muuttuu enää hyvin vähän, se ainoastaan jalostuu hienoisesti. Yksi tavoitteistani työlle onkin kehittää maalaustekniikkaani sellaiseksi, että tämä viimeinen työläs vaihe olisi mahdollisimman helppo, ehkä jopa tarpeeton – pintatekstuuri syntyisi kuin itsestään maalauksen aiemmissa vaiheissa.

Valmis teos on tunnelmaltaan hyvin paljon sellainen kuin olin ajatellutkin. Täysin tyytyväinen en lopputulokseen kuitenkaan voi olla. Mitä pidemmälle kuvaa työstin, sitä enemmän kuvasta tuntui katoavan alkuperäisen hahmotelman luonnollisuutta ja herkkyyttä. Valmis pinta on tarpeettoman puhdas ja jäykkä. Tämä on toinen tärkeä tavoite etsiessäni uusia maalaustekniikoita: miten säilyttää hahmotelman luontevuus ja ilmavuus valmiissa ja viimeistellyssä teoksessa?



**Kuva 1: Maalausprosessi hahmotelmasta valmiiksi työksi**

## 5.2 Valentino

### 5.2.1 Speed Painting

Speed painting on moniselitteinen termi, jolle ei ole vakiintunutta suomalaista vastinetta. Speed paintingillä tarkoitetaan sekä nopeatempoista, hahmotelmanomaista maalaustekniikkaa että videoita, joissa esitetään maalauksen valmistuminen alusta loppuun nopeutettuna muutamaan minuuttiin. Tässä työssä käsittelen speed paintingia maalaustekniikkana ja -tyylinä.

Speed painting on yksinkertaistettuna nimensä mukaisesti nopeatempoista maalaamista. Tavoitteena on saada kankaalle kaikki kuvan tärkeimmät osat, perspektiivi, muoto, valo, väri ja tekstuurit niin nopeasti kuin vain on mahdollista (Digital Art Masters 3. 2008, 34). Tyyllillisesti speed painting -maalauksissa on lennokkuudessaan ja vapaudessaan paljon samaa kuin impressionistien töissä: tärkeintä eivät ole yksityiskohdat vaan henkilön tai maiseman olemuksen elävänä ja luonnollisena vangitseminen. Speed painting luottaa ihmisen kykyyn yhdistellä näkemistään visuaalisista vihjeistä kokonaisuuksia.

Erityisen suosittu työkalu speed painting on konseptisuunnittelijoiden keskuudessa, jotka suunnittelevat nopealla aikataululla hahmoja ja henkilöitä esimerkiksi videopeli- ja elokuvateollisuuden käyttöön. Vaikka maalaukset ovatkin usein näyttäviä, niitä ei välttämättä ole tarkoitettu itsenäisiksi taideteoksiksi, vaan ne voivat olla vain kokeiluja ja luonnostelmia, jotka edeltävät varsinaisia valmiita töitä (Digital Painting Techniques. 2009, 39).

Usein, mutta ei kuitenkaan aina, speed paintingiin kuuluu myös aikarajan asettaminen. Taiteilija asettaa itselleen – yleensä suhteellisen lyhyen – aikarajan, jonka aikana työn on valmistuttava. Tämä rajoitus ohjaa taitelijaa paitsi työskentelemään ripeästi myös keskittymään olennaiseen.

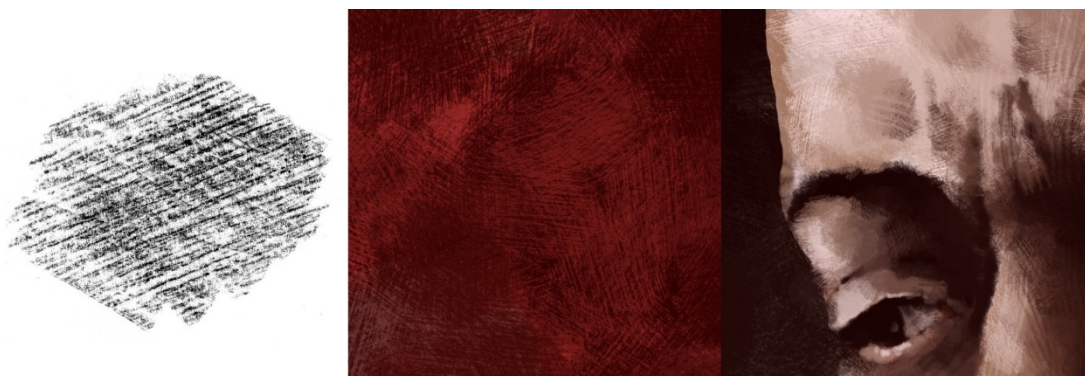
Speed paintingia ei juuri ole yhdistetty muotokuvien maalaamiseen. Nopeana tekniikkana se on kuitenkin mielestäni tutkimisen arvoinen ja toisaalta myös radikaalisti erilainen kuin sarjan ensimmäisessä kuvassa esittelemäni tavanomainen maalaustekniikkani. Näkyvin ero on viivapiirroksena tehdyn hahmo-

telman puuttuminen ja maalaamisen aloittaminen suoraan väreillä ja tekstuurilla.

### 5.2.3 Custom Brushes

Photoshopissa on mahdollisuus tehdä omia pensseleitään, eli custom brusheja, helposti mistä tahansa haluamastaan kuvasta (Seegmiller 2008, 175). Photoshopissa on jo valmiina paljon erilaisia pensseleitä, mutta tekemällä omilla pensseleillään on mahdollista maalata uniikkia ja varmasti täsmälleen sellaista jälkeä kuin haluaa (Seegmiller 2008, 172). Etsiessäni rosoisempaa jälkeä kokeilin tehdä omia pensseleitäni erilaisista tekstuureista. Aluksi kokeilin erilaisia ottamiani valokuvia. Toimivia pensseleistä syntyy vaikkapa hiekan tai betoniseinän tekstuurista. Parhaiten toimivat kuvat, joissa on voimakkaita kontrasteja (Seegmiller 2008, 175).

Maalausmaisempia pensseleitä voi tehdä piirtämällä ja maalaamalla paperilla sopivan sattumanvaraisia kuvioita ja digitoimalla ne. Tätä kuvaa varten piirsin karkealle paperille pehmeällä grafiittikynällä kuvioita, jotka skannasin ja muokkasin erikokoisiksi pensseleiksi. Perinteisten piirustus- ja maalausmenetelmien tuntemus on eduksi myös digitaalisessa ympäristössä maalaavalle.



**Kuva 2: Grafiitikynällä piirretty tekstuuri ja esimerkkejä sen käytöstä**

#### 5.2.4 Vaihtoehtojen rajoittaminen

Speed paintingin voi ajatella olevan myös keino rajoittaa digimaalauksen loputtomia mahdollisuuksia ja vaihtoehtoja. Speed paintingissa tärkein rajoitettava resurssi on aika, mutta myös työkaluja ja värejä voidaan rajoittaa. Työskenteliväthän maalaustaiteen mestaritkin usein hyvin rajallisilla väripaaleilla. Yleensä digimaalauksessa käytetään perinteistä mediaa isompaa palettia sen vuoksi, että digitaalisella kankaalla värit eivät aivan samalla tapaa sekoitu toisiinsa. Seegmiller (2008, 255) toteaa, että on hienoa, että käytettävissä on 16 miljoonaa väriä, mutta käytännössä se on aivan liikaa. Hänen mukaansa sopiva määrä värejä on jossain 32 ja 64 välillä. Rajoittaakseni värimaailmaa valitsin palettiini vain parisenkymmentä sävyä. Sävyissä korostuivat maanläheiset ruskeat, punaiset ja vihreät, sekä lämpimät ihonvärit.

Rajoitin myös käyttämiäni työkaluja – pääasiallisesti käytin vain kahta itse luomaani pensseliä. Harkittu työkalujen rajoittaminen voi nopeuttaa työskentelyä, kun työaikaa ei kulu pensseleiden vaihtamiseen. Vielä tärkeämpää on kuvan yhtenäisyyden rakentaminen toistamalla samanlaisia pintoja. Käyttämällä liian montaa erilaista työkalua kuvaan voi helposti syntyä liian irrallisia elementtejä.

Aloitin kuvan työstämisen taustasta, johon maalasin aluksi sattumanvaraisesti värejä, joista alkoi muodostua erilaisia pintoja. Mielessäni oli jo pitkään ollut vahva ajatus siitä, millainen kuvasta tulee, mutta toisaalta tämä mieleni luoma kuva oli ennemminkin emotionaalinen kuin visuaalinen – siinä ei ole tarkkoja ääriiviivoja eikä yksityiskohtia. Tässä mielessä speed painting sopii erityisen hyvin mielikuvan etsimiseen kankaalle.

Hahmottelin miehen ylävartalon ja kasvot, joihin lankeaa jyrkkä sivuvalo. Taivotteenani on esittää mies tilassa, jossa hän kamppailee säilyttääkseen tyyneen ulkokuorensa, mutta tahtomattaan hänen piirteensä kuvastavat väistämättöä, syvää pettymystä. Miehen kulmat ovat painuneet kasaan ja silmät saattaa vain vaivoin erottaa. Valentino on syvällä ajatuksissaan, polttelee sa-



vukettaan ja odottaa ratkaisevaa korttia – aivan kuten Phil Lynott hänet kuvaa Thin Lizzyn klassikkokappaleessa Waiting for an alibi.

Kuva syntyi aluksi hyvin luonnollisesti ja kivuttomasti. Speed painting ei kuitenkaan ole rentoudestaan huolimatta helppo tekniikka, varsinkaan muotokuvamaalauksessa. Me ihmiset olemme niin tottuneita näkemään kasvoja, että huomaamme välittömästi jos kasvojen mittasuhteissa on jotain epäluonnollista. Vaikka ei tietoisesti arvioisikaan kasvojen piirteitä, voi helposti huomata, miten kasvoissa on jotain selittämätöntä, ja outoa, joka tekee niistä epäaidon näköiset. Realististen piirteiden esittäminen lennokkaalla ja maalausmaisella otteella onkin todellinen haaste.

#### 5.2.5 Arviointi

Kokonaisuutena olen tyytyväinen tähän tutkimuksen osaan, vaikka en olekaan täysin tyytyväinen maalauksen lopputulokseen. Speed painting avasi minulle uusia näkökulmia aiempaa luovempaan ja ilmavampaan ilmaisuun. Joitain piirteitä siitä säilytän varmasti myös jatkossa töissäni. Toisaalta kuvan aihe on minulle erityisen läheinen, sillä se on vainonnut pitkään alitajuntaani, ja siksi en ole täysin tyytyväinen maalaukseen. Aloin myös pohtia, onko ajankäytön rajoittaminen pelkästään kaupallisten vaatimusten tulosta, vai onko sillä annettavaa myös esteettisesti. Nopeasti työskenteleminen ohjaa maalaustekniikkaa lennokkaampaan suuntaan, mikä on mielestäni hyvä asia. Tässä työssä maalauksijälkeni on kuitenkin ehkä liian tasaisen epätasaista ja paikoitellen jopa hallitsematonta.

Kokeillessani speed paintingia mielessäni alkoi selkeytyä yksi syy siihen, miksi tämä tekniikka on niin vaikeasti määriteltävissä. Speed painting on oikeastaan vain nykyaikaan muokattu versio perinteisestä kynällä ja paperilla tehtävästä hahmottelusta tai croquis-piirustuksesta – mielestäni hyvä suomenkielinen termi voisikin olla hahmotelmamaalaus. On vaikea sanoa, missä vaiheessa tällaisesta hahmotelmamaalauksesta sitten tulee tavanomainen viimeistelty maalaus, onko raja yksityiskohtien määrässä vai käytetyissä työtunneissa?

Parhaimmillaan speed painting on nopeissa hahmotelmissa, joilla voidaan kokeilla erilaisten asetelmien tai väriyhdistelmien toimivuutta. Ne voivat toimia kokeiluina ja opiskeluvälineinä, parhaimmillaan jopa vaikuttavina teoksina. Kaupallisessa työssä ne ovat hyvä väline asiakkaiden tai työtoverien kanssa kommunikoitaessa. Nämä hahmotelmamaalaukset ovat usein vaikuttavia itsessäänkin, mutta ainakin omalle tyylilleni ne sopivat parhaiten maalauksen alustavaksi suunnitteluvaiheeksi.

## 5.3 Lucille

### 5.3.1 Inspiraatio

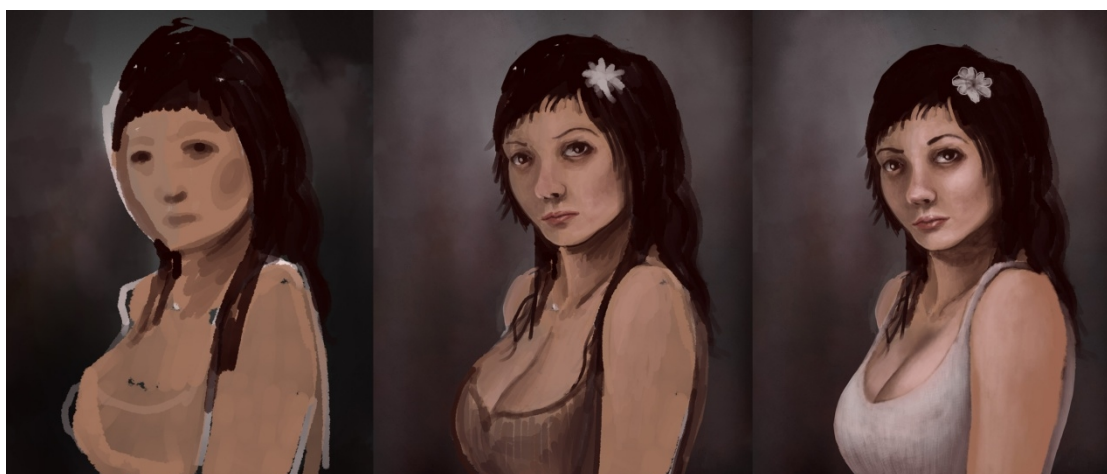
Ranskalaisen taidemaalari William Adolphe-Bouguereau kuvasi teoksissaan ihmiset ja taruolennot ihanteellisina, mutta lähes valokuvamaisina (William-Adolphe Bouguereau Biography). Omana elinaikanaan hän lukeutui menestyneimpien taiteilijoiden joukkoon. Bouguereau edusti maalaustaiteen akateemista koulukuntaa ja oli erityisesti rikkaiden taiteen ystävien suosiossa. Taiteilijan nuoret aikalaiset kuitenkin halveksuivat hänen vanhanaikaiseksi kokemaansa tyyliä. Impressionismin noustessa muotiin 1900-luvun alkupuolella Bouguereau käytännössä unohdettiin vuosikymmeniksi. (William-Adolphe Bouguereau Biography, 2011.)

Itse olen pitkään ihaillut Bouguereauun henkeäsalpaavan tarkkaa, mutta samalla luonnollista maalaustyyliä. Seuraavassa työssäni halusinkin kokeilla luoda klassisen maalauksen henkeä huokuvan digimaalauksen, jossa on kuitenkin selvästi nykyaikaista tyyliä, joka syntyy paitsi digitaalisesta maalausjäljestä, myös kohteesta. Bouguereaulle tyypillistä on ihmisten kuvaaminen luonnollisessa ja hillityssä valaistuksessa, jonka toistamisen otan yhdeksi visuaalisista päätavoitteistani. Nykyaikaisen vivahteen maalaukseen tuo kohde, Lucille, joka on henkilö Horropops -yhtyeen laulusta Highway. Näen Lucillen tyttömäisellä tavalla kauniina, mutta varautuneena ja ehkä jopa aavistuksen pelokkaana. Bouguereauan tapaan pyrin kuvaamaan hänet virheettömän pehmeänä ja sulokkaana.

### 5.3.2 Maalaustekniikka

Tässä maalauksessa käytin oikean värimaailman tavoittamiseksi Seegmillerin (2008, 256–258) esittelemää tekniikkaa, jossa valitaan jokin valmis teos ja käytetään sen värimaailma oman väripaletin luomiseksi Photoshopin työkaluilla. Tällä tekniikalla voi helposti lainata omaan teokseensa sellaisen väriyhdistelmän, jota ihailee (Seegmiller 2008, 256). Valitsin omaa maalaustani varten lähtökohdaksi Bouguerean maalauksen *Head of a Young Girl* vuodelta 1898. Tiivistin kuvan värit Photoshopin Indexed Color-työkalulla 32 väriin. Indexed Color-työkalu vähentää kuvan värien määrää muuttamalla lähellä toisiaan olevat sävyt yhtenäisiksi värialueiksi. Näistä saamistani väreistä loin Color Table-työkalulla uuden väripaletin, jota käytin omassa maalauksessani.

Totesin Valentinoa maalatessani, että speed painting on parhaimmillaan ideoiden nopeassa luomisessa ja kokeilemisessa. Seuraavaksi päätin lisätä tähän tekniikkaan viimeistelyvaiheen, jossa työstän nopean hahmotelman valokuvamaisemmaksi maalaukseksi. Tein yhteensä neljä kohtuullisen nopeaa hahmotelmaa yhden tai kahden tunnin aikarajoituksella. Kokeilin erilaisia asetelmia, asentoja ja kasvonpiirteitä. Osassa käytin referenssinä valokuvia. Lopulta huomasin pitäväni yhdestä hahmotelmasta erityisen paljon ja päätin työstää sen valmiiksi maalaukseksi.



**Kuva 3: Hahmotelmamaalaus tunnissa**

### 5.3.3 Toistuvat kuviot

Muutin Lucillen mekon värin valkoiseksi tuodakseni kuvaan enemmän eloa ja kontrasteja. Elävämpää pintatekstuuria luodakseni käytin Valentinoa varten tekemääni pensseliä, joka muistuttaa lyijykynän piirtojälkeä – valkoisella mekolla sen jälki luo illuusion kankaan kuiduista. Mekko tarvitsi kuitenkin vielä lisää yksityiskohtia. Photoshopin työkaluilla on mahdollista tuottaa toistuvia kuvioita, esimerkiksi kankaalle painettua kukkakuviota, maalaamalla vain yhden kuvan ja toistamalla sitä. Yksi keino on piirtää toistuva kuvio kokonaan omaan tiedostoonsa ja leikata ja liimata sillä maalaukseen sopiva kuviointi (Digital Painting Techniques. 2009, 129).

Halusin kokeilla mekkoon perinteistä kukkakuviota, joka toimisi kontrastina Lucillen lävistettyjen kasvojen kanssa – ja olisi viittaus Horropopsin nykyaikaiseen muunnokseen rockabilly-tyylistä. Käytin kuviota varten tussipiirustusta, jonka olen tehnyt aiemmin. Digitoin sen ja piirsin sen päälle Photoshopissa kankaalle sopivan painokuvan, josta loin uuden Custom brushin. Tällä brushilla maalasin suurpiirteisesti Lucille mekon päälle ortografisen kukkakuvion. Seuraavaksi käytin Warp Toolia venyttääkseni ja muotoillakseni kukkakuvion seuraamaan kankaan muotoja antaen vaikutelman kolmiulotteisuudesta. Lopuksi maalasin Lock Transparent Pixels –asetus valittuna kukat sinisellä ja punaisella ja varjostin ne mekon muotoihin sopiviksi.

### 5.3.4 Arviointi

Työ sisälsi sekä onnistumisia että vastoinkäymisiä. Toistuvan kuvan monistaminen kohdehenkilön mekolle onnistui jopa vaivattomammin kuin olisin kuvitellut. Myös hahmotteleminen speed painting-tekniikalla toimi erinomaisesti – jos olisin vain työstänyt ensimmäistä hahmotelmaa itsepäisesti eteenpäin, ei siitä olisi tullut yhtä hyvää kuvaa edes kaksin- tai kolmikertaisessa ajassa.

Siirtyminen hahmotelmasta viimeistelyvaiheeseen tuotti tässä kuvassa eniten vaikeuksia. Huomasin jälleen, miten vaikea viimeistellessä on säilyttää hahmotelman herkkyyttä ja eläväisyyttä. Hahmotelmassa muodot ovat suurpiirteisiä ja ihmisen oma havainnointi saa enemmän tilaa, mutta kokonaisuus näyttää kuitenkin viimeistelemättömältä. Valmis maalaus sen sijaan on viimeistely, mutta ei kuitenkaan täysin siloteltu – jätin sinne tänne näkyviä siveltimenvetoja, jopa suoranaisia harkittuja virheitä. Jatkossa haluan vielä keskittyä työnkulun jatkuvuuden parantamiseen, jotta siirtyminen hahmotelmasta viimeistelyyn olisi sulavampaa.

Kokonaisuutena olen tyytyväinen työhön. Saavutin tavoitteeni luonnollisen valaisun ja ihonvärien osalta ja kokonaisuus vastaa sitä mielikuvaa joka minulla oli aloittaessani työn. On selvää, että työ kalpenee vertailussa mestari Bouguereaun vaivattomaan, herkkään ja samalla realistiseen ilmaisuun, mutta työ on joka tapauksessa sarjani tähän mennessä onnistunein.

## 5.4 Eve

### 5.4.1 Inspiraatio

Eve on tyttö, joka palaa kuolemasta takaisin elämään Type O Negative'n laulussa All Hallows Eve (tytön nimeä ei tosin laulussa mainita). Tämä muotokuva-sarja sai alkunsa juurikin tästä musiikkikappaleesta, sillä se synnytti minussa halun maalata musiikin minussa herättämät mielikuvat nähtäville fyysikaaliseen maailmaan.

Visuaalisesti tämän kuvan innoittaja on tietyllä tapaa Sveitsiläisen H.R. Gigerin huikeat, fotorealistiset, niukkasävyiset väriruiskutyöt. Giger tunnetaan parhaiten pelkoa ja kunnioitusta herättävistä, kammottavista olennoistaan, kuten suuren yleisön tuntemasta Alien-elokuvasarjan hirviöstä (Giger 1993, 3). Toinen Gigerin arkkiahmo on eteerisen kaunis nainen, joita hän kuvaa jyrkässä valossa, tarkasti suoraan etuprofiilista ja unenomaisen pysähtyneisyyden tilassa. Halusin luoda Even muotokuvaan juuri tätä samaa pysähtyneisyyttä ja

unenomaisuutta, mutta toisaalta myös intensiivisyyttä. Ehkä hieman muutokuvalla poikkeuksellisesti kuvaan Even tässä muutokuvassa lepäämässä selälään syksyn lehtien peittämää maata vasten.

#### 5.4.2 Valöörimaalaustekniikka

Valööri on tärkein ominaisuus esittävässä taiteessa (Seegmiller 2007, 58). Ihmisen näköaisti hahmottaa maailmaa värisävyjen sijaan valon voimakkuuden vaihtelujen, eli valöörien avulla. Tämän vuoksi esimerkiksi mustavalkoinen valokuva tai yhdellä sävyllä tehty maalauskin voi olla uskottava ja vaikuttava. Jos valööriarvot ovat oikein, voi kuvan värisävyille tehdä lähes mitä tahansa, ja kuva pysyy silti ymmärrettävänä, mutta jos valöörit eivät toimi, ei mikään värisävyjen yhdistelmä pelasta kuvaa (Seegmiller 2007, 58–59).

Digitaaliset työkalut mahdollistavat yksivärisen valöörimaalauksen muuttamisen värilliseksi kohtuullisen vaivattomasti. Maalauksen voi ensin hahmotella tai työstää pitkällekin esimerkiksi mustavalkoisena ja lisätä siihen värit vastan jälkeen. Näin on helpompi keskittyä pelkkien valoarvojen oikean tasapainon löytämiseen. On helpompaa tehdä valöörit kerralla oikein, kuin yrittää korjata niitä jälkikäteen (Digital Art Masters 3. 2008, 173).

Referenssikuvana käytin tässä maalauksessa valokuvaa, jonka otin sattumalta kameraa kokeillessani itsestäni. Tämä kuvaakin hyvin, millainen merkitys referenssikuvalla voi maalauksessa olla, sillä Eve ei juurikaan muistuta omia kasvonpiirteitäni. Valokuvaa käytin lähinnä apuna selventämään itselleni, miten valo laskeutuu kasvoille.

Aloitin työn hahmottelemalla kasvojen peruslinjat vaaka- ja pystysuunnassa. Periaatteessa suora etuprofiili on helpoin kuvakulma piirtää kasvot, mutta toisaalta siinä korostuu – varsinkin tämän tyyliässä, erityisen huolitellussa kuvassa – symmetrisyyden vaatimus. Ennen digiaikaa taiteilijat katsoivat hahmotelmiaan aina välillä peilin kautta. Peilin avulla on helpompi havaita virheet muodoissa ja symmetriassa (Britton, 2004). Digitekniikalla työskenneltäessä

voidaan käyttää samaa periaatetta. Photoshopissa työn kääntäminen peilikuvaksi onnistuu hetkessä. Myös hahmotelman korjaaminen ja muokkaaminen on digitekniikalla huomattavasti nopeampaa kuin perinteisellä medially. Pienten muoto- mittasuhde tai symmetriavirheiden korjaamiseen erinomainen työkalu on Photoshopin Liquify, jolla pystyy venyttämään rajattuja alueita kuvasta. Pienet muutokset onnistuvat Liquify-työkalulla menettämättä maalauksen tekstuuria. Toinen tekniikka tällaisten muutosten tekemiseen on käyttää Warp-työkalua (Digital Painting Techniques, 142).

Maalaamisen alkuvaiheessa Eve kävi läpi lukemattomia peilikuvaksi kääntämissiä ja Liquify-korjauksia, kunnes lopulta olin tyytyväinen kasvojen tasapainoon. Samalla mustasta taustasta alkoivat hahmottua kasvot, joihin etsin kauneutta ja rauhallisuutta – etäisyyttä, mutta myös intensiivisen katseen.

Photoshopissa on helppo muuttaa kuvan sommitelmaa lähes missä tahansa vaiheessa siirtämällä kuvan elementtejä eri kohtaan kankaalla. Korjasin Even kompositiota muutamaan otteeseen, ennen kuin olin tyytyväinen kasvojen asemaan hyvin lähellä keskipistettä, mutta ei kuitenkaan aivan täysin keskellä kuvaa.

Värien lisäämiseksi mustavalkoiseen kuvaan on Photoshopissa useita eri vaihtoehtoja. Yksi keino on käyttää Photoshopin Overlay tai Multiply -sekoitusmuotoa (Digital Art Masters 3. 2008, 158). Sekoitusmuotojen (engl. Blending Mode) avulla voidaan muuttaa yksittäisen tason tapaa näyttää värit suhteessa muihin tasoihin. Tässä kuvassa toimivimmaksi keinoksi totesin värien lisäämisen omalle tasolleen, jossa sekoitusmuotona on Overlay. Värit voi lisätä valöörimaalaukseen myös päinvastaisella tavalla asettamalla valööri-maalautason sekoitusmuodoksi Overlay ja maalaamalla värit omalle tasolleen, jossa sekoitusmuotona on normaali (Digital Art Masters 3. 2008, 167–168).

Viimeistelin maalauksen kehystämällä Even syksyn lehdillä. Lehtien maalaamiseen käytin samaa tekniikkaa, jolla tein Lucillen kukkamekon kuvion. Piirsin koivunlehden, josta muokkasin Flip Horizontal ja Liquify-työkaluilla kolme eri

versiota. Asettelin kuvan reunoille muutaman kerroksen lehtiä ja yksilöin niitä pienillä virheillä ja sävyeroilla. Lehdet olisivat tietysti tarjonneet herkullisen mahdollisuuden käyttää rikkaita punaisia, keltaisia ja ruskeita sävyjä, joita aluksi kokeilinkin. Totesin niiden kuitenkin vievän liikaa huomiota varsinaiselta pääkohteelta ja siksi tyydyin antamaan lehdillekin vaimeita seepian sävyjä.



**Kuva 4: Valöörimaalausprosessi peilikuvaksi kääntämistä apuna käyttäen**

#### 5.4.3 Arviointi

Tähän maalaukseen olen erittäin tyytyväinen. Se vastaa hyvin sitä mielikuvaa, joka on elänyt sisälläni jo kuukausien ajan. Maalaus myös syntyi huomattavasti helpommin kuin aikaisemmat työt – onnistuin lopultakin käyttämään työnkulkua, jossa pintojen tekstuurit syntyvät itsestään maalauksen edetessä, ilman erillistä teksturointityövaihetta. Tämä onnistui käyttämällä koko ajan itse tekemiäni voimakkaasti teksturoituja pensseleitä muunnellen jatkuvasti niiden kokoa. Monta päällekkäistä teksturoitua kerrosta sekoittuivat toisiinsa muodostaen lopullisen elävän pinnan.



Valöörimaalaus on ehdottomasti yksi hyvä vaihtoehto digimaalauksen työnku-  
luksi. Värimaailmaltaan Eve on hyvin harvasävyinen ja siten hyvä kohde va-  
löörimaalaustekniikalle. Väreiltään rikkaisiin kuviin ei sitä kuitenkaan voi vält-  
tämättä suositella, sillä värien lisääminen tuo aina yhden ylimääräisen  
työvaiheen ja mitä enemmän värejä tarvitsee lisätä, sitä työläämpi tuo ylimää-  
räinen vaihe on. Värien lisääminen jälkikäteen ei myöskään tuota aivan niin  
luonnollista lopputulosta, kuin niiden tavanomainen maalaaminen, sillä käytet-  
ty sekoitusmuoto vaikuttaa aina siihen, miltä väri kankaalla näyttää.

## 5.5 Ophelia

### 5.5.1 Sekoitettu media

Saavutettuani hyviä tuloksia aikaisemmissa maalauksissani, en ollut aivan  
varma, mihin suuntaan jatkaisin. Jos ihmiselle annetaan mahdollisuus tehdä  
mitä ikinä hän haluaa, hän alkaa vain toistaa itseään, eikä luovia ratkaisuja  
synny (Bartel 2008). Niinpä päätin kokeilla täysin erilaista tekniikkaa ja itselleni  
uutta työtapaa, jossa sekoittuvat perinteinen ja digitaalinen media. Teoksessa  
Digital Art Masters 2 (2007, 131 – 135) kuvaillaan työtapaa, jossa taiteilija piir-  
tää perinteisellä medially kuvan, digitoi sen ja värjää ja viimeistelee piirroksen  
maalausmaiseksi tietokoneella.

Aloitin oman työni samalla tavalla hahmottelemalla Ophelian kasvonpiirteet,  
hiukset, vaatteet ja olkapäät grafiittikynällä tavalliselle piirustuspaperille. Alus-  
tavan hahmotelman työstin uudelle paperille pelkistetyksi viivapiirrokseksi.  
Tämän piirroksen skannasin tietokoneelle pohjaksi seuraavalle maalaukselle-  
ni.

Tämänkaltaisen tekniikka, jossa kuva piirretään perinteisen menetelmin ja  
siirretään sitten koneelle väritettäväksi, on suosittu sarjakuvataiteilijoiden töis-  
sä. Se soveltuu hyvin tyyliin, jossa piirrosten ääriviivat halutaan näkyviin ja  
toisaalta myös taiteilijoille, jotka mieluummin tekevät varsinaisen piirtämisen  
kynällä ja paperilla. Suoraan paperille piirtäminen tuntuu itsestänikin helpom-

malta, ja se näkyy aikaisempia maalauksiani vapaampana, lennokkaampana ja kaiken kaikkiaan dynaamisempana jälkenä.

Myös akvarellitaiteilijat ovat käyttäneet läpikuultavien värien tuomaa mahdollisuutta jättää ääriviivat näkyviin (Ross 2010). Digitaalisesti tätä tyyliä voidaan viedä vielä pidemmälle käyttämällä pikkutarkkojen viivapiirustuksien ja paksujen, öljyvärimäisten, mutta silti läpikuultavien värien yhdistelmää – tämä on mahdollista ainoastaan mahdollisia ainoastaan digitaalisella maalaustekniikalla (Ross 2010). Opheliassa käytin juuri tällaista viivapiirroksen ja rikkaiden värien yhdistelmää.

Käytin kuvan maalaamiseen aiemmasta poiketen tekniikkaa, jossa rajasin kaikki kuvan eri alueet omille tasoilleen, joille tein maskit. Maskityökalun käyttäminen vie jonkin verran ylimääräistä aikaa, mutta se mahdollistaa helpon työskentelyn pelkästään maskin rajaamalla alueella. Rajasin esimerkiksi kohteen hiukset maskilla yhdeksi alueeksi ja kasvot toiseksi. Näin pystyin lisäämään väriä pelkästään hiuksiin tai kasvoihin, värin leviämättä mihinkään muualle kuin maskin rajaamalle alueelle. Työtapa on työläs, mutta toisaalta se hyödyntää yhtä digitaalisen median parhaista puolista – kuvan eri tasojen työstämistä toisistaan riippumatta.



**Kuva 5: Viivapiirros, eri värialueiden maskit ja lähes valmis maalaus**

### 5.5.2 Arviointi

Värien maalaaminen luontevasti ääriviivojen alle osoittautui yllättävän vaikeaksi. Ei niinkään siksi, että tekniikka itsessään olisi vaikea, vaan lähinnä siksi, että tämänkaltaisen tyyli on itselleni vieras. Olen useimmiten pyrkinyt enemmän realistiseen ilmaisuun, enkä ollut varma, mitä tarkoitusta ääriviivojen säilyttäminen palveli. Ne selkeyttävät kuvaa ja tietyssä mielessä vähentävät maalaamiseen tarvittavaa huomiota, mutta samalla ne tuntuvat antavan kuvalle leikkisän tunnelman.

Toinen kysymys on maalaaminen eri tasojen ja maskien avulla. Se on aikaa vievää, mutta toisaalta mahdollistaa täydellisen kontrollin kuvasta. Parhaimmillaan se on varmasti kaupallisissa töissä, sillä se mahdollistaa kuvan muokkaamisen helpommin missä tahansa kuvan vaiheessa. Jos asiakas esimerkiksi tahtoo muuttaa jotain tiettyä kuvan osaa, se onnistuu paljon pienemmällä työllä, jos kaikki elementit ovat jaoteltuina omille tasoilleen. Opinnäytteeni kaltaisessa henkilökohtaisessa työssä, jossa tekijä päättää itse kaikista valinnoista ja painotuksista, ne ovat kuitenkin suurelta osin tarpeettomat – niiden asettaminen vie helposti enemmän aikaa, kuin mitä niiden avulla tehdyt korjaukset säästävät.

Itse työ on minulle koko sarjan ristiriitaisin, sillä olin vielä piirrosvaiheessa varma, että tästä tulisi koko sarjan paras työ. En ollut kuitenkaan piirtäessäni suunnitellut lainkaan kuvan värimaailmaa ja siksi maalausvaiheessa en saanutkaan kuvaan sellaista otetta kuin olisin halunnut. Jos aloittaisin kuvan nyt uudestaan, käyttäisin rohkeammin sarjan aiemmista kuvista poikkeavia värejä.

## 5.6 Dorian

### 5.6.1 Inspiraatio

Muotokuvasarjan viimeisessä kuvassa halusin yhdistellä oppimaani ja kaikkia hyväksi havaitsemiani työtapoja. Minulla ei kuitenkaan ollut viimeiselle maalaukselle valmista konseptia. Ensin tein speed painting -tyylisiä nopeita yksivärisiä tunnelmakuvia ilman minkäänlaista ennakoajattusta siitä, millaista maala-

usta työstän. Tällainen vapaa assosiaatio voi toisinaan tuottaa hyviä tuloksia. Pian mieleeni tulikin tarina ja tietty muotokuva, jonka olen jo pitkään halunnut maalata – Dorian Grayn muotokuva.

Päätettyäni kuvan aiheesta tein vielä yhden hahmotelmamaalauksen, jossa käytin jälleen referenssinä valokuvaa itsestäni. Kuva oli hyvä apu haluamani asennon havainnollistamiseksi. Tällä kertaa saatoinkin käyttää enemmän omia piirteitäni kuin Even kohdalla, mutta muutin kuitenkin kokonaisuutta enemmän Oscar Wilden romaanin Dorian Grayn muotokuvan kaltaiseksi poikkeuksellisen kauniiksi nuoreksi mieheksi. Kirjassa (Wilde, 1891) Dorianin kauneus ei koskaan haihdu – sen sijaan hänen muotokuvansa vanhenee ja kantaa mukanaan Dorianin moraalittomuuden jättämät jäljet.

#### 5.6.2 Yhdistelmätekniikka

Työstin mustavalkoista hahmotelmamaalauksia yksityiskohtaisemmaksi ja aloin lisätä siihen värejä. Tällä kertaa käytin kuitenkin erilaista tekniikkaa mustavalkoisen hahmotelman muuttamisessa mustavalkoiseksi. Aiemmin kokeilemani tekniikan suurin heikkous on värien näyttäytyminen epätodellisina. Todellisuudessa valon ja varjon välillä vaihtuvat paitsi valöörit, myös värit itse. Iho, johon valo lankeaa voi olla heleän vaaleanpunainen ja näyttäytyä varjossa sinertävänä. Kun värit lisätään valmiiseen työhön sekoitustilassa, säilyy yksisävyyden vaikutelma, vaikka väri muuttuukin. Tällä kertaa käytin mustavalkoisuutta vain nopeana alustavana työvaiheena, josta siirryin värien käyttämiseen. Säädin kasvot Hue & Saturation –työkalulla ruskeaksi – sopivaksi varjokohtien pohjaväriksi ja taustan punaiseksi. Tämän jälkeen jatkoin maalaamista normaaliin tapaan lisäten eri värejä ja sävyjä.

Koko prosessin aikana käytin vain kahta eri pensseliä säilyttääkseni yhtenäisen tyylin ja luodakseni jatkuvasti maalausmaista tekstuuria. Kiinnitin erityistä huomiota siihen, että en kiinnittänyt huomiota yksityiskohtiin. Maalausote pysyy rentona ja luonnollisena, kun pysyttelee jatkuvasti liikkeessä siirtyen vaipaasti yhdestä alueesta toiseen ja takaisin, tehden koko ajan sinne tänne pie-

niä muutoksia. Kerros kerrokselta maalaus muuttuu valmiimmaksi ja lopulta myös yksityiskohtaisemmaksi. Työstin taustan tarkoituksella osittain luonnosmaiseksi ja jopa keskeneräisen oloiseksi, maalausmaiseksi. Halusin katsojan katseen keskittyvän kohteeseen, mutta toisaalta aistivan ympärillä kasvavan ahdistuksen.



**Kuva 6: Yhdistelmätekniikka vaihe vaiheelta**

### 5.6.3 Arviointi

Koen, että tämä sarjan viimeinen kuva on sekä teknisesti, ajankäytöllisesti että ilmaisullisesti onnistunein. Pystyin hyödyntämään aiemmissa kokeiluissani oppimiani tekniikoita, mutta ne pysyivät kuitenkin hyvin kontrollissa eivätkä alkaneet hallita kuvaa. Maalaus syntyi noin puolessa siitä ajasta, jonka käytin sarjan ensimmäisen maalauksen maalaamiseen, eikä maalaaminen missään vaiheessa muuttunut työlääksi yksityiskohtien hiomiseksi. Mielestäni löysin hyvän tasapainon huolitellun ja huolittelemattoman pinnan välillä, ja työ on selvästi viimeistelty mutta kuitenkin rosainen ja voimallinen. Asiat, jotka eivät ole kauniita ja täydellisiä, ovat jostain syystä aina mielenkiintoisempia katsella (Seegmiller 2008, 194).

## 6 TULOKSET

Tutkimuksessani kokeilin erilaisia digitaalisen maalaamisen työtapoja. Tarkoituksenani oli kehittää yksi työtapo, joka on sekä taloudellinen että esteettisesti arvokas. Tutkimukseni kuluessa aloin kuitenkin ymmärtää, että tutkimusasetelmani oletus siitä, että yksi työtapo toimisi parhaiten kaikenlaisissa maalauksissa, on liian suppea. Tosiasiassa esteettisesti hyvään lopputulokseen voi päästä mitä erilaisimmilla työtavoilla, mikä kertoo digitaalisen maalaamisen monipuolisuudesta. Maalaustekniikoiden taloudellisuuden arvioinnin kannalta tutkimuksen tulokset ovat selkeämmin yleistettävissä: viimeisessä työssäni kuvailema työtapo, joka on yhdistelmä useista eri tekniikoista, on mielestäni taloudellisin tapa maalata muotokuvia.

Pohtimalla ja arvioimalla käyttämiäni tekniikoita olen tiivistänyt yleisluontoisia ohjeita digimaalauksen työnkulusta. Tärkeintä on aloittaa työn pääkohdista, suurista linjoista ja valon ja varjon vaihteluista tai kuvan tärkeimmistä väreistä. On turhaa työstää kuvaa pidemmälle, elleivät nämä asiat vielä toimi – yksityiskohtien lisäämisen myötä perusteiden korjaaminen käy koko ajan vain haas-

tavammaksi ja vie enemmän aikaa. Työ on mahdollista aloittaa toki myös yksityiskohtaisen hahmotelman pohjalta, mutta sama perusperiaate toimii myös siinä: pintojen täyttäminen sävyillä alkaa isoista piirteistä ja siirtyy kohti yksityiskohtaisempaa ilmaisua. Mielestäni kuvasta on helpompi tehdä yhtenäinen, kun sitä työstää vaiheittain kokonaisuutena, sen sijaan että viimeistelisi sen pala kerrallaan valmiiksi asti.

Ehkä isoimman muutoksen omissa työtavoissani tuotti tutustuminen speed painting-tekniikkaan. Itse koen, että se ei kuitenkaan oikeastaan ole pelkkä tekniikka, tai edes työtapa, vaan ennemminkin se on mielentila. Kun pyrkii työskentelemään nopeasti keskittymättä laisinkaan yksityiskohtiin, on helppoa pysyä jatkuvassa flow-tilassa. Siveltimen liike vapaasti ympäri kuvaa, välillä jopa sattumanvaraisesti, vaimentaa tehokkaasti aivojen älyllistä osaa. Ideat syntyvät helpommin ja liittyvät vaivattomasti toisiinsa muodostaen jotain paljon mielenkiintoisempaa, kuin mitä harkitsevampi maalaustyyli voi tuottaa. En voi kuitenkaan yleistää, että tällainen tyyli sopisi kaikilla, tai kaikkiin tilanteisiin, mutta mielestäni se on ehdottomasti kokeilemisen arvoinen.

Havainnointi on yksi kuvittajan tai maalarin tärkeimpiä ominaisuuksia. Täytyy havainnoida oikein ja tarkasti, että voisi ilmaista uskottavasti. Havainnointi on tärkeää myös työn aikana. Eteneekö työ oikeaan suuntaan? Usein maalates- sa tekee jonkin virheen, joka lähemmässä tarkastelussa saattaakin osoittautua jännittäväksi yksityiskohdaksi – jos sen vain itse osaa nähdä sellaisena. Toisaalta havainnointia tarvitaan myös työn viimeistelyssä – on tärkeää osata nähdä, milloin työ on valmis. Tai tarkemmin sanottuna, milloin työ on riittävän valmis, sillä useat taiteilijat ovat varmasti samaa mieltä siitä, että työt eivät oikeastaan koskaan valmistu, niiden tekeminen vain lopetetaan käytettävissä olevan ajan tai inspiraation loputtua. Äärimmäinen realismi ja yksityiskohtaisuus on tietenkin oma tyytilajinsa, mutta mielestäni maalaamisen todellinen vahvuus on sen kyvyssä saada ihmiset näkemään asioita, joita ei todellisuudessa ole. Kuten Tomas Jedruzek (Digital Art Masters 5. 2010, 189) toteaa, maalaamisessa on kyse illuusiosta: jokainen maalaus on oikeastaan vain mosaiikki siveltimenvetoja, jotka yhdistyvät muodostamaan kuvan.

## 7 TUTKIMUKSEN JA VALMIIDEN MAALAUSTEN ARVIOINTI

Valitessani aiheeksi digitaalisen maalaustekniikan ja tutkimusmenetelmäksi kokeilevan työn tiesin, että tutkimustulokset olisivat suurelta osin subjektiivisia arvioita. Se, mikä toimii minulle, ei välttämättä toimi jollekulle muulle. Oppimastani pyrin kuitenkin luomaan yleistettäviä ohjeita ja päätelmiä siinä määrin kuin se oli mahdollista.

Tutkimukseeni mahtui ainoastaan rajallinen määrä kokeiltavia tekniikoita. Valitsemani tekniikat kuvastavat yleisimpiä digimaalauksen työtapoja ja useimmat niistä on kuvailtu erilaisina versioina lukuisissa lähdeteoksissa. Niitä on kuitenkin harvoin tutkittu tai vertailtu. Yksi vaikeimmista tehtävistä tätä opinnäytettä kirjoittaessani oli valita, mitä asioita sisällytän työhön ja mitä jätän pois. Jos aikaa olisi ollut enemmän, olisi tutkimukseen voinut lisätä vielä paljon erilaisia lähestymistapoja ja yksittäisiä tekniikoita.

Tutkimuksen aikana pohdin paljon sitä, ovatko kuvani itse asiassa ollenkaan muotokuvia, koska ne eivät esitä todellisia henkilöitä. Päädyin kuitenkin käyttämään termiä muotokuva yksinkertaisesti sen takia, että en löytänyt mitään muutakaan termiä, joka olisi edes yhtä kuvaava. Maalauksissani on kuitenkin paljon muotokuvan piirteitä niiden pyrkiessä kuvamaan paitsi henkilöiden ulkonäköä, myös luonnetta ja tarinaa. Jälkeenpäin ajatellen poikkesin toisaalta useassa kuvassa siitä, mitä perinteisesti ajatellaan muotokuvaksi. Esimerkiksi Evessä on paljon tilannekuvan piirteitä ja sarjan ensimmäinen kuva on erikoislähikuvana poikkeuksellinen muotokuvaksi.

Maalauksiini olen suurelta osin tyytyväinen. Tiedän, etteivät ne ole täydellisiä, mutta ne kuvastavat parasta osaamistani – tällä hetkellä.



## LÄHTEET

Bartel, M. 2008. Teaching creativity. Viitattu 16.9.2011.

<http://people.goshen.edu/~marvinpb/arted/tc.html>

Britton, M. 2004. Mastering portrait drawing: The Frontal Pose. DVD. Seattle: Artacademy.com

Digital Art Masters 2. 2007. 3dTotal.com. Oxford: Focal Press.

Digital Art Masters 3. 2008. 3dTotal.com. Oxford: Focal Press.

Digital Art Masters 5. 2010. 3dTotal.com. Oxford: Focal Press.

Digital Painting Techniques: Practical Techniques of Digital Art Masters. 2009. 3dTotal.com. Oxford: Focal Press.

Frank, J. 2007. Paint or Pixel: The Digital Divide in Illustration art. New York: NonStop Press.

Freeland, C. 2010. Portraits and persons. Oxford: Oxford University Press.

Giger, H.R. 1993. H.R. Giger's Necronomicon. 11.p. Las Vegas: Morpheus International.

Jarvis, J. & Nalven, J. 2005. Going Digital: The Practice and Vision of Digital Artists. Boston: Course Technology.

Pardew, L. & Seegmiller, D. 2004. Mastering Digital 2d and 3d art. Boston: Course Technology.

Ross, A. 2010. New Adventures in Digital Painting: Artists who are transforming brushworked art. Viitattu 1.10.2011.

<http://www.digitalartsonline.co.uk/features/index.cfm?featureId=3241044&pn=>

[4](#)

Seegmiller, D. 2008. Digital Character Painting using Photoshop CS3. Boston: Charles River Media.

Wilde, O. 1891. The Picture of Dorian Gray. Lontoo: Penguin Books. (Julkaistu ensimmäisen kerran 1891, tämä painos vuodelta 1994)

West, S. 2004. Portraiture. Oxford: Oxford University Press.

William-Adolphe Bouguereau Biography. 2011. Viitattu 22.9.2011.

<http://www.bouguereau.org/biography.html>

## **LIITTEET**

Liite 1. Valmiit maalaukset – kuvia voi katsella isommassa koossa osoitteessa <http://simosixus.deviantart.com/>

