

Riikka Häkkinen

Kubististen teosten luominen valokuvan pohjalta  
Adobe Photoshopilla

Metropolia Ammattikorkeakoulu  
Medianomi  
Viestinnän koulutusohjelma  
Opinnäytetyö  
27.4.2012

Tekijä(t)	Riikka Häkkinen
Otsikko	Kubististen teosten luominen valokuvan pohjalta Adobe Photoshopilla
Sivumäärä	48
Aika	27.4.2012
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Viestintä
Suuntautumisvaihtoehto	Digitaalinen viestintä
Ohjaaja(t)	Yliopettaja Pauli Laine Lehtori Jaakko Ruuttunen
<p>Opinnäytetyössä käsittelen kubistisen teoksen luomista valokuvan pohjalta Adobe Photoshopilla sekä prosessissa ilmeneviä vaikeuksia. Lähtökohta projektille oli haluni ymmärtää kubismia sekä tutustua ja oppia käyttämään Photoshopia eri kuvankäsittelytarkoituksiin. Tavoitteenani on tutkia, millä lähestymistavoilla kubistista teosta kannattaisi lähteä tekemään Photoshopilla ja selostaa valittujen työkalujen käyttöä useamman kubistisen kuvan luomisprosessissa.</p> <p>Opinnäytetyön kirjallinen osio painottuu prosessikuvaukseen sekä kubismin historiaan ja sen idean ymmärtämiseen lähdekirjallisuutta hyödyksi käyttäen. Esittelen opinnäytetyön teososassa neljä eri lähestymistapaa kubistisen teoksen aikaan saamiseksi: Filter- eli suodatin-, Marquee Tool- eli suorakulmainen valinta- ja Brush- eli sivellin- työkalut, joita käytän yhtä valokuvaa hyödyntäen yrittäen saada aikaiseksi kubistisen teoksen. Lisäksi neljäntenä lähestymistapana käytän yhden valokuvan sijasta useampaa valokuvaa eri kuvakulmista sekä suodatin- ja valintatyökaluja muokatakseni kubistisen kuvan. Lopuksi arvioin eri lähestymistapojen hyödyllisyyttä ja onnistuneisuutta tavoitellun lopputuloksen luomisen kannalta.</p> <p>Opinnäytetyön tutkimusosa avarsi käsitystäni kubismista ja auttoi ymmärtämään kubistisia töitä paremmin. Aiemmin kubismin oltua mielestäni vain rujoa ihmiskehon ja muiden mallikappaleiden rikkomista satunnaisesti, näinkin yhtäkkiä sirpaleiden takana olevan ajatuksen sekä myöskin niiden rikkomistavan merkityksellisenä. Tutkimusosio voi avata kubismin ajatusta myös muille sitä vielä ymmärtämättömille.</p> <p>Produktiovaiheessa opin hahmottamaan Photoshopin tarjoamia mahdollisuuksia paremmin sekä käyttämään aiemmin mainitsemani työkaluja. Produktiovaiheesta voi olla hyötyä muille opiskelijoille tai aiheesta kiinnostuneille, joille Photoshop ei ole kovin tuttu.</p>	
Avainsanat	Adobe Photoshop, kubismi, Filter, suodatin-työkalu, Marquee Tool, Suorakulmainen valinta -työkalu, Brush, sivellin -työkalu

Author(s)	Riikka Häkkinen
Title	Creating cubistic artworks from a photograph using Adobe Photoshop
Number of Pages	48
Date	27th May 2012
Degree	Bachelor of Media
Degree Programme	Degree programme of Media
Specialisation option	Digital Media
Ohjaaja(t)	Senior Teacher Pauli Laine Senior Lecturer Jaakko Ruuttunen
<p>This Thesis deals with creating cubistic artworks based on a photograph using Adobe Photoshop and the difficulties faced during the process. The starting point of this project was the desire to understand cubism and learn to use Photoshop for various picture processing purposes. The aim of this Thesis was to study the most reasonable approaches on which one should start creating a cubistic artwork using Adobe Photoshop. I will also review the used tools during the process of creating cubistic artworks.</p> <p>The literary part of the Thesis is emphasized to represent the process of creating a cubistic artwork as well as the history of cubism and it's general idea using source literature. In the process description part I represent four different approaches of creating a cubistic artwork: Filter, Marquee and Brush Tools which I will use on a single photograph attempting to create cubistic artworks. As a fourth approach I will use multiple photos instead of just one that I modify with Filters and Selection tools. Finally I will evaluate the usefulness and successfulness of these approaches with pursued result in mind.</p> <p>The research part of the Thesis opened up my perception of cubism and helped me to understand cubistic artworks better. Earlier I thought of cubism only as an art that's randomly breaking human body and other objects into disfigured pieces but now I can see the idea behind the fragments as well as in the way they are broken. The research part could open up the idea of cubism for others also that do not yet understand it.</p> <p>The process description part of the Thesis helped me to perceive better the possibilities that Photoshop offers and during the process I learned to use the tools mentioned earlier. The process description part can be beneficial to other students or people interested in the subject that are not yet familiar with Photoshop.</p>	
Keywords	Adobe Photoshop, Cubism, Filter, Marquee tool, Brush

## Sisällys

1	Johdanto	2
2	Kubismi	3
2.1	Kubismin historia	4
2.1.1	Analyyttinen kubismi	6
2.1.2	Synteettinen kubismi	7
2.1.3	Tšekkiläinen kubismi	8
2.2	Kubismin idea	9
3	Prosessikuvaus	10
3.1	Luonnosteluvaihe	10
3.2	Produktiovaihe	15
3.2.1	Produktiovaiheen eteneminen	17
3.2.2	Kubistinen kuva suodattimilla	17
3.2.3	Kubistinen kuva suorakulmaisella valinta -työkalulla	21
3.2.4	Kubistinen kuva sivellin -työkalulla	27
3.2.5	Kubistinen kuva käyttäen useita valokuvia	32
5	Arviointi	39
5.1	Työskentelyn ja työkalujen arviointi	39
5.2	Tuloksien arviointi	43
5.3	Työn merkittävyyden arviointi	45
6	Yhteenveto	45
	Lähteet	47

## 1 Johdanto

Opinnäytetyössä rakennetaan kubistinen kuva valokuvan pohjalta Photoshopin avulla. Aluksi esittelen kubismin historiaa ja sen tyypillisimmät piirteet, jotta ymmärrän, mistä kubismissa on kyse ja mitkä piirteet tai asiat tekevät kubistisesta kuvasta kubistisen.

Tavoitteena on luoda neljä tyyliään hieman erilaista kubistista teosta, joista kolme tehdään käyttäen yhtä valokuvaa ja erilaisia Photoshopin tarjoamia työvälineitä ja yhdessä käytetään neljää eri kuvakulmasta otettua valokuvaa ja erinäisiä työvälineitä.

Prosessin aikana esittelen valittujen työvälineiden käytön ja lopuksi arvioin kriittisesti niin teosten onnistuvuutta kuin sitä, voisiko kubistisia kuvia saada aikaiseksi vähemmällä vaivalla Photoshopilla, kuten omalla erillisellä suodattimella. Tutkimusongelmina ovat kubistisen kuvan Photoshopilla luomiseen liittyvät kysymykset: Miten työlästä se on? Voiko tyylikkään kubistisen kuvan saada aikaiseksi käyttäen vain yhtä valokuvaa apuna? Takaako useamman valokuvan käyttö tyylikkäämmän lopputuloksen?

Kubismin liittäminen opinnäytetyöhöni aiheutti kummeksuntaa lähipiirissäni. Kubismihan ei ole koskaan ollut lähellä sydäntäni. En ole ikinä osannut itse tuottaa kubismia, sillä oma tyylini on hyvin yksityiskohtainen ja realistinen. Halusin kuitenkin haastaa itseni ja saada aikaiseksi kubistisen työn, jonka olisin itse tehnyt ja joka miellyttäisi minua.

Kubismi on silti mielenkiintoinen suuntaus. Kubistiset työt tuntuvat haastavan katsojan yrittämään nähdä sen, mitä taitelija itse näki, mikä on toisinaan hyvinkin huvittavan näköistä. Esimerkiksi Ateneumin Picasso-näyttelyssä useat katsojat liikuskelivat hassusti töiden edessä pyörien ja hyörien, kumartuen ja miltei hyppien sekä kävelevän nopeasti edestakaisin, yrittäen erottaa kaikista pirstaleisimmistakin töistä jotain järkeä. Ensimmäiseksi luetaan pienestä muovilaatasta, mitä kuvan kuuluisi esittää ja sitten keikistellään kuvan edessä niin kauan, että syntyy ahaa-elämys, siirrytään itseensä tyytyväisenä ja hymyissä suin seuraavan taulun kohdalle ja toistetaan sama rutiini uudestaan. Taiteen

tehtävähän on tehdä vaikutus sekä herättää tunteita. Varmaan mikään muu taidesuuntaus ei ainakaan saa ihmisiä liikkumaan niin paljon kuin kubismi.

Lopuksi arvioin työprosessia, eri lähestymistapojen ominaisuuksia, lopputuotosten onnistumista ja tutkimukseni merkittävyyttä alani kannalta sekä vastaan aiemmin esitettyihin kysymyksiin. Opinnäytetyössä keskityn pääsääntöisesti kubismiin sekä teososan eri vaiheisiin, niiden analysointiin ja lopputuotoksen arviointiin.

Pyrin avaamaan opinnäytetyössäni sekä Photoshopin että kubismin maailmaa. Lisäksi haluan oppia ymmärtämään sekä käyttämään näitä itselleni aiemmin melko harmaalla alueella olleita asioita. Opinnäytetyöni produktiovaiheen kannalta oli mielestäni tärkeää käydä läpi kubismin eri tyyliuuntaukset ja idea ennen kuin kubistista työtä voi varsinaisesti lähteä luomaan. Rajasin tarkoituksella opinnäytetyöni sisällön niin, että se keskittyy suurelta osin kubismin ymmärtämiseen sekä muutamaa Photoshop -kokeiluun, sillä Photoshop on hyvin laaja ja monikäyttöinen ohjelmisto ja taitoni sen kanssa ovat varsin puutteelliset. Valitsin produktiovaiheeseen käytettäviksi työkaluiksi suodatin-, suorakulmainen valinta- sekä sivellin -työkalut pääsääntöisesti siksi, että ne tuntuivat ohjelmistoon perehtymättömälle helpoimmin lähestyttävimmiltä työkaluilta. Vaikka esittelenkin muutaman käsin tehdyn kubistisen luonnoksen opinnäytetyössäni, keskittyy aiheen raja-  
us silti juuri tietokoneella luotavaan kubistiseen työhön. Luonnosteluvaihe auttoi kuitenkin kubistisen työn tekemisen aloittamisessa.

## **2 Kubismi**

Kubismin käsitteen ymmärtäminen on mielestäni tärkeää produktiovaiheen kannalta. Jos kubismia ei ymmärrä, eikä sen tyyliuuntauksista tiedä, voi olla hankalaa lähteä tekemään kubistista työtä. Tässä luvussa käsittelem kubismin historiaa, tyyliuuntauksia, ideaa sekä taidesuuntauksen peruspiirteitä.

## 2.1 Kubismin historia

Kubismi syntyi noin 1908, koki huippunsa 1914 ja kehittyi vielä 1920-luvulla. Sen isinä pidetään Pablo Picassoa (1881–1973) ja Georges Braqueta (1882–1963). Kubismi levisi monen muunkin aikansa taitelijan uudeksi tyyliksi, näistä tunnetuin ja jopa ”kubismin kolmanneksi muskettisoturiksi” kutsuttu oli Juan Gris. (Kuva 1.) Muita mainitsemisen arvoisia kubismin tyyliuuntana omaksuneita taiteilijoita ovat Fernand Leger, Robert Delaunay, Albert Gleizes, Jean Metzinger, Louis Marcoussis, Marie Laurencin ja Roger de La Fresnaye. (Picasso - Elämä ja teokset, 1988, 42, 94 ja Artyfactory.com, Cubism - the first style of abstract art.)



Kuva 1. Juan Gris (1887-1927) Viulu ja lasi

Picasson ja Braquen tavattua toisensa vuonna 1907, he työskentelivät yhdessä aina ensimmäiseen maailmansotaan asti (1914). Sanaa ”kubismi” käytettiin aluksi loukkauksena taidesuuntauksesta. Se syntyi ranskalaisen taidekriitikon suusta tämän nähdessä ensi kertaa Braquen maalauksen. Kriitikko Louis Vauxcelles käytti termejä ”Bizarre cubiques” ja ”cubism”, jotka tarkoittavat vapaasti suomennettuina ”outoja kuutioita” ja kubismia. (World Art – The Essential Illustrated History, 2006, 273 ja Picasso - Elämä ja teokset, 1988, 42, 94.)

Ensimmäisenä kubistisena työnä pidetään kuitenkin Picasson työtä "Avignonin naiset" 1907 (Kuva 2.), joka näytettiin yleisölle vasta 1916. Picasso näytti keskeneräisen taulunsa ystävilleen, joista kukaan ei pitänyt taulusta, vaan he vaativat sitä hävitettäväksi. Yksi Picasson ystävästä, Matisse, närkästyti ja piti taulua loukkauksena ja yrityksenä asettaa taide naurunalaiseksi. Toinen syy ystävien paheksuntaan oli se, että "Avignonin naiset" esittää prostituoituja naisia. (Kuva 2.) (Honour & Fleming, 1992, 775, 786 ja Picasso - Elämä ja teokset, 1988, 42, 94.)



Kuva 2. Picasso, Les Demoiselles d'Avignon, 1907.  
"- - sen karkeus ja näennäinen kömpelyys oli tahallista"  
(Honour & Fleming, 1992, 786.)

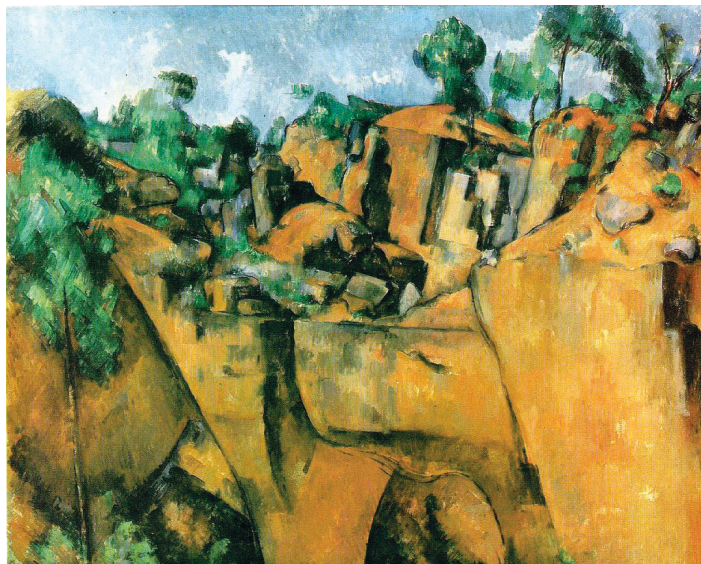
"Tämä monumentaalinen sommitelma merkitsee ratkaisevaa käännekohtaa, sillä sen myötä Picasso irtautui vallankumouksellisesti perinteisestä länsimaisesta, illusionistisesta taiteesta." (Honour & Fleming, 1992, 775.)

Sanottiin, että Picasson tapa maalata "pahoinpiteli ihmisruumista" ja että tällä kyseisellä maalauksella Picasso teki selvää jälkeä koko perinteellisestä ihmismallin maalaamisesta. Nähdessään ystäviensä voimakkaat reaktiot maalaustaan kohtaan Picasso päätti jättää taulunsa koskematta. (Picasso - Elämä ja teokset, 1988, 42, 94.) Picasso vaikutti nauttivan suuresti aiheuttamastaan kohusta.



”Luopumalla yhdestä ainoasta näköpisteestä ja normaaleista mittasuhteista sekä pelkistämällä anatomian pääasiassa vinoneliöiksi ja kolmioiksi hän loi kokonaan uuden tavan kuvata ihmistä.” (Honour & Fleming, 1992, 775.)

Kubismissa, kuten monissa muissakin taidesuuntauksissa on useita eri vaiheita: varhaiskubismi (1908–1910), analyyttinen kubismi (1910–1912), synteettinen kubismi (1912–1914) ja myöhäiskubismi (1915– nykyaika). Varhaiskubismista käytetään myös nimeä ”fasettikubismi” ja myöhäiskubismista ”tšekkiläinen kubismi”. Varhaiskubismin lähtökoh- tana oli Cézannen taide ja hänen neuvonsa tulkita luontoa lieriön, kartion ja pallon avul- la. Sen kohteina olivat enimmäkseen maisemat. (Kuva 3.) (Artyfactory.com, Cubism - the first style of abstract art ja Cubism – History, Characteristics, Legacy of Cubist Painting & Sculpture.)

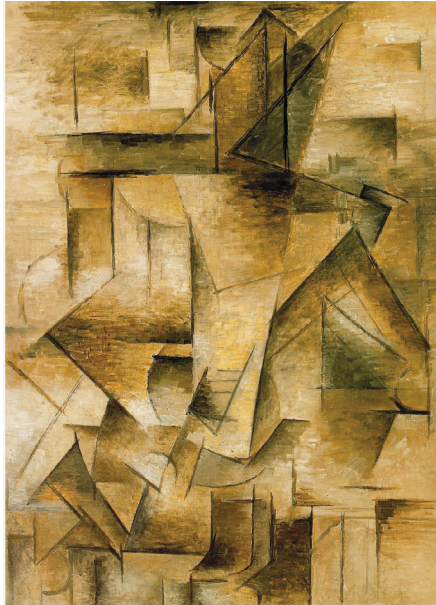


Kuva 3. Cézanne, Bibemus Quarry, 1895.

### 2.1.1 Analyyttinen kubismi

Analyttisessä kubismissa pirstaloidaan objekti osiksi, joita tarkastellaan lähemmin eri kuvakulmista ja rakennetaan uudestaan geometrisien kehysten avulla. Tarkoituksena on luoda kuva uudelleen tavalla, joka herättää mielenkiintoa ja säilyttää silti mallina olleen objektin tunnun. Usein tällaisia töitä tehtiin soittimista tai soittajista, jolloin instrumentti on usein helposti kuvasta havaittavissa, mutta soittaja on vaikeammin hahmotettavissa. Yhtenäisen kuvan tuntu säilytettiin hillityn ja rajoitetun värivalikoiman avulla. Analytti-

sissä kubistisissa töissä käytettiin paljon rauhallisia maanläheisiä värejä, kuten ruskean eri sävyjä. (Kuva 4.) (Artyfactory.com, Cubism - the first style of abstract art ja Cubism – History, Characteristics, Legacy of Cubist Painting & Sculpture.)



Kuva 4. Picasso, Kitaransoittaja, 1910.

### 2.1.2 Synteettinen kubismi

Picasson ja Braquen töistä oli tullut ajan saatossa ennalta-arvattavia ja ulkoasultaan sellaisia, että niitä oli vaikea erottaa toisistaan. Teokset muuttuivat myös entistä abstraktimmiksi ja siksi myöskin teosnimien kertoma kuva-aihe alkoi olla vaikea hahmottaa kuvasta.

Synteettinen kubismi syntyi keinona elävöittää kubismi uuteen nousuun. Siihen vaikutti rohkeiden ja yksinkertaisen muotojen ja värien käyttö sekä entistä koristeellisempi tyyli. Teosten esikuvana oli usein muotokuvia tai asetelmia, jotka olivat sommittelultaan kuitenkin lähempänä perinteistä tyyliä.

Aikaisempi aiheen hajottaminen osasiin väheni ja nyt kubistinen ilme syntyi värien, viivojen, pintojen, kuvioiden ja tekstuurien vaihtelusta puhtaasti graafisesta käsin tehdyn näköiseksi. Jännitteet tummien ja vaaleiden, positiivisen ja negatiivisen tilan, teksturisoidun ja tasaisen pinnan välillä loivat uudenlaista kubistista rytmiä kuviin. (Kuva 5.)

Samalla syntyi myös kollaasi. Picasso käytti töissään erilaisia materiaaleja luodakseen töihinsä uusia ulottuvuuksia, erilaista pintaa ja muotoja. Braque innostui Picasson poikkeavasta tekniikasta ja loikin ensimmäisenä paperikollaasityön (kyseisen työn nimi: Fruit-dish and Glass). (Artyfactory.com, Cubism - the first style of abstract art.)



Kuva 5. Picasso, Still Life with Chair-Caning, 1912.

### 2.1.3 Tšekkiläinen kubismi

Tšekkiläisessä kubismissa pääpiirteisiin kuuluvat kulmat, vinot tasot ja kristallinmuotoiset hahmot. Se vaikutti niin taiteeseen, arkkitehtuuriin, kuin muotoiluunkin, kuten esimerkiksi huonekalusuunnitteluun. (Kuvat 6. ja 7.) Liittämällä kulmikkaat pinnat ja muodot jokapäivän esineisiin ja asioihin, uskottiin niiden saavan enemmän dynamiikkaa ja sitä kautta muuttuvan taiteellisiksi. Haettiin siis sitä, että arkipäivän käyttöesinekin voi olla itsessään taidetta. (Modernista.cz, What is Czech Cubism?, Artyfactory.com, Cubism - the first style of abstract art ja Cubism – History, Characteristics, Legacy of Cubist Painting & Sculpture.)



Kuva 6. Bohumil Kubišta, Still life with Skull, 1912.



Kuva 7. Kubistinen huonekaluasetelma, Museum of Czech Cubism, (<http://prague-stay.com/lifestyle/review/266-museum-of-czech-cubism-national-gallery/>.)

## 2.2 Kubismin idea

Kubismi oli idea sekä tapa hahmottaa ympäristöä ennen kuin siitä tuli taidesuuntaus. Kubismin sanotaan pyrkivän selittämään neljättä ulottuvuutta. Ideana on siis kuvata todellisuutta niin kuin se oikeasti on, eikä sitä, miltä se vaikuttaa. Kubismin ideaa voi olla vaikea ymmärtää. Konkreettisen esimerkin avulla voi kuitenkin ainakin kuvitella ymmärtävänsä idean. (Picasso - Elämä ja teokset, 1988, 42, 94.)

Otetaan esimerkiksi mikä vain tavallinen kahvikuppi. Todennäköisesti kahvikupin niin sanottu suu, on pyöreä. Silmät sulkiessa ja kuppia mielessään kuvitellessa sen suu on edelleen pyöreä, se on aina pyöreä. Kuitenkin kupin suu näyttää usein ovaalilta, riippuen kulmasta, josta sitä katsoo. Kyseinen ilmiö on optinen illuusio. Pyöreä muoto on siis totuus, todellisuus. Kupin uudelleen esittäminen kubistisesti niin, että suu on pyöreä, mutta kuppi on muuten kuvattu sivuprofiilista, kertoo konkreettisesta totuudesta. Halutaan esittää kupin tärkein piirre sellaisena, kuin se todellisuudessa on. Joidenkin mielestä tämän vuoksi myös kubismia voidaan pitää ajatuksellisesti tai ideallisesti realismina. (Artyfactory.com, Cubism - the first style of abstract art.)

Picasso on itse kertonut kubismin olleen hänelle tapa jäsentää maailmaa ja todellisuutta. Hän on myös sanonut ”Pyrkimykseni on luoda todellisuutta uudelleen”, joka kiteyttää mielestäni hyvin kubismin idean. (Picasso - Elämä ja teokset, 1988, 42, 94).

Pirstaleisuus analyttisen kubismin teoksissa syntyy, kun taiteilija kuvaa aihettaan samanaikaisesti monesta kuvakulmasta. Kuvassa esiintyvät esineet, ihmiset ja asiat hajotetaan, niitä analysoidaan ja ne kootaan uudelleen pelkistetyssä muodossa. (Kuva 4.) Hajottamalla aiheensa osiin ja kuvaamalla sen useista kuvakulmista taiteilija pyrkii esittämään aiheensa täydellisesti. Ajatuksena tai perusteena tälle toiminnalle voisi olla totuuden esittämisen rinnalla se, että kaikissa asioissa, esineissä ja ihmisissä on kauneutta joka puolella. Tämä kauneus halutaan kenties esittää kaikkine puolineen ja osineen yhdessä kuvassa.

Joistakin kubistisista töistä löydän sarjakuvamaisia piirteitä ja luonnosmaisuuksia. Osa taas näyttää lapsen tekemiltä. Sarjakuvamaisuus tulee mieleen synteettisen kubismin tyypillisesti kirkkaista väreistä ja vahvoista ääriviivoista, joita ainakin Picasso käyttää useissa töissään.

Töiden luonnosmaisuuksien ja lapsenomaisuuden luulen johtuvan juuri kubismille tyypillisestä kaksiulotteisuudesta. Lapsethan harvoin ymmärtävät asioiden moniulotteisuutta. Toisaalta kubismissa taistelee lapsenomainen visuaalinen kaksiulotteisuus ja ajatuksellinen moniulotteisuus, joka lasten piirustuksista puuttuu. Vaikka työt näyttävätkin kaksiulotteisilta, todellisuudessa niissä on hyvin monta eri ulottuvuutta töissä käytettävien useiden eri kuvakulmien takia.

Kubistisessa maalaustaiteessa ei voi havaita syvyyttä, eli kuva näyttää kaksiulotteiselta, mikä johtuu siitä, että kuvissa esiintyvät tahot ja tasot leikkaavat toisensa kulmissa. Tausta ja esineet tai hahmo siis tunkeutuvat toisiinsa luoden omalaatuisen tilan, josta voi olla jo hyvin vaikea erottaa, mitä työ itse asiassa esittää. (Kuva 4.) (Picasso – Elämä ja teokset, 1988, 42, 94, Artyfactory.com, Cubism - the first style of abstract art ja Cubism – History, Characteristics, Legacy of Cubist Painting & Sculpture.)

### **3 Prosessikuvaus**

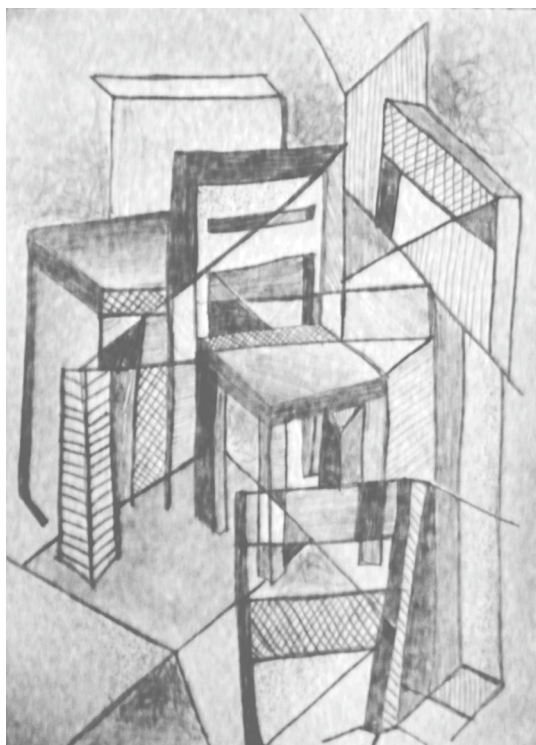
Prosessikuvauksessa kerron produktiovaihetta edeltävästä luonnostelusta sekä esittelen käyttämäni lähestymistavat ja lopuksi teen esitellyillä tavoilla neljä erilaista kubistista kuvaa.

#### **3.1 Luonnosteluvaihe**

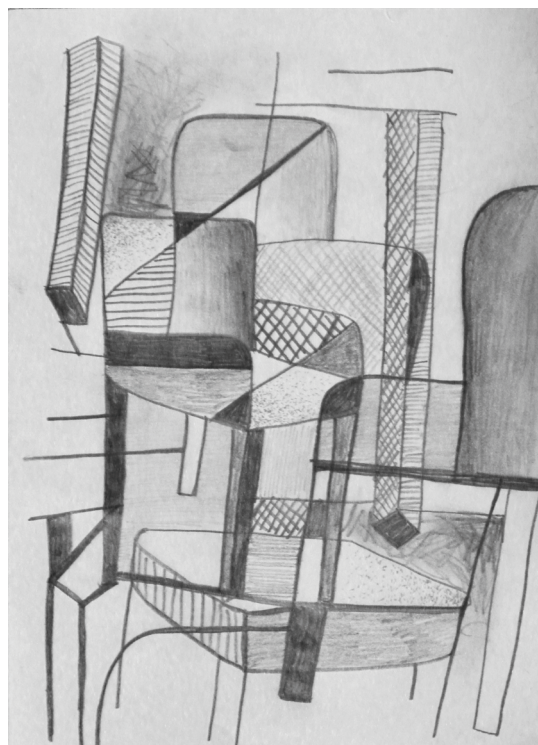
Koin tärkeäksi saada paperille luonnosteltua muutamia kubistisia sommitelmia ennen kuvan muokkaamista koneella. Luonnosten aiheena on tuoli, josta pitäisi saada helposti kubistinen vaikutelma, kunhan hallitsee kuvan leikkaamisen osiin ja löytää tärkeimmät esiteltävät asiat tuolista.

Löysin sivuston, jossa kerrottiin askel askeleelta kuinka kannattaa aloittaa kubistisen työn piirtäminen ja mitä tekniikoita niissä yleensä käytetään. (eHow.com, How to Paint in the Cubism Style.) Tein luonnokset pehmeällä 6B- ja 8B-kynillä, joilla saa tummaa, miltein mustaa pintaa kuvaan. Tein luonnoksiin runsaasti leikkaavia viivoja ja alueita, kuten sivustossa ehdotettiin.

Mielestäni luonnoksista välittyy kubistinen tunnelma, vaikka niistä on ehkä liian helposti erotettavissa tuoli. En saanut aikaiseksi aivan pirstaleista rikottua lopputulosta. Lopputuloksesta olisi ehkä tullut tyylikkäämpi viivottimen kanssa, sillä nyt linjat ovat hieman horjuvia. (Kuvat 8. ja 9.)

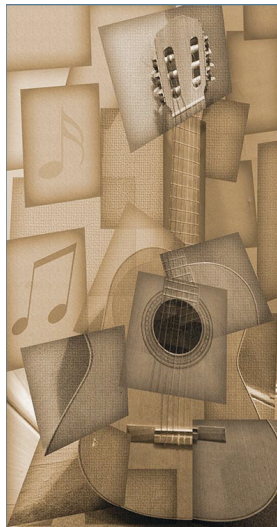


Kuva 8. Luonnos puisesta tuolista.



Kuva 9. Luonnos pehmustetusta tuolista.

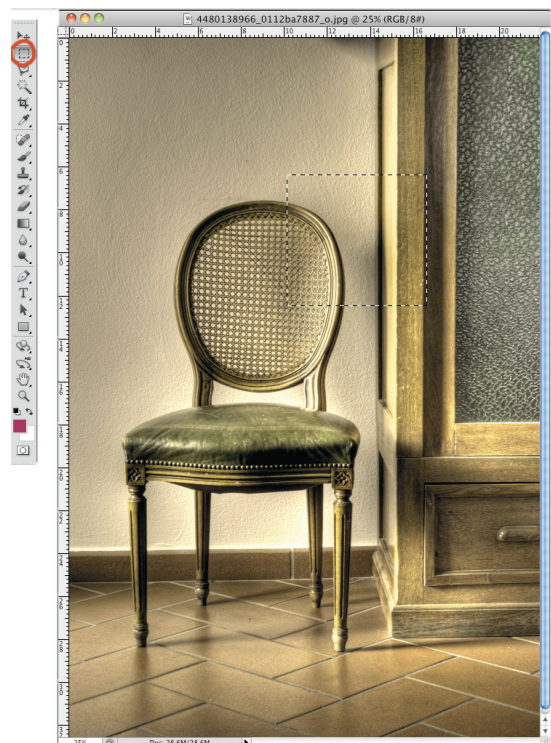
Halusin myös luonnostella tuolin muokkaamista Photoshopilla ennen varsinaisen produktiovaiheen aloittamista. Löysin tutorialin eli johdatuskurssin, jossa neuvottiin miten Photoshopilla voisi lähteä muokkaamaan kubistista kuvaa esimerkiksi kitarasta. (Kuva 10.) (Photoshopsupport.com, Photoshop Fine Art Effects Cookbook "Cubism".)



Kuva 10. Photoshopsupport.com:sta löytyvän johdatuskurssin lopullinen kuva kubistiseksi muoktusta kitarasta.

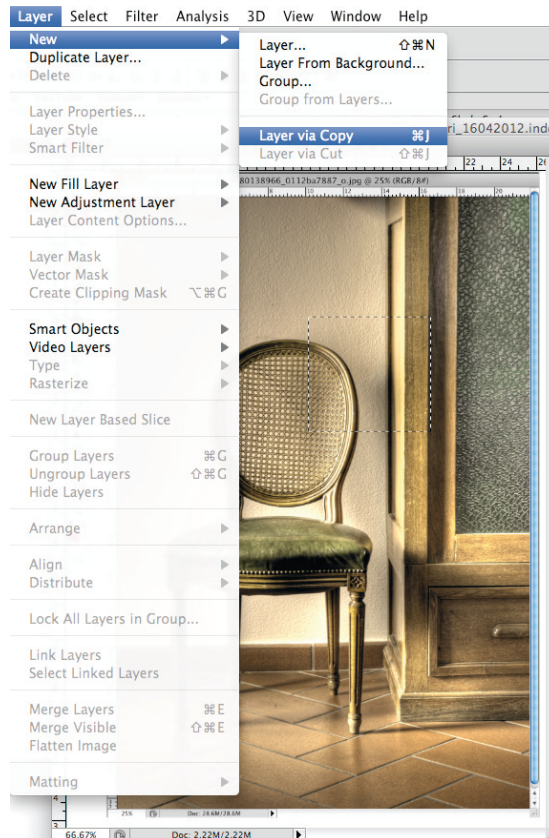
Kokeilin lyhyesti johdatuskurssin ohjeita kuvaan tuolista. Aluksi valitsin haluamani osion kuvasta suorakulmaista valinta -työkalua käyttäen. (Kuva 11. ja kuva 12.) Seuraavaksi tein valitsemastani alueesta uuden oman erillisen tason valitsemalla tasoikkunasta valinnan uusi ja uusi taso kopiaimalla. (Kuva 13.)

### Työkalupalkki



Kuva 11. Työkalupalkin esittely sekä työkalujen pikanäppäimet.

Kuva 12. Suorakulmaisella valinta -työkalulla valittu alue.

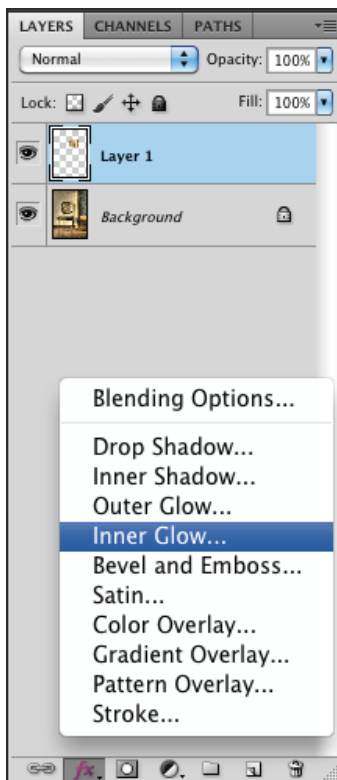


Kuva 13. Valitun alueen kopioiminen omalle erilliselle tasolle.

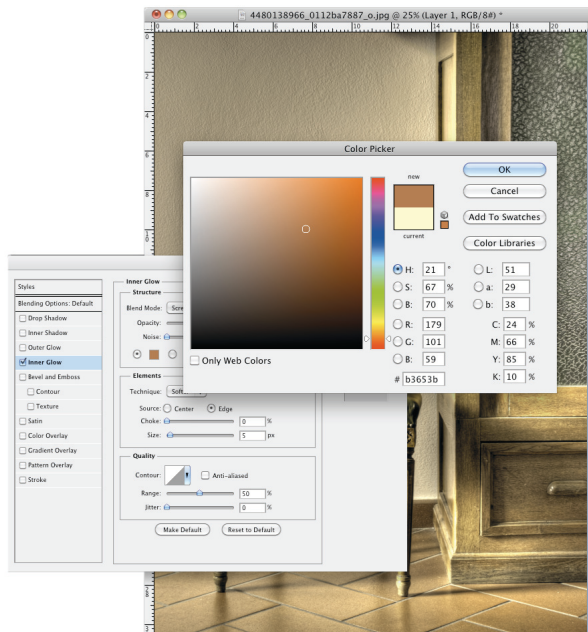
Valintatyökaluista käytin suorakulmaista valinta -työkalua, sillä mielestäni kubismiin kuuluu juuri kulmikkaat muodot. Alueen valinta -työkaluja on toki useampia ja niillä on mahdollisuus valita haluamansa alue eri keinoin: Aluevalitsin -työkalut, jotka tekevät suorakulmaisia, soikeita sekä yhden rivin tai sarakkeen valintoja. Reitti -työkalu, jolla haluttu alue rajataan vektoripisteitä käyttäen. Pikavalinta -työkalu, joka valitsee kuvasta alueita värien tummuusvaihtelun avulla sekä taikasauva, joka valitsee samanvärisiä alueita kuvasta tai lasso -työkalut, jotka tekevät vapaamuotoisia tai monikulmaisia ja tarttuvia valintoja käyttäjän piirtämän mukaan. (Kuva 11.) (Adobe Photoshop CS4: Tehokas hallinta – Adobe Systemsin virallinen opiskelimateriaali, 2009, 40.)

Seuraavaksi valitsin tasolle, jolle juuri kopioin valitsemani alueen, taso -ikkunan alareunasta tyylin: Inner Glow, eli vapaasti suomennettuna sisäinen hohto, jotta valitsemani alue tulisi muusta kuvasta selvästi eri väriseksi. Samasta valikosta löytyy paljon muitakin tapoja korostaa valittua aluetta, kuten muita erilaisia hohtoja ja varjostuksia ja muuta vastaavaa. (Kuva 14.) Muutin auenneesta ikkunasta hohdon määrittämisiksi, kuten esimerkiksi hohdon väriä. (Kuva 15.)





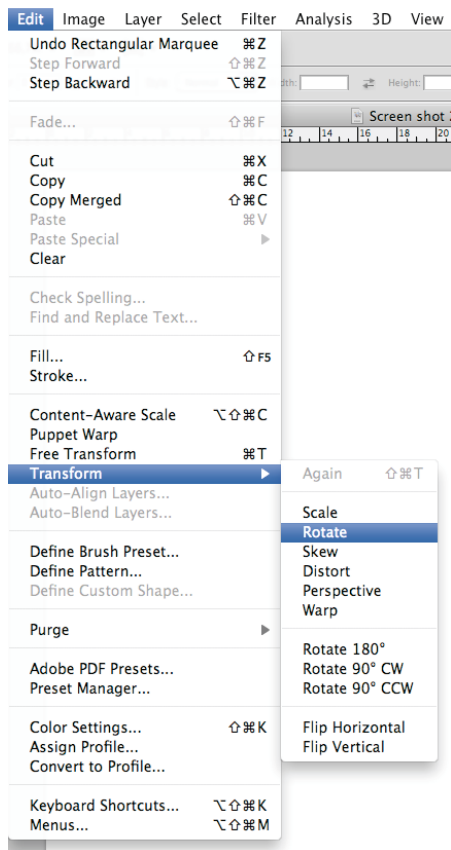
Kuva 14. Inner Glow, eli sisäinen hohto



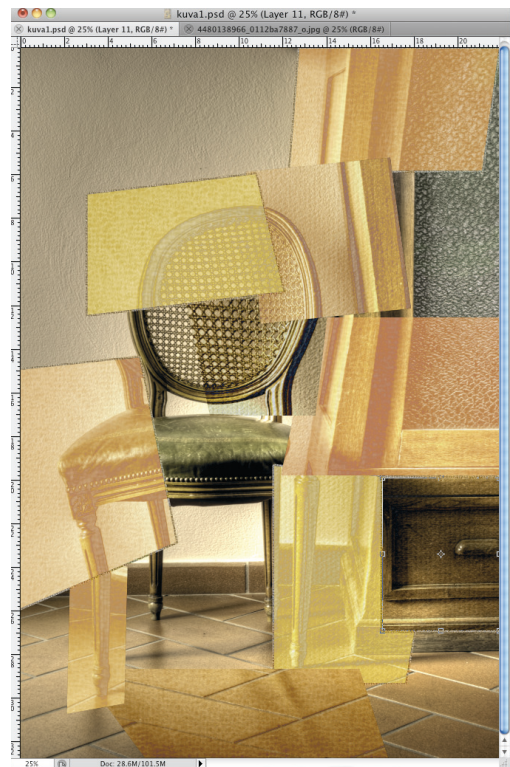
Kuva 15. Inner Glow-ikkuna

Johdatuskurssin ohjeita seuraten seuraavaksi halusin käännellä ja väännellä turhankin suorakulmaiselta näyttävän valitsemani alueen hieman epäsäännöllisemmäksi. Muokkaus-ikkunan kautta valitsin haluamani toiminnon kuvan muodon ja asetteluun säätämistä varten. (Kuva 16.) Vaihtoehtoina valitun alueen muokkaamiseen löytyy esimerkiksi skaalaus, kuvan kääntäminen, vinouta-, vääristä-, perspektiivi- sekä väännä -valinnat. Edellä mainitut sopivat hyvin kubistisen kuvan tekemiseen.

Kokeilin vielä muutaman palasen vääntämistä johdatuskurssin ohjeiden mukaan. (Kuva 17.) Johdatuskurssin seuraaminen tuntui hyödylliseltä produktiovaiheen tekemistä varten, mutta johdatuskurssin kitarakuva (Kuva 10.) ei vielä mielestäni ollut riittävän kubistinen. Opin kuitenkin hahmottamaan paremmin aluevalitsin -työkalujen sekä muokkausvalikon toimintojen käyttöä.



Kuva 16. Muokkaus -valikon toimintoja.

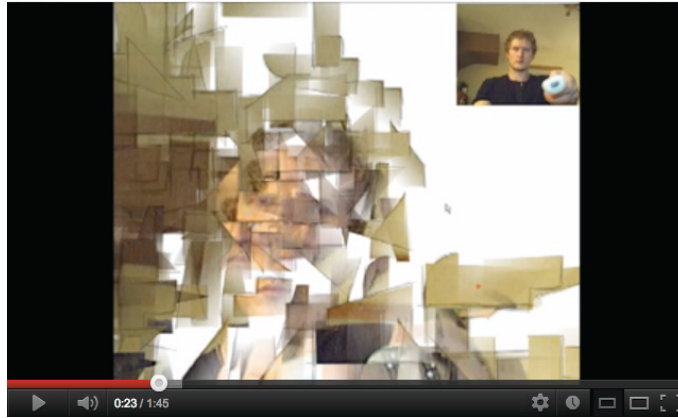


Kuva 17. Johdatuskurssin mukaan luonnosteltu kuva.

### 3.2 Produktiovaihe

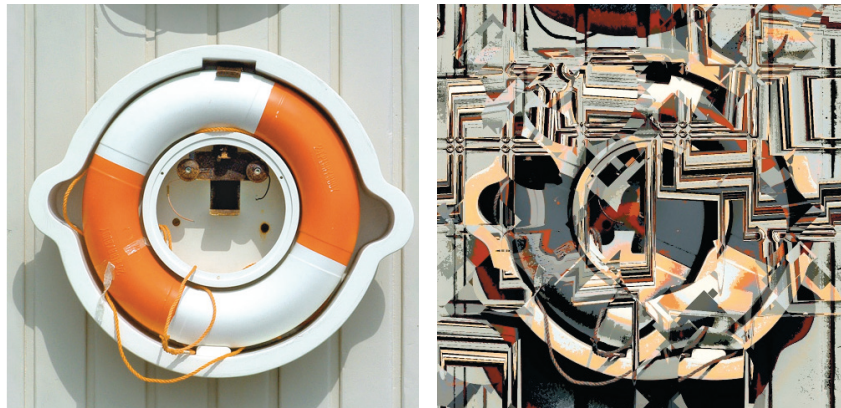
Produktiovaiheessa luon neljä kubistista kuvaa käyttäen neljää erilaista lähestymistapaa kuvanmuokkaukseen. Luonnosteluvaiheen kautta päädyin käyttämään suorakulmaista valinta -työkalua yhtenä lähestymistapana.

Sivellin -työkalun käyttäminen yhtenä lähestymistapana lähti eräästä löytämästäni verkkosivusta, jossa kubistista kuvaa luotiin Wii -konsolin avulla. Käyttäjää siis kuvataan jatkuvasti ja hän näkee reaaliaikaisen kuvansa näytön kautta ja Wii -ohjainta käyttäen hän piirtää ruudulle kubistisia sirpaleita. Kubistiset sirpaleet ovat siis ohjainta seuraavia kopioita videokuvasta, joita käyttäjä voi maalata haluamaansa kohtaan (Alliban James, Wiimote powered Self Portrait Generator). Mahtavinta tässä oli se, että sirpaleet olivat epäsäännöllisen muotoisia, sattumanvaraisia ja niillä oli kubismin tyyppilliset rajaukset sirpaleiden reunoissa. Halusin selvittää voisiko sivellin -työkalua käyttää vastaavalla tavalla Photoshopissa kubistista kuvaa luodessa. (Kuva 18.)



Kuva 18. Wii -ohjaimella mahdollista ohjata videokuvasta poimittua kuvainformaatiota halua-  
maansa kohtaan tyhjälle taustalle luoden näin synteettisen kubistisen kuvan. (Alliban James,  
Wiimote powered Self Portrait Generator, Youtube.com)

Yhtenä lähestymistapana on erilaisten suodattimien käyttö ja neljännessä lähestymista-  
vassa käytän useampia valokuvia yhden sijaan saadakseni enemmän kubistista tuntua.  
Photoshopista löytyy valmiiksi suodattimia, joilla voidaan muokata valokuva näyttämään  
tyyliltään impressionistiselta tai jopa pointillistiselta, mutta ei sellaista, jolla saisi kubis-  
tisen kuvan aikaiseksi. Löysin Internetistä Photoshopiin ladattavan synteettistä kubis-  
mia luovan suodattimen, mutta mielestäni sen jälki ei ollut kovin kaunista. (Kuva 19.)  
(Filterforge.com, Synthetic Cubism.)



Kuva 19. Photoshopiin ladattava kubistinen suodatin – ennen ja jälkeen kuvat. (Filterforge.com)

Käytän ensimmäisissä kolmessa lähestymistavassa vain yhtä valokuvaa, sillä haluan sel-  
vittää, voisiko eri menetelmiä käyttäen saada yhden ainoan valokuvan pohjalta kubistista  
vaikutelmaa. Halusin myös kokeilla, miten useamman valokuvan käyttäminen yhden si-  
jaan poikkeaisi kolmesta muusta lähestymistavasta ja välittyisikö lopputuloksesta enem-  
män kubistista tunnelmaa kuin aiemmista.

### 3.2.1 Produktiovaiheen eteneminen

Aloitan produktiovaiheen kokeilemalla ensimmäiseksi suodattimien soveltuvuutta kubistisen kuvan luomiseen. Suodattimien käyttö tuntui valitsemistani lähestymistavoista helpoimmalta ja siksi sillä aloittaminen tuntui luontevalta.

Suodattimia löytyy Photoshopista useita, mutta kokeilen niistä vain muutamia tarkoitukseen mielestäni parhaiten sopivimpia. Sopivia suodattimia löytyi esimerkiksi Artistic-, Render-, ja Noise -valikoista.

Toisena lähestymistapana kubistisen työn luomiseksi esittelen suorakulmaisen valinta-työkalun. Luonnosvaiheessa jo hieman kokeiltuani valintatyökalua, se tuntui helpolta ja luontevalta tavalta jatkaa hieman haastavimpia tekniikoita kohti.

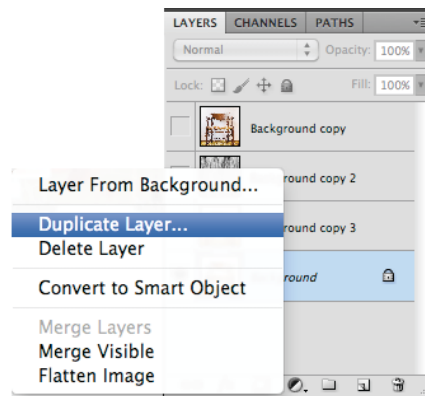
Kolmantena lähestymistapana käytän sivellin -työkalua yrittäen saada aikaiseksi mahdollisimman samantyylistä lopputulosta kuin Wii -konsolin kubistisella generaattorilla.

Lopuksi pyrin luomaan kubistisen teoksen käyttämällä useampaa valokuvaa. Tekniikoina käytän aiemmista lähestymistavoista oppimiani asioita, kuten valintatyökalujen käyttöä sekä suodattimia.

### 3.2.2 Kubistinen kuva suodattimia käyttäen

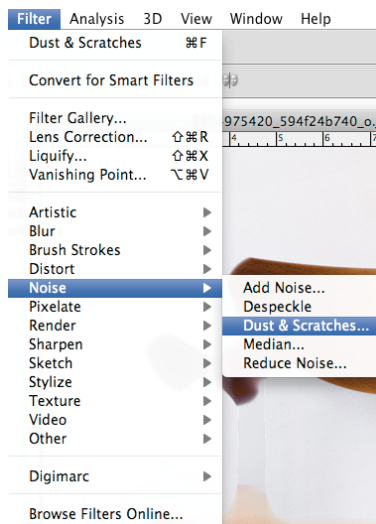
Päätin kokeilla, voiko kubistista kuvaa tehdä suodattimilla ilman itse kuvan leikkelemistä, muotoilua tai muokkaamista muuten. Kokeilin suodatin -valikosta kaikki taiteelliset suodattimet läpi ja valitsin mielekkäimmät ja mielestäni lopputulosta parhaiten tukevat suodattimet kokeilua varten.

Aloitin sillä, että tein useita kopioita alkuperäisestä kuvasta klikkaamalla alkuperäistä tasoa oikealla hiiren näppäimellä ja valitsemalla aukeavasta ikkunasta Duplicate Layer, eli monista taso. Tein tasoja yhden jokaista valitsemaani suodatinta kohden sekä yhden ylimääräisen. (Kuva 20.)

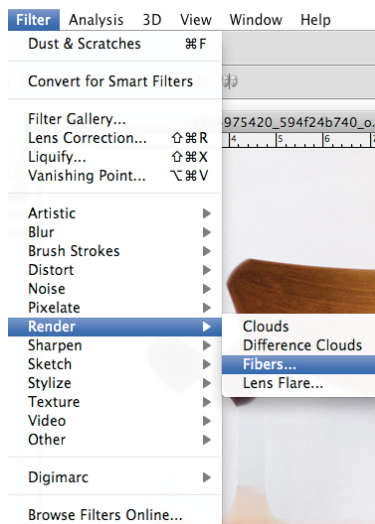


Kuva 20. Tason monistaminen.

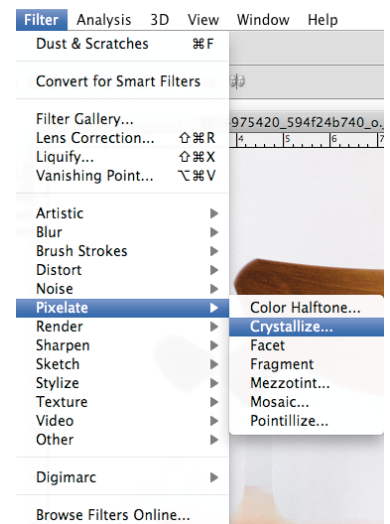
Tasoja tuli yhteensä kuusi ja käytin seuraavia suodattimia: Dust & Scratches, Fibers, Crystallize, Fresco ja Pointillize. (Kuvat 21.– 25.) Mainituilla suodattimilla saadaan kuvaan luotua enemmän tekstuuria ja mielenkiintoista rakennetta. Kokeilin eri arvoja suodattimissa kunnes löysin mieleiseni. Erilaisissa suodattimissa tulee erilaisia näkymiä, joista muokata suodattimen arvoja. (Kuvat 26. ja 27.)



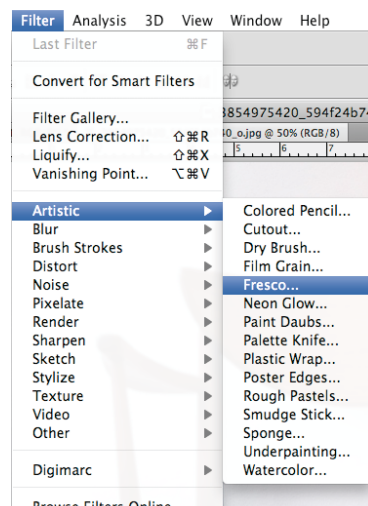
Kuva 21. Dust &amp; Scratches -suodatin.



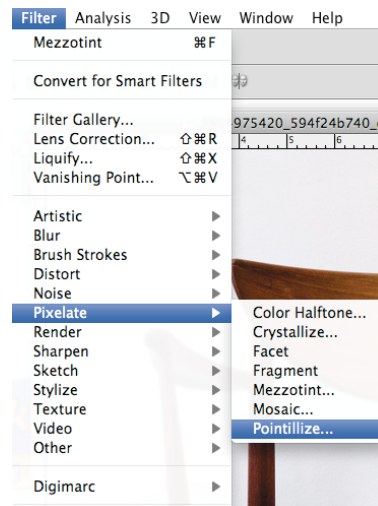
Kuva 22. Fibers -suodatin.



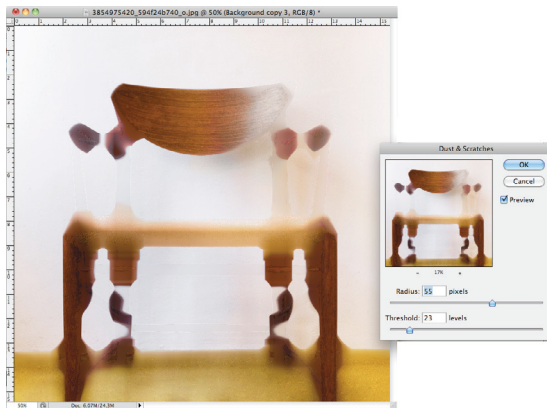
Kuva 23. Crystallize -suodatin.



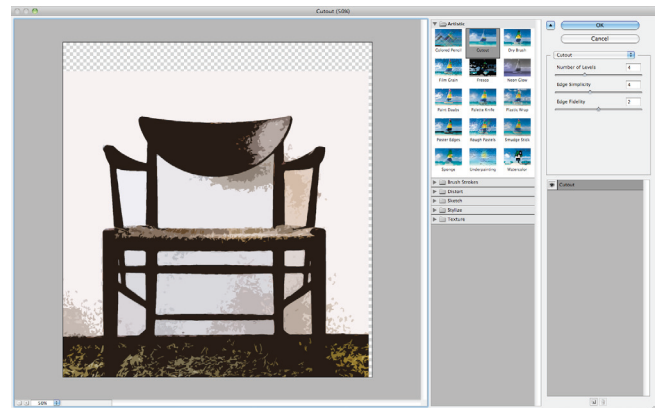
Kuva 24. Fresco -suodatin.



Kuva 25. Pointillize -suodatin.

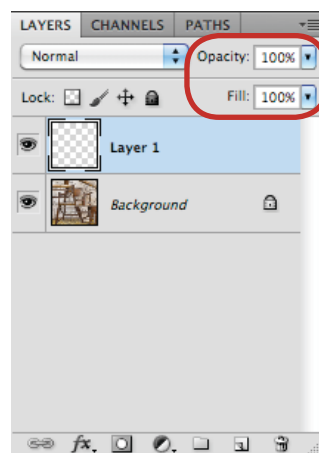


Kuva 26. Dust & Scratches -suodattimen muokaus-näkymä.



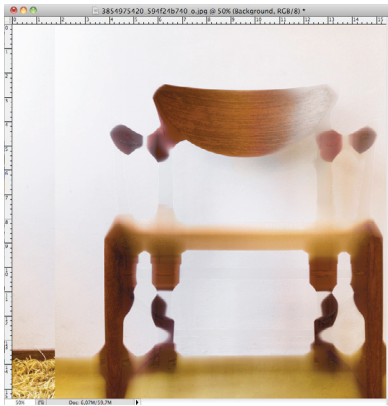
Kuva 27. Fresco-suodattimen muokaus -näkymä.

Seuraavaksi muuttelin tasojen läpinäkyvyyttä, mitä pääsee muokkaamaan taso -ikkunan Opacity tai Fill eli läpinäkyvyys- tai täyttö -toiminnoista. (Kuva 28.) Kyseisillä toiminnoilla säädetään siis kuvan läpinäkyvyysprosenttia suhteessa muihin kuviin. Päällekkäisten tasojen läpinäkyvyyttä ja kuvan asetelua muuttamalla saa aikaiseksi tunteen, että kuvassa on tuoli useampaan kertaan.

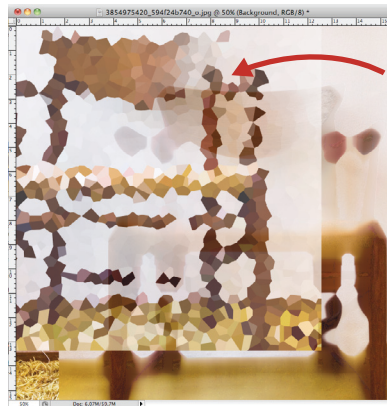


Kuva 28. Läpinäkyvyys- ja täyttö -toiminnot

Lisäksi siirtelin osia kuvista eri kohtiin kuvassa muokkaus -valikon (Kuva 16.) avulla, jotteivat kaikki kuvat olisi päällekkäin lopputuotoksessa. Fibers- ja Pointillize -suodattimia käytin erityisesti siksi, että monissa kubistisissa maalauksissa on käytetty tekniikassa viivoja, palloja, ristiviivaa tai muuta vastaavaa tekniikkaa korostamaan eri alueita kuvassa. (Kuvat 29.–34.) (Wemer Aaron, How to Draw Cubism Art.)



Kuva 29. Dust &amp; Scratches -taso



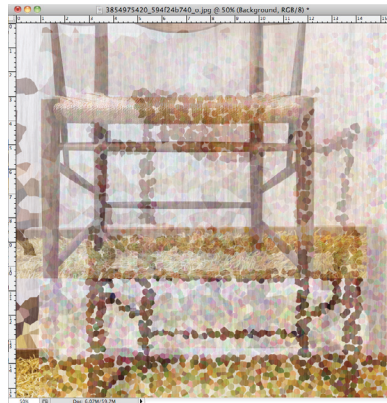
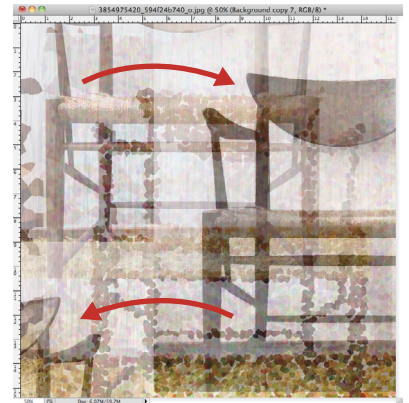
Kuva 30. Crystallize -taso lisätty



Kuva 31. Pointillize -taso lisätty



Kuva 32. Muokkaamaton taso lisätty

Kuva 33. Fibers -taso lisätty  
(Näky taustan viiva-tekstuurina)Kuva 34. Fresco -taso lisätty  
kahteen kertaan: oikealla ja  
vasemmalla alas

Kuvasta ei ole mielestäni vielä löydettävissä tarpeeksi kubistista tunnelmaa sen staattisuuden takia. Päätin käänellä vielä tasoilla olevia kuvia eri kulmiin korostaakseni mahdollisimman vähällä kubistista vaikutelmaa. Valitsin eri tasoilla olleita kuvia ja sitten kääntelin niitä muokkaus -valikosta (Kuva 16.) löytyvän käänä -työkalun avulla.

Mielestäni viimeinen kuva (Kuva 35.) tuo mieleen kubismin, vaikka kuva onkin vain kevyesti muokattu. Kuvassa kubismi löytyy tuolin jalkojen ja muotojen toistumisessa kuvassa. Siinä on kuitenkin tuoli selkeästi ja se on löydettävissä kuvista useampaan kertaan. Suodattimista ei kuitenkaan löydy valmiina lainkaan sellaista, jolla saisi yksinkertaisesti ja nopeasti valmiiksi kubistisen kuvan. Tämä johtuu siitä, ettei suodattimista löydy sellaista, joka muuttaisi mittasuhteita tai kopioisi kuvan materiaalia tarvittavalla tavalla kubistisen kuvan luomiseksi.



Kuva 35. Suodattimilla luotu kubistinen kuva.

Syntyneestä kuvasta on siis löydettävissä yhteys kubismiin, joskin se on aika kevyt. Teoksesta näkyy, että siinä on käytetty vain yhdestä kuvakulmasta otettua kuvaa, sillä kuvien pelkkä kääntäminen ja suodattimien käyttö ei tuo tarpeeksi kubistista tunnetta kuvaan. Kuvien asettelusta syntyy kuvaan voimakas painopiste, koska useamman kuvan reuna linjaantuu samaan kohtaan. Kuvien asettelussa oli tavoitteena saada niiden reunoilla aikaiseksi tunnetta palasista ja sirpaleista, joka kuitenkin epäonnistuu tavoitteessaan, sillä kuvat ovat liian suuria luodakseen kyseisen kaltaista tunnetta kuvaan. Pelkkä kuvien kääntely ja suodattimien käyttö ei siis synnytä tarpeeksi kubistista tunnelmaa.

### 3.2.3 Kubistinen kuva suorakulmaista valinta -työkalua käyttäen

Suorakulmainen valinta -työkalu on kenties yksinkertaisin tapa Photoshopilla ottaa kuvasta palasia ja muokata sekä siirrellä niitä haluttuihin kohtaan kuvassa. Valintatyökalujen käyttö tuntui järkevältä tavalta lähteä muokkaamaan kubistista kuvaa Photoshopilla. Käyttäjä pääsee itse valitsemaan ja rajaamaan kuvasta mielenkiintoisimmat alueet ja kohteet sekä muokkaamaan jokaista aluetta mielensä mukaan muokkaus -valikon kautta.



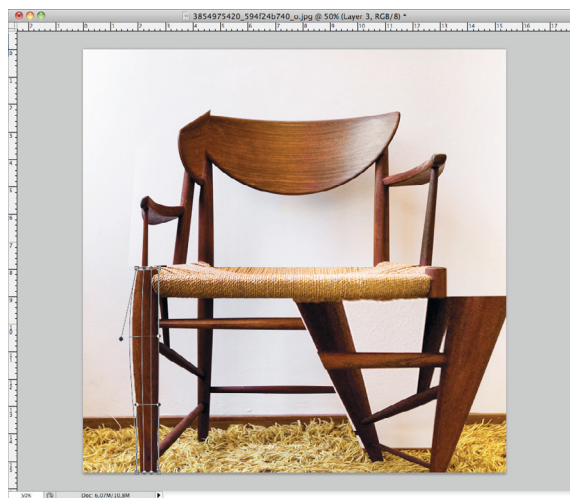
Suorakulmaisella valinta -työkalulla voi siis tehdä valinnan mihin vaan haluamaansa kohtaan kuvaa. Jos valinta-aluetta halutaan kuitenkin jostain syystä muuttaa, voi sitä valinnan tehtyään raahata haluamaansa kohtaan käytetyn valintatyökalun ollessa vielä aktiivisena. Valitun alueen saa leikattua irti valitsemalla siirtotyökalun työkalupalkista (Kuva 11.) ja liikuttamalla valintaa pois alkuperäiseltä paikaltaan. Jos aluetta kuitenkin siirtää siirtotyökalulla samalla tasolla jää kuvaan väripaletin (Kuva 11.) alin väri näkyville ja valittu alue leikkaantuu kuvasta. (Kuva 36.) Koska en halua ikäviä leikattuja osioita kuvaan, teen valitsemastani alueesta uuden tason valitsemalla taso -valikosta valinnan uusi ja uusi taso kopioimalla. (Kuva 13.) Tämä siis siksi, että taustalla oleva mallikuva pysyy koskemattomana, eikä valintatyökalua käyttäessä jää ikäviä leikattuja alueita leikkauskohtiin.



Kuva 36. Väripaletin alin väri näkyy, kun valittu alue leikataan kuvasta.

Loin useita eri tasoja valitsemistani kohdista ja muokkasin niitä muokkaus -valikon kautta löytyvillä skaalaus, kuvan kääntäminen, vinouta-, vääristä-, perspektiivi- sekä väännä -toiminnoilla. (Kuva 16.) Kaikki eri kohdista valitut ja muokkaus -valikon kautta muokatut alueet tein omille erillisille tasoille, jotta niitä olisi jälkeen päin helppo muuttaa, jos muuttaisin mieltäni.

Skaalaus -valinnalla voit kasvattaa tai pienentää valitsemasi alueen kokoa. Pitämällä samalla pohjassa Shift -näppäintä saat kokoa säädettyä oikeissa mittasuhteissa. Käännätoiminnolla saa nimensä mukaan käänneltyä valittua aluetta. Sekä skaalaus- ja käännätoiminnot saa käyttöön myös valitsemalla Free Transform- eli vapaa muutos-toiminnon muokkaus-valikon kautta. (Kuva 16.) Vinouta-, vääristä-, perspektiivi- sekä väännätoiminnot toimivat kaikki melko samalla tavalla, vaikka jokaisen lopputulos onkin eri: Valitsemasi osion ympärille syntyvällä kehikolla on normaalin 4 ankkuripisteen sijasta useampia. Näitä muita pisteitä pääsee myös yksitellen säätämään, jolloin kuvasta saa pyöreämmän, vinomman tai hieman eri perspektiivissä olevan. (Kuva 37.)



Kuva 37. Valitun alueen kevyt vääntäminen haluttuun muotoon onnistuu Warp- eli väännä -työkalulla.

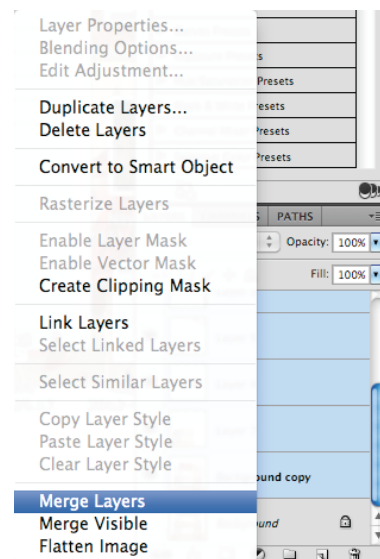
Lisäsin kuvaan muutamia päällekkäisiä muokattuja tasoja sekä Palette Knife -suodattimen. Koska kuva ei siltikään ollut mielestäni tarpeeksi kubistinen ja moniulotteinen, halusin siihen enemmän tekstuuria, tasoja ja leikkaavia pintoja. (Kuva 38.)

Ensin valitsin kaikki syntyneet tasot ja sitten painoin oikeaa hiirennäppäintä valittujen tasojen päällä ja auenneesta ikkunasta valitsin toiminnon Merge Layers eli yhdistä tasot. (Kuva 39.)

Seuraavaksi kopioin syntyneestä tasosta toisen klikkaamalla valittua tasoa taas oikealla hiiren näppäimellä ja valitsin auenneesta ikkunasta valinnan monista taso. (Kuva 20.)



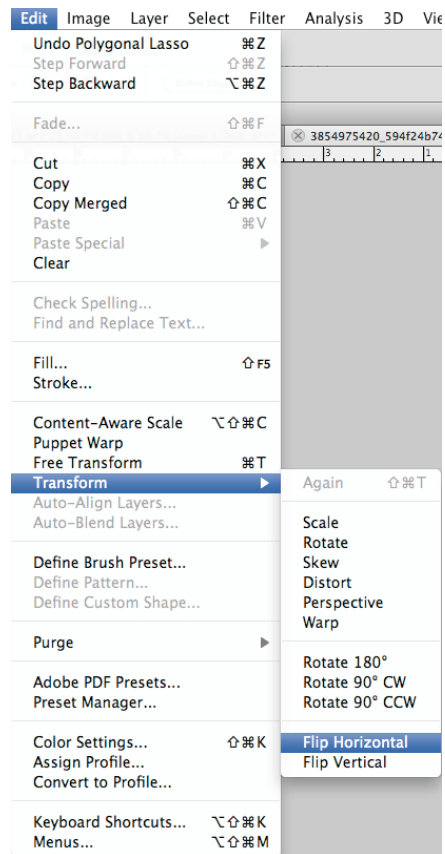
Kuva 38. Päällekkäisiä muokattuja tasoja.



Kuva 39. Useampien tasojen yhdistäminen yhdeksi tasoksi.

Valitsen olemassa olevista kahdesta tasosta toisen ja sen jälkeen suodatin -valikosta Palette Knife -suodattimen kuvan päälle. Koska muutos ei mielestäni vielä ole riittävä, ja suodatin -valikosta löytynyt Fresco -suodatin on myös mielestäni sopiva tähän, teen myös toisen tason päälle erillisen suodattimen. Nyt on siis kaksi tasoa erilaisilla suodattimilla. Koska toinen on mielestäni liian tumma ja toinen liian vaalea, lasken päällimmäisenä olevan Fresco -suodattimella muokatun, tummemman tason läpinäkyvyyttä taso -ikkunasta löytyvän läpinäkyvyys- tai täyttö -toiminnon avulla. (Kuva 28.)

Yhdistin taas äskettäin luodut kaksi tasoa yhdeksi ja jatkoin kuvan leikkelemistä edelleen. Suorakulmaista valinta -työkalua käyttäen tuntui, että lopputuloksesta ei saisi tarpeeksi kubistista, joten käytin lisäksi monikulmaista lasso -valintatyökalua muodostaakseni sirpaleisempia palasia kuvasta. Valitsin lasso -työkalulla kolmiomaisia alueita kuvasta ja jälleen tein kaikista valinnoista omat erilliset helposti hallittavat tasot. Kääntelin palasia muokkaus -valikon käännä -työkalulla sekä lisäksi samaisesta valikosta löytyvällä käännä kuva vaakasuunnassa -toimintoa, jolla sain tarvittaessa valituista palasista peilikuvia. (Kuva 40.)



Kuva 40. Käännä vaakasuunnassa -toiminto.

Kuva ei mielestäni ollut vieläkaan aivan tarpeeksi sirpaleisen ja kubistisen näköinen (Kuva 41.), joten yhdistiin taas tasot taso -ikkunan kautta ja jatkoin sirpaleiden leikkelemistä kuvasta monikulmaisen lasso -työkalun kanssa kunnes olin tyytyväinen kuvan sirpaleisuuteen. (Kuva 42.)



Kuva 41. Lasso työkalulla sirpaloitu kuva.



Kuva 42. Edelleen sirpaloituneempi kuva.

Yhdistin taas syntyneet tasot ja lisäsin jälleen uuden suodattimen kuvan päälle. Tällä kertaa käytin suodatinta Poster Edges, jotta saisin kuvaan tekstuurin avulla enemmän käsintehtyn työn tunnetta. (Kuva 43.)



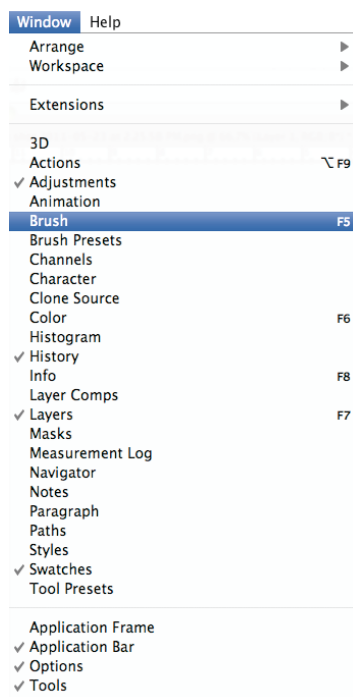
Kuva 43. Poster Edges suodattimella varustettu kuva.

Mielestäni lopullisesta kuvasta löytyy helposti yhteys kubismiin. Se muistuttaa tyyliltään eniten analyyttistä kubismia. Siitä ei myöskään heti huomaa, että teoksessa on käytetty vain yhdestä kuvakulmasta otettua tuolin kuvaa. Sirpaleet ovat kuitenkin melko suuria verrattuna esimerkiksi Picasson Kitaransoittajaan (Kuva 4.), jossa sirpaleet tuntuvat olevan huomattavasti kevyempiä. Ne eivät myöskään ole yhtä tiukasti rajattuja kuin omassa teoksessani. Värimaailmaltaan syntynyt teos ei kuitenkaan ole tarpeeksi lähellä analyyttisen kubismin rauhallisia ruskeita sävyjä, mutta pidän siitä enemmän, kun se on väreiltään hieman elävämpi.

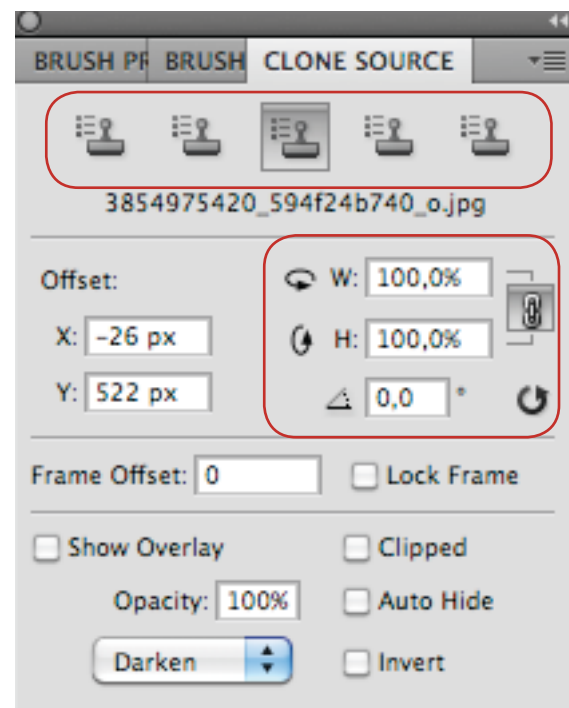
### 3.2.4 Kubistinen kuva sivellin -työkalua käyttäen

Sivellin -työkalu ei tullut ensimmäisenä mieleen pohtiessani, mitä Photoshopin työkaluja käyttäisin valokuvan muokkausprosessissa. Kuten jo mainitsin, se tuli tiedonhakuprosessissa löytämäni linkin perusteella. Aluksi en uskonut, että vastaava olisi mahdollista Photoshopin sivellin -työkalulla, mutta hieman sen toimintoja tutkiessani ja Photoshopin mahdollisuuksista luettuani huomasin, että se voisikin olla, ainakin tietyissä rajoissa, mahdollista.

Avasin valikosta sivellin -ikkunan. (Kuva 44.) Aivan ensimmäiseksi avasin ikkunasta kohdan Clone Source eli kloonauislähde. Esillä on viisi kuvaa kloonauislähde -ikonista. (Kuva 45.) Valitsen niistä yksi kerrallaan jonkun ja Alt -näppäin pohjassa painoin haluamaani kohta valokuvassa. Kannattaa valita viisi mielenkiintoisinta pistettä eri kohdista kuvaa. Piirtäessäni myöhemmin, kopioi sivellin sitten aina kyseisen kloonauislähteen kohdalta kuvaa ympärilleen.



Kuva 44. Sivellin -ikkuna.



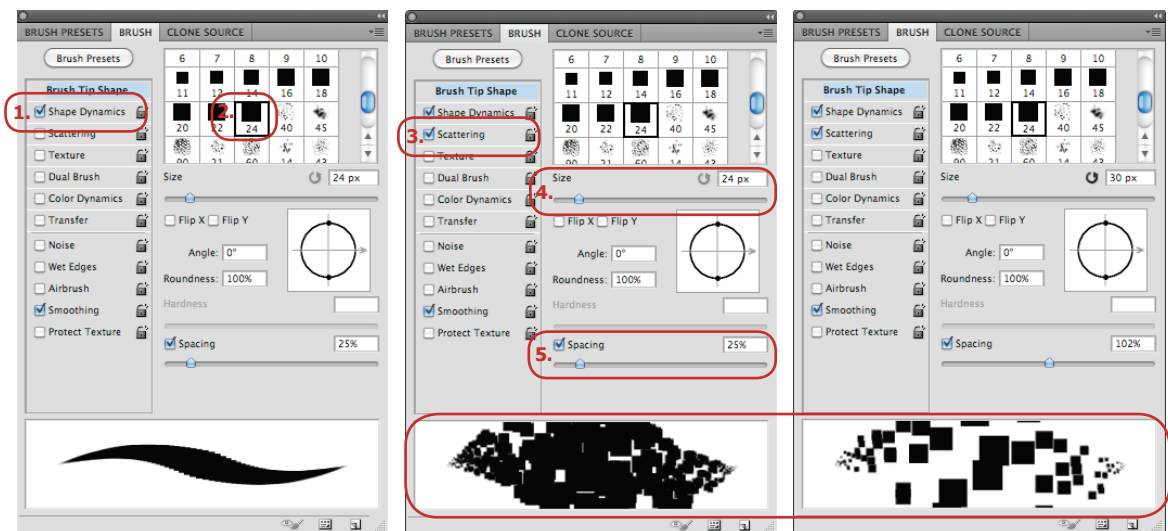
Kuva 45. Kloonauislähde -ikkuna.

Jos haluaa, että kloonattu kuvamateriaali on suurempaa tai eri kulmassa kuin alkuperäinen kuva, sitä voi muokata kloonauslähde -kohdasta W (width eli leveys), H (height eli korkeus) tai käännä -kohdasta, jossa muutetaan kulmaa. Jos taas haluaa kloonatun kuvamateriaalin olevan peilikuvaa pohjalla olevasta kuvasta, voi sen tehdä klikkaamalla nuolen kuvaa. (Kuva 45.)

Seuraavaksi muutin siveltimen näkymää ja hajontaa enemmän kubismiin sopivaksi. Shape Dynamic, eli vapaasti suomennettuna muodon dynamiikka -valikosta valitsin siveltimelle vaihtoehtoista kulmikkaimman muodon, neliön. Valitettavasti valikosta ei löydy valintaa sirpaleisemmalla siveltimen jäljelle. (Kuva 46.)

Hajonta -valikosta pääsee muokkaamaan siveltimen sirottelua haluamallansa tavalla. Tässä tapauksessa tarkoituksen mukaista on muokata hajonta sellaiseksi, että siitä erotuu selkeitä erillisiä neliöitä. Myös neliöiden kokoa pääsee muokkaamaan halutessaan tässä vaiheessa. (Kuvat 47. ja 48.)

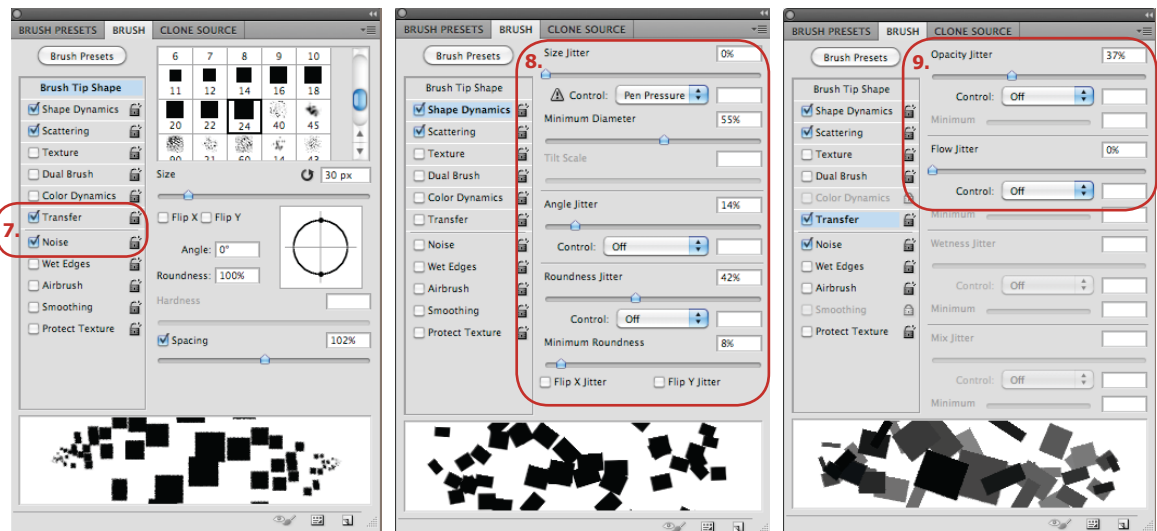
Muutos -kohdan alta voi halutessaan valita esimerkiksi kohinaa, jolloin neliöt eivät ole aivan teräviä, vaan hieman elävämmän näköisiä. (Kuvat 49.)



Kuva 46. Siveltimen kärjen muuttaminen.

Kuva 47. ja 48. Siveltimen hajonnan muokkaaminen. Sivellinvalikon alla olevista ruuduista näkee miten hajonta toimii.

Muodon dynamiikka -kohdasta pääsee myös hieman muuttamaan neliöiden muotoa epä-säännöllisen kokoisiksi suorakulmioiksi ja samalla niiden kokosuhdetta toisiinsa pääsee säätämään. Neliöiden muoto muuttuu säätämällä kohtaa Roundness Jitter ja Minimum Roundness ja niitä saa käänneltyä Angle Jitterin avulla. (Kuva 50.) Myöskin palasten läpinäkyvyyttä kannattaa säätää, jolloin piirtäessämme kuvan päälle eivät kloonatut kuvat ole ihan täysin peittäviä, vaan hieman pehmeämpiä. (Kuva 51.)

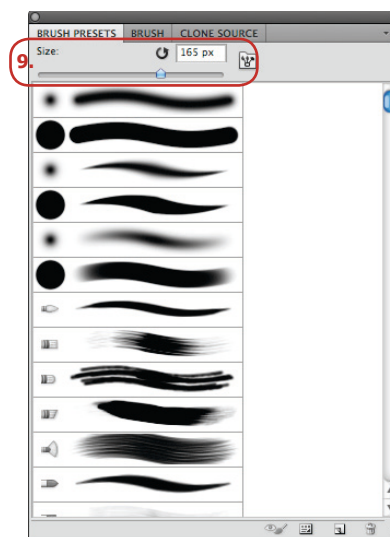


Kuva 49. Siveltimen hajontaan lisätään kohinaa Noisen avulla.

Kuva 50. Siveltimen luomien palasien kulmaa pääsee myös muokkaamaan.

Kuva 51. Palasten läpinäkyvyyden säätäminen.

Siveltimen esiasetuksista (Kuva 52.) saa muokattua siveltimen jäljen mieleisensä kokoiseksi ja tässä kohtaa se saa olla melko suuri. Valitsin koon 165 px. Analyttisen kubistisissa maalauksissa sirpaleiden koko voi olla melko suuri.

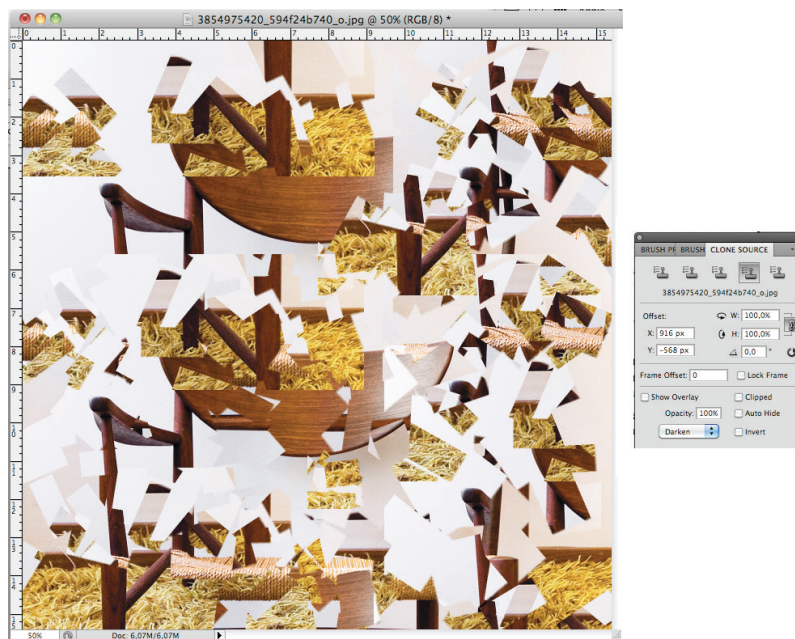


Kuva 52. Siveltimen koon muuttaminen.

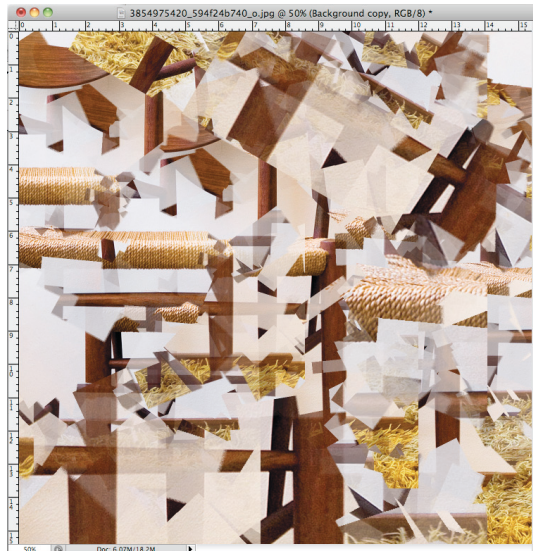


Color Dynamics- eli värin dynamiikka -kohdastakin pääsee halutessaan vaikuttamaan siihen, miltä laatikot näyttävät, kun niitä on päällekkäin. Kokeilemalla Foreground/ Background Jitter -kohtaa, tulee etualalla ja taka-alalla olevien laatikoihin tärinää sekä niiden värit muuttuvat hieman, joka myös tuo elävyyttä kuvaan.

Seuraavaksi pääsen jo kokeilemaan siveltimellä kuvan päälle piirtämistä. Jostain syystä aiemmin asettamiani kloonauslähde -kohtia ei pääse piirtämään vapaasti mihin vain kohtaan kuvan päälle. Kuvan päälle pääsee siis piirtämään sirpaleita valitsemalla ensin haluamansa kloonauslähde -kohdan ja kokeilemalla sitten siveltimellä piirtämistä kuvan päälle. Sirpaleita muodostuu siis ainoastaan aiemmin valitun kloonauslähdepisteen lähetyville. Koska en muista tarkalleen mikä viidestä kloonauslähdepisteestä on asetettu mihinkin kohtaan kuvaa, kokeilen piirtämistä eri kohtiin kuvaa, kunnes sirpaleita alkaa muodostua. (Kuva 53.) Toistan saman jokaisen kloonauslähde -kohdan kanssa kunnes olen tyytyväinen kuvan sirpaleisuuteen. (Kuva 54.)

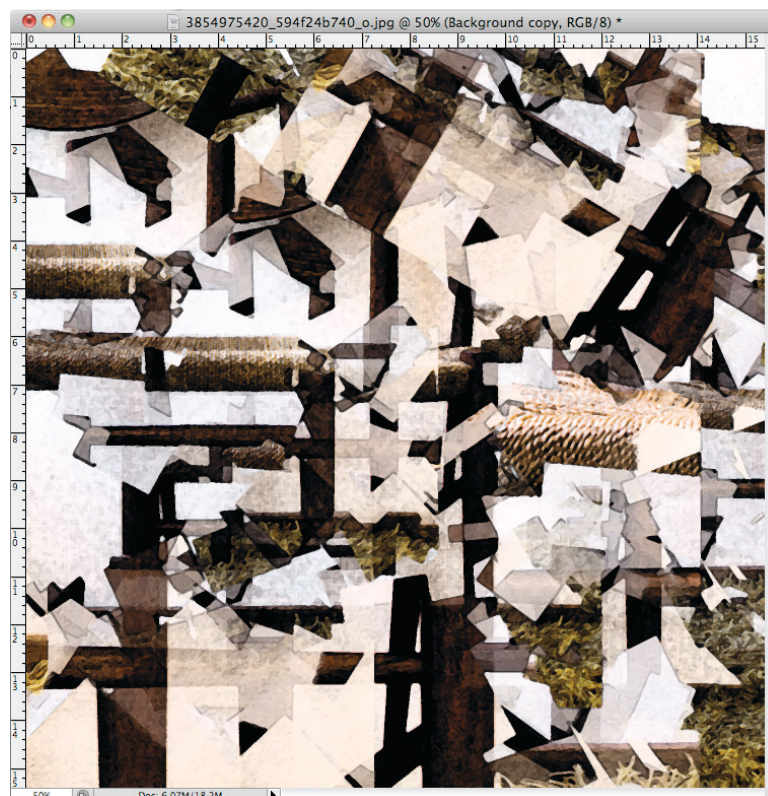


Kuva 53. Siveltimellä kuvan päälle piirrettyjä sirpaleita aiemmin asetettujen kloonauslähdepisteiden pohjalta.



Kuva 54. Siveltimellä sirpaloitu kuva.

Lisätäkseeni kubistista vaikutelmaa kokeilin tämänkin kuvan päälle lopuksi myös eri suodattimia. Mielestäni tähän kuvaan sopii hienosti taiteellisista suodattimista löytyvä Fresco- tai Watercolour -suodatin. (Kuva 55.)



Kuva 55. Lopullinen sirpaloitu kuva, jossa käytetty muutamaa suodatinta apuna liiallisen valokuvamaisuuden pehmentämiseksi.

Kuvasta saa selkeästi pirstaleisen tai sirpaleisen näköisen siveltimen keinoin. Saa jopa kadotettua mallina olevan tuolin kokonaan, mutta on mielekkäämpää säästää jotain tuolin muodosta luodaksemme kubistisen kuvan, joka olisi vielä ymmärrettävissä.

Mielestäni siveltimen avulla saa tehtyä mielenkiintoisella tavalla kubistisen kuvan, vaikka se vaatiikin käyttäjältä erilaisten asetusten säätämistä ja kokeilemista enemmän kuin aiemmat lähestymistavat. Valitettavasti en saanut siveltimeen mistään vastaavanlaista sirpaleisuutta tai ääriviivoja kuten Wii -konsolin kubistisessa generaattorissa oli. Siveltimen kanssa pääsi silti melko lähelle vastaavaa tulosta.

### 3.2.5 Kubistinen kuva useampia valokuvia käyttäen

Viimeisimmässä kuvanmuokkausvaiheessa käytän yhdestä kuvakulmasta otetun kuvan sijaan useita eri kuvakulmista otettuja kuvia. Koska aiemmissa teoksissa käytetystä tuolista minulla ei ole muita kuvia, kuvasin vielä itse tuolini edestä, sivulta, takaa sekä etuviistosta.

Ensimmäiseksi koin tarpeelliseksi leikata tuolit irti taustoistaan. Kuvan syvääminen on melko helppoa ja siihen tarvitsee yhden monista valintatyökaluista, tai voihan siinä käyttää tarpeen mukaan useampiakin. Käytin tuolien erottamiseen taustasta työkalupalkista (Kuva 11.) löytyvää pikavalinta -työkalua, koska omissa kuvissani oli tuolin ja taustan välillä sen verran suuri väriero, että kyseinen työkalu toimisi hyvin.

Seuraavaksi valitsin taustasta kaiken vaalean alueen maalaamalla pikavalinta -työkalulla kuvapintaa. Kaikkea kuvapintaa ei aina saa kerralla, joten sitä saa maalattua lisää pitämällä Shift -näppäintä pohjassa samalla kun maalaa lisää aluetta. Jos aluetta tuli maalattua liikaa, saa sitä rajattua pois painamalla Alt -näppäintä Shift -näppäimen sijaan maalatessa. (Kuvat 56. ja 57.)

Valittua aluetta voi muokata kesken kaiken myös muilla valintatyökaluilla. Rajattuani ensin taustan pois kuvasta halusin vielä korostaa tuolin kulmikkuutta rajaamalla osia siitä terävästi käyttäen monikulmaista valinta -työkalua.

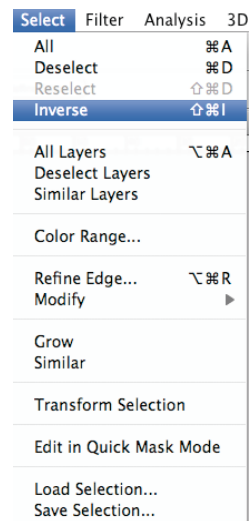
Tässä tapauksessa tuntui helpommalta valita tausta ensin kuin itse tuoli, sillä tuolissa on monia poikkipuita ja muita hankalia kohtia. Voin kuitenkin kääntää nyt valintani päinvastaiseksi valitsemalla Photoshopin valinta -ikkunan kautta toiminnon Inverse, eli käänteinen valinta. (Kuva 58. ja 59.)



Kuva 56. Pikavalinta -työkalulla kuvan rajaaminen.



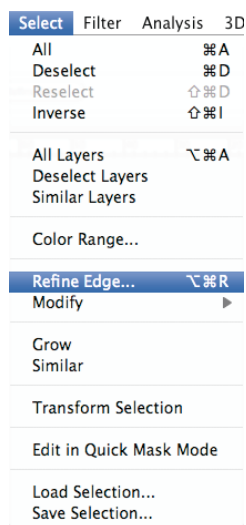
Kuva 57. Koko tausta valittuna.



Kuva 58. Valinnan saa muutettua käänteiseksi valinta -ikkunasta.



Kuva 59. Valinnan kääntämisen jälkeen valittuna on vain tuoli.

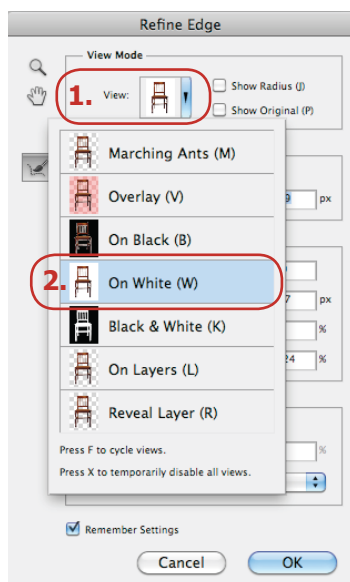


Kuva 60. Valinnan reunoja pääsee säätämään valinta -ikkunan hio reunat -toiminnosta.

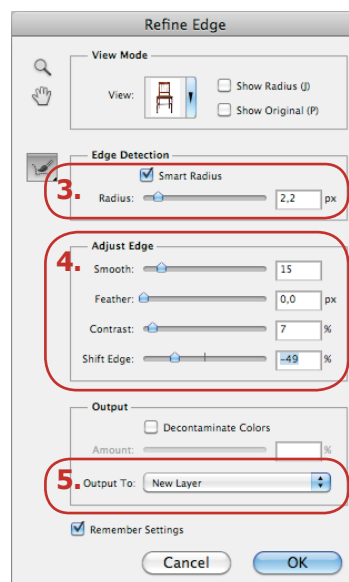
Seuraavaksi valitsin valinta -ikkunasta toiminnon hio reunat, jotta pääsisin tarkemmin vaikuttavan syvätyn kuvan reunoihin. (Kuva 60.) Ensimmäiseksi muutin näkymän taustaväriin valkoiseksi, jota vasten tuntui helpoimmalta tarkastella kuvan reunoja. (Kuva 61.) Säädin ikkunasta useampaakin kohtaa, jotta syvätyn alueen reunat olisivat mahdollisim-

man siistit ja tarkat. Ensin säädin Smart Radius -kohtaa, joka osaa säätää valittua aluetta pehmeiden ja kovien reunojen mukaan. Esimerkiksi hiusten rajaamisessa tästä on suurta hyötyä, kun toiminto osaa erottaa terävän kuvan pehmeästä taustasta ja auttaa hiusten rajaamisessa. Siveltimellä voi vielä manuaalisesti rajata kuvasta haluamaansa aluetta pois tai vaihtoehtoisesti lisätä sitä. Seuraavaksi säädin Adjust Edges -kohdasta valinta-alueen reunoja. Niitä on mahdollista halutessaan pehmentää, häivyttää, lisätä kontrastia sekä kutistaa tai kasvattaa. (Kuva 62.)

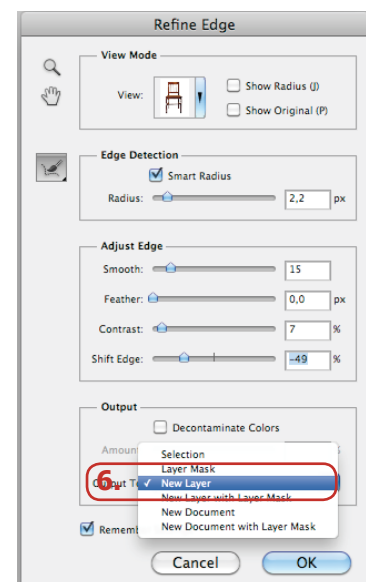
Ollessani tyytyväinen rajauksen määrityksiin valitsin ikkunasta vielä toiminnon, jonka kautta valittu alue päättyy suoraan omalle erilliselle tasolleen. (Kuva 63.)



Kuva 61. Valkoisen taustan valinta.

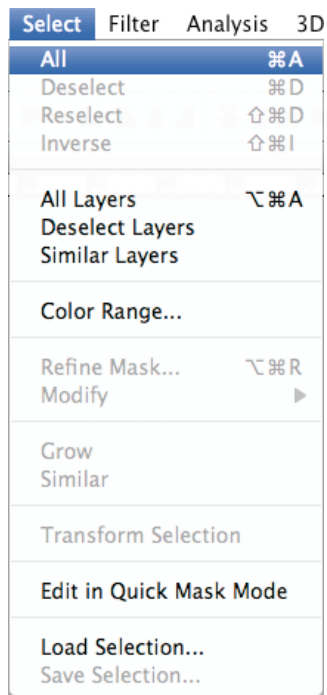


Kuva 62. Reunojen säätäminen kokeilemalla eri toimintoja.

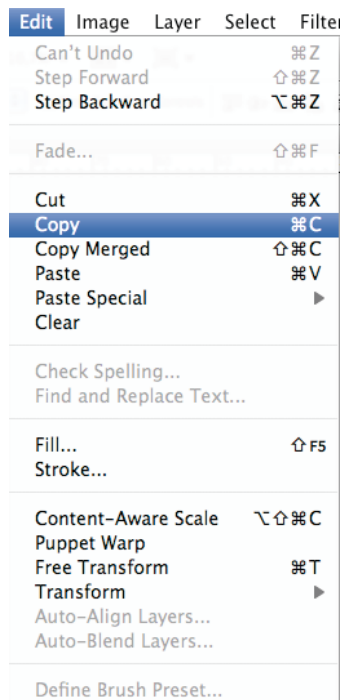


Kuva 63. Valitun alueen tallentaminen omalle erilliselle tasolleen.

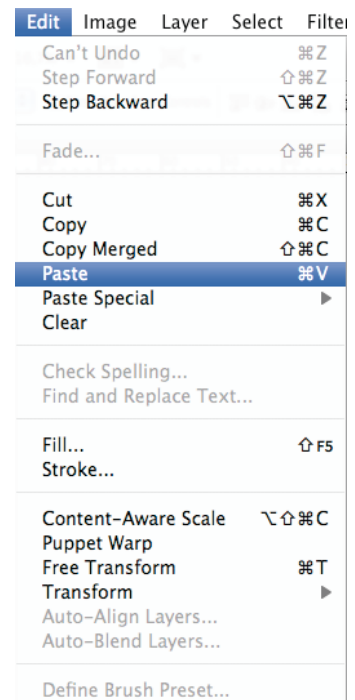
Syvättyäni kaikki neljä kuvaa halusin ne samaan tiedostoon, koska olin syväntynyt kaikki erikseen. Valitsin kolmesta muusta tiedostosta syvätyt kuvat valitsemalla valinta-ikkunasta toiminnon valitse kaikki (Kuva 64.) ja sitten kopioin ja liitin informaation samaan tiedostoon omille tasoilleen. (Kuvat 65. ja 66.)



Kuva 64. Valitse kaikki -toiminto.



Kuva 65. Kopioi -toiminto.



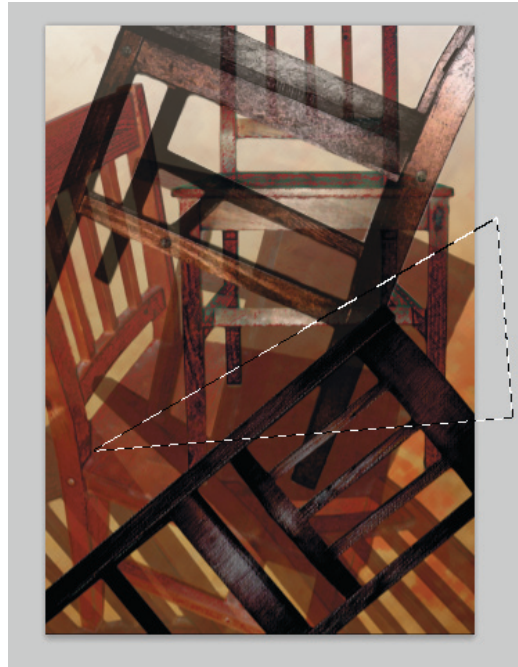
Kuva 66. Liitä -toiminto.

Valitsin kaikille neljälle syvätyle tasolle erilaiset suodattimet päälle käyttäen esimerkiksi Fresco-, Colored Pencil- ja muita suodattimia. Asettelin eri kuvakulmasta otetut syvätyt tuolit eri osiin kuvaa päällekkäin, kääntelin niitä muokkaus -valikkoa käyttäen (Kuva 16.) ja lisäsin taustalle valokuvan värjäytyneestä paperista, jotta tausta ei erottuisi syvätyistä tuoleista liikaa. (Kuva 67.)



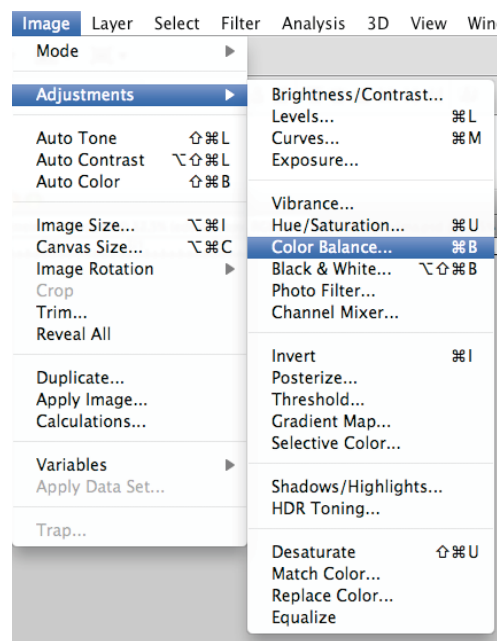
Kuva 67. Päällekkäin asetetut eri kuvakulmista otetut suodattimilla muokatut kuvat.

Seuraavaksi yhdistin taas kaikki tasot yhdeksi ja aloin pilkkoa kuvaa monikulmaista lasso -työkalua käyttäen eri kokoisiksi sirpaleiksi, jotka tallensin taas kaikki omille tasoilleen. Leikkasin kolmion muotoisia osioita, jotta niitä saisi aseteltua päällekkäin nätisti jännittävä aiheuttaen. (Kuva 68.)

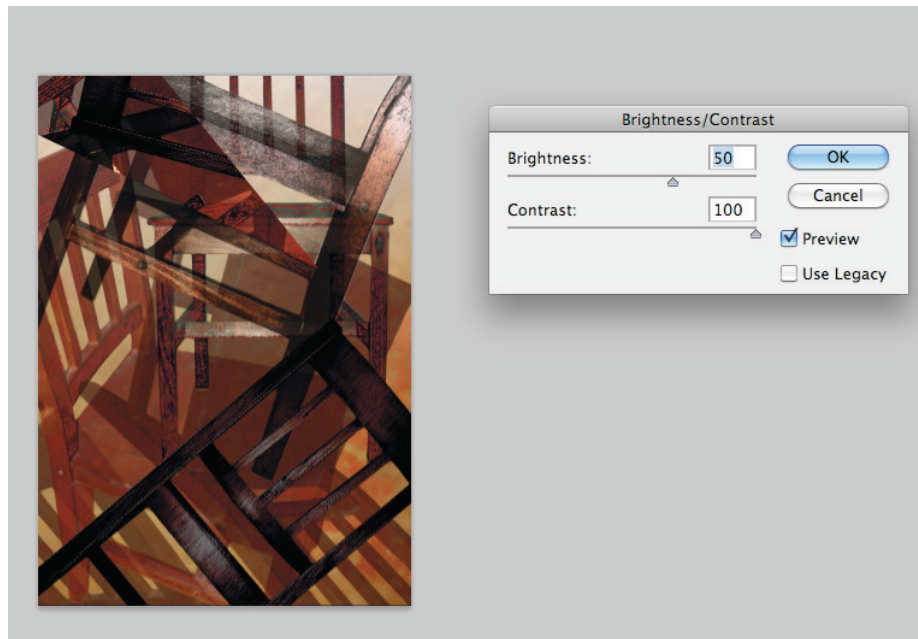


Kuva 68. Monimuotoisella lasso -työkalulla valittu kolmion muotoinen alue.

Säädin pilkottujen osasten kontrastia, värikylläisyyttä ja kirkkautta kuva -valikon kautta valitsemalla kuva, hienosäätö ja sieltä haluamani toiminnon. (Kuvat 69. ja 70.)

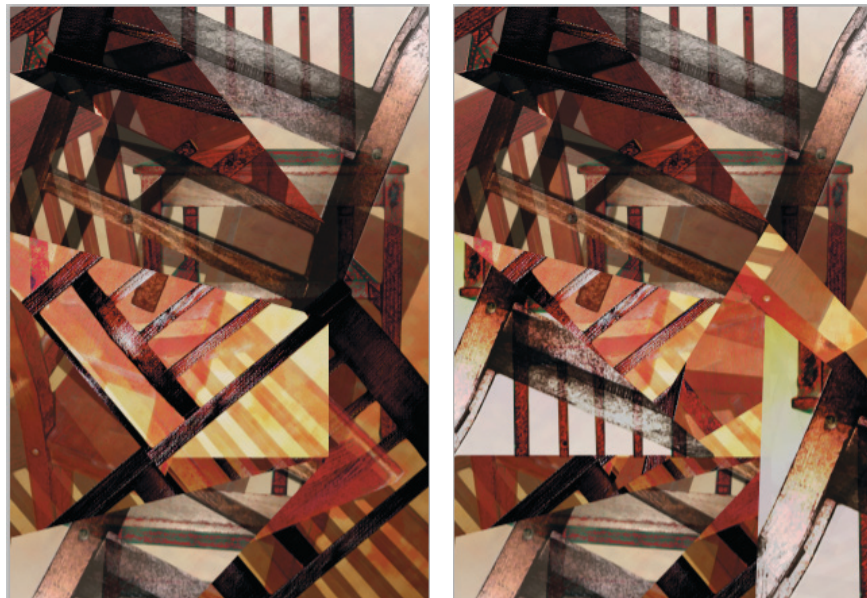


Kuva 69. Kuva -valikon säädöt.



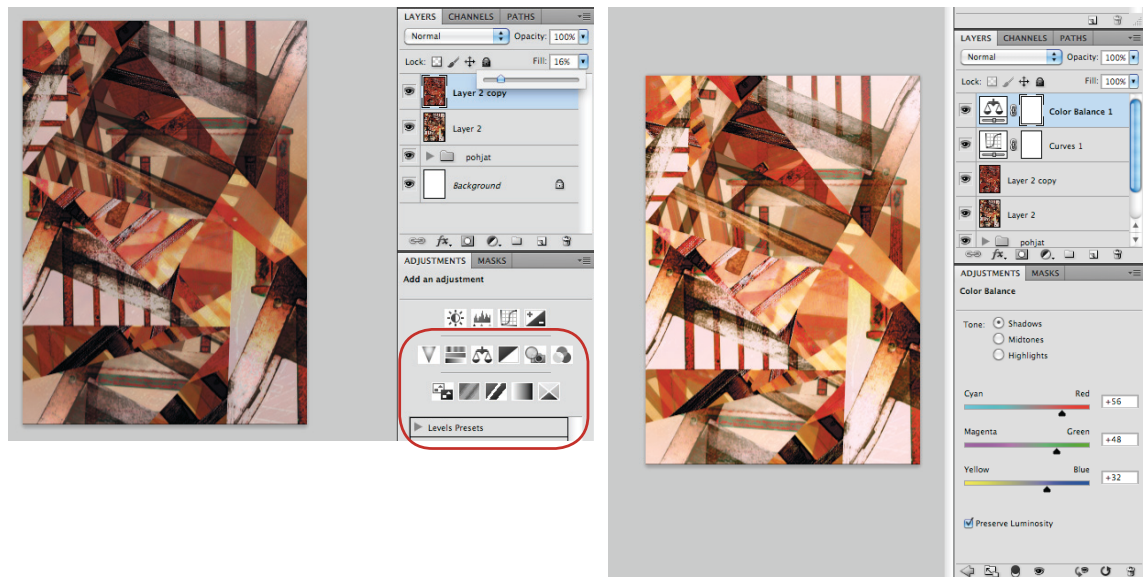
Kuva 70. Sirpaleen kirkkauden ja kontrastin muuttaminen.

Leikkelin ja muokkasin palasia kunnes olin tyytyväinen ja sitten yhdistin taas tasot ja asetin päälle muutaman suodattimen tuomaan tekstuurin tuntua. Olin vihdoin tyytyväinen sirpaleisiin ja seuraavaksi muutin värejä hieman lähemmäksi analyttistä kubismia ja saavuttaakseni mieleiseni lopputuloksen. (Kuvat 71.– 74.)



Kuvat 71. ja 72. Kuvan sirpaloittamisvaihe käynnissä.





Kuvat 73. ja 74. Kuvan värien säätö hienosäätö -tasojen avulla.



Kuva 75. Lopullinen kubistinen teos, joka on luotu käyttäen neljää eri kuvakulmasta otettua kuvaa sekä valinta-, muokaus- ja suodatin -työkaluja.

Viimeinen neljästä eri lähestymistavasta muokata kubistinen kuva oli mielestäni visuaalisesti parhaiten onnistunut. Enkä ole yllättynyt lopputuloksesta, sillä yhden valokuvan pohjalta on hyvin vaikea saada aikaiseksi mielikuvaa, että objektia olisi kuvattu useista eri kuvakulmista. Kuva saattaa kuitenkin olla liian sirpaloitu siinä mielessä, että siitä ei ehkä tarpeeksi hyvin erotu tuolista otetut eri kuvakulmat. (Kuva 75.)

Parhaiten useamman valokuvan käyttö näkyy kuitenkin kuvan oikeassa yläkulmassa, mistä näkyy selkeästi edestä sekä sivusta kuvattu tuoli.

## 5 Arviointi

Arviointiosuudessa käyn läpi produktiovaiheen työskentelyä, käytettyjen työkalujen toimivuutta kubistisen kuvan luomisen kannalta sekä syntyneitä teoksia ja niiden onnistuneisuutta.

### 5.1 Työskentelyn ja työkalujen arviointi

Luonnosteluvaihe auttoi työskentelyssä, sillä siinä pääsi kokeilemaan taustatutkimuksen jälkeen kubistista ilmettä käsin ja koneella kokeilemalla. Luonnostelin useampiakin käsin piirrettyjä kuvia, kuin aiemmin esittelemäni kaksi kuvaa, mutta muut jäivät melko kauas kubismista. Tuntui haastavalta piirtää kubistisia kuvia, sillä oma tyylini on realistisempaa. Perspektiivin rikkominen erilaisiin pintoihin ja alueisiin oli hyvin vaikeaa, mutta mielestäni viimeisimmät kaksi luonnosta onnistuivat melko hyvin.

Produktiovaihe eteni yllättävän vaivattomasti, vaikka Photoshop ei ollut ennestään kovin tuttu. Useiden johdatuskurssien läpikäyminen auttoi valtavasti ja niiden kautta sain ennen itse työvaiheen aloittamista jo kuvaa siitä, miten kannattaisi edetä kubististen kuvien luomisessa ja mitkä olisivat parhaiten työvaiheeseen soveltuvat välineet.

Perehdyin kaikkiin tarvitsemiini työkaluihin hieman ennen kuin aloitin itse produktiovaiheen ja laajemmin tutustuin luonnosvaiheessa suorakulmaisen valinta -työkalun käyttöön johdatuskurssin avulla.

Valitsemani työkalut tuntuivat ennen ja jälkeen prosessin edelleen järkeviltä tavoilta lähteä muokkaamaan valokuvaa kubistisen teoksen aikaansaamiseksi. Vaikka pelkästään suodattimien käyttö ei tuottanut onnistunutta lopputulosta, tuli niitä kuitenkin käytettyä kaikissa muissakin työskentelyvaiheissa, sillä ne toivat tehokkaasti eloa valokuvaan. Ilman suodattimien käyttöä muilla keinoin luodut teokset olisivat ehkä jääneet hieman vaisuiksi ja värimaailmoiltaan tylsiksi.

Valintatyökalujen käyttö sopi mainiosti prosessiin, sillä niiden kautta pääsi itse valitsemaan ja tarkasti rajaamaan haluamansa kohdat kuvasta korostetuiksi teoksessa. Pelkän suorakulmaisen valinta -työkalun käyttö olisi kuitenkin vaatinut hyvin paljon enemmän valittujen alueiden muokkaamista muokkaus -valikon kautta, sillä sirpaleista tunnetta ei synny tarpeeksi voimakkaasti, jos kaikki sirpaleet ovat suorakaiteen muotoisia. Monimuotoisen lasso -työkalun käyttö mahdollisti kolmion muotoisten kohtien leikkelemisen kuvasta, mikä toi kuvaan huomattavasti voimakkaammin kubistista ilmettä. Kenties suorakulmaisen valinta -työkalun sijasta olisi tullut esitellä kaikkia valintatyökaluja, mutta tällöin opinnäytetyöni produktiovaihe olisi voinut paisua turhan suureksi kokonaisuudeksi.

Sivellin -työkalun käyttö kuvanmuokkausprosessissa osoittautui hyvinkin sopivaksi välineeksi kubistisen kuvan luomiseksi. Vaikka siveltimen hajonnasta ei saatukaan tarpeeksi sirpaleista eikä siihen saanut asetettua ääriviivoja, sai sillä hienosti maalattua mallikuvan pohjalta palasia kuvan päälle. Siveltimeen sai määriteltä, että se kloonaa alla olevaa kuvaa ja käyttäjä pääsisi maalaamaan tätä kuvainformaatiota lähes täysin vapaasti alla olevan kuvan päälle. Palasten läpinäkyvyyttä, hajontaa ja muotoakin pääsi säätämään mieleisekseen sivellin -ikkunasta. Lähestymistapa tarjoaa käyttäjälle mahdollisuuden säätää hyvinkin tarkasti muun muassa osasten koon, muodon ja hajonnan sekä sen, miten paljon ja mihin kohtiin kuvainformaatiota haluaa ilmestyvän. Säätöjen oltua valmiita itse kuvainformaation piirtäminen mallikuvan päälle oli varsin nopeaa ja vaivatonta.

Parhaimman tuloksen saisi aikaiseksi niin, että yhdistäisi kaikki neljä lähestymistapaa: useamman valokuvan käytön, suodattimet, valintatyökalut sekä myös sivellin -työkalun.

Näin saisi aikaiseksi tyylikkään analyttisen kubistisen työn, sillä tällöin kuvassa olisi useammista kuvakulmista kuvattu objekti, erimuotoisia sirpaleita ja palasia sekä tarvittavaa tekstuuria ja eloa kuvapinnassa.

Synteettisen kubistisen työn luomiseksi luultavasti parhaimmat työkalut olisivat valinta- ja sivellin -työkalut. Valintatyökaluilla valittuja alueita kannattaisi muokata voimakkaasti muokkaus -ikkunan käännä-, vinouta-, vääristä- ja väännä -toiminnoilla ja lopuksi muokattuja alueita voisi sivellin -työkalulla korostaa piirtämällä niihin ääri viivoja sekä muuttamalla värit kirkkaammiksi esimerkiksi kuva -ikkunan hienosäätö -muokkausten avulla. Tällä tavoin voisi saada aikaiseksi synteettiseen kubismiin tyyppillistä piirros- ja sarjakuvamaisuutta.

Kubismin tekeminen Photoshopilla tuntui melko työläältä verrattuna muihin taidesuuntauksiin, kuten esimerkiksi pointillismiin tai impressionismiin. Toisaalta kubismin ollessa taidesuuntauksena mielestäni ehkä moniulotteisempi kuin mikään muu, on varmaan parempikin, että sitä tehdessä joutuu ajattelemaan ja näkemään hieman enemmän vaivaa.

Töitä oli vaikea jättää kesken ja niitä olisi voinut viilata vaikka kuinka kauan. Jotta opinäytetyö ei kuitenkaan kasvaisi turhan laajaksi, kävin neljän kuvan muutosprosessin läpi käyttäen melko yksinkertaisia työvälineitä, joiden käyttöön perehdyttämisestä voisi olla hyötyä muille Photoshopin käyttöön harjaantumattomille.

Produktiovaiheessa pohtiessani olisiko mahdollista tehdä valmis suodatin, jolla saisi luotua tyylikkääntä kubistisia kuvia, huomasi, että se olisi todellakin melko haastavaa ja kenties siksi sellaista ei löydy valmiina Adobe Photoshopin suodattimista. Koska kubismi on niin moniulotteista ja monimuotoista, olisi miltei mahdotonta luoda suodatin, joka pystyisi muuttamaan minkä tahansa kuvan ilman käyttäjän aidosti aktiivista osallistumista kubistiseksi.

Vaadittaisiin käyttäjältä vähintään se, että hän valitsisi kuvasta mielekkäimmät ja mielenkiintoisimmat kohdat mallikuvasta. Näitä kohtia voisi sitten käyttää suodattimessa esimerkiksi ankkuripisteinä, joita hyödyntäen kubistinen kuva saataisiin luotua. Sivellin -työkalulla kubistista kuvaa luodessani minun tuli valita kloonauslähteelle viisi eri pistettä, joiden perusteella palasten kloonaus toimisi. Suodattimeen voisi luoda mahdollisuuden käyttää halutessaan useampiakin pisteitä ja ohjelmoida suodatin kopioimaan kuvaa pisteiden alueilta satunnaisella tavalla. Kenties siihen voisi jopa lisätä muiden suodattimien tapaan (kuten mosaiikki-, värjätty lasi- ja tilkkutäkki -suodattimet) mahdollisuuden säätää sirpaleiden kokoa manuaalisesti muokausvaiheessa.

Visuaalisesti hienoimman tuloksen luoma suodatin syntyisi jos saataisiin luotua suodatin, joka osaisi ottaa viisi tai useampia ankkuripisteitä useammasta eri käyttäjän määrittelemästä kuvasta tai tasosta ja kopioida niitä yhdelle tyhjälle pohjalle. Tässä tapauksessa syntyvässä kubistisessa kuvassa olisi oikeasti kuvamateriaalia eri kuvakulmista.

Kubistisen työn voisi kuitenkin luoda useamman valokuvan perusteella myös sivellin -työkalun avulla. Ensimmäiseksi tulisi luoda tarpeeksi suuri kanvaasi, jolle mahtuisi sivuille viisi eri kuvaa ja keskelle reilusti tyhjää tilaa. Näihin jokaiseen erilliseen viiteen kuvaan voisi asettaa yhden kloonauslähdepisteen. Seuraavaksi voisi keskellä olevalle tyhjälle kanvaasille kopioida kuvainformaatiota ja luoda useampaa kuvaa hyödyntäen kubistinen teos. Kuvasta voisi sitten halutessaan rajata sivuilla olevat viisi kuvaa pois ja jättää vain keskelle luodun kubistisen teoksen rajaamatta.

Jos kuitenkin käyttäjä haluaisi muokata kubistisen muotokuvan ihmisestä yhden valokuvan perusteella, ei siitä saisi aivan niin helposti kubistisen näköistä kuin mitä elottomasta esineestä saa. Useimmitenhan kubistisessa muotokuvassa on ihmistä kuvattu eri kulmista: nenä sivusta, silmät edestä ja niin edelleen. Yhden kuvan perusteella kubistisen muotokuvan luominen vaatisi käyttäjältä esimerkiksi voimakasta siveltimen käyttöä sekä piirtämistä, jotta saataisiin vaikutelma, että muotokuvan mallia olisi kuvattu useammista eri kulmista. Muotokuvan luominen suodattimen avulla voisi olla mahdollista jos käytössä olisi aiemmin esitetyn kaltainen suodatin, joka kykenisi käyttämään useampaa kuvaa

ja ankkuripistettä hyödykseen. Myös sivellin -työkalua voisi käyttää aiemmin mainitulla tavalla kubistisen muotokuvan luomiseksi.

Näin voisi esimerkiksi kahta kuvaa käyttämällä, jossa toisessa olisi ihminen kuvattu edestä ja toisessa sivusta, saada luotua enemmän perinteiseen kubismin tyyliin perustuva kubistinen muotokuva. Muotokuvasta saisi toki sirpaleisen kubistisen työn näköisen yhdenkin kuvan avulla. Tällöin muotokuvan tyyli rajoittuisi kuitenkin analyttiseen kubismiin. Lisäksi koen kubistisissa muotokuvissa tärkeäksi juuri sen, että ihminen on kuvattuna eri kulmista yhtä aikaa. Kubistisesta muotokuvasta voisi paljastua huomattavasti helpommin se, että on käytetty vain yhtä kuvaa apuna, sillä ihmiset erottavat luonnostaan kasvonpiirteet helposti. Näin kuvasta voisi olla sirpaleisuudenkin takaa turhan helposti erotettavissa vain esimerkiksi edestä kuvatut silmät, nenä ja suu.

## 5.2 Tuloksien arviointi

Yksikään kuvista ei ole niin hieno kuin mitä maalaamalla saisi tehtyä. Omia teoksiani vertatessani esimerkiksi Picasson tai Braquen töihin kalpenevat ne alkuperäisen ja ensimmäisten kubististen töiden rinnalla, mutta kuinka sitä näin lyhyessä ajassa pystyisikään vetämään vertoja aikansa suurimmille taiteilijoille? Moniin maalaustaiteen teoksiinhan on käytetty aikaa vuosia.

Kaikista neljästä kubistisesta teoksesta tuli analyttisen kubismin edustajia. Tavoitteenaan oli saada hieman eri tasoisia kubistisia töitä, mutta ne kuitenkin prosessin aikana tuntuivat kovasti lähestyvän toisiaan tyyllisesti, minkä näkee selvästi lopputuloksista. Analyttinen kubismi tuntui helpoimmalta tavalta muokata kubistinen kuva yhden valokuvan perusteella ja näköjään neljäskin kuva ajautui samaan suuntaan.

Esimerkiksi synteettistä kubismia luodessa tarvitsisi käyttää huomattavasti enemmän aikaa mallikuvan pohtimiseen ja kuvaan olisi aikalailla pakko piirtää, jotta oikeanlainen tuntu välittyisi. Kenties neljää itse kuvaamaani kuvaa olisi voinut muokata suodatin -valikosta löytyvällä Liquify eli nesteyttää -toiminnolla tai ahkerammalla vääntämistyöka-

lun käytöllä. Silti sivellin -työkalua tulisi käyttää, jotta kuvan ilme olisi tarpeeksi lähellä synteettistä kubismia. Synteettisen kubismin tyylistä kuvaa voisi olla erittäin haastavaa rakentaa vain yhden valokuvan avulla. Tyyllisesti se tuntuu vaativan enemmän kuvitukseksi otetta ja siksi vaativan huomattavasti voimakkaampaa kuvankäsittelyä.

Siveltimellä tehdystä kuvasta on tuoli kadonnut lähes kokonaan, kun sitä vertaa muihin. Siitä tulee silti mieleen kubismi sirpaleisuutensa takia. Siitä tulee myös vaikutelma, että siinä olisi oikeasti kuvattu tuolia eri kuvakulmista. Väreiltään työ ei kuitenkaan ehkä ole tarpeeksi rauhallinen ja maanläheinen edustaakseen tyyppillistä analyyttisen kubistista teosta. Työn sirpaloittaminen tuntui siinä mielessä haastavalta, että jos sitä ei tee tarpeeksi erottuisi kuvasta turhan selkeästi se, että käytössä oli vain yksi valokuva ja jos sitä tekee liikaa, niin kuvasta ei ole enää tuoli millään tasolla erotettavissa.

Valintatyökalujen avulla tehty kuva näyttää melko yksinkertaiselta kubistiselta työltä, joka myös antaa vaikutelman, että siinä olisi kuvattu tuolia eri kuvakulmista. Se näyttää mielestäni jopa kesken jääneeltä, mutta siitä saa mielestäni silti kuvan tämän lähestymistavan tarjoamista mahdollisuuksista.

Kuvia verrattessa toisiinsa on suodattimilla tehty kuva väreiltään ja ulkoasultaan melko vaisu, sillä siinä on muokattu itse tuolia liian kevyesti ja eri tasoissa läpinäkyvyyttä niin voimakkaasti, että kuva jää haaleaksi ja keskeneräisen näköiseksi. Suodattimella tehty kubistinen kuva on myös kaikista kauimpana kubismista.

Neljää valokuvaa sekä suodatin- ja valinta -työkaluja käyttäen luotu kubistinen kuva tuntui kaikista neljästä onnistuneimmalta. Erityisen paljon pidän aiemmin mainitusta oikeasta yläkulmasta, josta näkyy selvästi useamman eri kuvakulmista otetun valokuvan käyttö. Samaan ylänurkkaan sivusta kuvattuun tuoliin on saatu hienosti suodattimilla tyylikästä tekstuuria ja ilmettä. Useampaa valokuvaa käyttäessä täytyy vain varoa ettei pirstaloi kuvaa liikaa, jolloin useamman kuvakulman tuoma hyöty katoaisi kuvasta.

### 5.3 Työn merkittävyyden arviointi

Tutkimuksestani luoda kubistinen kuva Photoshopin keinoin on hyötyä esimerkiksi alan opiskelijoille, joille Photoshop ei ole tuttu sekä kaikille, jotka ovat kiinnostuneet kubismista tai niille, jotka siitä eivät pidä. Kenties nämä ihmiset voisivat oppia pitämään siitä ja ymmärtämään sitä, kuten tätä opinnäytetyötä tehdessäni minäkin opin.

Tutkimuksestani voi siis löytyä hyötyä ihmisille, jotka haluaisivat ymmärtää paremmin kubismia, oppia sen kehittymisestä ja taustoista tai jopa kokeilla sen luomista itse käsin tai tietokoneen keinoin. Lähdeluettelosta löytyy luonnosvaiheessa mainitsemani linkki käsin tehtävän kubismin ohjaamiseen ja oma tutkimukseni auttaa tietokoneen avulla tehtävässä kubismissa. Produktiovaihe avaa hieman Photoshopin mahdollisuuksia ja tiettyjen työvälineiden käyttöä ja esimerkiksi kuvan syvääminen on tärkeä taito kaikille kuvien kanssa työskenteleville ihmiselle. Se on tärkeä osata esimerkiksi taittotöitä tehdessä, jolloin voi tulla tarve käyttää valokuvaa ilman taustaa.

Kunnianhimoisimmassa tapauksessa tutkimuksessani esittelemäni pohdinnat kubistisen suodattimen luomisessa voisivat olla hyödyksi Photoshopia kehittäessä.

## 6 Yhteenveto

Opinnäytetyön lähtökohdaksi asettamani kubismin ymmärtäminen ja Photoshopin kuvankäsittelymahdollisuuksien hahmottaminen toteutuivat. Opin myös käyttämään ainakin opinnäytetyössä esittelemieni työkalujen käyttöä.

Produktiovaiheen perusteella totean, että kubistista teosta kannattaa lähteä tekemään käyttäen useampaa valokuvaa sekä valinta- ja suodatin -työkaluja että muokkaus -valikon erinäisiä toimintoja. Valitsemani työkalut toimivat hienosti kubistisen kuvan luomisprosessissa.



Produktiovaiheessa ilmenneet vaikeudet johtuivat muun muassa siitä, että oma tyylini on kaukana kubismista. Näin ollen kubistisen kuvan tekeminen tuntui haastavalta. Kuvasta tärkeimpien kohtien löytäminen ja pilkkominen tyylikkäästi oli erityisen vaikeaa. Siksi syntyneissä teoksissa on sirpaleiden sijoittelu ehkä liian kliinistä. Vaikka neljäntenä esitelmäni useamman kuvan avulla rakennettu kubistinen teos on mielestäni visuaalisesti näyttävin, on varsinkin sen vasemmassa alanurkassa olevat sirpaleet turhan linjassa keskenään. Myös Photoshopin heikko osaaminen aiheutti vaikeuksia. Paremmilla taidoilla olisin ehkä saanut aikaan tyylikkäämpia tuloksia sekä esiteltyä esimerkiksi tasomaskien ynnä muiden vastaavien toimintojen käyttöä. Produktiovaiheen edettyä kuvien sirpaloittuminen kuitenkin helpottui ja ensimmäisten teosten osittain satunnainen leikkeleminen muuttui tarkoituksenmukaisemmaksi.

On selvää, että Photoshop tarjoaa lähes loputtomat mahdollisuudet luoda tyyliiltään erilaisia teoksia valokuvien päälle tai ihan tyhjästä itse piirtämällä. Lukuisat kuvankäsittely -toiminnot mahdollistavat minkä vain taiteenlajin töiden tekemisen. Aluksi kuvittelin, että kubistisen työn tekeminen olisi jollakin tapaa mahdottoman vaikeaa, mutta se osoittautuikin taustatutkimuksen ja kokeilun kautta täysin mahdolliseksi.

Aiemmin kubismi tuntui rujolta ja oudolta, mutta nyt olen siitä jopa innoissani. Kenties kubismi on vain yksi niistä asioista, joita tulee oppia ymmärtämään ennen kuin siitä oppii pitämään.

## Lähteet

Adam Mary, 28.7.2006. *CUBISM: THE BIG PICTURE*. [Verkkodokumentti]. Saatavuus <[http://maryadamart.com/Cubism\\_The\\_Big\\_Picture.htm](http://maryadamart.com/Cubism_The_Big_Picture.htm)> (luettu 10.3.2012).

Adobe. *Retouch with the Clone Stamp tool*. [Verkkodokumentti]. Saatavuus <[http://help.adobe.com/en\\_US/photoshop/cs/using/WSfd1234e1c469f30ea53e41001031ab64-760aa.html](http://help.adobe.com/en_US/photoshop/cs/using/WSfd1234e1c469f30ea53e41001031ab64-760aa.html)> (luettu 17.10.2011).

Adobe Photoshop CS4 2009. *Tehokas hallinta – Adobe Systemsin virallinen opiskelimateriaali*. Readme.fi.

Adobe TV, GS-07. *Warping images*. [Verkkodokumentti]. Saatavuus <<http://tv.adobe.com/watch/learn-photoshop-cs5/g07-warping-images/>> (luettu 15.11.2011).

Alliban James. *Wiimote powered Self Portrait Generator*. [Verkkodokumentti]. Saatavuus <<http://www.youtube.com/watch?v=f7qtFL21vq4>> (luettu 17.10.2011).

Artyfactory.com. *Cubism - the first style of abstract art*, [Verkkodokumentti]. Saatavuus <[http://www.artyfactory.com/art\\_appreciation/art\\_movements/cubism.htm](http://www.artyfactory.com/art_appreciation/art_movements/cubism.htm)> (luettu 10.3.2012).

Cubism – History, Characteristics. *Legacy of Cubist Painting & Sculpture*. [Verkkodokumentti]. Saatavuus <<http://www.visual-arts-cork.com/history-of-art/cubism.htm>> (luettu 10.3.2012).

eHow. *How to Paint in the Cubism Style*, [Verkkodokumentti]. Saatavuus <[http://www.ehow.com/how\\_2052430\\_paint-cubism-style.html](http://www.ehow.com/how_2052430_paint-cubism-style.html)> (luettu 27.10.2011).

Filterforge. *Synthetic Cubism*. [Verkkodokumentti]. Saatavuus <<http://www.filterforge.com/filters/501.html>> (luettu 17.10.2011).

Fleming John & Honour Hugh 1992. *Maailman taiteen historia*. Otava.

Gersh-Nesic Beth. *Cubism – Art History 101 Basics*. [Verkkodokumentti]. Saatavuus <[http://arthistory.about.com/od/modernarthistory/a/cubism\\_10one.htm](http://arthistory.about.com/od/modernarthistory/a/cubism_10one.htm)> (luettu 15.11.2011).

Harris Adam 23.11.2010. *Shooting Challenge Cubism Gallery*. [Verkkodokumentti]. Saatavuus <<http://gizmodo.com/5696584/shooting-challenge-cubism-gallery>> (luettu 13.11.2011).

Kelby Scott 2003. *Adobe Photoshop 7 – Edistynyt käyttö*. Edita Publishing Oy.

Lähilahti 2003. *Photoshop Elements – Kuvankäsittely*, Docendo Finland Oy.

Modernista. *What is Czech Cubism?*. [Verkkodokumentti]. Saatavuus <[http://www.modernista.cz/english/ma\\_czech\\_cubism.html](http://www.modernista.cz/english/ma_czech_cubism.html)> (luettu 3.3.2012).

Photoshopsupport.com. *Photoshop Fine Art Effects Cookbook "Cubism"*. [Verkkodokumentti]. Saatavuus <<http://www.photoshopsupport.com/tutorials/or/cubism.html>> (luettu 5.10.2011).

Wemer Aaron. *How to Draw Cubism Art*. [Verkkodokumentti]. Saatavuus <[http://www.ehow.com/video\\_8040264\\_draw-cubism-art.html](http://www.ehow.com/video_8040264_draw-cubism-art.html)> (luettu 15.11.2011).

World Art 2006. *The Essential Illustrated History*. Flame Tree Publishing.