

Kuvataiteen perusopetuksen lopputyö

Tuomas Ahola

The Hermit (2026)

Sara Hildén -akatemia 2026

Ohjaajat: Riikka Ajanki ja Anni Toivonen

Minä kuvantekijänä

Olen Tuomas Ahola, 18-vuotias opiskelija ja olen käynyt kuvataidekoulua kaikki 11 vuotta. Aloitin kuvataidekoulun jo ensimmäisellä luokalla, sillä vanhempani ehdottivat minulle toista harrastusta tasapainoksi jalkapallolle. Minun äidin puolen sukuni on aina ollut hyvinkin taiteellinen ja siksi äitini ehdotti minulle kuvataidekoulua. Lupasin silloin itselleni, että kävisi kaikki 11 vuotta ja sen lupauksen olen itselleni pitänyt.

Olen aina ollut helposti inspiroituva ja luova sekä hyvin kiinnostunut rakentamaan asioita. Kasvaessa intohimo luomiselle ja rakentamiselle ei ole kadonnut vaan muuttanut ainoastaan hieman muotoaan. Erityisesti minua inspiroi muiden aikaansaannosten näkeminen sekä kokeminen. En ole koskaan suoranaisesti fanittanut ketään tiettyä taiteilijaa tai henkilöä, mutta olen aina arvostanut ja inspiroitunut nähdessäni muiden teoksia sekä aikaansaannoksia. Olen myös käynyt satunnaisesti erilaisissa näyttelyissä.

Suhteeni taiteeseen

Kirjoitin perusopintojen lopussa, että taide on jokaisen oma asia ja oma kokemus ja näin taide voi olla mitä tahansa. Olen edelleen täysin samaa mieltä itseni kanssa asiasta. Taidetta on kaikkialla ja jokainen voi kokea sen eri tavalla. Jollekin toiselle joku asia voi olla taidetta, mutta joku toinen ei välttämättä edes huomaa koko asiaa omasta näkökulmastaan johtuen.

Olen oppinut ja kehittynyt vuosien varrella taiteen tekemisessä ja sen arvostamisessa. Olen esimerkiksi kehittynyt juuri niissä taiteen aloissa, jotka ovat minua kiinnostaneet eniten. Olen myös oppinut tuomaan taiteeseeni enemmän kantaa ottavia teemoja, joilla olen pyrkinyt tuomaan teoksiini samaistumispintaa sekä herättämään tunteita katsojassa tai kokijassa. Minulla on mielestäni myös vahvat ja selkeät arvot, jotka varmasti näkyvät teoksissani enemmän kuin itse huomaankaan. Olen myös varma siitä, että ne ovat alkaneet näkyä entistä enemmän ajan saatossa, sillä käsitykseni maailmasta ja arvoistani on muuttunut ja vahvistunut kasvaessani.

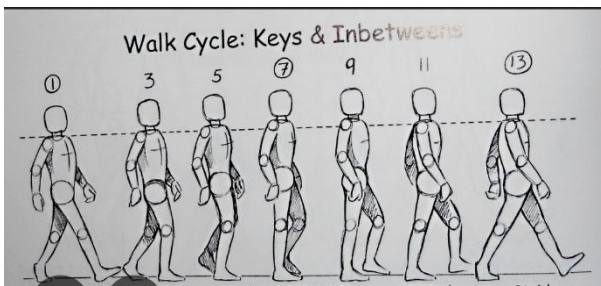
Minun on vaikea huomata tuovani omia ajatuksiani esille taidetta tehdessäni, mutta jälkeen päin voin helpommin huomata, että olen tuonut esille ajatusmaailmaani huomaamattani, jos olen tuonut niitä esille ollenkaan. Usein taiteeni on ainakin omissa silmissäni ihan vain luovuuden aikaansaantia enkä ole miettinyt omaa ajattelutapaani sen enempää. Voi kuitenkin olla, että en vain itse huomaa tuovani arvojeni esille alitajuisesti.

Lopputyössäni kuitenkin huomaan helpommin tuoneeni esille omia arvojeni ennakkoluulottomuudesta sekä oikeudenmukaisuudesta. En ole ainakaan tietoisesti tuonut arvojeni näin voimakkaasti mukaan taiteeseeni ja siksi pidänkin päättötyöni jäljestä erityisen paljon.



Katsaus syventäviin opintoihin 9.–10. vsk

Syventävien opintojen aikana keskityin erityisesti niihin kursseihin, jotka minua kiinnostivat eniten. Eniten minua on aina kiinnostanut kaikessa taiteessa käsin tekeminen ja erityisesti esimerkiksi arkkitehtuuri ja liikkuva kuva. Minulla oli syventävien opintojen aikana myös kursseja esimerkiksi sarjakuvataiteesta sekä muusta kuvataiteesta. Mieleenpainuvinta syventävien opintojen aikana on ollut varmasti kaikki suurimmat työt, joista suurin osa on liittynyt joko arkkitehtuuriin tai animaatioihin. Molemmissa huomaan selkeästi kehittyneeni, sillä molemmissa kehityksen näkee hyvinkin konkreettisesti töiden laadussa. Kehitys ja sen näkeminen on myös motivoinut minua. Parhaiten kehityksen olen huomannut erityisesti animaatioiden suhteen. Olen tehnyt kuvataidekoulun aikana usean animaation, ja jokaisessa olen huomannut kehittyneeni aikaisemmasta. Siksi laskisin ne kaikki minulle merkittävimiksi teoksiksi. Sain myös suoritettua



syventävien opintojen aikana omia tavoitteitani, jotka liittyivät pääosin kehittymiseen ja uuden oppimiseen sekä kokeilemiseen. Opintojen aikana itselleni mieleistä oli aikaisempien taatojeni harjaannuttaminen sekä aikaisemman tiedon päälle uuden lisääminen. Tämä tavoite lisäsi minun motivaatitani esimerkiksi animaatioiden sekä arkkitehtuurin parissa, joissa molemmissa

sain paljon kertausta jo aikaisemmin opittuihin asioihin sekä opin myös paljon uutta vanhojen taitojen lisäksi.

Syventävien opintojen aikana aloin myös käsittelemään erilaisia itselleni tärkeitä aiheita enemmän, kuin aikaisemmin. Suurimmassa osassa töistäni pyrin pitkälti vain visualisuuteen, mutta etenkin loppu puolen töissäni aiheiden käsitteleminen lisääntyi. Töissäni tyypillistä on myös ollut usein se, ettei teemat ole välttämättä täysin selvät katsojalle, vaan jokainen saattaa kokea teoksen omasta näkökulmastaan ja sitä kautta nähdä siinä jotain erilaista kuin muut. Esimerkiksi useissa animaatioissani pyrin aina välttämään puhetta ja sitä kautta jokainen saattaa nähdä teoksen teeman hieman eri tavalla, sillä puhe ei ole ohjaamassa katsojaa niin sanottuun ”oikeaan suuntaan”. Pyrin myös jokaisessa teoksessani käsittelemään hieman eri aiheita, jos edes valitsin mitään selkeää aihetta. Tätä kautta myös motivaationi pysyi ja pysy korkealla, sillä pääsen joka teoksessa ja työssä kokeilemaan jotain uutta sekä tekemään sitä juuri sellaisen, kun sillä hetkellä minusta tuntuu.

Lopputyön aihe, tekniikka ja tavoite

Lopputyön nimi: *The Hermit*

Lopputyössäni halusin käsitellä aihetta, jota en ole suoranaisesti käsitellyt aikaisemmin. Aiheekseni valitsin yksinäisyyden ja omat varjot, sillä tiesin, että saisin aiheen pohjalta tehtyä teoksesta



visualisesti sekä tarinallisesti kiinnostavan. Päätin lähteä toteuttamaan aihettani animaationa ja inspiraatiota hainkin muista nukkeanimaatioista, joita olin netissä nähnyt. Yksi tällaisista animaatioista on nukkeanimaatio nimeltä *GRUFF*, josta hain inspiraatiota hahmojeni kanssa. Tarinaani en kuitenkaan halunnut ottaa suoraan vaikutteita mistään muusta teoksesta ja siksi kirjoitin tarinan kokonaan omasta päästäni. Voi kuitenkin olla, että olen alitajuntaisesti ottanut mallia jostain teoksesta, jota en vain muista itse.

Tekniikan kanssa minä tiesin lähes heti, että haluan tehdä animaation kolmiulotteisilla nukeilla sekä rakentaa kaiken rekvisiitan itse. Olen aikaisemmin tehnyt monia animaatioita, mutta en ole koskaan aikaisemmin käyttänyt näin paljon vaivaa hahmoihin ja niiden yksityiskohtiin.

Yksityiskohdat olivatkin sellainen osa animaatiotani, johon halusin etenkin hahmojen kohdalla kiinnittää erityisesti huomiota. Tiesin myös, että

kolmiulotteisten hahmojen kanssa olisi helpompi animoida sekä saisin tehdä hahmoista juuri sellaiset kuin ajattelin.

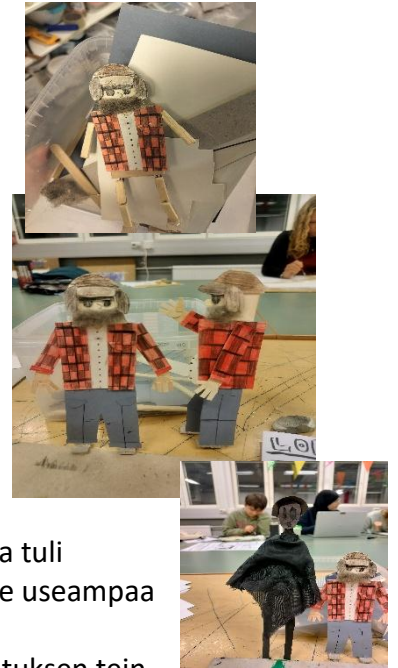
Päätavoitteenani animaation kanssa oli saada aikaan nöyrästi paras animaatio, jonka olen koskaan aikaisemmin tehnyt. Halusin myös keskittyä teoksessani yksityiskohtiin sekä herättää katsojassa erilaisia tunteita ja ajatuksia riippuen katsojassa. Tavoitteena oli, että jokainen, joka keskittyy teokseeni, saattaa nähdä sen hieman eri tavalla, kuin joku toinen. Olen itseeni tyytyväinen tavoitteideni suhteen, sillä onnistuin niissä omasta mielestäni yllättävänkin hyvin. Animaatiossa ja hahmoissa on paljon yksityiskohtia, vaikkakin niitä olisin silti halunnut lisätä vielä hieman enemmän, jos aika olisi riittänyt. Teoksen tarina on mielestäni myös puhutteleva ja se näyttäytyy jokaiselle kokijalle hieman eri tavalla (ainakin testiyleisössä). Teos on myös mielestäni visuaalisesti kiinnostava.

Animaatiota tehdessä opin myös paljon uutta. Opin esimerkiksi tulevaisuutta ajatellen, miten nuket ja setti kannattaa rakentaa, jotta ne olisivat mahdollisimman kestäviä. Teoksessani halusin myös näyttää aikaisempaa osaamistani esimerkiksi tekemällä animaatiosta sulavaa sekä tarinasta yhtenäisen.

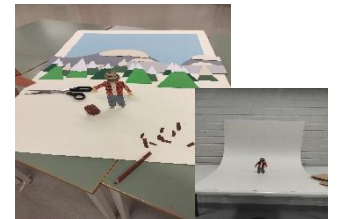
Lopputyön työskentelyprosessi

1. Aloitin lopputyöni **suunnittelemalla**, minkälaisen työn halusin tehdä. Tiesin suhteellisen nopeasti, että halusin tehdä animaation, sillä se oli minusta kiinnostavin tapa suorittaa lopputyö ja minulla oli myös paljon aikaisempaa kokemusta animaatioista. Suunnitelmiini kuulu tarinan luomisen lisäksi myös hahmojen ja koko animaation tunnelman miettiminen. Halusin animaatiooni tietynlaisen tunnelman ja päätinkin lähteä edistämään sitä hahmoilla, ympäristöllä sekä minimaalisella äänimaisemalla. Suunnittelin ensin tarinan päässäni ja sitten mietin millaiset halusin hahmoista tehdä.

2. Aloitin fyysisen työ rakentamalla **nuket** animaatiota varten. Halusin tehdä hahmot lähes kokonaan komiulotteiseksi, kuitenkin jättäen nukkejen takaa avoimiksi, jotta voisin liikutella sekä animoida niitä helpommin. Koska jätin nuket takaa paljaksi, päätin kompensoida sitä tekemällä nukeista useamman version eri kuvakulmista katsottuna. Tarinassa esiintyy vain kaksi hahmoa. Tarinan päähahmo on erakko, jolle tein kaksi nukkepohjaa, joita pystyy liikuttamaan monella eriakselilla. Toinen pohja oli tarkoitettu edestä kuvattaviin kohtauksiin ja toinen sivusta kuvattaviin kohtauksiin. Molemmille pohjille tein päällysteet pääosin kartongista. Sivusta kuvattavalle pohjalle tein kuitenkin kaksi eri päällystesarjaa, jotta voisin kuvata hahmon liikettä molempiin suuntiin. Tarinan toinen hahmo on varjo, jolle tein vain yhden kokonaisen nukan, jotta säästäisin aikaa. Tämän nukan valmistin hieman eri tavalla. Tein ensiksi nukelle pohjan puutikuista (niin kuin kaikille muillekin nukkeille) ja sen jälkeen päällystin sen tummiin kankaisiin ja pään tein kartongista. Hahmosta tuli kokonaan kolmiulotteinen eikä minun siksi tarvinnut tehdä hahmolle useampaa eri nukkea.

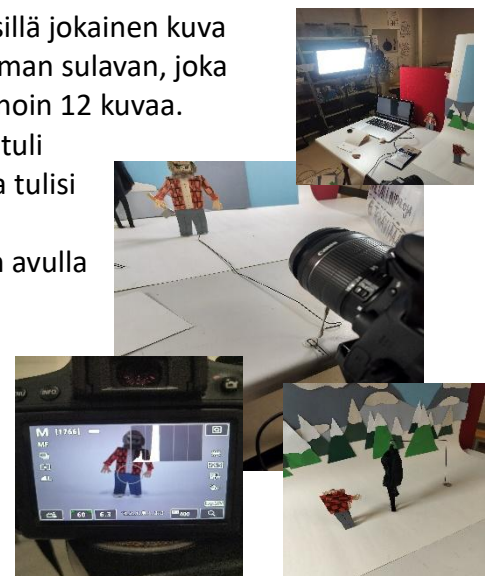


3. Hahmojen jälkeen tein fyysisen **kuvakäsikirjoituksen**. Kuvakäsikirjoituksen tein kokonaan paperille sarjakuvamuotoon ja siinä näkyi jokainen kohtaus yksinkertaisesti piirrettynä. Kuvakäsikirjoitukseen kirjoitin myös jokaisen kohtauksen kuvakoon sekä äänimaailman, jotta minun ei tarvitsisi enää miettiä niitä kuvausvaiheessa. Kuvauksen aikana en muokannut käsikirjoitusta juuri lainkaan, mutta tein kuvausvaiheessa muutaman muutoksen esimerkiksi taustaan tai rekvisiittaan helpottaakseni kuvaus prosessia.



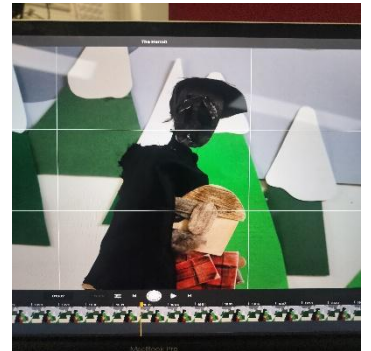
4. Viimeinen vaihe ennen kuvaamista oli **rekvisiitta** ja sen luominen. Tein Animaatiota varten yhden suuren taustan kartongista. Tausta oli maisemakuva, johon kuului vuoria sekä puita. Suuri tausta auttoi myös siinä, ettei minun tarvinnut tehdä useampaa taustaa eri kohtauksia varten, vaan saatoin käyttää saman taustan eri kohtia kuvastamaan eri paikkoja. Rekvisiittaan kuulu myös paljon pienempiä elementtejä, kuten kirves, halkoja sekä telttä, jotka kaikki valmistin pääosin kartongista, puukepeistä ja muista tavallisista "askartelutarvikkeista".

5. **Kuvaus** vaihe oli kaikista pisin vaihe koko projektin aikana, sillä jokainen kuva piti kuvata käsin ja halusin tehdä animaatiosta mahdollisimman sulavan, joka tarkoitti sitä, että jopa yhteen sekuntiin materiaalia menisi noin 12 kuvaa. Animaatiota kuvatessa hahmoja ja kaikkea muuta liikkuva tuli liikuttaa pieniä määriä joka kuvaa varten, jotta animaatiosta tulisi mahdollisimman sulava. Kuvaamisessa käytin apuna kahta valaisinta tasaamaan valoa sekä läppäriä ja kameraa, joiden avulla koko animaatio kuvattiin. Kuvausprosessi oli myös eniten ongelmia aiheuttanut vaihe. Kuvaukseen liittyi paljon pieniä asioita, jotka saattoivat hankaloittaa kuvaamista, kuten kameran tai taustan liikkuminen sekä valaistuksen pitäminen tasaisena. Käytin kuvaamisvaiheessa myös paljon omia keksimiäni tekniikoita esimerkiksi kävelyä kuvatessani, jota saisin pidettyä etäisyydet tasaisina ja



realistisina kameraan nähden. Näin sain myös vältettyä sen, ettei jotkin asiat tai hahmot hyppisi kamerasta katsottuna liian isoja etäisyyksiä kerrallaan.

6. Viimeinen kokonainen vaihe oli **äännet** ja niiden laatiminen. Äännet olivat erityisen tärkeä vaihe, sillä ne herättävät koko animaation eloon ja antavat sille syvyyttä. Koska äännet olivat viimeinen vaihe minun listallani, minulle tuli luontevasti kiire niiden kanssa. Aloin jo miettiä, että pitäisikö äännet jättää kokonaan pois ajanpuutteen takia, mutta onneksi en niin tehnyt, sillä maailma tuntuu huomattavasti eloisammalta niiden kanssa. Päätin kuitenkin aikaa säästääkseni ladata kaikki käyttämäni äännet ilmaisilta sivustoilta, joissa olisi tekijänoikeusvapaita ääninauhoja, joita voisin käyttää työssäni. Olen yllätynyt miten hyvin äännet lopulta toimivat animaatioissa, ja ne luovat mielestäni lähes täydellisesti juuri sellaista tunnelmaa tarinaan, jota alussa ajattelin. Äännet tarvitsivat siis vain ladata netistä ja asetella oikeille paikoilleen sekä lopuksi vielä leikata ja säätää oikean kuuloisiksi. Tähän hommaan käytin elokuvan muokkaus ohjelmaa, jolla sain helposti aseteltua ja muokattua ääniä haluamallani tavalla.



Itsearviointi

Työskentelyssä helpointa oli ehdottomasti hahmojen tekeminen. Hahmojen tekeminen oli hauskaa ja siinä sain käyttää niin paljon vapauksia kuin halusin. Sain tehdä hahmoista juuri sellaiset kuin halusin. Eniten ongelmia minulle tuli kuvausvaiheessa esimerkiksi hahmojen kuvaan mahtumisen kanssa, mutta olen onneksi kuvannut useita animaatioita aikaisemmin, joten osasin odottaa, että kuvausprosessi ei tulisi olemaan helpointa. Osasin myös ratkaista ongelmat itse ja välillä se vaati jopa uusien kehittämien väsäämistä sinitarrasta, jotta saisin pidettyä esimerkiksi hahmojen liikkeen tarpeeksi suurena, mutta samaan aikaan tarpeeksi minimaalisena. Kuvausprosessi oli myös minun lempi työvaiheeni koko päättötyössäni, sillä siinä pääsin näyttämään todellisen osaamiseni. Kuvaamisen aikana hahmot myös heräävät eloon ja tarina kehkeytyy todelliseen muotoonsa. Tarinan luominen ja edistymiseni näkeminen motivoi minua entisestään ja tästä syystä pidin koko päättötyön tekemisestä kovasti.

Opin päättötyötä tehdessä myös paljon. Jos aloittaisin päättötyön tekemisen nyt tällä tiedolla ja taidolla tekisin muutoksia ehkä hieman ääniin ja rakentaisin nukkejen tiettyjä osia vahvemmista materiaaleista, jotta kuvaus vaiheessa niitä ei tarvitsisi enää paikkailla. Olen kuitenkin hyvin tyytyväinen itseeni ja lopulliseen työhöni sillä läpäisin monellakin tapaa tavoitteeni. Animaatiosta tuli sulava sekä sen tunnelma on juuri sellainen, kun sen halusinkin olevan. Hahmot ovat myös kiinnostavia ja yksityiskohtaisia ja voin sanoa ylpeästi, että tämä kyseinen animaatio on helposti paras animaatio, jonka olen koskaan tehnyt.

Lopuksi voin sanoa, että olen hyvin tyytyväinen lopputulokseen ja että opin paljon työskentelyn aikana. Opin paljon asioita esimerkiksi ajankäytöstä ja siitä, miten animaation työprosessista saa tehtyä mahdollisimman helpon sekä miellyttävän itselleen.