

# GODS

Sarja digitaalisesti tuotettuja maalauksia ja  
digitaalinen maalaus ilmaisuvälineenä

LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU  
Viestinnän koulutusohjelma  
Multimediatuotanto  
Opinnäytetyö  
Kevät 2009  
JOHANNA UHRMAN

Lahden ammattikorkeakoulu  
Viestinnän koulutusohjelma

JOHANNA UHRMAN :

GODS

Sarja digitaalisesti tuotettuja maalauksia ja  
digitaalinen maalaus ilmaisuvälineenä

Multimediatuotannon opinnäytetyö, 38 sivua

Kevät 2009

## TIIVISTELMÄ

---

Opinnäytetyöni on sarja digitaalisia maalauksia, jotka kuvastavat hyvin nykyistä taiteellista tyyliäni ja taitojani. Kuvista muodostuu kokonaisuus nimeltä Gods, joka tulostetaan ja ripustetaan näyttelyksi taidegalleriaan.

Opinnäytetyössäni olen selvittänyt miten ja millaisilla työvälineillä digitaalisia maalauksia tehdään sekä missä ja miten niitä käytetään. Olen tutkinut myös millainen on oma luova prosessini ja miten kuvani syntyvät.

Tavoitteenani oli analysoida omaa taiteellista toimintaani sekä selvittää millaista on tehdä maalauksia digitaalisesti. Olen päätenyt siihen tulokseen, että minulle digitaalinen media on joustavin ja monipuolisin tapa tehdä kuvia. Käyttämällä tietokonetta työvälineenäni pystyn ilmaisemaan itseäni parhaiten taiteilijana.

Opinnäytetyön ohjaajanani on toiminut kuvittaja Ossi Pirkonen

Avainsanat: digitaalinen maalaaminen, digimaalaus, maalausprosessi, taiteellinen ilmaisu

Lahti University of Applied Sciences  
Degree Programme in visual communication

JOHANNA UHRMAN:

GODS,  
A series of digital paintings and  
digital painting as a medium.

Bachelor´s thesis in Multimedia, 38 pages

Spring 2009

#### ABSTRACT

---

My thesis work is a series of digital paintings which well represent my artistic style and skills. The pictures form an entity called the Gods which is displayed in an Art Gallery.

In my thesis, I have investigated how and with what kind of equipment digital paintings are made and where and how they are used. I have illuminated my creative process and the development of my images.

My aim was to analyze my own artistic behavior and clarify how it is like to create paintings digitally. I have come to a conclusion that for me the digital media is the most flexible and versatile way to produce images. Using computer as a tool I can express myself most profoundly as an artist.

Illustrator Ossi Pirkonen was my thesis adviser.

# SISÄLLYS

## GODS

Sarja digitaalisesti tuotettuja maalauksia ja digitaalinen maalaus ilmaisuvälineenä

<b>1 JOHDANTO</b>	<b>1</b>
<b>2 MINÄ MAALARINA</b>	<b>2</b>
2.1 Kaiken alku	2
2.2 Vuosi 2004	2
2.3 Tänään ja huomenna	2
<b>3 TYÖSKENTELY TIETOKONEILLA</b>	<b>3</b>
3.1 Tarvikkeet	3
3.1.1 Digitaaliset työvälineet	3
3.1.2 Piirustuslauta	3
3.2 Tekniikka kuntoon	4
3.2.1 Työpiste	4
3.2.2 Monitorin kalibrointi	4
3.2.3 Töiden tallentaminen	4
3.2.4 Tiedostojen organisointi	5
3.3 Maalausohjelmat	5
3.3.1 Adobe Photoshop	5
3.3.1.1 Pensselit	5
3.3.1.2 Layerit ja historia	6
3.3.2 Corel Painter	6
3.3.3 3D-ohjelmat	6
<b>4 ONKO DIGITAIDE TAIDETTA?</b>	<b>7</b>
4.1 Mitä on digitaalinen taide?	7
4.1.1 vektorit ja pikselit	7
4.2 Ennakkoluuloja	8
4.3 Tekeekö tietokone kaiken?	8
<b>5 DIGITAALISEN MAALAUKSEN SOVELLUKSET</b>	<b>10</b>
5.1 Elokuvien mattemaalaukset	10
5.1.1 Pixarin mattemaalari työnhakuilmoitus	10
5.2 Pelit	11
5.2.1 Konseptitaide	11
<b>6 GODSIN TAITEELLISET VAIKUTTAJAT</b>	<b>11</b>
6.1 Craig Mullins	11
6.2 Pekka Veikkolainen	11
6.3 Hayao Miyazaki	12
6.4 Tove Jansson	12
6.5 Internet-galleriat	12

<b>7 LUOVUUDESTA</b>	<b>13</b>
7.1 Luovuuden houkuttelemista	13
<b>8 OMAT KUVANI</b>	<b>14</b>
8.1 TAUSTAA	14
8.1.1 Japanin uskontojen vaikutus	14
8.2 KANNIBAALI	15
8.2.1 Kuvan alkuvaiheet	15
8.2.2 Kritiikkiä	16
8.2.3 Kuvien suunnittelusta	16
8.2.4 Luonnostelun tärkeys ja loppuvaiheet	17
8.2.5 Tarinasta	18
8.2.6 Inspiraatio kuvaan ja muita havaintoja	18
8.3 KULKUE	19
8.3.1 Luonnostelu ja alkutoimenpiteet	19
8.3.2 Hahmosuunnittelu	19
8.3.3 Perspektiivi	19
8.3.4 Sommitelma	20
8.3.5 Valot ja värimaailma	20
8.3.6 Tekstuurit	20
8.3.7 Viimeistely	20
8.4 HOTARUIKA	21
8.5 TUONEN JOUTSEN	21
8.6 PERHE	22
8.7 JOKI	22
8.8 KOIVIKKO	22
<b>9 YHTEENVETO</b>	<b>23</b>
<b>10 VALMIIT KUVAT</b>	<b>25</b>
10.1 KANNIBAALI	26
10.2 KULKUE	27
10.3 HOTARUIKA	28
10.4 TUONEN JOUTSEN	29
10.5 PERHE	30
10.6 JOKI	31
10.7 KOIVIKKO	32
10.8 KOIVIKON TYÖVAIHEET	33
<b>11 LÄHTEET</b>	<b>35</b>

# 1 JOHDANTO

Opinnäytetyönäni olen tehnyt seitsemän uutta maalausta Gods-sarjaani, jonka tekemisen aloitin vaihtopöytävuotenaani Japanissa. Sarjassa esiintyy japanilaisia ja suomalaisia jumal- ja henkiolentoja joiden kaikkien, paitsi Tuonen joutsenen, tarinat olen keksinyt itse. Sekä uudet että vanhat Godsin maalaukset riippuvat Helsingin Sarjakuvakeskuksen galleriassa 3.6.2009-30.6.2009.

Kahden näyttelyni kuvan tulen esittelemään syvällisemmin kuin viiden muun, sillä ne ovat työvaiheiltaan hyvin erilaiset ja vastaavat jo suurimpiin kysymyksiin siitä miten maalaan ja miten digitaalinen kuva oikein syntyy. Yhden maalauksen valmistuksen tulen myös esittelemään visuaalisesti työvaiheittain.

Alussa puhun digitaalisen maalaamisen teknisestä puolesta, jonka jälkeen pohdin onko digitaide taidetta, mitkä ovat digimaalauksen sovellukset, ketkä ovat vaikuttaneet Godsin syntyyn, miten luovuuteni toimii ja millaista on ylipäättään valmistaa digitaalisia maalauksia. Pyrin myös valottamaan omaa luovaa prosessiani digitaalisena kuvan tekijänä ja sitä ihmeellistä vimmaa mikä sai kaikki näyttelyn maalaukset aikaiseksi.



Mountain Spirit, Johanna Uhrman, 2008

## 2 MINÄ MAALARINA

### 2.1 KAIKEN ALKU

Lukioaikoina Järvenpäässä vuonna 2002 kaverrini Ville Nevalainen kertoi nähneensä internetissä aivan mahtavia tietokoneella tehtyjä maalauksia. Kyseessä oli järvenpääläisen Pekka Veikkolaisen portfolio. Kuvat nähtyäni olin vaikuttunut ja ihmeissäni. Ne eivät näyttäneet digitaalisilta laisinkaan (minulle digitaalisuus oli vielä silloin kylmää ja vierasta), vaan ihan oikeilta maalauksilta. Muistan pohtineeni kuumeisesti miten sellaisia kuvia oikein maalataan.. Vuoden päästä tapahtuneesta alkoivat digitaalisen maailmankaikkeuden salaisuudet selviämään: tutustuin herra Veikkolaiseen.

### 2.2 VUOSI 2004

Hetki tietokoneen näytön hehkussa, keskellä yötä, hyvän musiikin soidessa taustalla, minulla Wacomin kynä kädessä, ja sitten: vedän ensimmäinen viivani. Katson piirtolevyyn, mutta viiva ilmestyy tietokoneen ruudulla. Ihmeellistä. Yritän olla katsomatta käsiini, mutta huomaan, että se tuntuu vaikealta. Menee hetki, teen jonkun sutun ja menen nukkumaan. Ajattelin, kuinka hienosti kone ja piirtopöytä tekivät yhteistyötä, kuinka hyvältä kynä tuntui kädessä, ja kuinka kone oli tunnistanut käteni painon viivaa vedettäessä. Kaunista, lumoavaa. Kuin olisi tajunnut jonkun salaisuuden maailmassa, mitä ilman on ehkä voinut elää, muttei enää sen löytämisen jälkeen. Ensi viikolla ostan oman

Wacomini, päätin. Niin tosiaan tein ja näin alkoi urani kuvan tekijänä joka käyttää työvälineenään tietokonetta.

### 2.3 TÄNÄÄN JA HUOMENNA

Tämä ala on jatkuvassa liikkeessä, uusia työkaluja tulee markkinoille ja kuvan tekemisen salat ja tekniikat aukeavat minulle yhä paremmin ja paremmin. Olen toiminut freelance-kuvittajana nyt kolme vuotta ja vuoden 2009 alussa perustin oman toiminimen. Gods-näyttely on neljäs soolo-aiden näyttelyni sekä toinen jossa nähdään pelkästään digitaalisia maalauksia. Se on samalla suurin virstanpylväs urallani.

Tulevaisuudelta odotan vain sitä, että voin jatkaa rakastamaani harrastusta ja ammattiani rauhas- ja taloudellisesti turvassa. Haluan luoda yhä suurempia kokonaisuuksia ja tarinoita, sekä ylittää itseni kuva kovalta, vuosi vuodelta. Olen varma, että tulen tekemään jatkossakin kuvani tietokoneella sen joustavuuden ja käytännöllisyyden vuoksi. Odotan lapsen innolla mitä kaikkea tulevaisuudessa digitaalinen kuvan tekijä voi-kaan käyttää apuvälineinään. Siitä millaista on maalata digitaalisesti ja mitä siitä on hyvä tietää, kerron seuraavaksi.

## 3 TYÖSKENTELY TIETOKONEELLA

### 3.1 TARVIKKEET

Taiteilijat tarvitsevat työvälineitä ja materiaaleja; olivatpa ne sitten maaleja, kankaita ja siveltimiä, tai hyvin potkivan tietokoneen, Wacomin eli piirtolevyn, ja asiallisen näytön. Tärkeintä on, että työtila ja tarvikkeet ovat kunnossa. Työtilasta kannattaa rakentaa oikea rakkauden pyhättö, jossa tavarat ja tunnelma ovat kohdillaan.

#### 3.1.1 DIGITAALISET TYÖVÄLINEET

Digitaalinen studio on ymmärrettävistä syistä hyvin erilainen kuin perinteinen maalausstudio. Kaikki sotkuiset maalit ja valtavat kankaat löydät tietokoneesi sisältä, mikä on tärkein työvälineesi, joten tilan ei välttämättä tarvitse olla niin suuri. Koneen, näytön ja Wacomin ohella neliöitä vie mahdollinen skanneri/printteri ja luonnostelutila.

Tässä ammatissa työvälineisiin kannattaa panostaa. Kun on kerran ostanut kunnan pelivehkeet, niin niistä voi nauttia monta vuotta, kunhan päivittää ohjelmia ja ostaa aika ajoin lisää muistia ja kovalevytilaa. Oma 30” näyttöni on rakkautta suuressa muodossa: voin samaan aikaan tarkastella montaa kuvaa samalla silmäyksellä, pitää useampia ohjelmia auki tai ihan vain nauttia yhdestä kuvasta tarpeeksi mittavassa koossa. Työtuoli on myös tärkeä, jos koneen parissa viihtyy vähänkin pidempään. Tietokoneihmisten ammattivitsaukset kuten selkä- ja niskakivut, sekä silmien arastelu ovat helposti lievennettä-

vissä jos optimoi tuolin työtasoon nähden oikein sekä pitää säännöllisiä taukoja.



Työpisteeni

#### 3.1.2 PIIRUSTUSLAUTA

Alun perin Japanissa 1983 aloittanut Wacom-yhtiö kehitti johdottoman, patterittoman ja paineentunnistavan kynän vuonna 1987. Paineentunnistus tarkoittaa, että piirtäjä voi asettaa kynän kärjen joustamaan kätensä ”raskauden” mukaan ja näin jäljitellä klassisia piirustus- ja maalausvälineitä, kyniä, liituja ja siveltimiä. Kehittyneemmät laudat saattavat tunnistaa myös kynän kallistumisen. Paineen tunnistus edellyttää, että myös piirustus- tai kuvankäsittelyohjelmassa on

tuki kyseiselle toiminnolle. (Wikipedia/Piirustuslauta 2008.)

Wacom on myös kehittänyt piirtonäyttö Cintiqin, jossa on piirto-ominaisuuksilla varustettu neste-kidenäyttö. Se mahdollistaa piirtämisen suoraan näytön pintaan.



Cintiq

Piirtolevy on digimaalarille elinehto. Siitä ei kannata, eikä voi tinkiä. Voin siis suoraan kehottaa ostamaan piirtolevyn ja unohtamaan pelkän ajatuksenkin, että ehkä hiirellä voisi aloittaa.

### 3.2 TEKNIikka KUNTOON

Mitä kaikkea pitää tietää kun tekee kuvia tietokoneella? Jotta kalusto pysyy käyttökelpoisena ja homma rullaa pitää muutamat perusasiat olla kunnossa.

#### 3.2.1 TYÖPISTE

Maalatessa pyritään flow-tilaan, jolloin kuvan tekemiseen hukkuu, aika kadottaa merkityksensä, vuodenajat vaihtuvat ja tavaraa vain puskee ulos mielen uumenista. Jos työpiste on kunnossa ja ojennuksessa, tämä on minulla aika ajoin mahdollista. Mutta jos tuolinani on keikkuva vanha jakkara ja pöytä narisee työskennellessäni, flowta tuskin näkyy. Itselläni myös auttaa, jos huone on muutenkin siisti; mikään häiritsevä visuaalinen elementti ei silloin hidasta työntekoani.

Flow on psykologi Mihály Csíkszentmihályin luoma käsite, joka kuvaa yksilön syventymistä tehtävään. Flow-tilassa syventyminen on niin täydellistä, että tietoisuus tehtävän ulkopuolisista asioista katoaa ja tehtävän suoritus etenee omalla painollaan kuin ”virta”.

Optimaalinen flow-kokemus syntyy, kun ihmisen taidot vastaavat käsillä olevaa haastetta ja hän on kiinnostuneesti paneutunut ko. aktiviteettiin. Csíkszentmihályi on tutkimuksissaan todennut ihmisten olevan onnellisimmillaan juuri tällaisina hetkinä elämässään. (Wikipedia/Flow 2009.)

#### 3.2.2 MONITORIN KALIBROINTI

Näyttö on digimaalarin yksi ja ainoa kangas. Sen on siis parempi olla siisti ja oikein kalibroitu, tai työnsä näkee kuin likaisen ikkunan läpi. Näytön väritasapainon ollessa pielessä, valkoinen voi helposti näyttää liian keltaiselta tai siniseltä. Gamma-arvo taas liittyy näytön valoisuuteen ja sen ollessa väärässä, kuvan näkee joko liian kirkkaana tai tummana. Aiheesta kannattaa aluksi etsiä tietoa internetistä. Kalibrointilaitteen hankinta on myös suositeltavaa. (Bold Visions, The Digital Painting Bible, Tonge 2008, 10.)

#### 3.2.3 TÖIDEN TALLENTAMINEN

Joskus ei ole lainkaan mukavaa tehdä töitä tietokoneella. Ei ainakaan silloin kun et ole tallentanut työtäsi ja jostain syystä softa kaatuu tai tulee sähkökatkos. Tallentaminen on todella helppoa (pc:llä näppäinyhdistelmä ctrl+s ja mäkillä cmd+s), mutta jos se kuuluisa flow joskus yllättää, saattaa tallentaminenkin unohtua. Tähän ei ole mitään muuta lääketta kuin se, että tuo näppäinkomento tulisi niin luonnostaan, ettei sitä tarvitsisi edes erikseen miettiä. Itselläni tämä viisaus on syvällä selkärangassa, enkä ole pitkään aikaan menettänyt töitäni.

Kun maalaa isoa työtä, tiedostokoko kasvaa niin suureksi, että layerit (eli kuvan kerrokset) on opittava pitämään kurissa. On hyvä tallettaa eri versioita työstä mitä pidemmälle se menee, jos joskus haluaa käyttää jotain layeriä aikaisemmasta vaiheesta, minkä on joutunut flattaamaan (eli litistämään). Tällä tavalla voit myös katsoa myöhemmin työvaiheitasi.

Kun teet kuvia tietokoneella, originaalikuva ei ole olemassakaan, on vain dataa, joka voi tuhoutua tai kadota, joten töiden systemaattinen varmuuskopiointi on välttämätöntä. Itse pidän tärkeitä työkansioitani neljässä eri paikassa: työkoneellani, ulkoisella kovalevyllä, matkakoneellani, sekä joitain tiedostoja internetissä. Hyvin järkevää on myös pitää mahdollisuuksien mukaan kovalevyjä maantieteellisesti eri paikoissa, esimerkiksi tulipalon sattuessa.

#### 3.2.4 TIEDOSTOJEN ORGANISOINTI

Työvaiheiden nimeämisessä kannattaa olla looginen! Itse nimeän yhden kuvan eri vaiheet saman kansion alle seuraavasti: kuvannimi\_01, kuvannimi\_02, kuvannimi\_03 ... kuvannimi\_final. Tämän monimutkaisempaa siitä ei kannata tehdä. Myös kuvaan liittyvät referenssit, tekstitiedostot, luonnokset ja kaikki muu mahdollinen kannattaa pitää yhden kansion alla.

### 3.3 MAALAUOHJELMAT

Pelkästään tietokoneella ei voi maalata, vaan tarvitsemme jonkun ohjelman avuksemme. Kahdenkymmenen viime vuoden aikana insinöörit ja taiteilijat ovat pistäneet parastaan, jotta nykyajan nopeat, intuitiiviset ja luotettavat tietokoneohjelmat ovat voineet syntyä. Koneet nopeutuvat ja ohjelmat uudistuvat huimaa vauhtia: digitaalinen media elää jatkuvaa muutosta kohti tehokkaampia työskentelytapoja ja huimempia käyttöliittymiä.

Itse maalasini Gods-taidenäyttelyni kuvat käyttäen pelkästään Adobe Photoshopia, mutta on olemassa muitakin ohjelmia, joita tulee tarkastella kun puhutaan digitaalisesta maalaamisesta.

#### 3.3.1 ADOBE PHOTOSHOP

Photoshopin kehittivät vuonna 1990 Thomas ja John Knoll jolloin se julkaistiin vain Applen Mac-tietokoneissa. PC-ympäristöön Photoshop saatiin vuonna 1994, jolloin kyseessä oli kolmosversio.

Photoshopilla voi tehdä kuvalle lähes mitä tahansa ja siinä on looginen ja intuitiivinen käyttöliittymä. Minulle tärkeimpiä Photoshopin työkaluja ovat layerit, historia, erilaiset brushit, layerin sekoitetilat sekä curves-säätö.

Photoshopissa on eniten kuvanmuokkaus ja värinsäätö-ominaisuuksia mitä tulee mihinkään kuvankäsittelyohjelmaan, jonka vuoksi useat maalarit jotka käyttävät pääasiallisesti vaikka Corel Painteria, tekevät aina jonkun tietyn vaiheen Photoshopilla. Voimme siis sanoa, että Photoshop on pakko-osata-ohjelma jos haluat muokata tai tehdä kuvia digitaalisesti.

##### 3.3.1.1 PENSSELIT

Photoshopin erilaisilla pensseleillä saa aikaan ihmeitä. Ohjelmassa on hyvä valikoima peruspensseleitä, mutta niitä kannattaa kokeilla tehdä myös itse.

Itse tehdyt pensselit ovat erinomaisia yksityiskohtien maalailuun, teksturointiin tai useiden elementtien luomiseen sutjakkaasti. Esimerkiksi Perhe-maalauksessani olen aikaa säästääkseni käyttänyt itse tekemääni oksa-pensseliä, jonka jälkeen olen vielä muokannut oksat juuri haluamaani muotoon.



Lopputyössäni olen käyttänyt myös paljon erilaisia ruoho-, pilvi-, sumu-, ja höttö-pensseleitä. Ne ovat korvaamattomia jos haluaa tehdä nopeasti hyvää jälkeä.



Erlaisia pensselinjälkiäni

### 3.3.1.2 LAYERIT JA HISTORIA

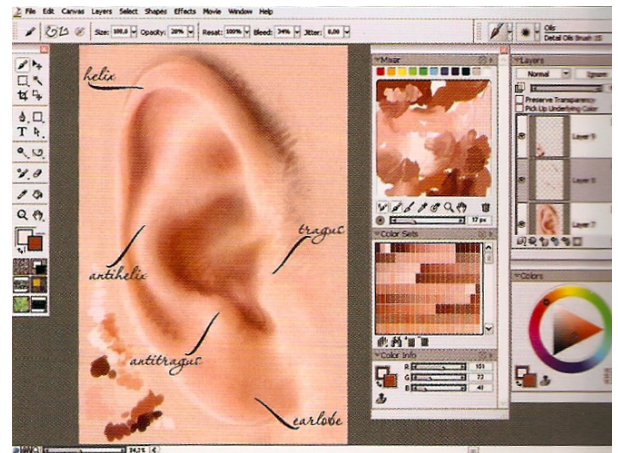
Joskus kun aloitan kuvan tekemisen perinteisillä välineillä huomaan, kuinka pahasti digitaalisen maailma onkaan iskostunut työskentelytapoihini. Aina silloin tällöin akryylimaalauksen lomassa päädyn tilanteeseen, jossa olen mielestäni tehnyt virheen tai päätyneet pieneen umpikujaan. Tällaisina hetkinä painan automaattisesti mielessäni cmd+z näppäinyhdistelmää, eli undo:ta (=kumoaa). Voi kunpa se olisikin niin helppoa! Digitaalisuus antaa joustoa. Mitään ei tarvitse lyödä lukkoon, sillä voit eri layereiden avulla kokeilla viltimpiäkin visuaalisia ratkaisuja, jotka ovat kädenkäänteessä kumottavissa. Akryyleillä ja öljyväreillä maalatessa olen aikoinani oppinut kärsivällisyyttä sekä suunnittelun jalon taidon. Digitaalisen maailman joustavuus sopii minulle kuitenkin paljon paremmin.

### 3.3.2 COREL PAINTER

Painter on hyvin orgaaninen maalausohjelma. Siinä on toimintoja, jotka tekevät maalauksesta hyvin perinteisen tuntuista ja jollaisia Photoshopista ei löydy. Esimerkiksi maali ehtyy pensselinvedon myötä sekä voit valita pastelliliidut, tai erilaisia harjaksia tai pensselityyppejä makusi mukaan.

Erityisesti värimikseri on yksi parhaimmista Painterin ominaisuuksista. Se on erittäin kätevä

värien sekoittamiseen, koska se toimii samalla lailla kuin perinteinen maalauspaletti. (Fantasy Workshop, Mastering Digital Painting Techniques 2009, 28.)



Painterin värimikseri

### 3.3.3 3D-OHJELMAT

Jotkut digimaalarit käyttävät apunaan jotain 3D-ohjelmaa kuvansa alkuvaiheessa luodakseen työhönsä heti oikean perspektiivin tai/ja valonsuunnan. 3D-ohjelmista voi saada korvaamattoman apuvälineen digitaalisten 2D-kuvien tekemiseen.

## 4 ONKO DIGITAIDE TAIDETTA?

Suurin osa kuvista mitä nykyään näemme on tehty digitaalisesti. Digitaalisuus on levinnyt kuvataiteeseen, valokuvaukseen, musiikkiin, teatteriin ja elokuviin, se on siis pysyvästi sekoittunut lähes kaikkeen moderniin taiteelliseen toimintaamme.

Miltä sitten oikeastaan näyttää digitaalinen taide? Se on vaikea kysymys, sillä se voi oikeastaan näyttää miltä tahansa. Digitaalinen taide on kuin kameleontti joka pystyy jäljittelemään monia perinteisen taiteen tyylejä. Joskus on mahdoton sanoa, onko jokin kuva tehty tietokoneella vai perinteisillä välineillä. Digitaiteella on monet kasvot, siksi se on virallisena taidesuuntauksena niin läpikuultava ja epäselvä.

### 4.1 MITÄ ON DIGITAIDE?

Kaikki alkaa pikselistä, mikä on neliömäinen väripiste, tietokoneen näytöllä olevan kuvan pienin yksikkö. Kuva siis muodostuu lukuisista pienistä pikseleistä ja mitä enemmän niitä on tuuman alueella, sitä parempi on kuvan resoluutio eli kuvatarkkuus. Tulostettavissa kuvissa tulee olla ainakin 200-300 dpi (dots per inch).

Pikseleillä on RGB tai CMYK -arvoja. RGB on lyhenne Red, Green ja Blue (punainen, vihreä ja sininen) ja ne ovat standardi-muoto digitaalisille kuville, joita ei tulosteta. Tulostettavat kuvat käyttävät useimmiten CMYK-arvoja, jonka kirjaimet tulevat sanoista Cyan, Magenta, Yellow

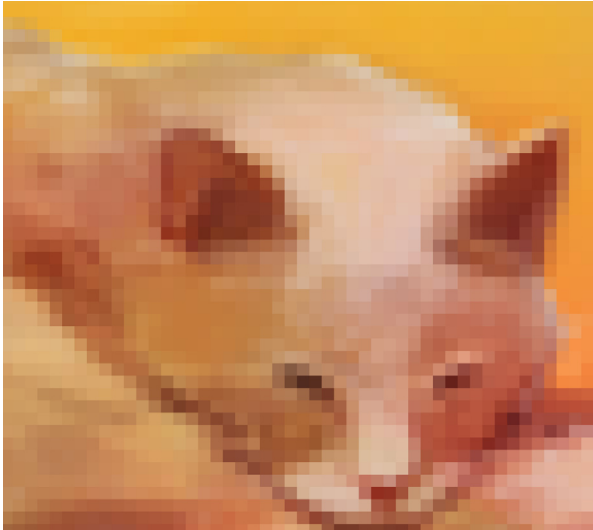
ja Key (syaani, magenta, keltainen ja avainväri eli musta). Sekä RGB ja CMYK ovat numeraalisia systeemejä jotka määrittelevät väriä numeron perusteella. Termi digitaalinen taide tarkoittaa, että taide pohjautuu numeroihin, (englanniksi digits) (Mastering Digital 2D and 3D Art, Seegmiller, Pardew 2004, 16).

#### 4.1.1 VEKTORIT JA PIKSELIT

Digitaiteesta puhuttaessa on tärkeä tietää mikä ero on vektori- ja bittikarttakuvilla.

Bittikarttagrafiikassa kuvat esitetään pikselien taulukkona, eikä kuvia voi suurentaa ilman laadun heikkenemistä. Pitää siis aina tiedostaa mihin kuva mahdollisesti saattaa joutua kun sen tekemisen aloittaa. Esim. Itse maalasin taide näyttelyni kuvat ainakin 10 000 pikselin levyisiksi tai korkuisiksi, sillä niistä tehtiin isoja printtejä.

Vektorigrafiikassa kuvan elementit ovat koordinaatein ja matemaattisin funktioin esitettäviä peruselementtejä, joita yhdistelemällä muodostetaan monimutkaisempia kuvia. Koska kyseessä ovat kaaviot eivätkä pikselit, vektorikuvia voi suurentaa tai pienentää ilman kuvan laadun muuttumista. (Mastering Digital 2D and 3D Art, Seegmiller, Pardew 2004, 23.)



Pieni kuva suurennettuna paljastaa pikselit

#### 4.2 ENNAKKOLUULOJA

Digitaalisesta maalaamisesta kiertää paljon ennakkoluuloja ihmisten keskuudessa, jotka eivät tunne alaa paremmin. Joidenkin mielestä digimaalaus on siirappimaista pintakiiltoa ja mautonta kitsiä.

Keräsin taiteilija-tutuilta digimaalausten kliseisiä aiheita, joita he ovat sanoneet nähneensä pari kertaa liikaa:

- Velhot, menninkäiset ja muut eepiset öttiäiset
- Lohikäärmeet ja ritarit
- Horror-aiheet kuten vampyyrit, zombiet ja muut inhottavat olennot
- Robotit
- Naiset, jotka ovat liian laihoja, puolialastomia, cyberpunk-Barbie seksi-objekteja.
- Miehet, jotka ovat metallisia muskeli-hirviöitä
- Apokalyptiset maailmat, joissa talonraunioita ja joiden taivaat ovat luonnottoman värisiä
- Sota-aiheet, tykit ja panssarivaunut, sotilaat aseiden kanssa, futuristiset kypärät päässä

Monet digitaalisen maalausten stereotyyppisistä kitsch-aiheista näyttävät ihannoivan aseita, ylistävän väkivaltaa ja esineellistävän naisia. Kopiointi ja mielikuvituksettomuus aiheissa ja tyyliä voi helposti johtaa sieluttomien kuvien tekemiseen, mutta on hyvin virheellistä kuvitella, että kaikki digimaalaaminen olisi tällaista!

Kuvittaja Ossi Pirkosen sanoin: ”Aiheiden ja tyylien stereotyyppioita on tärkeä käsitellä, sillä silloin todistat / tiedostat niiden olemassaolon ja pääset niistä eroon ja sen kautta voit luoda jotain uutta ja merkityksellistä.”

Maalatessani Godsia pyrin omanlaiseeni ilmaisuun, joka oikein huutaa tekijänsä nimeä. Henki- ja jumalolentoja on maalattu kyllä ennenkin, mutta toivon tuovani teemaan jotain uutta ja ennennäkemätöntä, eli oman uniikin käsialani.

#### 4.3 TEKEEKÖ TIETOKONE KAIKEN?

Monet uskovat myös, että tietokone tekee kuvan tekijän puolesta suurimman työn. Koneen sisällä on varmaan joku mystinen taidenappi, jota painamalla kuva syntyy kuin itsestään.

Taidetta tehtäessä yleensä annetaan paljon arvoa ajalle joka on mennyt teosta luotaessa ja myös sen materiaalikustannuksille. Digimaalaaminen ei maksa muuta kuin sähköä kunhan kone ja muut työvälineet on hankittu. Jos maalaisin samanlaisia kuvia akryyli- tai öljyväreillä, niiden tekemiseen kuluisi moninkertainen määrä aikaa. Digimaalaaminen on huimasti nopeampaa verrattuna perinteiseen maalaamiseen.

Joissain elämäalueilla teknologian kehitystä arvostetaan, mutta kun puhutaan taiteesta, asia ei olekaan enää niin yksiselitteinen. Jos tietokoneilla työskentely helpottaa kuvan tekemistä, tekeekö se siis tästä taidesuunnasta vähemmän arvostettua?

Valokuvaustaide kävi aikoinaan saman kamppailun. Valokuvauksen kehittämisen myötä taidemaalareiden ei enää tarvinnut niin hanakasti pyrkiä ilmaisussaan realismiin, sillä valokuvaamalla sen pystyi tekemään napin painalluksella. Täten saivat impressionismi, kubismi ja ekspressionismi alkunsa. Mutta kun valokuvaustaide alkoi etsiä omaa paikkaansa taidesuuntausten joukossa, ennakkoluulot astuivat areenalle samalla tavalla kuin nyt digitaiteen kanssa. ”Eihän ihminen mitään tee, vaan se kapistus.”

Eläköön siis ennakkoluulot!

Ihmisten on ehkä vaikea hyväksyä sitä, että työkalu jota käytämme tehdäksemme taidetta on monimutkaisempi kuin kynä tai pensseli. Aivan kuin tietokoneella tai aikoinaan kameralla olisi oma tahto joka tekee kuvasta sellaisen kun siitä tulee.

Tietokonefoobikoille kone on monimutkainen, kylmä ja anteeksiantamaton värkki. Ehkä monia juuri pelottaa, etteivät he ymmärrä miten kuva valmistuu. Kun näin aikoinani Pekka Veikkolaisen työt, ajattelin itsekkin vähän tähän tapaan. Vasta kokeiltuani digitaalista maalaamista, kaikki ennakkoluuloni katosivat savuna ilmaan. Hyviä kuvia on vaikea tehdä millä työvälineellä tahansa. Kone helpottaa joitain asioita, mutta ei takuulla tee mitään puolestasi.

Voimme silti arvioida ja esteettisesti arvostaa kuvaa, vaikkemme tarkalleen ymmärtäisikään miten se on tehty. Vanhat hyvät periaatteet sommittelusta, väriopista, perspektiivistä jne. pitävät edelleen paikkansa. Ollakseni hyvä kuvantekijä, minun pitää ymmärtää kuvan tekemisen periaatteet. Näiden taitojen oppimiseen ei löydy tietokoneesta minkäänlaista taikanappulaa. (Going Digital: The Practice and Vision of Digital Artists, Nalven 2005, 24.)



Forest Spirit, Johanna Uhrman, 2008

## 5 DIGITAALISEN MAALAUKSEN SOVELLUKSET

Näissä sovelluksissa digitaalinen maalaaminen on erityisesti elementissään.

### 5.1 ELOKUVIEN MATTEMAALAUKSET

Mattemaalaus on kaksiulotteisten taustakuvien luomista animaation tai elokuvan taustaksi. Matetaustojen käyttö elokuvissa on hyvin tavallista ja niitä ollaan käytetty jo lähes elokuvahistorian alusta saakka. Aiemmin elokuvissa mattemaalaukset maalattiin lasilevyille jotka sitten aseteltiin kuvaan eri etäisyyksille kamerasta, nykyisin kuvat tehdään ja sommitellaan yhteen tietokoneella. Mattemaalaus terminä on hieman harhaanjohtava sillä kuvia harvemmin nykyään enää perinteisesti maalataan vaan kuvat perustuvat useimmiten valokuvaan ja niiden muokkaukseen kuvankäsittelyohjelmassa. Tarkoitus on luoda elokuvalla realistisen näköisiä maisemia joita olisi mahdoton tai liian kallis toteuttaa kuvausteknisesti.

”Camera mapping” on tekniikka joka vahvasti liittyy mattemaalauksiin. Siinä kaksiulotteisia kuvia asetetaan kolmiulotteiseen tilaan heijastamalla niitä yksinkertaisiin 3D-objekteihin, jolloin saadaan aikaan aidolta vaikuttava kolmiulotteinen maisema. Kameraa voidaan liikuttaa pienimuotoisesti ja tämän tekniikan avulla säästetään suurelta määrältä mallinnustyötä. Näiden mattepintojen luominen on usein myös matte-artistien toimenkuvana. (Wikipedia/Matte.painting 2009.)

Mattepainting.org on hyvä sivusto mattemaalauksesta enemmän kiinnostuneille. Alan piirit ovat pienet ja ne löytyvät täältä.

<http://www.mattepainting.org/>

#### 5.1.1 PIXARIN MATTEMAALARI-TYÖNHAKUILMOITUS

Animaatiostudio ja animaatioteknologian kehittäjä Pixar haki mattepainting.orgista mattemaalaria 7.7.2008. Näistä vaatimuksista selviää hyvin mitä mattemaalarilta työelämässä odotetaan.

#### **Työnkuva:**

Maalausten kehittäminen kuvitteellisista maailmoista ja maisemista. Kuvien luonti, jotka auttavat visualisoimaan kohtausta, sekä ilmaisevat tarinan tunnelmaa ja mielentilaa. Konsepti- ja mattemaalausten tuottaminen tuotantosuunnittelijan ja ohjaajan visioiden mukaan.

#### **Yleiset tehtävät ja velvollisuudet:**

- kyky seurata tuotantosuunnittelijan ohjeita tuottaa monimutkaisia aiheita, ymmärrys perspektiivistä, valoista ja väreistä.
- kyky tuottaa konseptitaidetta annetulla tyyllillä, valoilla ja sävyillä
- kyky luoda elokuvan tyyliin sopivia maalattuja miljöitä ja maisemia
- kyky luoda luonnoksia ja väri-ideoita tietyn kohtauksen kehittämiseen

- kykenevyys maalata tarkkaa, annettua tyyliä
- kyky ottaa ohjausta vastaan, työskentely osana tiimiä
- kyky viimeistellä maalaukset nopeassa tahdissa tehtävänäntojen mukaisesti
- vastuu maalausten vianetsinnästä teknisen kollegan kanssa

### **Tiedot, taidot ja kyvyt:**

- vahva ymmärrys sommitelmasta, väreistä, ulkoasusta, sekä kameran asemoinnista
- tiedot mattemaalauksen tekniikoista. Ammattitaito Photoshopissa ja ymmärrys 2D- ohjelmista sekä 3D -projisointityöstä Mayassa, jotta kuvien yhdistely olisi mutkatonta. Myös muiden ohjelmien, kuten Shaken, hallinta suotavaa (Shake on Applen ohjelma, jolla voi tehdä digitaalista komposointia. <http://www.apple.com/shake/>)
- tieto arkkitehtuurisuunnittelusta, maisemavalkuvaamisesta sekä hyvät visuaalisen tiedon etsintäkyvyt.
- ymmärrys valaistuksesta sekä ilmaston ominaisuuksista ovat suotavia
- erinomaiset kommunikointi-kyvyt, ideoiden esitys selkeän tiivistetysti
- edellytykset työskennelle taide- ja teknisen tiimin kanssa

### **Minimitiedot, kyvyt ja ominaisuudet:**

- taiteiden/maalauksen tai kuvittamisen kandidaatin tutkinto
- kaksi+ vuotta työkokemusta
- portfolio matte- tai perinteisistä maalauksista
- asiantuntemus Photoshopissa, Mayan, Unixin/ Linuxin ja Illustratorin perusymmärrys
- Kokemus 3D-animaatiosta ja komposoinnista plussaa.

(Mattepainting.org 2008, suomennos kirjoittajan.)

## 5.2 PELIT

Peliteollisuus jyllää ja voi hyvin. Sen nousu on ollut kaikkien nähtävissä jo 1990-luvun puolenvälin jälkeen kun USA:n peliteollisuuden liikevaihto ylitti elokuvateollisuuden liikevaihdon määrän. Ihmisen halu eskapismiin toteutuu nykyään yhä

useammin virtuaalitodellisuudessa ja peleissä. Peliteollisuus työllistää suuren määrän digimaalareita.

### 5.2.1 KONSEPTITAIDE

Konseptitaide on kuvittamisen muoto, jossa tehdään visuaalinen luonnos tai suunnitelma audiovisuaalista tai visuaalista tuotantoa kuten elokuvaa, videopeliä tai sarjakuvaa varten. Tätä termiä on käytetty vuodesta 1930 lähtien animaatioteollisuudessa, kun on piirretty tai maalattu esimerkiksi ilmettä, tunnetta, sommitelmia tai värejä havainnollistavia kuvia. Kyseessä on siis luonnos siitä, millaista animoitua elokuvaa ollaan tuottamassa. Myöhemmin peliteollisuus omaksui tämän taiteen muodoksi. (Wikipedia/ Concept\_art 2009.)

Uunituoretta, maailman parasta inspiroivaa konseptitaidetta voi ihastella näillä foorumeilla:

<http://www.conceptart.org/>

<http://forums.cgsociety.org/>

## 6 GODSIN TAITEELLISET VAIKUTTAJAT

Taiteilijat joiden työt ovat eniten inspiroineet Gods-näyttelyäni ovat samoja joita arvostan eniten taiteilijoina.

### 6.1 CRAIG MULLINS 1964-

Digimaalari-virtuoosi joka työskentelee lähinnä pelien konseptitaiteilijana ja elokuvien matte-maalarina. Hänen tekninen taituruutensa on vail-la vertaa ja jokainen hänen kuvansa on täynnä asioita joista voi oppia jotain kuvan tekemisestä ja digitaalisesta maalaamisesta.

Mullinsin töitä:

<http://www.goodbrush.com/>

### 6.2 PEKKA VEIKKOLAINEN 1982-

Suomalaisen digimaalauksen huippulahjakkuus, joka on syypää omaan maalaamiseeni sekä erityisesti Gods-näyttelyn maalausten parempaan tekniseen puoleen. Veikkolainen on auttanut minua

koko prosessini aikana kommentoimalla ja hyvin rehellisesti kritisoimalla töitäni. Arvostan syvästi hänen vankkaa kokemustaan ja uskomatonta silmäänsä visuaalisissa asioissa.



<http://www.pekuska.com/>

### 6.3 HAYAO MIYAZAKI 1941-

Ghibli-studion luoja, japanilainen animaatio-ohjaaja ja yksi kaikkien aikojen kuuluisimpia animen tekijöitä.

Miyazakin elokuvissa näkee paljon japanilaiseen taruun perustuvia omaperäisiä hahmoja, joista olen saanut joitain vaikutteita Godsiiin. Samoin hänen elokuviensa miljöokuvaus on jotain äärettömän lumoavaa ja kaunista. Hänen elokuvissaan on myös paljon vahvoja nais-hahmoja, jotka ovat usein myös elokuvan avainhenkilöitä. Erityisesti kuitenkin pidän siitä, ettei animaatioiden hahmoja ole luokiteltu selkeästi hyviin ja pahoihin, mikä erottaa hänen elokuvansa monista perinteisistä länsimaisista animaatioista.

### 6.4 TOVE JANSSON 1914-2001

Suomalainen kirjailija, taidemaalari, filosofian tohtori, pilapiirtäjä ja sarjakuvataiteilija, joka tunnetaan parhaiten Muumi-hahmojen luoja.

Muumit on paras animaatio-sarja minkä tiedän. Haaveenani on, että pystyisin joskus luomaan oman vastaavankaltaisen suuren ajattoman tarinan. Gods on yksi harppaus kohti tätä unelmaa.



Vaarallinen matka, Tove Jansson 1977

### 6.5 INTERNET-GALLERIIAT

Digitaalisen taiteen näkyvin galleria on luonnollisesti internetissä. Jos on kiinnostunut koneella maalaamisesta, kannattaa säännöllisesti tutkia alan suosituimpia internet-gallerioita, jotta pysyy ajan tasalla mitä ihmiset ovat tehneet ja avartaa myös näkemystään siitä, mitä on mahdollista tehdä. Olen saanut paljon voimaa Godsiiin tekemiseen internet-gallerioiden taiteilijoilta, mutta en ole kuitenkaan sen suuremmin ihannoanut jotain tiettyä tyyliä, lähinnä vain havainnut erilaisia visuaalisia ratkaisuja.

Galleriat ovat myös erinomaisia paikkoja saada palautetta omista kuvistaan. Oma kuvittajan urani lähti käyntiin Pingstate.nu sivuilta, jonne latsin ensimmäisen kuvani kolme vuotta sitten. Kuvista saaduista kommentteista sain potkua ja itsevarmuutta jatkaa maalaamista. Toinen hyvä digitaalisen kuvan tekemiseen erikoistunut yhteisö on CG Society, jonne liityin juuri kansainvälisemmän katsojakunnan toivossa.

<http://www.pingstate.nu/>  
<http://forums.cgsociety.org/>

## 7 LUOVUUDESTA

”Luovuus ei ole tiedettä, se ei toimi tahdosta ja se voi pettää juuri silloin kun sen kuuluisi toimia.”, sanoo Lawrence Zeegen kirjassaan *Secrets of digital illustration, a master class in commercial image-making 2007*.

Tämä on mielestäni hyvin totta. On vaikea analysoida miten luovuuteni toimii, sillä joskus se ei vain toimi ja kun se toimii, sitä ei edes tiedosta. Mutta tarkemmin ajateltuna on joitain kikkoja miten voin houkutella sitä esiin jos odottamiselle ei ole kauheasti aikaa. Gospelsia tehdessäni huomasin usein vauhtisokeutuvani, sillä halusin nähdä tuotokseni nyt heti enkä huomenna. Ja jos jotain olen lopputyötä tehdessäni oppinut niin sen, että hyvä alkusuunnittelu säästää rutkasti työtunteja, eikä mitään suurempaa kuvaa saisi aloittaa ilman hyvää suunnitelmaa.

### 7.1 LUOVUUDEN HOUKUTTELEMISTA

Kun aloitan tekemään uutta kuvaa siivoan huolella työpisteeni: laitan epämääräiset tiedostot roskakoriin ja eksyneet oikeisiin kansioihin, kynät ja paperit siistiin järjestykseen ja kokikset pois näppäimistön läheltä.

Työskentelen tehokkaimmin yksin omassa rauhassani, oven ollessa kiinni ja ulkomaailman visusti sen ulkopuolella. Luovuuteni toimii joko myöhään yöllä tai varhain aamulla. Päivät ovat puurtamisen aikaa. Päivällä suurin mielikuvitus lepää ja odottaa elämän rajatiloja ja hämäriä het-

kiä. On tärkeää ymmärtää missä ja milloin hyvät ideat saattavat muodostua.

Olen aina ollut laiska luonnostelemaan, mutta Gospelsia tehdessäni olen alkanut kantapään kautta oppimaan sitäkin. Kun tein muutaman ison kuvan luonnostelematta ja sen kummemmin suunnittelematta huomasin aina päätyväni ongelmiin. Ongelmat vähenivät jatkossa mitä enemmän luonnostelin.

Uusien asioiden tutkiminen ja niistä kiinnostuminen on kuvan tekijän suurin inspiraation lähde. Saatan saada idean kuviini oikeastaan mistä vain, mutta erityisesti luonto, eläimet, kuvitukset, elokuvat, taidenäyttelyt, vieraat maat ja kulttuurit sekä ihmiset herättävät minussa kipinän maalaamiseen. Gospelsin suurimmat kipinät ovat kotoisin Japanista ja siitä kerron lisää seuraavaksi.

## 8 OMAT KUVANI

Olen maalannut nyt viisi vuotta digitaalisesti, joista kolme intensiivisesti. Tärkein opetus minkä olen oppinut tänä aikana, sekä digitaalisesta, että perinteisestä kuvan tekemisessä on se, (niin tylsältä kuin se kuulostaakin), että pitää vain tehdä töitä tarpeeksi paljon, jotta voi nähdä tuloksia. Ilman loputtomia tunteja koneen äärellä, en olisi nyt tässä. Ammattitaito syntyy kokemuksesta ja kokemus syntyy tekemisestä. Toimivien kuvien luomiseen ei ole oikopolkuja.

Ajan myötä oppii kuitenkin välttämään turhaan puurtamista. On taito olla näpertämättä liikaa. Yksi pahimmista virheistä onkin, johon minäkin olen usein syyllistynyt, kuvan tarpeeton pintakoristelu yrityksenä peittää puutteellista ideaa.

### 8.1 TAUSTAA

Gods on kuvasarja itse keksimistäni japanilaisista ja suomalaisista jumal- ja henkiolennoista. Kalevalaa ja japanilaisia kansansatuja lukeneena olen ammentanut jonkun verran inspiraatiota näistä kirjallisista lähteistä, mutta suurin innoitukseni on tullut luonnosta.

Asuin kymmenen kuukautta Japanin maaseudulla Takaokassa, Futagami-vuoren juurella, parikymmentä metriä bambumetsästä. Tarkkailemalla Takaokan neljää eri vuodenaikaa sekä metsän kuiskailua, olen saanut suurimman osan maalausteni ideoista.

Lähes jokainen kuvani on saanut alkunsa jostain

maisemasta. Maisema on joko olemassa ja olen muokkaillut sitä tai sitten se on täysin omaa keksintöäni. Mutta kaikki lähtee liikkeelle miljööstä jonne keksin hahmon. Joskus hahmo on kristallin kirkkaana mielessäni ja olen tehnyt siitä hyvän luonnostelman, mutta usein on käynyt niin, että hahmo muokkautuu intuitiivisesti maalausprosessin edetessä. En saata tietää koko kuvan tarinaa kun aloitan maalaamaan vaan se muokkautuu työntehon ohessa. Yksityiskohdat lopulta paljastavat mitä hahmolle on saattanut tapahtua tai mitä se mahtaa paikassa tehdä.

### 8.1.1 JAPANIN USKONTOJEN VAIKUTUS

Japanissa asuessani en ole voinut myöskään välttyä paikallisten uskontojen vaikutukselta taiteeseeni.

Japanin pääuskontoja on kaksi: shintolaisuus ja buddhalaisuus. Shinto-pyhätöissä suoritetaan kastaminen ja naimisiinmeno, kun taas buddhalaisissa temppelissä siunataan vainaja viimeiseen lepoon. Uskonnoilla on Japanissa merkittävä kulttuurinen, filosofinen ja jopa poliittinen asema. (Maailmanuskonnot, Mauranen, 1993, 84.)

Erityisesti shintolaisuus on vedonnut minuun syvästi ja sen ideologian näen selkeästi kuvissani. Shintolaisuus voidaan nähdä animismin muotona, mikä on idea siitä, että myös kasveilla, kivillä, luonnon ilmiöillä, vuorilla, järvillä jne. on henki tai sielu. Nämä pyhät henget ovat japaniksi nimeltään kameja, mikä onkin

taidenäyttelyni nimi. Shintolaisuuden tärkein oppi on rakkaus ja kunnioitus luontoon.

Minua viehättää shintolaisuudessa myös se, että se ei tuputa minkäänlaisia absoluuttisia totuuksia; sen mukaan ei ole mitään ehdotonta oikeaa ja väärää, eikä kukaan ole täydellinen.

Täältä ovat siis Ghibli -elokuvien filosofiat kotoisin. Kristinuskon hyvä/paha vastakkainasettelu on takuulla vaikuttanut siihen miten me länsimaissa näemme maailman, ja miten myös teimme/yhä teemme taidettamme.

## 8.2 KANNIBAALI

Seuraavaksi kerron Kannibaali-kuvan työvaiheet kaikkine kaameine kompuroimisineen. Kuva on ollut oikea murheenkryyni, eikä sitä tehdessä mikään ole oikein mennyt helposti. Päässäni ollut idea ei tainnut ihan sellaisenaan riittää, että kuvasta olisi tullut kivuttomasti onnistunut. En

tehnyt hyvää luonnosta, en miettinyt sommitelmaa sen kummemmin, en oikeastaan muuta kuin kuvan sisällön. Ja sain oikeutetusti kärsiä. Siksi tämän kuvan loppuun viemisestä olenkin oppinut valtavasti.

### 8.2.1 KUVAN ALKUVAIHEET

Kun aloitin työt, ensimmäinen ajatukseni oli, että haluan maalata miehiä syövän nyrpeän nais-hahmon. En halunnut kuitenkaan tehdä kuvasta mitenkään raakaa tai liioiteltua, päinvastoin, halusin sen olevan hyvin rauhallinen ja seesteinen.

Kannibalismi aiheena lähti liikkeelle kun luin kuinka toisen maailmansodan aikaan japanilaiset sotilaat söivät ruoan loppuessa siviilejä, amerikkalaisia sotilaita ja jopa toisiaan. Hento naisolento joka harrastaa miesten syöntiä vaikutti sopivan kieroutuneelta aiheelta kuvalleni, siitä siis lähdettiin.

Tältä kuva näytti parin työpäivän jälkeen...



...Jonka jälkeen muutin hieman sävyjä.



### 8.2.2 KRITIIKKIÄ

Tässä vaiheessa tuntui, että jokin oli pielessä. Se on yleensä aina huono merkki kuvan ollessa näinkin pitkällä. Kävin keskustelua Pekka Veikkolaisen kanssa ja kuvio alkoi hahmottumaan. Hän sanoi, että hahmo on litteä, harmaa ”valonsäde” on päälle liimattu, kompositio on outo ja koko kuva ei siis ole tarpeeksi kolmiulotteinen.

Tämä kritiikki on minulle hyvin tyypillistä. Kuvantekijänä olen huomannut olevani usein turhamainen pintakoristelijä. Paneudun yksityiskohtien maalaamiseen liian aikaisessa vaiheessa, ennen kuin kuvan kokonaisilme on päätetty. Toisaalta minua viehättää litteä dekoratiivinen kuvitus ja haluaisin joskus tehdä rehellistä littanaa vektorigrafiikkaa ilman mitään paineita valoista ja varjoista. Tämän kuvan kanssa halusin kuitenkin kesyttää valot ja varjot, joten litteys ei käynyt päinsä.

### 8.2.3 KUVIEN SUUNNITTELUSTA

Keskustelu Veikkolaisen kanssa jatkui. Kun hän mainitsi ongelmista, mitä oli tullut vastaan, ymmärsin ne kyllä. Kuvia tehdessä on joskus helppo

vaipua sokeuteen ja transsiin. Siksi kannattaakin olla avoin tekemisissään ja keskustella kuvista muiden kanssa. Sen pitäisi tepsii pahimpaan jumitukseen.

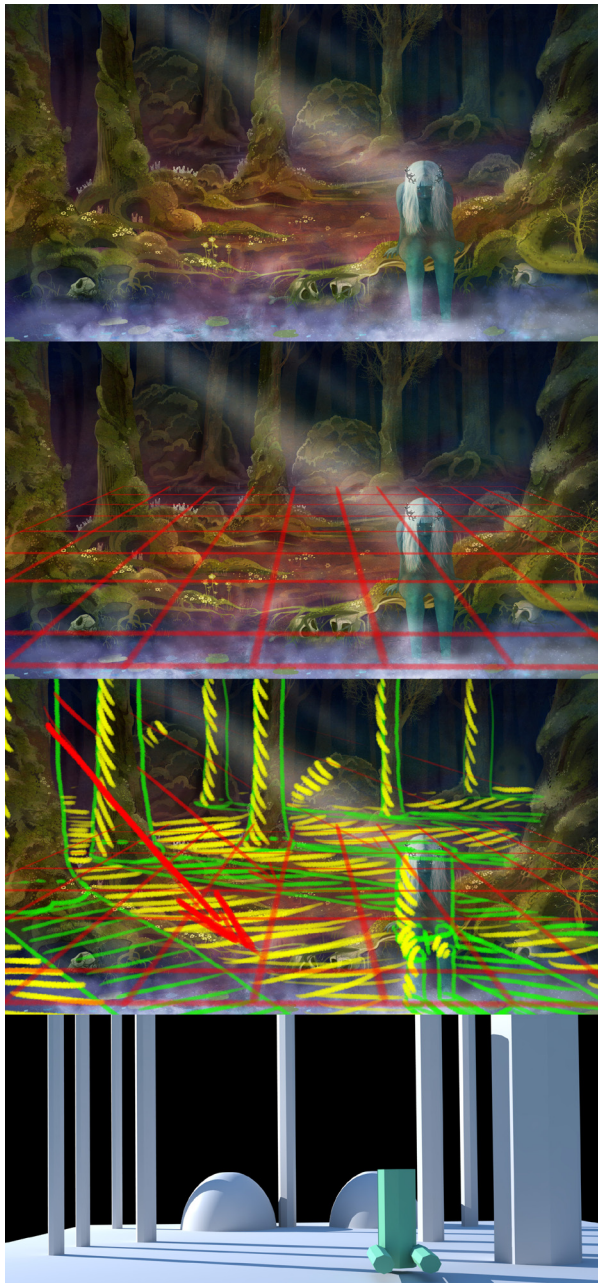
Pekka sanoi, että joskus ei vain jaksaisi suunnitella, vaikka se on juuri tärkeintä. Mitä parempi luonnos sinulla on kun siirryt Photariin, sitä vähemmällä vaivalla pääset.

Keskustelun lomassa ymmärsin myös kuinka tärkeää kuvan tekijän on ymmärtää millainen ihminen on. Itse tajusin olevani kovakalloinen jääräpää, jonka tyyli on tehdä asiat kantapään kautta.

Joskus on vaikea ottaa neuvoja vastaan, olivat ne sitten kuinka hyviä tahansa.

Mutta lopputyötä tehdessäni olen selkeästi pääsemässä yli tästä typerästä ajattelutavasta. Olen oikeasti alkanut kuuntelemaan viisaampia, johtuen varmaan siitä, että halusin oikeasti tehdä parhaimpia kuvia mitä koskaan olen tehnyt.

Lopulta Pekka laittoi kuvanpelastamispaketin tulemaan. Se pisti viimeistään miettimään valojen ja varjojen suuntaa ja luonnetta:



#### 8.2.4 LUONNOSTELUN TÄRKEYS JA LOPPUVAIHEET

Digimaalarin ammattitaito valojen ja varjojen suhteen syntyy tekemällä ahkerasti speedpaintingejä eli pikaluonnoksia. Valokuvaaminen ja kaikki muu valoa analysoiva toiminta on myös suositeltavaa.

Sijun Forums on hyvä väylä katsella muiden luonnoksia, sekä laittaa omia esille. Sieltä alkoi myös Veikkolaisen treenaaminen.

<http://forums.sijun.com/>

Opin arvostamaan valoja ja varjoja siinä vaiheessa kun ymmärrän mitä se voi tehdä kuvalle. Kaikkeen voi aina olla tyytyväinen jos ei tiedä paremmasta.

Pitää myös olla tarpeeksi rohkea muuttamaan kuvaa, vaikka se olisikin kuinka pitkällä tahansa. Huonoon kuvaan ei saa liikaa kiintyä, vaikka sen kanssa olisikin viettänyt paljon aikaa. Mikä ei toimi, ei kerta kaikkiaan toimi.

Sitten syntyi tämä:



Mutta jokin oli taas pielessä...

Tämän jälkeen maalasin kuvaa muutamat tunnit jonka jälkeen julistin sen viimein olevan valmis.

Tässä oli yhden vaikeimman koskaan tekemäni kuvan vaiheet.

Ja mitä tuli opittua? Ainakin se, että pitää puhua kuvistaan ihmisten kanssa, erityisesti sellaisten jotka tekevät itsekkin kuvia. Jos tekee liikaa itsekseen, huomaa tulevaisuudessa sokeaksi. Visuaaliset ongelmat ovat ratkaistavissa sinnikkyydellä ja jonkun itseä viisaamman kommentteilla. Virheiden kautta oppiminen on kuulemma tehokkainta oppimista. Allekirjoitan.

## 8.2.5 TARINA

Kannibaalin tarina on seuraavanlainen:

Nainen rakastuu palavasti mieheen joka ei rakasta häntä takaisin. He ovat sopineet tapaamisesta joen rannalla, jonne mies ei koskaan kuitenkaan saavu. Nainen odottaa ja odottaa kunnes joenvarsi rehevöityy ja puut sammaloituvat. Poloiset vieraat miehet jotka rannalle eksyvät naisolento napostelee suuhunsa, joskus jopa tahallaan houkuttelee heitä luokseen kuumottavalla laulullaan. Katkeroituneena hän muuttuu pikkuhiljaa puuksi kai itsekin, sammalmättääksi.

## 8.2.6 INSPIRAATIO KUVAAN JA MUITA HAVAINTOJA

Prinsessa Mononoke on mielestäni Ghibli-studion paras animaatio. Se kertoo susien kasvattamasta prinsessasta joka taistelee ihmisiä vastaan, jotka haluavat raivata ikivanhaa metsää ja tappaa siinä asuvan metsänhengen. Mononoke on vahva naishahmo joka taistelee villipedon lailla kotinsa puolesta pelkäämättä kuolemaa.

Kyseisestä animaatiosta olenkin ammentanut kuvaani paljon: värejä, tunnelmaa, sekä naishahmon tympeyttä.

Pidän siitä, että japanilaiset sadut eivät aina pääty onnellisesti. Useissa lasten saduissa päähahmo saattaa kokea kaamean kohtalon, usein jopa kuoleman. On hienoa, että asiat eivät ole niin itsestään selviä tai mustavalkoisia, eikä lopun ole aina pakko olla onnellinen.

Lopuksi vielä kaverini Jenni Juntusen kommentti Kannibaalista:

”kuvassa miltei tuoksuu kaikenmoiset mättäät ja kaarnat... vesi sorisee, maa pulputtaa..”

Jos katsojan hajuaisti aktivoituu kuvaa katsoessa, jotain on varmasti tehty oikein. Printti digitaalisesta maalauksesta kun ei koskaan voi olla rösoinen niin kuin öljyvärimaalauksen pinta, eikä se voi tuoksua maaliltakaan, mutta jos se on vain kuvana tarpeeksi vahva, ehkä tuoksuille ja tunnoille löytyy tapansa syntyä muuta kautta.

Lopullinen kuva, kts. sivu 26.

Prinsessa Mononoke, Studio Ghibli, 1997



### 8.3 KULKUE

Seuraavaksi esittelen työvaiheet kuvasta jonka olen tehnyt yleisesti hyväksi todettujen maalausohjeiden mukaan. Työvaiheisiin ja kuvan syntymisen vaivattomuuteen verrattuna se on Kannibaa-lin vastakohta.

#### 8.3.1 LUONNOSTELU ja alkutoimenpiteet

Tämä kuva oli alusta asti vahvasti mielessäni. Halusin maalata yöllisen kulkueen jossa on karhumaisia olentoja matkalla tuntemattomaan. Taustalla pitäisi olla luminen vuorimaisema ja valtava kuutamo.

Tein muutaman speedpaintingin, ja päädyin tähän:



Laitoin kuvan leveydeksi 11 000 pikseliä, mikä on varmasti riittävä koko ajatellen kuvan tulostamista. Jos tiedostokokoa tästä vielä kasvaisi, se tarkoittaisi sitä, että kuvaa pitäisi jatkuvasti flatata. Erityisesti maalauksen alkuvaiheissa layeriä saattaa kasautua kauhea määrä, ja se hidastaa dramaattisesti maalaamista. Yritän pitää layerit vähäisinä, jotta maalaaminen olisi nopeampaa.

Yksi tapa on tallettaa paljon eri versioita kuvasta. Eli tallentamisen jälkeen kuva vain lätyksi ja jos huomaa tarvitsevansa jotain layeria aikaisemmasta vaiheesta, avaa varhaisemman kuvatie-doston. Tällä tavoin myös tekoprosessi on selvästi myöhemmin nähtävissä.

### 8.3.2 HAHMOSUUNNITTELU

Japanissa asustaa tanukeja eli Japanin supikoiria, jotka ovat monien paikallisten satujen ja tarinoiden hahmoja. Jopa Ghibli on tehnyt yhden vähemmän tunnetun animen tanukeista nimeltä Heisei tanuki gassen pompoko joka on valmistunut vuonna 1994.

Halusin kuvan hahmoista tulevan näiden tanukeiden sekä karhujen, vähän jopa huskyjen, sekoituksia.

Ideana oli, että olennot ovat jollain lailla sokeita, mutta omilla valonlähteillään näkevät kulkea ihmisten maailmassa. Heillä on päällään suojaavat, silmät paljastavat kaavut sekä paljon kasseja joihin keräillä tavaraa.

Don Seegmiller sanoo kirjassaan Digital Character design and Painting, s. 38, että: ”Hahmoa suunniteltaessa kannattaa miettiä sen menneisyyttä, nykyisyyttä ja tulevaisuutta: Mistä hahmo on kotoisin, mitä hahmolle on tapahtunut, missä se asuu, minne se on menossa?” Tämä helpottaa kummasti hahmon luomista.

Olenkin erityisen tyytyväinen hahmojeni visuaaliseen narratiivisuuteen, heille on mielestäni mielenkiintoista kuvitella tarina.

#### 8.3.3 PERSPEKTIIVI

Halusin tehdä kuvaan jyrkän perspektiivin. Taitteessa perspektiivillä tarkoitetaan kaksiulotteiselle pinnalle luotua syvyytsvaikutelmaa.

Perspektiiviä luovat:

-Päällekkäiset muodot. Kun kaksi muotoa on piirretty osittain päällekkäin, silmä näkee toisen muodon olevan toisen takana, mikä luo syvyysvaikutelman.

-Koon pienentyminen. Samankokoiset esineet näyttävät pienentyvän etäännyessään. Myös erikokoisista hahmoista kuten pilvistä, tulee syvyysvaikutelma esiin, jos horisonttia lähempänä olevat kohteet piirretään muita pienempinä.

-Toisiaan lähenevät viivat. Sarja yhdensuuntaisia viivoja, kuten moottoritiet, ratakiskot ja puhelinlinjat näyttävät lähenevän toisiaan kohdatessaan horisontissa. Viivaperspektiivi perustuu tähän ilmiöön.

-Ilmaperspektiivi. Tarkoittaa muotojen ja kontrastien hämärtymistä. Mitä etäämpänä kohteet ovat, sitä enemmän ilman ominaislaatu häivyttää muotojen reuna-alueita ja kontrasteja. (Piirustustaidon avaimet, Dodson, 2004.)

### 8.3.4 SOMMITELMA

Sommitelma tai kompositio tarkoittaa kuvan eri osien järjestämistä, ryhmittelyä tai asettamista siten, että osat muodostavat yhtenäisen, kiinnostavan tai tarkoituksenmukaisen kokonaisuuden. Yleisen näkemyksen mukaan taideteos on esteettisesti miellyttävä, kun sen osat luovat tasapainoisen vaikutelman. Harmonia on saavutettu, jos sommitelma vaikuttaa vakaalta, eikä synny tarvetta lisätä tai poistaa mitään. (Wikipedia/Sommitelma 2009.)

Kulkueen sommitelma on mielestäni dynaaminen. Kulkueen johtajahahmo edessä leikkautuu puoliksi pois, jono jatkuu mukavasti kuvan keskikohdan yli, kuu ainakin yrittää olla kultaisen leikkauksen kohdalla ja vuoret siintävät seesteisesti taustalla. Laajakuva-sommitelma tekee Kulkue-kuvasta elokuvamaisen ja siinä on havaittavissa jopa liikettä.

### 8.3.5 VALOT JA VÄRIMAILMA

Kuvassa on selkeästi mietitty valonlähteet. Taustalla helottava kuu on päävalonlähde ja sen valo

heijastuu vuoriin ja vaeltajien selkiin. Hahmojen käsissä olevat lyhdyt heijastavat lämpimän valon hahmojen vaatteisiin ja turkkiin. Silmiä siristettäessä erotamme selkeästi valöörerot.

Pyrin luomaan kuvan fantasiamaaisesta aiheesta huolimatta realistisen maailman jossa värit ja valot toimivat loogisesti.

### 8.3.6 TEKSTUURIT

Kuvan teksturointi säästää paljon vaivalta. On hyvin vaikeaa ja aikaa vievää maalata kaikkea informaatiota kuvaan käyttäen pelkästään pensseleitä. Muuttamalla Photoshopissa kuvan blending modea eli sekoitetilaa, saatat kokea mieluisia vahinkoja ja löytää villin tekstuurin työhösi. Tekstuureilla on erityisen mehukasta luoda kuviin ajan patinaa, rösöä ja kuluneisuutta.



Erilaisia käyttämiäni tekstuureita

### 8.3.7 VIIMEISTELY

Yleisimpiä kysymyksiä mitä digimaalarille esitetään on: ”kuinka kauan aikaa menee kuvan tekemiseen?” Tämä riippuu tietenkin kuvasta, mutta esimerkiksi tähän kuvaan kului noin 20 tehokasta työtuntia, jakautuneena usealle päivälle. Itse pystyn todella tehokkaaseen ja luovaan työskentelyyn vain muutamana tuntina päivässä, riippuen täysin mystisen inspiraatiojumalan voimasta kyseisenä päivänä. Kannibaaliin kului luonnollisesti enemmän aikaa, sillä sen kanssa tuli niin paljon vaikeuksia.

Erityisesti juuri teksturoinnissa ja värityksessä digitaalinen media näyttää kyntensä verrattuna perinteiseen. En uskaltaisi edes veikata kuinka kauan minulta kuluisi aikaa maalata samanlainen kuva öljy- tai akryyliväreillä.

Viimeisenä vaiheena laitoin karhujen vaatteisiin ja turkkiin pieniä yksityiskohtia ja julistin kuvan valmiiksi. Viimeistely kruunaa kuvan, se on minulle samalla sekä tärkeimpiä, että nautinnollisimpia työvaiheita.

Lopullinen kuva, kts. sivu 27.

#### 8.4 HOTARUIKA

Hotaruikat ovat pieniä pimeässä hohtavia mustekaloja joita esiintyy mm. Japanin meressä, lähellä aluetta missä asuin kymmenen kuukautta. Keran vuodessa ne tulevat isoina lauttoina lähelle rantaa, jolloin niitä voi nähdä tuikkivan meressä.

Kuvani olennot ovat eksyneet Suomen maisemiin, leijumaan sekä veden alla, että päällä, aivan kuin pienet ideat tai muistot Japanista. Niiden lento on pysäytetty kuin salamavalolla, ihan kuin joku olisi säikäyttänyt ne ja napannut

kuvan. Nämä pienet henget ovat palasia ajatusistani, mielikuvitukseni hippusia, joita yritän kuvittaa kaiken kansan nähtäväksi.

Tämä on ensimmäinen kuvani koskaan, missä olen käyttänyt avukseni vektorigrafiikkaa. Pilvet sekä suurimman osan hotaruikista olen aluksi hahmotellut Photoshopin pen-toolilla, jonka jälkeen olen taas maalannut hahmojen päälle tulla tyyllilläni. Tämän kuvan myötä olen löytänyt uuden hienon työkalun, jota tulen käyttämään varmasti jatkossakin.

Lopullinen kuva, kts. sivu 28.

#### 8.5 TUONEN JOUTSEN

Itämerensuomalaisten muinaisen maailmankuvan mukaan joutsen oli pyhä olento ja tabu. Uskottiin, että jos joutsenen tappaa, tuhoutuu itsekkin. Kalevalassa Tuonen joutsen ui Tuonen mustassa joessa, jonne Lemminkäinen lähtee lintua tappamaan, siinä kuitenkin täysin epäonnistuen (Kalevala, Elias Lönnrot Jukka Salminen, 2003).

Vanha Tuonen Joutsen-maalaus



Halusin maalata oman versioni Tuonen mystisestä joutsenesta kuolleiden metsästäjien ympäröimänä. Tällä tavoin halusin osoittaa kunnioitukseni Suomen upeaa kansalliseeposta kohtaan, sekä selventää sen yhtä mielenkiintoista tarinaa päässäni.

Kuvassa onnettomat sielut yrittävät kurkotella kohti elävien maailmaa ja rukoilla anteeksiantoa joutsenelta jonka ovat yrittäneet ampua. Hapuillevien käsien ympäröimä lintu näyttää surumieliseltä, mutta samalla ylpeältä ja koskemattomalta. Häneen eivät ihmisen kädet pysty.

Tein kuvan tärkeimmät osat eli joutsenen ja kädet kahteen kertaan. Ensimmäisessä kuvassa kädet olivat liian epäselvät, enkä halunnut myöskään linnun näyttävän liian äkäiseltä.

Olen tyytyväinen toisen kuvan selkeyteen ja rauhaan. Linnun ilme on sopivan jalo, sekä metsästäjien kädet selkeästi näkyvissä. Tämä taas oli hyvä esimerkki siitä, miten alussa olisi kannattanut luonnostella kuvaa paremmin, jotta olisin säästynyt turhalta maalaustyöltä. Toisaalta virheitä tekemällä oppii ja kun on maalannut kädet jo kertaalleen, toisella kerralla ne syntyvät paljon luonnollisemmin.

Lopullinen kuva, kts. sivu 29.

## 8.6 PERHE

Perhe-kuvan idea sai alkunsa Asikkalan kesämökkini maisemista sekä isästäni, jolle alue oli hyvin tärkeä. Hänet olen maalannut ison pöllön muotoon vaalimaan perhettään ja alueen luontoa.

Kun ajattelen isääni, mikään muu eläin kuin pöllö ei olisi voinut sopia hänen vertauskuvakseen. Pöllöä on vanhoista ajoista lähtien pidetty älykkäänä eläimenä. Minervan pöllö on viisauden ja filosofian perinteinen symboli.

Kuva on omistettu isälleni Heikki Uhrmannille.

Lopullinen kuva, kts. sivu 30.

## 8.7 JOKI

Joki-kuvassa onneton joen henki tekee kuolemaa kamppailun jälkeen. Hän ajautuu kohti alajuoksua toisen jumalan ottaessa hänen paikkansa alueen hallitsijana.

Tähän kuvaan halusin maalata ennennäkemättömän kauniin maiseman. Kaikessa kauneudessaan, siellä tapahtuu kuitenkin jotain draamaa, taistelua elämästä ja kuolemasta.

Lopullinen kuva, kts. sivu 31.

## 8.8 KOIVIKKO

Kuva esittää suomalaista henkiolentoa kevättulvan valtaamassa koivumetsässä. Tämän kuvan tehokeinoja eivät ole tällä kertaa hehkuvat värit tai valojen realismi, vaan kuvioiden toistuvuus sekä kontrasti.

Suurimman osan kuvan elementeistä olen maalannut tarkasti käyttäen Photoshopin lasso-työkalua. Se luo tarkkaa ääriiviä, muttei kuitenkaan ole vektorityökalu ja sillä työskentely on nopeampaa. Tässä kuvassa olen opetellut viivan kurinalaisuutta, sekä graafisempaa jälkeä. Koivikoiden skarppius ja tummuus sekä hengen orgaanisuus ja vaaleus luovat kuvaan vahvan kontrastin.

Olen pyrkinyt hieman eri suuntaan tämän kuvan kanssa kuin useiden muiden kuvieni. Se on samalla litteä, mutta kerroksellinen; voimakas, mutta herkkä; musta ja valkoinen.

Lopullinen kuva, kts. sivu 32.

Koivikon työvaiheet, kts. sivu 33.

## 9 YHTEENVETO

Godsin aikana olen vielä enemmän oppinut rakastamaan kuvan tekemistä tietokoneella. Olen viimeistään nyt vakuuttunut siitä, että olen löytänytalani ja työväliseeni. Digitaaliuus tuo mukanaan joustavuutta ja nopeutta mitä perinteiset mediat eivät voi tarjota. Voin siis sanoa, että tietokoneella maalaaminen helpottaa suuresti omaa luomistani, mutta onnistuneen kuvan maalaaminen on aina prosessi johon vaaditaan hyvä idea, tietoa, taitoa ja omistautuneisuutta.

Huomasin usein joutuvani jumiin kuvieni kanssa, sillä halusin niistä tulevan nopeasti parhaita mahdollisia, ja tämä yhtälö on todella vaikea. Minulla oli paljon valinnanvaraa mitä maalata tai mihin suuntaan mennä maalauksillani, ja tämä suuri vapaus sai joskus pääni pyörälle. Digimaalauksien loputon muunneltavuus on itselleni siis sekä hyvä, että huono asia. On ollut vaikea pysyä jossain tietyssä linjassa tai julistaa kuva valmiiksi. Kuvaa voisi mielestäni aina parantaa.

Godsin tekemisen myötä olen oppinut paljon omista työskentelytavoistani ja luovuudestani. Toisaalta on ollut raskasta analysoida jokaista liikettä kuvan tekijänä, mutta tulevaisuutta ajatellen, tämä syväanalyysi tulee huomattavasti helpottamaan työskentelyäni. Olen huomannut, että minun on ollut jopa helpompia tehdä valmiiksi kaupallinen kuva jonka aihe on valmiiksi annettu, kuin oma henkilökohtainen kuva, josta voin tehdä minkälaisen tahansa.

Tämä johtuu varmasti juuri valinnanvapaudesta ja myös paineista, etenkin suurempaa kuvasarjaa tehdessä.

Taiteilijana epävarmuus ja itseluottamus omiin taitoihin käveleekin käsi kädessä. Parhaimmatkin taiteilijat kompuroivat, olen siitä aivan varma. Raudankoviksi kuvan tekijöiksi päätyvät vain he, jotka pystyvät aina voittamaan epävarmuutensa vaikeina hetkinä. Täytyy muistaa, että kehittymisen taiteessa käy hiljalleen asteittain, ei suoraan ykkösestä kymppiin. Minun luomisen tuskassa rypeminen saikin aina onnellisen päätöksen: se johti vain entistä kuumeisempaan maalaamiseen.

Gods on ollut opettava ja hedelmällinen, mutta myös raskas projekti.

Olen oppinut kuuntelemaan hyviä neuvoja, mutta myös itseäni. Kun olen liikaa miettinyt, miten minun pitää joku kuva tehdä, oma kädenjälkeni on saattanut himmentyä. Toisin sanoen, omia kuvia tehdessä ei pidä liikaa miettiä mitä muut sanovat, vaan kuvan tekemisen pitää tuntua hyvältä ja oikealta. Pitää ajatella, mutta minun mielestä eniten sydämellä kuin millään muulla. Tekninen osaaminen on kuvia tehdessä elintärkeää, mutta sen voi oppia kuka tahansa tarpeeksi sinnikäs tapaus. Mielestäni hyvän taiteilijan tunnistaa teknisen taituruuden ohella siitä, että hän maalaa juuri sydämellään: hänellä on se jokin mystinen palo tehdä kuvia. Jos oma sisäinen liekki sammuu, jäljelle jää vain tyhjää teoriaa.

Godsia tehdessäni olen oppinut luottamaan  
enemmän itseeni, ymmärtämään omaa tyyliäni  
ja ruokkimaan liekkiäni.

On jännittävää tiedostaa, että osaa jo jotain,  
mutta matka on selkeästi vasta aluillaan.  
Godsin myötä yksi valtava harppaus on otet-  
tu kohti suurempia tarinoita ja hulppeampia  
kuvia. Toivottavasti matkasta on tulossa pitkä  
ja suopea.

Olkoon taidejumalat armollisia.



## **10 VALMIIT KUVAT**



Kannibaali, Johanna Uhrman, 2009



Kulkue, Johanna Uhrman, 2009



Hotaruika, Johanna Uhrman, 2009



Tuonen Joutsen, Johanna Uhrman, 2009



Perhe, Johanna Uhrman, 2009

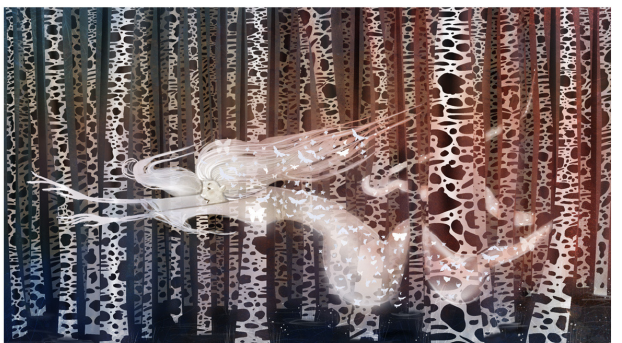
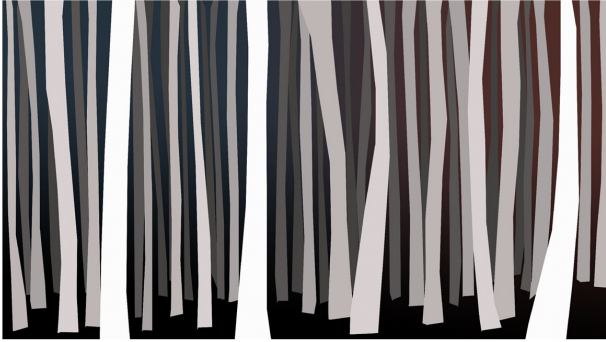


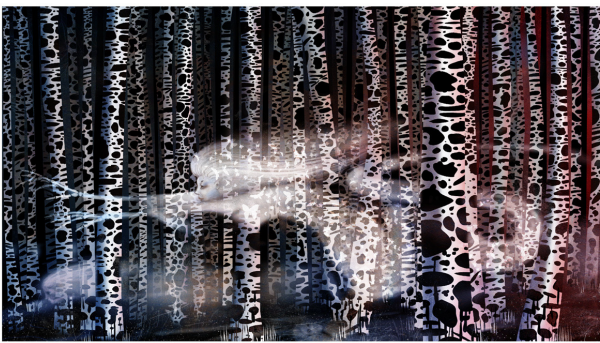
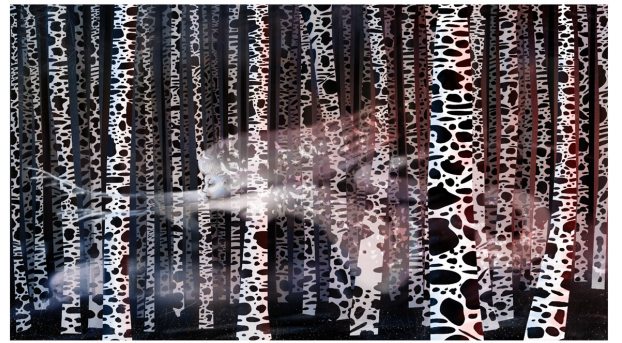
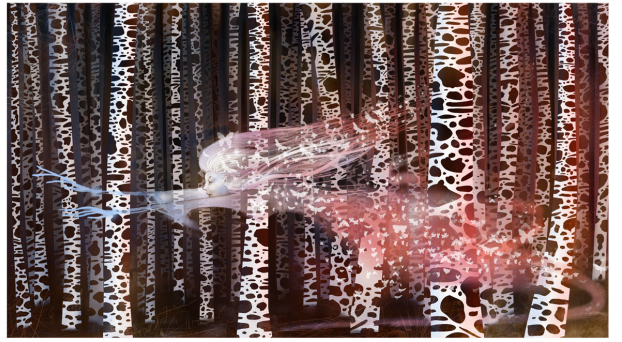
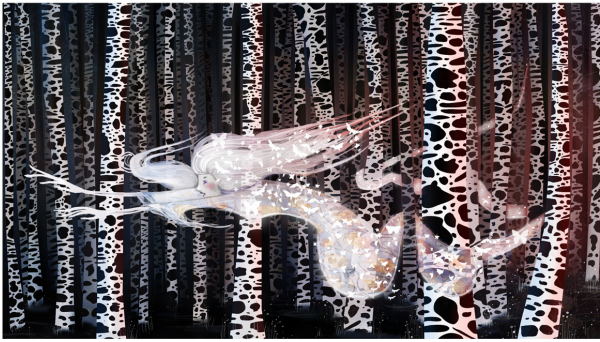
Joki, Johanna Uhrman, 2009



Koivikko, Johanna Uhrman, 2009

Koivikon työvaiheet





## 11 LÄHTEET

2008. Piirustuslauta (digitointilaite).

Saatavissa: [http://fi.wikipedia.org/wiki/Piirustuslauta\\_\(digitointilaite\)](http://fi.wikipedia.org/wiki/Piirustuslauta_(digitointilaite)).

2009. Cintiq.

Saatavissa: <http://www.wacom.com/>.

2009. Flow.

Saatavissa: <http://fi.wikipedia.org/wiki/Flow>.

Tonge, G. 2008. Bold Visions, The Digital Painting Bible. England: Impact.

ImagineFX. 2009. Fantasy Workshop, Mastering Digital Painting Techniques. London: Collins & Brown.

Seegmiller, D. Pardew, L. 2004. Mastering Digital 2D and 3D Art. Course Technology PTR; 1 edition.

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

2009. Matte painting.

Saatavissa: [http://en.wikipedia.org/wiki/Matte\\_painting](http://en.wikipedia.org/wiki/Matte_painting).

2008. Matte Painter for Pixar Animation Studios.

Saatavissa: <http://www.mattepainting.org/vb/showthread.php?t=4102>.

2009. Concept art.

Saatavissa: [en.wikipedia.org/wiki/Concept\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Concept_art).

Lawrence Zeegen. 2007. Secrets of digital illustration, a master class in commercial image-making. England: RotoVision.

Mauranen, M-L. 1990. Maailemanuskonnot. Espoo: Weilin-Göös.

Seegmiller, D. 2003. Digital Character design and Painting. Delmar Thomson Learning.

Dodson, B. 2004. Piirustustaidon avaimet. Helsinki: Gummerus.

2009. Sommitelma.

Saatavissa: <http://fi.wikipedia.org/wiki/Sommitelma>.

Lönnrot, E. Salminen, J. 2003. Kalevala. Helsinki: LIKE.

#### KUVALÄHTEET:

Wacomin pressikuva. Cintiq.

Saatavissa: <http://www.wacom.com/pressinfo/photography/Cintiq18sx.in-use.jpg>

ImagineFX. 2009. Fantasy Workshop, Mastering Digital Painting Techniques.

London: Collins & Brown, 28.

Pekka Veikkolainen

Saatavuus: <http://www.pekuska.com/>

Lupa pyydetty.

Tove Jansson. 1977. Vaarallinen matka. Helsinki: WSOY, 22.

Studio Ghibli. 1997. The Art Of Princess Mononoke. Japan, 131.

Muut kuvat © Johanna Uhrman.

# **Vain jumalat pystyvät ammentamaan tyhjästä sammioista täyden runon.**

- Zeus Iprokolas (1915-1976) -

Kiitos:

Pekka Veikkolainen, Ossi Pirkonen, Arto Kutvonen, Veli-Pekka Tuovi  
sekä Heikki, Hannele ja Jussi Uhrman.

# 神

**JOHANNA UHRMAN**

**Digitaalisia maalauksia 3.6.2009-30.6.2009  
Helsingin Sarjakuvakeskus, Kolmas Linja 17**



[www.jonnakonna.com](http://www.jonnakonna.com)