



Susanna Kiiski

AIKA

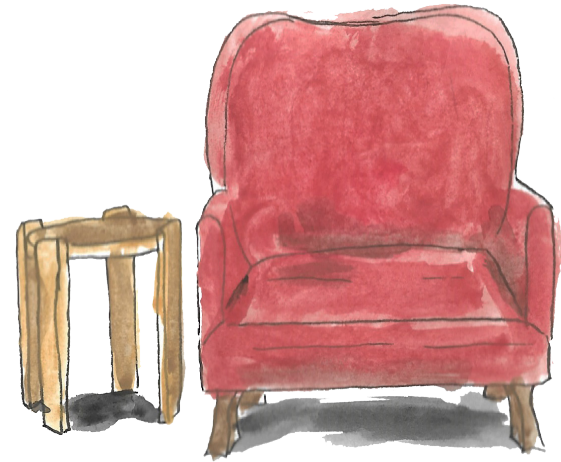
Kuvataiteen perusopetus, laaja oppimäärä

Lopputyö

Sara Hildén -akatemia

2021

JOHDANTO



Minua on aina kiehtonut ajatus siitä, että osaisin joskus tehdä liikkuvaa kuvaa. Olen kasvanut perheessä, jossa pidettiin lähes joka viikonloppu leffailta. Elokuvat ovat minulle tärkeitä samalla tavalla kuin jollekin esimerkiksi kirjat; minä vain tarvitsen lukemisen lisäksi myös jotain visuaalista.

Olen suuri piirroselokuvien ystävä – katselen mm. Disneyn ja Pixarin elokuvia ihailien ja kiinnittäen huomiota animaatioiden tekotapaan sekä piirrosjälkeen. Erityisesti vanhat, kuva kovalta piirretyt animaatiot kiehtovat ja ihmetyttävät minua – niihin on käytetty todella paljon aikaa ja sulavan kuvan aikaansaamiseksi piirrettyjen kuvien määrä on mieletön!

Yksi somesurannassani oleva esikuvani on Aaron Blaise. Hän on toiminut aikoinaan noin 20 vuotta Disneyn piirtäjänä ja nyttemmin tehnyt Youtubeen opetusvideoita animoinnista ja hahmosuunnittelusta. Mielestäni hän on todella taitava ja kekseliäs piirtäjä.

Lopputyön valinta oli minulle selvää heti – animaatio. En miettinyt ja pyöritellyt muita vaihtoehtoja, sillä animaation tekeminen on ollut suunnitelmissani jo pitkään. Seuraavaksi mietin, miten toteutan animaation.

Animaation tekemiseen on lukuisia vaihtoehtoja, mm. pala-animaatio, piksallaatio, piirrosanimaatio, tietokoneanimaatio. Puntaroin kahden vaihtoehdon välillä, piirros- vai tietokoneanimaatio. Aloitin animaation piirtämisen suoraan tietokoneelle TvPaint-ohjelmalla, johon olin jo aiemmin tutustunut. Tietokoneelle suoraan piirretty jälki ei kuitenkaan miellyttänyt minua. Halusin olla suorassa kosketuksessa käyttämäni materiaaliin, ilman mitään elektronisia välikäppäleitä. Halusin ihan oikeasti piirtää: tuntea ja nähdä kynän liikkeen paperissa.



Vietin yhden päivän katsellen erilaisia animaatiota YouTubessa. Huomasin ihailevani rosoista, luonnosmaista piirrostyylä. Sitten eteeni tuli Hiroshi Morin Chair-niminen piirrosanimaatio, joka oli piirretty musteella paperille. Tämän nähtyäni tein päätöksen, että piirrän animaation kuva kovalta paperille ja skannaan piirustukset tietokoneelle.

Kun tekniikka oli päätetty, jäljelle jäi aiheen pohdinta.

Olin perehtynyt ihmiseen ja ihmisen tunteisiin viimeisillä maalaustunneilla. Maalasin monia ihmisen kasvoja erilaisine tunteineen ja maalasin myös hieman inhorealistic kuvia kännykän liiallisesta käytöstä. Minulla oli selkeä tunne, että jatkan tämän aiheen äärellä.

Ensimmäinen ajatus oli, että tekisin animaation juurikin kännykän käytöstä. Se aihe kuitenkin himmeni aika nopeasti. Halusin lopputyöni olevan enemmänkin tulkinanvarainen, halusin päästä piirtämään ilman mitään tarkempaa aihealuetta. Halusin piirtää ihmisestä ja ihmisyydestä, mutta en liian rajoitetusti.



SUUNNITTELU JA LUONNOSTELU

Aihe oli minulle helppo: ihminen ja ihmisuus. Käytin alussa paljon aikaa siihen, että keksisin jonkin tarinan ja juonen. Olin lopputyön alkuvaiheessa hetkellisesti hukassa; mistä aloitan, mitä piirrän, kuinka etenen. Jossain vaiheessa luovuin tarinan ideoinnista ja ajattelin, että minun on nyt vain päästävä piirtämään – silloin työ alkoi ikään kuin tehdä itse itseään.

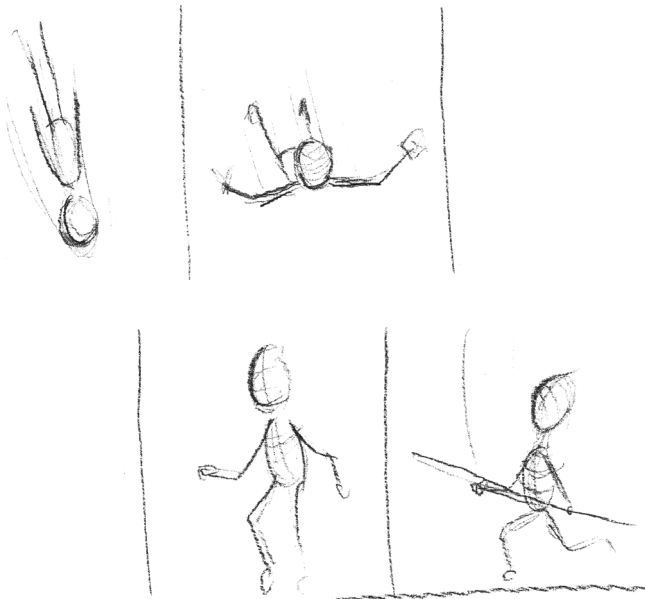
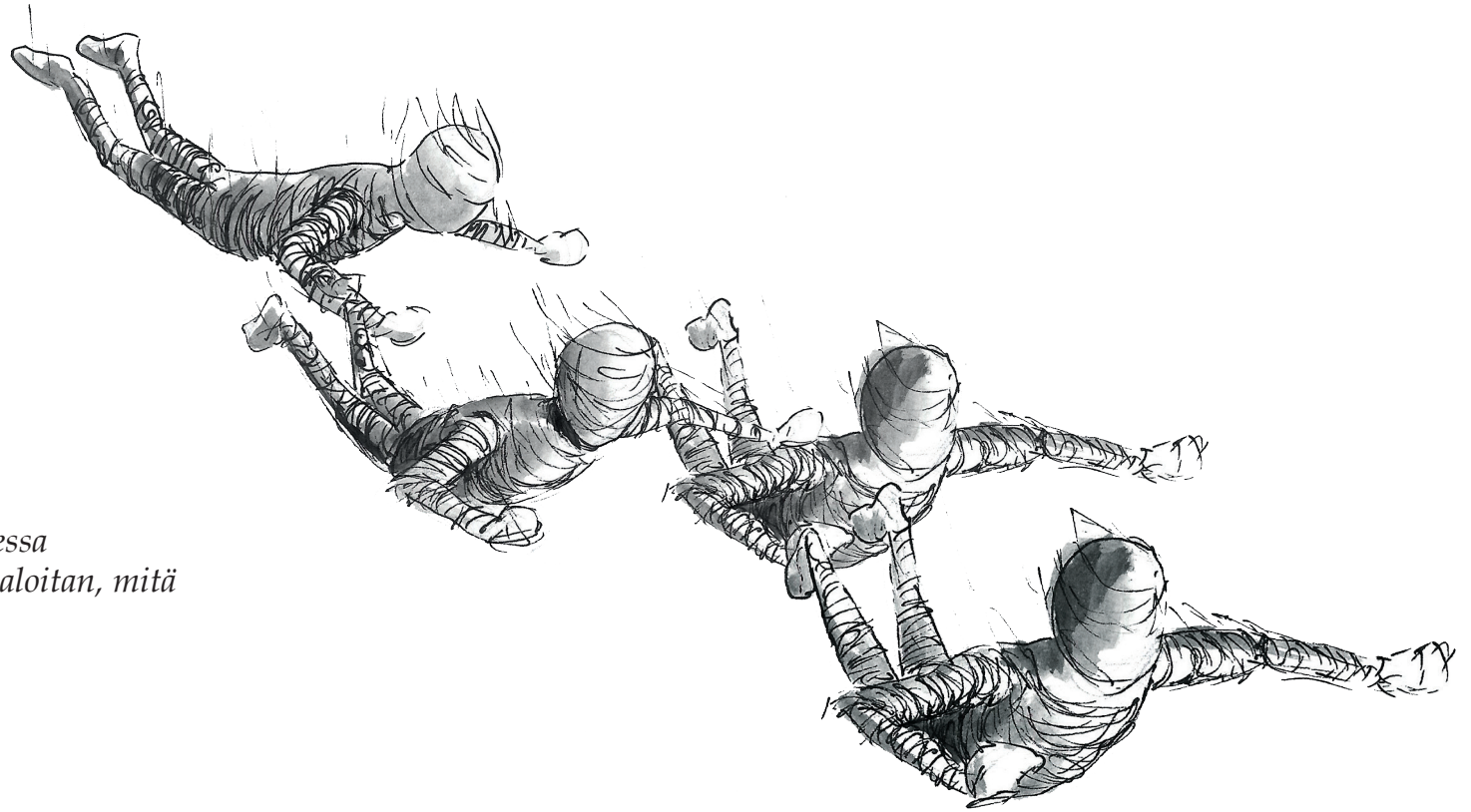
Tiedostin jo ennen koko lopputyön aloittamista, että animaation tekeminen vaatii aikaa. Tein jo alussa päätöksen siitä, että animaationi ei tarvitse olla niin sulava, kuin esimerkiksi elokuva-animaatioissa, joissa yksi sekunti pitää sisällään 12-24 kuvaa. Työhöni tulee noin 8-10 kuvaa per sekunti.

Usein piirtäessäni olen hyvin tarkka mittasuhteista ja perspektiivistä. Luonnosmainen jälki ei ole minulle itsestäänselvyys. Olin kuitenkin ihastunut luonnosmaisiin animaatioihin ja tiedostaessani lopputyöhöni vaaditun piirtämisen määrän, luonnosmaisen jäljen valinta vahvistui entisestään.

Animaatio alkaa tippuvalla hahmolla – niin kuin minä; tipuin vain alemmas ennen kuin sain asioista kiinni. Työskentely on edennyt täysin vailla käsikirjoitusta ja sen suurempaa ajattelua. En ole pakottanut itseäni piirtämään jotain, mikä ei tunnu hyvältä. Tarina on syntynyt minusta ja edennyt omaa tahtiaan. Käytin muistini tukemiseksi storyboardia eli kuvakäsikirjoitusta: piirsin lyhyitä, nopeita sarjakuvaluonnoksia tulevista kohtauksista, joita halusin animaatiooni.

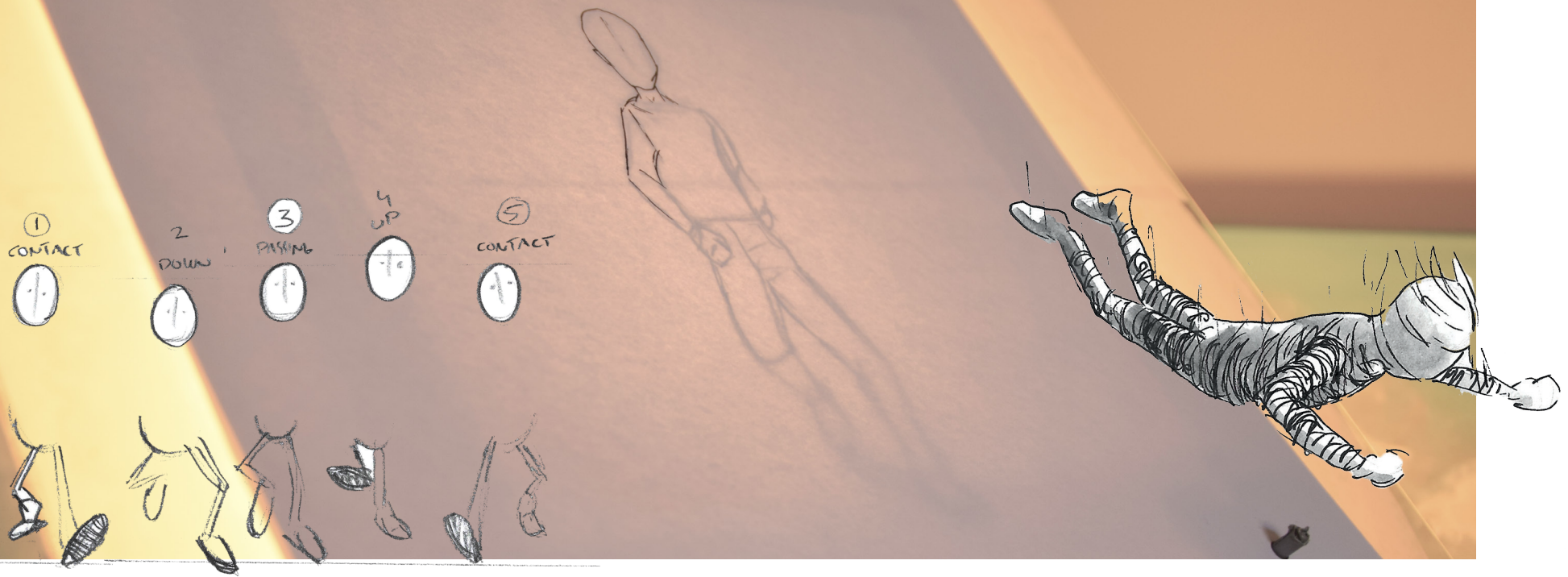
Tein animaation pienissä osissa: sain idean, toteutin sen, ja vasta sitten aloin miettimään animaation seuraavaa vaihetta. Joskus se syntyi kuin itsestään, joskus idean ja inspiraation löytyminen vei enemmän aikaa.

*"Olin lopputyön alkuvaiheessa
hetkellisesti hukassa; mistä aloitan, mitä
piirrän, kuinka etenen."*



TÄYTEKUVAT

Ennen virallisten kuvien piirtämistä piirsin pikaiset luonnoskuvat, jotka sitten kuvasin StopMotion-nimisellä kännykkäsovelluksella. StopMotion ohjelmalla valokuvataan piirustukset, ja ohjelma toistaa kuvat videon tavoin. Tämän jälkeen pystyin hyvin arvioimaan, tarvitaanko tähän animaation vaiheeseen vielä lisää täytekuvia, jotta se olisi tarpeeksi sulavaliikkeinen. Koin tämän työvaiheen todella tärkeäksi, vaikka se olikin aikaa vievää.



PIIRTÄMINEN

Kun olin hyväksynyt piirtämäni luonnokset ja varmistanut liikkeen toimivaksi, piirsin animaation tulevat lopulliset kuvat mustekynällä. Käytin apuna itse tekemääni valopöytää, jotta pystyin piirtämään luonnokseni juuri niin kuin olin sen luonnostellut. Olen rakentanut valopöytäni vanhasta pöytälaatikosta asettamalla sen sisään lampun ja kanneksi vanhasta taulusta otetun lasilevyn. Animaation tekoa varten jouduin hieman muokkaamaan valopöytäni:

- ♦ Asensin lasin alle maitolasiksi maalautuvaa kontaktimuovia, jotta piirtopöydän valo ei olisi liian kirkas
- ♦ Teippasin ruuvit piirtopöydän alareunaan, jotta saisin paperin pysymään paikallaan oikeassa kohtaa (ja rei'itin jokaisen käyttämäni paperin).

Animaatiota piirtäessä oli tärkeää nähdä pari edeltävää kuvaa, jotta seuraavan kuvan hahmottaminen olisi helpompaa - valopöydän käyttäminen oli siis ensiarvoisen tärkeää.



"Minun oli kaivettava esiin kaikki tähänastiset piirrokset, joita oli kertynyt jo noin sata, ja alettava maalaamaan."

MAALAAMINEN

Yhdessä vaiheessa tekoprosessin aikana istuin alas miettimään ja katselemaan piirtämiäni kuvia. Niistä puuttui selvästi jotain. Olin piirtänyt kaikki kuvat pelkällä mustekynällä. Halusin kuvaan varjot. Piirsin pikaisesti muutaman kuvan koemielessä ja maalasin niihin varjot – ihastuin siihen ja päätin toteuttaa sen. Minun oli siis kaivettava esiin kaikki tähänastiset piirrokset, joita oli kertynyt jo noin sata, ja alettava maalaamaan.

Halusin piirtää aina työskentelyvaiheessa olevan kohtauksen valmiiksi, ennen kuin aloin maalaamaan siihen varjoja ja värejä. Oli huomattavasti mukavampaa tehdä "liukuhihnalla" aina samaa työvaihetta, kuin vuorotella piirtämisen ja maalaamisen välillä.

Pitkän piirtämisen jälkeen oli todella vapauttavaa päästää maalaamaan. Viivoja piirtäessä työ tuntui jotenkin orjalliselta ja jollain tapaa tarkalta hommalta. Piirustusprosessi oli ihana lopettaa vesiväreillä maalaten ja antaa pensselin vain levittää väriä suurpiirteisesti työhön.

Tykkään animaatiossani siitä, että varjot ja värit heiluvat eivätkä ne ole maalattu täysin samoihin kohtiin suhteessa muihin piirroksiin. Se tuo siihen taiteellista vivahdetta ja luonnosmaisena jäljen.

SKANNAUS

Kun yksi kohtausta oli valmistunut, oli skannauksen vuoro. Yhdessä kohtauksessa saattoi olla noin neljäkymmentä kuvaa, joten skannaus vei melkoisesti aikaa. Pohdin aluksi erilaisia skannausvaihtoehtoja. Olisinko voinut vain laittaa piirustukset nippuun ja syöttää ne skanneriin? Olisin varmastikin, mutta osa töistäni oli vesivärin jäljiltä kovin koppuraisia ja ajattelin, että skannausjäljestä saa varmasti siistimmän, kun ne skannaa yksitellen. Mietin myös, että olisin kuvannut jokaisen kuvan erikseen järjestelmäkameralla, jotta piirustukset olisivat valotukseltaan parasta mahdollista.

Päätin kuitenkin skannata työt omalla skannerilla kotona, sillä se tuntui kuitenkin parhaimmalta ja helpoimmalta ratkaisulta. Olen katsonut muutaman elokuvan skannatessani omaa animaatiotani. Ehkäpä juuri siitä syystä tämä vaihe oli itselleni erityisen rentouttavaa ja mukavaa.

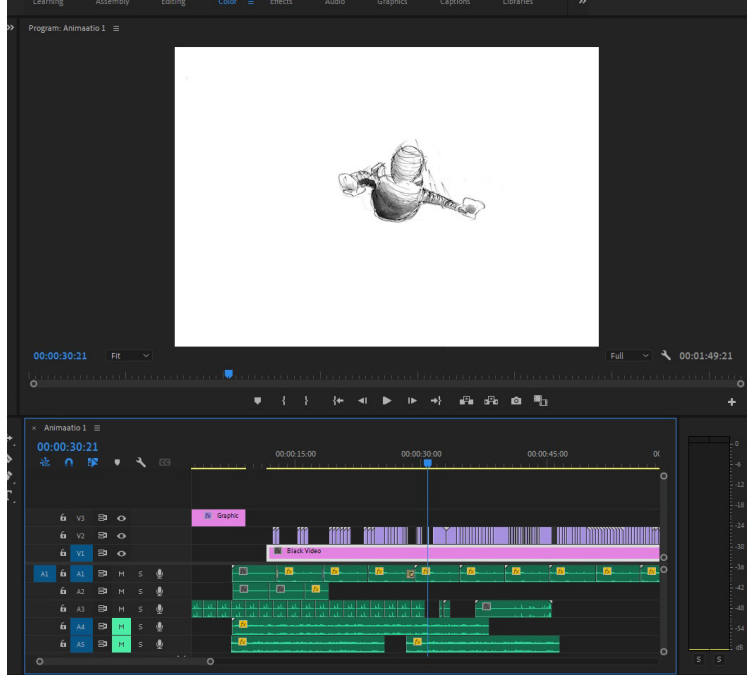
EDITOINTI

Ensimmäinen ongelma tuli vastaan, kun halusin hahmon pysähtyvän hetkeksi. Ajatus samojen kuvien piirtämisestä uudelleen ja uudelleen ei houkutellut yhtään, mutta en myöskään halunnut pysäyttää kuvaa paikoilleen, jolloin siitä jäisi puuttumaan luonnosmainen värien ja viivojen heilunta.

Mielestäni paras ratkaisu oli videoeditointi, joten päädyin siihen: piirsinn vain muutaman saman kuvan ja kopioin piirtämiäni kuvia animointiohjelmalla niin paljon, että sain riittävän pitkän pysähdyksen hahmooni. Näin säästin paljon aikaa. Olenkin käyttänyt tätä taktiikkaa paitsi pysäytetyissä kohtauksissa kuin myöskin kävelykohtauksissa.

Editoin animaationi Adobe Premiere Pro -ohjelmalla, joka oli minulle työni puolesta jo entuudestaan tuttu. Ohjelman käyttö sujui minulta nopeasti ja vaivatta.

Pidän todella paljon editoimisesta ja tämä olikin lopputyön tekemisen yksi parhaista vaiheista. Editoidessa pystyin luomaan pitkiäkin taukoja hahmon liikkeelle ja esimerkiksi zoomaamaan kuvaa tarvittaessa.



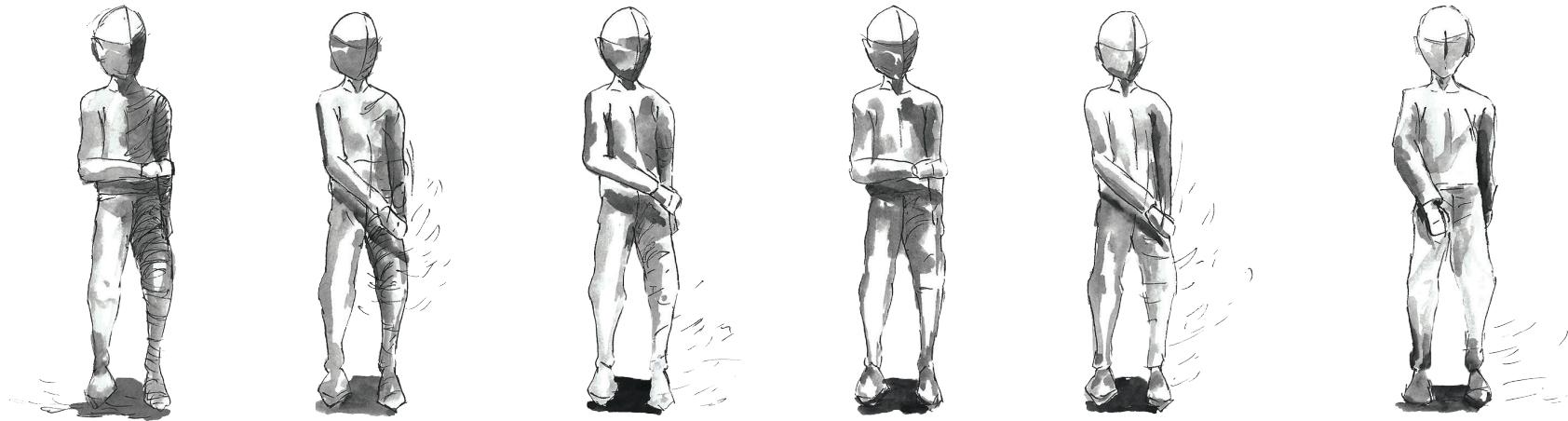
"Ensimmäinen ongelma tuli vastaan, kun halusin hahmon pysähtyvän hetkeksi."

ÄÄNET

Halusin lisätä animaatioon myös äänen. Se oli suunnitelmassani jo alusta asti. Pyörittelin mielessäni, että varmaan jotain musiikkia taustalle. Kuitenkin animaatiota tehdessä pidemmälle ja pidemmälle luovuin ajatuksesta lisätä siihen musiikkia. En kokenut sen sopivan animaatioon ja se tuntui jotenkin liian selkeältä ja määrittävältä. Musiikin valitseminen olisi todella vaikeaa, sillä musiikki on voimakas elementti. Äänen oli oltava jotain muuta.

Ääntä on joka puolella. Matalia, korkeita, siriseviä, teräviä. Jotkut äänet tuntuvat koko kehossa tärinänä. Halusin luoda äänimaiseman, joka menee syvälle ja tuntuu. Halusin tuottaa äänet itse. Tein lähes kaikki äänet omalla suullani, esimerkiksi tuulen äänen tuotin puhaltamalla mikrofoniin. Pidin sen aiheuttamasta matalasta jylinästä, se porautui suoraan aivoon. Ääniä oli todella hauska tehdä.

Muokkasin äänet Adobe Audition -ohjelmalla.



TEKEMINEN OPETTAA

Vaikeinta koko prosessissa oli piirtämisen aloittaminen. Mitä piirrän ja mitä animaatiossa tapahtuu? Olin alussa melko lukossa ja ajattelin, että täytyykö animaatio vaihtaa sittenkin maalaukseen. Verkkaisen alun jälkeen piirtäminen alkoi kuitenkin sujua ja tarina kirjoitti itse itsensä. Toinen haaste oli ajan käyttö. Tiedostin, että piirrettävää oli paljon, mutta en ottanut tarpeeksi huomioon sitä, että minun täytyi myös luonnostella ja suunnitella – ei vain pelkästään piirtää. Pientä vaikeutta tuotti myös selkäongelmani, jonka vuoksi piirtämiseen kerralla käyttämäni aika oli välillä todella rajallista.

Kun olin päässyt piirtämisessä ja suunnitelmassa hyvään vauhtiin, työskentely tuntui miellyttävältä. Oli hienoa päästä tekemään jotain, mitä en ollut koskaan aiemmin tehnyt, mutta mistä olin jo pitkään haaveillut. Olen välillä liian ankara itselleni ja ajattelin lopputyötä tehdessäni, että tämä ei ole riittävää. Minun on tehtävä enemmän ja paremmin. Ajattelin että voisin olla parempi, pystyn kyllä parempaan. Lopulta kuitenkin mieleni rauhoittui ja ajattelin, että tällä kertaa tästä tulee tämän näköistä ja ensi kerralla voin luoda taas jotain erilaista. Prosessi on opettanut minua olemaan armollisempi itselleni.

Olen tyytyväinen kokonaisuuteen. Olen tehnyt paljon töitä ja oppinut luottamaan siihen, että minä kyllä osaan. Olen innokas oppimaan uutta ja odotan jo innolla seuraavaa projektia, missä voin käyttää oppimiani taitojani.



200 PIIRUSTUKSEN JÄLKEEN

Tämä tekemäni teos on tehty erityisesti minulle. Niin kuin aiemmin jo kirjoitin, olen haaveillut animaation tekemisestä kauan. Tämä teos on merkki siitä, että minä pystyn. Minä osaan ja voin.

Elämässä tapahtuu yllättäviä asioita yllättävinä hetkinä. Nämä odottamattomat asiat ja reagointi niihin kuvastuu teoksestani. Jokaisella meistä on omat asiat ja huolenaiheet, joiden kanssa pitää tulla toimeen ja löytää niihin itselle sopivat ratkaisut.

Hahmo muuttuu animaation aikana aika radikaalisti. Piirtäessäni alkoi tuntumaan, että tämän on muututtava. Tahdoin lisätä väriä ja hieman erilaista piirrostyleä. Tämä muutos sopii animaation kulkuun todella hyvin, sillä myös piirroshahmon elämä muuttuu animaation aikana.

En avaa animaation tarinaa sen enempää; toivon, että jokainen sen katselija voi tulkita sen omalla valitsemallaan tavalla.

Valmis teos verrattuna lähtökohtaan oli hyvin erilainen, mutta perimmäinen ajatus kuitenkin säilyi – ihminen, ihmisuus ja elämä. Olen laittanut teokseen osan minua – se ei ole omakuva, mutta olen jättänyt siihen itsestäni muutakin kuin pelkän piirrosjäljen.

