

Opinnäytetyö

Suvi Luontama

Tampereen ammattikorkeakoulu

Kuvataiteen koulutusohjelma

2012



Näytölle piirretty viiva

-mietteitä digitaalisesta piirtämisestä

Opinnäytetyönäni toteutin piirustusinstallaation Lempilapsia, joka koostui digitaalisesti piirretyistä muotokuvista ja henkilökuvista, jotka olivat kehystettyinä valokuvakehyksiin ja lisäksi esitettyinä kahdessa digitaalisessa kuvakehyksessä. Piirustukset olivat installoituina galleriatilaan ja installaatioon kuului ready made-piironki. Teos pohtii valokuvan, henkilökuvan ja muotokuvan merkityksiä yksilölle.

Taustaa

Yhtä kauan kuin on ollut tietokoneita, niitä on käytetty piirtämisen apuvälineinä. Aluksi tietokoneella tehdyt teokset perustuivat paljolti viivaan ja geometriaan. 1970-luvulla järjestelmien kehittyttyä digitaalisesti piiretyt kuvat alkoivat olla maalauksellisempia ja värikkäämpiä. 1980-luvulla Andy Warhol maalasi Amiga tietokoneella muotokuvan Debbie Harrysta. 1990-luvulla paineentunnistava piirustuslauta ja siihen kuuluva johdoton piirrin mullisti digitaalista piirtämistä.

”Digitaalinen piirtäminen ja maalaaminen on kuvan prosessointia, jossa käsitellään pikseleitä käden kontrolloimana. Syöttölaite voi olla hiiri, joka sopii huonosti piirtämiseen tai *stylus* eli piirrin, joka yhdistetään piirustulautaan (piirustuslevy, digitointipöytä).”¹ Wikipediassa artikkeli kertoo tietokoneella kuvan tekemisen jakautuvan kahteen eri maailmaan datan tallennustavan mukaan, geometriaan perustuvaan ja pikseleiden käsittelyyn perustuvaan grafiikkaan. Pikseleiden käsittelyyn perustuvaa grafiikkaa kutsutaan luonnolliseksi mediaksi. Itse käsitelen tutkielmassani näitä luonnollisen median kuvan tekotapoja, millä itsekin työskentelen.

Digitaalista piirustusta on ammattitasolla käytetty ainakin liikkuvassa kuvassa, valokuvauksessa, peli tuotannoissa, konseptikuvissa, typografioissa, kalligrafiassa ja kuvataiteessa. Internetistä digitaalisesta piirustuksesta aineistoa etsiessä törmää eniten fantasiataiteen ja konseptikuviituksen (concept art) kuvamateriaaliin. ”Konseptikuva ja konseptikuviutus on tavallisesti peli- ja animaatiotuotantojen hahmojen, esineiden tai tapahtumamiljöiden previsualisointia eli kuvallista ennakkosuunnittelua.”²

Kirjoja joissa käsitellään digitaalista piirtämistä ja jotka olen saanut käsiini, ovat tutoriaaleja digitaalisessa piirtämisessä käytettävistä ohjelmista (esim. Adobe Photoshop) tai tutoriaaleja tietyn tyylin tai hahmon digitaalisesti piirtämisestä.³ Nykytaiteen näkökulmasta kirjoitettua aineistoa digitaalisesta piirtämisestä ei löydy yhtä paljon, kuin edellä mainittujen kaltaisia opuksia. Nykytaidetta käsittelevissä kirjoissa löytyy osioita, joissa käsitellään digitaalista taidetta, jonka alle digitaalinen piirtäminen lukeutunee. Lisäksi löysin James Faure Walkerin kirjan *Painting the Digital River* (2005), joka on kirjoitettu kirjailijan omista kokemuksista digitaalisesta piirtämisestä ja työskentelystä taidekentällä. Kirja tarjoaa kiinnostavaa pohdiskelua digitaalisesta taiteesta ja digitaalisen taitelijan pallottelusta taidekentän ja tietokonemaailman välillä.

1 http://fi.wikipedia.org/wiki/Digitaalinen_piirtäminen_ja_maalaaminen

2 http://fi.wikipedia.org/wiki/Konseptikuva_ja_konseptikuviutus

3 Esim. *Digital Fantasy Painting workshop*, Martin McKenna, 2004 tai *How to draw vampires*, Walter Foster Publishing Ink., 2010

Omaa taustaa

Ensimmäinen kokemukseni digitaalisesta piirtämisestä on ollut vuonna 1997, kun kotiimme tuli ensimmäinen PC. Lapsena piirsin tällä kotikoneella piirtämiseen huonosti sopivalla hiirellä ja Paint-kuvankäsittely ohjelmalla. 11-13-vuotiaana vietin paljonkin aikaa tietokoneella piirtäen, suosien eläin ja kukka aiheita työskentelyssäni. Piirtäminen koneella tuntui luonnoilliselta ja ilo värialueiden helposta vaihtelemisesta, sekä mahdollisuudesta käyttää valmiita kuvioita apuna toi tekemiseen jännitystä, jota esim. vesiväreillä en voinut savuttaa. Työskentelin myös muilla välineillä ja tuohon aikaan olin myös käsityökoulussa, jossa kokeiltiin paljon erilaisia käsillä tekemisen tapoja. Oli itsestään selvää, että mitä tahansa materiaalia voi käyttää omien taiteellisten ideoiden toteutukseen. Lapsena muistan suhtautuneeni tietokoneella piirtämiseen luontevasti. Se oli yksi väline muiden joukossa ja yksi tapa työskennellä. Sen ikäisenä ei taidemaailman tai muutenkaan arvotukset painaneet suuresti omia näkemyksiä, siitä mikä on taidetta tai mikä ei. Pääosassa oli tekeminen ja siitä syntynyt mielihyvä. Nautin koneella piirtämisestä ja siitä on jäänyt hyviä muistoja.

Viime talvena latsin omalle koneelleni internetistä Paint-ohjelman ja piirsin vuosien jälkeen tietokoneella, nyt tosin ilman hiirtä, Macin touch padia käyttäen. Kokeiluni jäivät auttaviksi, mutta jäin miettimään tietokoneella piirtämisen mahdollisuuksia omassa taiteellisessa työskentelyssäni ja sitä miksi en ole törmännyt digitaaliseen piirtämiseen taidemuseoissa. Ystävänä kyllä valaisi minua sitten Mikko Ijäksestä, joka oli tehnyt iPad:llään maalauksia.

Jouluna sain lahjaksi Wacomin piirustuslaudan sekä kynän tietokoneeseeni. Wacom on maailmanlaajunen yritys, joka valmistaa piirustuslautoja ja muita digitointilaitteita. 1990-luvulla Wacomilta ilmestynyt paineentunnistava ja johdottomalla kynällä varustettu piirustuslauta mullisti digitaalista piirtämistä.⁴ Myös omaa työskentelyäni tietokoneella piirtämisessä se luonnollisestikin mullisti. Kokeilin ensimmäistä kertaa kynää ja piirustuslautaa, tuntui ihmeelliseltä miten viiva muodostui käteni käskystä sulavasti näytölle kuin paperille. Muistijälki kankeasta viivanmuodostuksesta hiirellä Paint-ohjelmaan muuttui hetkessä tunteeseen digitaalisen piirtämisen keveydestä.

4 http://fi.wikipedia.org/wiki/Digitaalinen_piirtäminen_ja_maalaaminen



Työskentelystäni

Ryhdyin heti käyttämään piirtolautaa opinnäytetyöni tekoon sen saatuani. Syksyllä opinnäytetyötä aloittaessani, olin alkanut piirtämään kasvoja havainnosta, ajatuksena pyrkiä kehittämään taitojani ihmiskasvojen piirtämisessä. Lopputuloksen oli tarkoitus olla piirustusinstallaatio kehitykseni kaaresta. Jossain vaiheessa syksyä kasvojen piirtäminen oli kuitenkin alkanut tuntua raskaalta. En pystynyt keskittymään malliini tai piirustukseeni kovin pitkään. Kokeilin myös piirtää valokuvasta, mutta kuvaan keskittyminen elävän mallin sijaan, tuntui vielä mahdottomammalta. Tietokoneella piirtäminen toi työskentelyyni keskittymistä, jota en osannut arvata.

Niin mallista, kuin valokuvastakin piirtäminen koneella tuntui mielekkäältä ja pystyin keskittymään työskentelyyni paremmin. Syynä parempaan keskittymiseen verrattuna oikeaan piirtämiseen koen muunmuassa ainakin seuraavat seikat: ensinnäkin sen, että tietokoneella piirtäessä virheiden korjaus on helppoa. Kumi-työkalua käyttäessä ei tarvitse hinkata edestakaisin montaa kertaa päästäkseen eroon epämieluisasta jäljestä, vaan kerran virheen yli pyyhkäisty liike poistaa sen täydellisesti. Myöskin on mahdollista hypätä askeleita taaksepäin piirustuksessaan peruuttamalla toimintoja, se on vielä nopeampaa, kuin virheiden kumittaminen, siten on myös mahdollista jäljittää hetki jolloin teos on alkanut mennä huononpaan suuntaan ja yrittää uudestaan tarvitsematta kuitenkaan aloittaa alusta.

Toiseksi värien ja välineiden vaihtelu on nopeaa, eikä väriä vaihtaessa tarvitse vaihtaa fyysistä välinettä, toisinkuin jos vaihtaa punaisen kynän siniseen kynään tai lyjykynän tussiin. Tietokoneella piirtäessä kaikki halutut värit ovat saatavilla näytöllä, eivätkä esimerkiksi piilossa sohvalla tippuneena, tai loppuun kuivuneena, miten voi oikeassa piirtämisessä olla asian laita haluttua kynää

tarvitessa. Piirustusvälineitä jäljitteleviä työkaluja ja erilaisia pensseleitä on myös mahdollista vaihtaa. Itse käytän tietokoneella piirtäessäni kanssa ohjelmia PhotoshopElements ja SketchBookExpress, jotka tulivat piirustuslautani mukana.

Kolmanneksi koen digitaalisen muodon anteeksiantavampana suhteessa epäonnistumisiin. Näppäintä painamalla epäonnistuneen piirustuksen saa hävitettyä tai sen voi säilyttää, kuitenkin niin ettei se valloita fyysistä tilaa elämästäni. Minua ei jää kuormittamaan ei-haluttu objekti, joko poistan sen silmänräpäyksessä tai arkistoin sen piiloon koneelleni, missä se ei kuitenkaan vie säilytystilaa. Paine onnistua ei ole niin suuri, kun en tuhlaa paperia tai maalia. Materia ahdistaa minua, oli se sitten vaatteita kirjoja tai astioita kodissani. Pyrin minimoimaan kaiken turhan, koen että fyysinen materia painaa myös henkisesti. Maalauskasat jotka pitäisi säilöä tulevaisuuteen, ovat minulle kauhistus. Siksi digitaalinen muoto kompaktiudessaan viehättää itseäni paljon.



Laitteisto

Kirjassaan *Painting the Digital River* James Faure Walker pohtii digitaalisen piirtämiseen ja analogisen maalaamiseen liittyviä kysymyksiä. Hän itse maalaa sekä digitaalisesti että öljyväreillä.

”Every so often, artists have to make critical financial decisions. Do they need a better printer or more paint? Do they need to rent ”wet” studio space? If they don’t upgrade, will they be left behind? If you were deciding which course to take at college, studio art or digital, or if you were in charge of an art school and had to decide between the two, it would be an even tougher call.”

Öljyvärit eivät vanhene samalla tavalla kuin digitaaliseen piirtämiseen tarkoitettu ohjelma, uusia versioita ohjelmista tulee joka vuosi ja myös kokonaan uusia ohjelmia ilmestyy.

Itse olen tutustunut vasta piirustuslautani mukana tulleisiin ohjelmiin ja muutamiin internetistä ladattuihin ohjelmiin. Kuten Faure Walker kirjassaan kirjoittaa, itselleen sopivan ohjelman löytäminen vaatii vertailua ja kokeilua. Itse olen löytänyt yhdestä ohjelmasta ominaisuuksia jota toisessa ei ole, mutta toisessa ohjelmassa saattaa taas olla joku muu tärkeä ominaisuus miksi käyttää juuri sitä. En ole löytänyt vielä itselleni ihanteellisinta ohjelmaa digitaaliseen piirtämiseen, mutta tutustuen opin löytämään. Kuten tavallisessa maalaamisessa tiedän, minkälaisista sivellintä kulloinkin tarvitsen, opin varmasti käyttämään eri ohjelmien erikoisuuksia haluamallani tavalla hyödyksi.

Ehkä itsellenikin tulee ajankohtaiseksi kysymys, ostaako akryylimaalaa vai ehkä skanneri-printteri, joka antaisi mahdollisuuksia digitaalisen piirtämiseni kehittämiseen.



Muoto

Minkä muotoinen näennäisen immateriaalinen digitaalinen piirustukseni sitten olisi? Digitaalisten piirustusten esitystavat ovat moninaiset. Piirustuksia on mahdollista esittää projisoiden, kuten David Hockney iPad ja iPhone piirustuksiaan näyttelyssään *25 trees and Other pictures* Salts Millissä Englannissa.⁵ Digitaalisia kuvia on myös mahdollista printata kankaalle, joten halutessani voisin

⁵ http://saltsmill.org.uk/new_exhibitions.php

kerätä maalauskesän kuormakseni ja pingoittaa digitaalisen piirustukseni perinteisesti kehyksiin. Näin on toiminut esimerkiksi Julian Opie, tulostaessaan digitaalisesti tehtyjä muotokuvia kankaalle ja kehystäessään ne.⁶ Internet on myös mahdollinen esitysalusta teoksille. Kuvataiteilija Mikko Ijäs on esittänyt omia iPadillä toteutettuja digitaalisia piirustuksia piirosblogissaan, jota julkaistiin kuukauden ajan Helsingin Sanomien iPad ja iPhone sovelluksessa vuonna 2011.⁷ Ijäksen piirustukset ovat katseltavissa animaatioina hänen nettisivuillaan. Animaatioista näkee piirustuksen eri työvaiheet animoituna ja lopulta sen mihin lopputulokseen on päädytty.

Kuvataiteilija John Roome on myös käyttänyt animaatiota keinona esittää digitaalisia piirustuksiaan. Artikkelissaan: Drawing in a Digital World: A self-reflective critical analysis of the creative output of John Roome, Roome kuvaa digitaalisen piirtämisen prosessiaan ja kertoo kuinka tunsu digitaalisista piirroksistaan fyysisen runsauden puuttuvan. Roome päätyikin kaivertamaan käsin puulaatoille, joitain digitaalisia piirustuksiaan ja projisoimaan näiden kaiverrettujen kuvien päälle animoituja versioita digitaalisista piirustuksistaan, saadakseen kuviinsa stuktuuria.

Itse olin miettinyt mitä mustesuihkutulosteet digitaalisista piirustuksistani toivat mieleeni. Tulin tulokseen että omat työni, linkittyivät ajatuksissani taidegrafiikkaan ja ehkä erityisesti puupiirroksiin ja monotypiaan, joissa useammin jälki on rajumpaa kuin metalligrafiikassa. Taidegrafiikka tuli luonnollisesti mieleen, siitä syystä että väripinta on tasainen, kaksiulotteinen, grafiikassa prässin läpi painettu, digitaalisessa piirustuksessa mustesuihkutulostimesta tullut. Jotain muutakin yhteistä löysin grafiikasta ja digitaalisesta piirtämisestä, nimittäin monistettavuuden. Samoin kuin grafiikassa otetaan tietty määrä vedoksia yhdestä laatasta, voi tämä tulla kyseeseen myös digitaalisten piirustusten kohdalla, jos halutaan kontrolloida taideteoksen arvoa ja saatavuutta. Mikko Ijäs pitää nettisivuillaan piiroskauppaa, jossa myy digitaalisia piirustuksiaan korkeatasoiselle grafiikan paperille tulostettuina ja aitoustodistuksen sekä singneerauksen kera. Ijäs esittää teoksiaan myös Vedos määristä piiroskaupassa ei mainita, mikä sinällään ihmetyttää. Ijäs mainostaa myyvänsä piirroksia kohtuuhintaan (esim. A4kokoinen piirustus=50€), mutta mikä tällaisen singneeratun monisteen arvo on, jos niitä on myyty miljoona kappaletta.

Itse käytän opinnäytetyössäni digitaalisten piirustusteni esittämiseen digitaalista kuvakehystä, sekä mustesuihkutulosteita piirustuksistani, jotka kehystän perinteisiin valokuvakehyksiin. Mustesuihkutulosteissa aijon käyttää erilaisia papereita ja valokuvapapereita varioidakseni

6 <http://www.julianopie.com/#/artwork/painting/2010/2483>

7 http://www.mikkoijas.com/Mikko_Ijas/Artwork/Sivut/iPhone_drawing_blog_at_HS.fi_iPhone_app.html

lopputulosta. Opinnäytetyössäni olen määrittelyn kaikki digitaaliset piirustukseni uniikeiksi, eli niistä ei ole olemassa kuin yksi vedos/tuloste ja alkuperäinen digitaalinen teos.

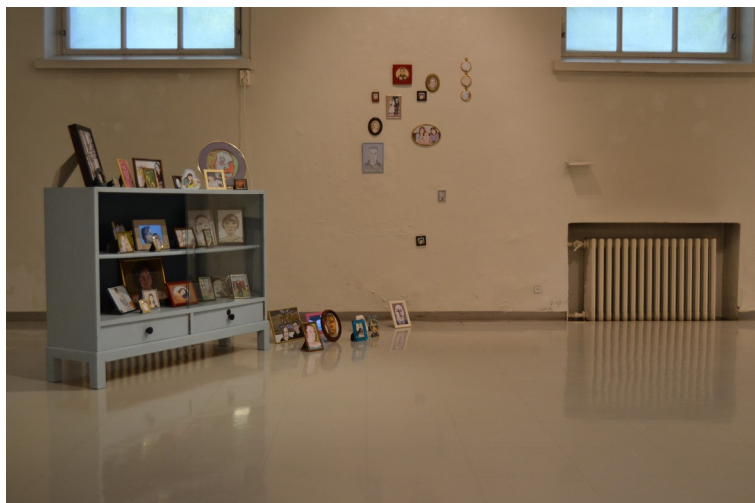
Lempilapsia

Muotokuva, muisto ja omakuva opinnäytetyössäni

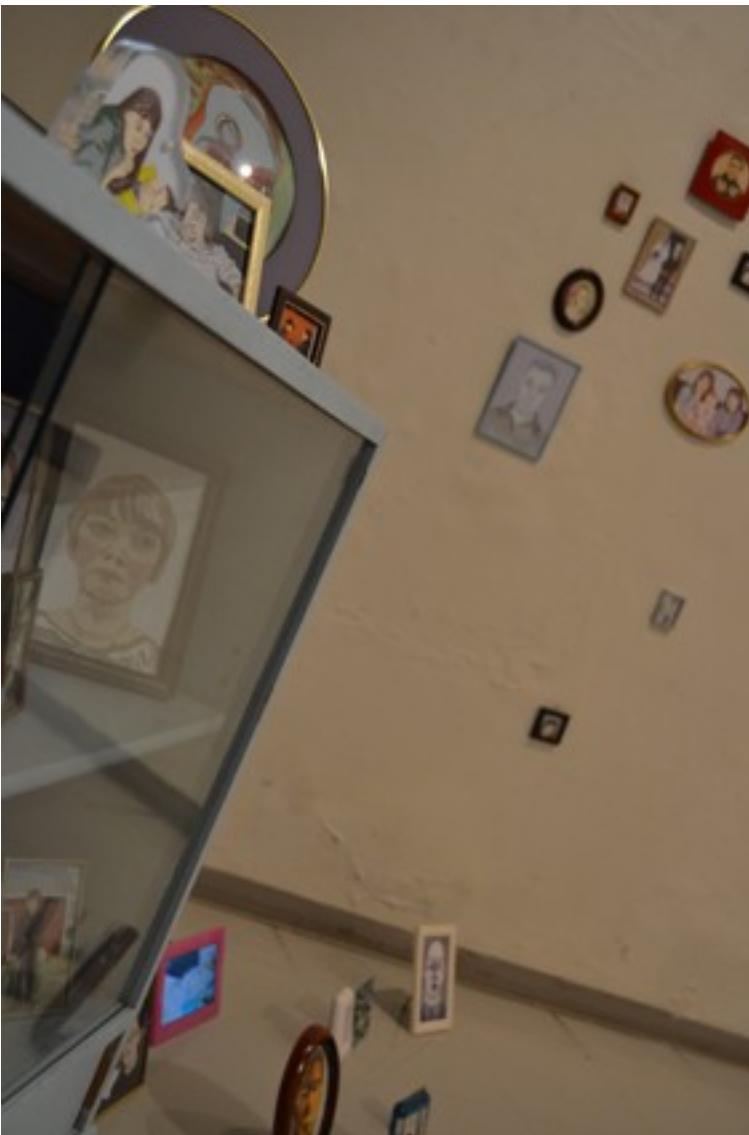
Muotokuvat

Opinnäytetyöni aiheeksi valitsin kasvojen tutkimisen piirtäen. Harjoitellessani kasvojen piirtämistä, pyysin malleikseni ystäviäni ja tuttaviani ja prosessin edetessä kiinnostuin enemmän malleista, kuin realististen kasvojen piirtämisen taidosta. Halusin viedä työskentelyäni enemmän muotokuvan suuntaan. Muotokuvan perinteet ovat pitkät ja ennen valokuvan keksimistä, on niiden funktio ollut käytännöllinen, muotokuvilla tallennettiin tärkeinä pidettyjä ihmisiä.

Opinnäytetyössäni halusin tehdä kuvia itselleni tärkeistä henkilöistä. Minua kiinnostaa paljon 1700- ja 1800-luvuilla kukoistanut miniatyyri muotokuvamaalaus. Miniatyyri muotokuvia käytettiin aikoinaan myös muisto- ja ystävyyslahjoina. Pientä kuvaa tärkeästä ihmisestä pystyi kantamaan vaikka mukanaan. Ajatus pienestä kuvasta, jossa on tärkeä ihminen viehättää minua. Lapsena ihailin mummolassa usein hyllyä, joka oli täynnä valokuvia sukulaisista pienissä kehyksissään. Monessa muussakin kodissa olen törmännyt vastaavanlaiseen kehyskavalkaadiin, josta katselevat ylioppilaat, hääparit ja reippaat koululaiset kuvistaan. Näen nämä valokuvahyllyt jatkumona muotokuvamaalauksen perinteelle, jossa henkilö tai tietty hetki henkilön elämästä on haluttu ikuistaa muistoksi. Omia muotokuviani tehdessäni olen lainannut muodon noista valokuvahyllyistä. Opinnäytetyössäni olen kehystänyt kuvani valokuvakehyksiin, jotka olen kerännyt kipputoreilta. Kehykset ovat installoitu piironkiin, joka on lapsuuden kodistani.



Lähestyn aiheitani sekä muotokuvan että valokuvan kannalta. Malleistani olen piirtänyt luonnosmaisia muotokuvia ja jatkanut niitä myöhemmin loppuun valokuvan tai muistikuvan avulla. Olen myös piiränyt jo olemassa olevia valokuvia malleista uudestaan, jotkut valokuvista ovat itseni ottamia ja toiset jonkun muun.



Muisto

Tutta Palin puhuu artikkelissaan Kuvia menneisyydestä (Aina uusi muisto, toim. Katarina Eskola ja Eeva Peltonen, 1997) muistojen tuottamisesta 1800-luvun loppupuolen säätyläiskulttuurissa Suomessa. Artikkelissa Palin pohtii valokuvien ja muotokuvien vaikutusta muistoihin ja muisteluun.

Palin kirjoittaa: ”Kiinnostavaa on, että monet 1800-luvun säätyläistön muistelukulttuurin piirteistä ovat nykyään yhä tunnistettavissa, tosin muuntuneina ja vähemmän velvoittavina mutta edelleen yhä ambivalenteina.,... Muotokuvaus levisi vähitellen valokuvan yleistymisen myötä säätyläistön piirissä kaikkien ulottuville niin, että nykyään tuskin voi välttyä tulemasta valokuvatuksi useita kertoja elämässään. Kirjeiden kirjoittamisesta on sittemmin paljolti luovuttu, mutta muotokuvia käytetään edelleen melko samalla tavoin kuin sata vuotta sitten.” Palin kirjoittaa artikkelissaan miten 1800-luvun jälkipuoliskolta lähtien elämän muutoskohtia ja siirtymäriittejä on dokumentoitu valokuvilla. Rippikuvat, ylioppilaskuvat, hääkuvat ja syntymäpäiväkuvat tulivat suunnilleen nykyisen kaltaisina suomalaisen säätyläistön käyttöön viimeistään 1890-luvulla.

Mummolani valokuvahyllyssä näen kaikki edellämainitut kuvat. Serkun rippukuva, enon ylioppilaskuva, vanhempien hääkuva ja mummon merkkipäiväkuva kymmenine ruusukimppuineen. Ja kuten aikaisemmin totesin olen nähnyt vastaavan laisen hyllyn monessa muussakin kodissa. Palin kirjoittaakin: ”Vaikka valokuvia on totuttu käyttämään erityisen itsestään selvinä muistelun välineinä, niitä voidaan ajatella myös äärimäisen teknisinä ja anonyymeinä.” Itse olen pohtinut samaa kun olen katsellut ikäänkuin samoja valokuvia eri paikoissa. Ihmiset vaihtuvat niissä, mutta puitteet pysyvät hyvin samankaltaisina. Omassa työssäni tämä onkin ollut yksi teema, jota olen käsitellyt. Olen halunnut tehdä henkilökohtaisia ja intiimeitäkin näkemyksiä itselle tärkeistä ihmisistä ja kuitenkin viitata teokseni muodolla johonkin yleisesti tunnettuun.

Nykyään kun digitaalinen valokuvaus on lähes syrjäyttänyt filmille kuvaamisen, ei muisto(valokuva)hyllyjä kerry ihmisten koteihin enään samaan tapaan. Valokuvat jäävät usein tietokoneiden sisälle säilytettäväksi tai kuvat jaetaan yhteisen muistelun kohteiksi johonkin sosiaaliseen mediaan, esimerkiksi FaceBookiin. Omassa työssäni tekniikka digitaalinen piirustus, kommentoi myös tätä. Olisiko digitaalisen piirustuksen mahdollisuutena palauttaa muotokuvan eksklusiivinen luonne digitaalisten valokuvien joukkoon? Valokuvan voi ottaa hetkessä, mutta digitaalisen muotokuvan tekeminen mallista tai kuvasta, vie aikaa, niinkuin öljyväreillä tai vaikka vesiväreilläkin tehty muotokuvamaalaus.

Omakeuva?

Teemu Mäki pohtii muotokuvan olemusta esseessään Työkalupakki ja esittää muotokuvamaalauksen aina paljastavan jotain tekijänsä ihmiskäsityksestä. Seuraavat kohdat esseessä kiinnittivät huomioni: ”Muotokuvan varsinainen sisältö on ihmiskäsitys, jota se ruumiillistaa. Oli muotokuvamaalarin

taktiikka mikä tahansa, (hyvän) muotokuvamaalauksen varsinainen aihe on maalarin ihmiskäsitys, ei mallin persoona tai henkilöhistoria.” ja ”...maalari ei voi kuvata vain malliaan, vaan muotokuvan todelliseksi aiheeksi nousee maalarin ja mallin välinen suhde, maalarin mallia koskevat kuvitelmat ja mielipiteet sekä varsinkin maalarin ihmiskäsitys.”⁸

Olen Mäen kanssa samaa mieltä, itselläni kiinnostus muotokuvaan, sen lisäksi että mallini ovat minulle tärkeitä, on kiinnostusta myös ihmisyydestä ylipätään. Olen aina pitänyt omakuvien tekemisestä. Peilistä itsensä katsominen ja piirtäminen antaa hetken mahdollisuuden ihmetellä kuka minä olen, tai paremminkin mikä ihminen on. Kasvojen muoto tuntuu oudolta ja siinä olevat elementit ihmisyyden symboleilta. Silmät joilla näemme maailman, korvat joilla kuulemme, nenä jolla nautimme tuoksuista ja suu jolla maistamme ja puhumme. Ja ihan kasvojemme verhon takana, on aivot ja ajatuksemme. On kuin kehomme olisi alus, jossa matkustamme ja päämme sen ohjaamo.

Sitä miten oma ihmiskäsitykseni näkyy muotokuvissani on vaikea arvioida. Ainakin koen etten pyri kaunistelemaan ihmisiä kuvissani, useasti mallini näyttävät kuvissa vanhemmilta ja rumemmilta kuin todellisuudessa. Uskon että kaikki ihmiset on kauniita, mutta kaikki ihmiset ovat myös epätäydellisiä. Malliani kuvatessani yritän välillä unohtaa, että tunnen mallini ja välillä taas erityisesti keskittyä tunteisiini ja ajatuksiini mallistani.

Mäki puhuu Työkalupakissa myös moniminäisyyden käsitteestä, siitä että ihmisessä on monia minuuksia, jotka virtaavasti vaihtuvat ja vaihtelevat henkilössä. Itse allekirjoitan tämän ajatuksen. Opinnäytetyöni nimi on Lempilapsia ja kuten aikaisemmin olen kuvannut, se koostuu monista pienistä tai pienehköistä muotokuvista joita olen tehnyt ystäväistäni, tuttavistani ja sukulaisistani. Vaihtoehtoisesti työni nimi olisi voinut olla omakuva. Ihmiset joita olen kuvannut kertovat minusta, koska heillä on paikka elämässäni ja he ovat myös vaikuttaneet ajatuksiini ja elämäni kulkuun. Ilman vanhempiani ei olisi minuakaan. Koen siis että osa minusta tai monta osaa ovat ne henkilöt joita elämässäni on, omakuvani rakentuu monien henkilöiden kuvista. Nimetessäni teostani halusin korostaa sitä, että kuvatut henkilöt ovat minulle henkilökohtaisesti tärkeitä, toisaalta myös sitä yleistä ajatusta että ihmiset ovat tärkeitä toisilleen. Siinä määrin tärkeitä, että heillä on tapana asettaa tärkeät ihmiset lähelleen valokuvan tai muotokuvan muodossa. Lempilapsia nimen takana on myös ajatus siitä, että jokainen on jonkun lapsi ja tärkeä.



Lähteet:

http://www.hockneypictures.com/iphone_pages/iphone_etcetera-02.php

http://www.mikkoijas.com/Mikko_Ijas/Koti.html

<http://www.youtube.com/watch?v=3oqUd8utr14>

<http://www.julianopie.com/#/artwork/painting/2010/2483>

http://fi.wikipedia.org/wiki/Digitaalinen_piirtäminen_ja_maalaaminen

http://fi.wikipedia.org/wiki/Konseptikuva_ja_konseptikuvitus

Digital Fantasy Painting workshop, Martin McKenna, 2004

How to draw vampires, Walter Foster Publishing Ink., 2010

Aina uusi muisto, toim. Katarina Eskola ja Eeva Peltonen, 1997

Mäki, Teemu, Näkyvä Pimeys esseitä taiteesta, filosofiasta ja politiikasta, 2005

Faure Walker, James, Painting the Digital River, 2005

Miniatyyrit, Sinebrychoffin taidemuseo, 2002

Taylor, Brandon, Art Today, 2003



