

Kõrgem Kunstikool Pallas

Maaliosakond

## Pildikeele loomine animafilmile “Libahunt”

Lõputöö

Eneli Rõigas

Juhendaja: Kaspar Tamsalu

Tartu 2020

# Sisukord

SISSEJUHATUS.....	3
1. Novell “Libahunt”.....	4
1.1 August Gailit.....	4
1.2 Miljöö ja tegelased.....	4
1.3 Süžee.....	6
2. “Libahundi” kujundamise protsess.....	7
2.1 Eeltöö (inspiratsioon ja referentsmaterjali kogumine).....	7
Lisa 1: Edgar Valteri kaaneillustratsioon (1992).....	9
2.2 Case Study I (Klaus).....	9
2.3 Case Study II (Aaron Blaise).....	11
2.4 Tegelaste disainimine.....	12
3.1 Eeltöö (inspiratsioon ja referentsmaterjali kogumine).....	19
3.2 Töö protsess.....	20
3.3 Illustratsioonide võrdlus.....	23
KOKKUVÕTE.....	24
SUMMARY.....	25
KASUTATUD KIRJANDUS .....	26

# SISSEJUHATUS

“Libahunt” on 1926. ilmunud novell, mille autor on August Gailit. Novell räägib süngest Urgvee soost, kus ialgi päike ei paista, ja keset mida leiab aset lugu libahuntidest, üksindusest ja väljatõrjutusest.

Lugesin lühijuttu „Libahunt“ esimest korda gümnaasiumis, sellest ajast saadik jäi see mind kuidagi kummitama. Kujutasin selle stseene ette animatsioonina ja tegin neist väikeseid visandeid. Üsna nišš ja üldiselt täiskasvanutele mõeldud “autorianimatsioon” on Eestis väga kõrgel tasemel ja lastele suunatud animatsioonid nagu Leiutajateküla Lotte (2006) ja hiljuti välja tulnud Sipsik (2020) on samuti olnud edukad ja rahva seas populaarsed, kriitika kõrvale jättes. Priit Pärna animatsioonid ja Lotte on nagu kaks ekstreemsust, mille vahel on Eestis tühi auk. Seda paningi ehk teismelisena kõige rohkem tähele, vaadates palju välismaist animatsiooni. Sealtekkis ka soov, et see tühimik millegagi täidetaks, ja seda väljendabki minu lõputöö eesmärk: visualiseerida novell “Libahunt” animatsiooniprojektiks. Lõputöö sisaldab endas peategelaste disaine, visandeid tegelastest kui huntidest, näoilmeid ja ka kaks illustratsiooni andmaks edasi "Libahundi" üldist esteetikat ehk kuidas võiks animatsiooniprojekt päriselt välja näha.

Kirjalikus osas kirjeldan konteksti loomiseks novelli miljööd ja süžeed ning annan ülevaate autorist. Seejärel kirjeldan disainide loomise protsessi eeltööst ja algsetest siluettidest kuni viimistluseni. Viimasena kirjeldan illustratsioonide tööprotsessi, materjali kogumisest lõpetuseni ja kasutatud programme ning töövahendeid.

# 1. Novell “Libahunt”

Libahunt on 1926. aastal ilmunud lühijutt, mille kirjutas August Gailit.

## *1.1 August Gailit*

August Georg Gailit sündis 9. jaanuaril 1891 Sangaste ligidal. Tema isa oli lätlane ja vanaisa arvatavasti liivi verd, kuid päritolule vaatamata pidas Gailit end eestlaseks ja eesti kirjanikuks ning kuulus kirjanike rühmitusse Siuru. Kooli ajal tekkis tal huvi ilukirjanduse vastu ja juba 1910. aastal avaldas ta oma esikteose “Kui päike läheb looja”, seejärel töötas Gailit ühes Läti toimetuses ajakirjanikuna ja esimese maailmasõja ajal oli ta sõjaväekorrespondent. 1918. aastast tegelas ta Postimehe toimetuses, avaldades kirjanduslikke arvustusi ja artikleid (Kampmaa, 1936).

Aastatel 1922–1924 elas ta Saksamaal, Prantsusmaal ja Itaalias ning seejärel töötas kutselise kirjanikuna Tartus, hiljem Tallinnas. Saksa okupatsiooni ajal oli Gailit Tallinna raehärra, mistõttu ta oli sunnitud aastal 1944 põgenema Rootsi, kuhu ta ka maetud on (Valdaru, 2006). Gailit suri aastal 1960 (Hinrikus, i.a).

Gailiti novellides on tihti esikohal fantastiline element. Ta uurib inimese loomust, kaldudes isegi psühhopatoloogiasse, ja esitab hingelisi mõistatusi. Tema tegelased on tihti kuidagi imelikud või ebanormaalsed, hingeliselt haiged (Kampmaa, 1936). Gailiti tuntumate teoste seas on Ekke Moor ja Toomas Nipernaadi.

## *1.2 Miljöö ja tegelased*

Peatükis viitan ja tsiteerin August Gailiti novelli „Libahunt“ (1926). Urgvee on soo tihedate metsade ja rabade taga, mida täidab külm hall udu. Urgvees ei paista iialgi päike, taevas on hall ja nõgine. Tuuline on vaid talvel, siis tuiskab. Soos elavad urgveelased on kahvatud ja õelad, tegelevad nõidumistega ja käivad libahuntideks. Sures viiakse Urgvee elanikud sohu, seepärast on kevadised udud mürgised ning sügiseti võib kuulda sajatusi, hüüdeid ja kisa. Urgveelaste väitel on need surnute hinged, kes soos ekslevad. Keset sood elab Enrik koos oma isaga vaeses ja armetus

hurtsikus, mis „seisab kõikuval pinnal nagu teisedki ses ääretus soos, kaetud sambla, okste ja kividega“, väike aken soo poole, madala nõgise laega. Enrik ja ta isa elavad näljas ja viletsuses, tühjades salvedes jooksevad rotid.

Urgvee põlised elanikud on kortsulised, kollased, tuhkhallide juustega, kavalate silmade ja pikkade kondiste sõrmedega. Nad on veretud, hallid ja tigidad, neil on kuri silm ning nad kõnelevad sosistades ja leelutades “otsekui sõnadega mürki sülitades”.

Loo peategelaseks on Enrik, arg poiss Urgvee soost. Ta on üksildane ja teiste poolt vihatud. Räägitakse, et ta isa olevat naise ja teised lapsed sohu meelitanud ja ainult Enriku alles jätnud, et oleks, keda vihata. Enrik hakkaks isale vastu, aga ta kardab seda teha. Ta vihkab Urgveed ja selle elanikke, ta tahaks sealt ära minna koos Hundvaga, kes tema lähedal elab. Enrik armastab Hundvat ja tahaks talle seda öelda, aga ei suuda. Enrik on soo elanike poolt tõrjutud, ta räägib kaugetest päikselistest metsadest ja maadest ja seda peetakse totraks. Hundina on teda kirjeldatud kui noort ja tugevat, pruunika ja tiheda karvkattega ja valgete ja teravate kihvadega, „mis ulatuvad ta suust välja ja on teravad kui saed“.

Enrik armastab Hundvat. Hundva on veekarva silmadega tütarlaps, veretu ja arg. Ta istub päevast päeva akna ees ja vaatab sohu, vahel kurvalt lauldes. Ta on vaikne, elutu ja “ta silmades pole ainsatki soovi ega tahtmist”. Hundva ei hooli Enrikust, pigem meeldib talle Enriku isa. Hundina kirjeldatakse teda kui pehme kollaka karvaga, pruuni triibuga üle selja, säravate kihvadega, punaste ninasõõrmetega ja suurte hallide inimsilmadega. Hundina on ta täis rõõmu ja vallatust.

Enriku isa on luine, tuhkruga habemega, ta pikk kogu on “loogas kui kidur soomänd”. Ta on üsna tuhm, kitsaste siniste huultega, hõredate valkjate juustega. Ta käib vaarudes, “ikka endamisi itsitades, iialgi silma vaatamata”. Enriku isa ei taha tööd teha ja talle ei meeldi inimesed. Ta soovib vaid lehada, käed risti rinnal. Vähesed käivad ta manu, kuna ta ei viitsi puhuda ja nõiduda, nagu teised urgveelased. Ta tunneb Enriku vastu põlgust ja viha. Hundina kirjeldatakse teda kui teravate hammastega, puredes metsik. Nii Enriku isa kui Ullat on kirjeldatud kui ripendava kollakashalli karvaga, sabad häbelikult jalge vahel.

Hundva ema, Ulla, on nõid ja Enriku isa sõber. Ta on vana ja pime, sassis juustega üle mullakarva näo, silmad “jooksnud tühjaks kui allikad”. Ulla on kuulus oma puhumiste ja nõidumistega. Ta oskab ravitseda haigeid, valmistada rikastele pisuhändi, ennustada tulevikku ning näha minevikku. Räägitakse, et ta teadvat põrgu väravate asukohta, mis olla Urgvee rabades. Tema pattude koorem arvatakse olevat sedavõrd suur, et “nendega võivat täita Urgvee sood õitsevaks nurmeks”. Ulla on rikas, aga keegi pole näinud ta tagakambri kirste, mis on täis kulda, hõbedat ja muid varandusi. Ta kannab nartse ja luusib mööda sood, „hüpates kui rohutirts mättalt mättale“. Pole inimest, kes ei kardaks Ullat.

### ***1.3 Süžee***

Peatükis viitan ja tsiteerin August Gailiti novelli „Libahunt“ (1926). Ühel päeval tuleb Enriku ja ta isa juurde Kristjuhan, kes nuttes kurdab, et libahunt on tapnud tema hobuse. Ulla ütles Kristjuhanile, et Enrik on süüdlane. Enrik jookseb vihaselt Ulla juurde, kuid talle tuleb vastu Hundva, huultel veri. Enrik mõistab ahastades, et hoopis Hundva tappis libahundina Kristjuhani hobuse. Hundva ei kahetse tehtut, talle meeldib vabalt loomana joosta. Ta pakub Enrikule, et temagi hundina jookseks ja Hundva emahundina kaasa kutsuks, siis ehk meeldiks talle Enrik.

Hilissügisel saab Enrik teada, et tema isa abiellub Hundvaga. See on tema jaoks viimane piisk karikas ja ta üritab Urgveest minema minna, aga pärast mitu päeva kestnud rännakut jõuab ta jällegi samasse kohta hurtsiku ees ja annab alla. Pulmapäeval palub ta Hundvat, et teda hundiks muudetak. Hundva asetab hundinaha Enriku peale ja muudab Enriku libahundiks.

Enrik jookseb hundina läbi soo ega taha enam Urgveest lahkuda. Ta jookseb koos teiste huntidega ja murrab elanike loomi. Tema isa ja teised mehed üritavad Enriku maha lasta, aga ei õnnestu. Ühel päeval tuleb Enrikule emahundina vastu Hundva. Nad hakkavad aina tihedamini ja kauem ühes jooksmas käima ja on koos rõõmsad, kuid iga kord läheb Hundva inimesena tagasi. Kord saab ta Enriku isa käest nuhelda, kuna talle ei meeldi, et Hundva Enrikuga libahundiks käib. Peale seda ei lähe Hundva pikka aega tagasi Enrikuga jooksmas. Viimaks kevadel naaseb ta emahundina Enriku juurde, ega lähe enam tagasi. Enriku isa käib neid püssiga varitsemas, kuid Enrik ja Hundva

narrivad teda ega hooli sellest, kuid ühel päeval saab Hundva Enriku isa püssist pihta ja sureb. Enriku isa viib nuttes ära Hundva laiba ja Enrik vannub ahastuses Urgveele kättemaksu.

Kokkuvõtlikult räägib novell “heast” inimesest, kes on lõksus temale ebameeldivas ja ebasobivas kohas, ja kui lootusetu on tal kannatustest vabaneda. Urgvee on täis inimesi, kes on Enriku jaoks amoraalsed ja kes teda tõrjuvad. Ta saab teada, et ka tema ainus silmarõõm on täpselt nagu kõik teised ja kes tagatipuks abiellub Enriku isaga. Viimaks Enrik murdub, muutudes hundiks.

Libahundiks saamist võib tõlgendada kui muutumist samasuguseks nagu kõik teised Urgvees, aga Enrik ei taha enam kunagi saada tagasi inimeseks (“urgveelaseks”). Ta keeldub üldse enam hea ja kurja paradigmast osa võtmast, muutudes näiliselt tundetuks ja saades vabaks. Samas vihjab novell, et temas säilivad teatud tunded Hundva vastu ja isegi olles alla andnud kõik unistused tulevikust ja saanud hundiks, ei suuda ta põgeneda kannatustest ja on sügavas ahastuses Hundva surmast.

## **2. “Libahundi” kujundamise protsess**

Tegelaste kujundamisel otsisin kõigepealt sobivat inspiratsiooni ja referentsmaterjali ehk näidete kogumit, millest lähtudes kujundasin “Libahundi” pildikeele. Analüüsisin ja joonistasin läbi kõige meelepärased inspiratsiooniallikad ehk teatud illustratsioonid kunstnikult Edgar Valterilt ja ja endiselt Disney animaatorilt Aaron Blaise’ilt. Värvimise ja varjutamise osas uurisin ja võtsin eeskujuks animafilmi Klaus.

### ***2.1 Eeltöö (inspiratsioon ja referentsmaterjali kogumine)***

Referentsmaterjali kogusin mitmest allikast, näiteks Pixivi ja Pinteresti kaudu ja rahvusarhiivi fotoinfosüsteemist. Lisaks tegin ka ise pilte Kambja vallas asuvast lagunevast talumajast ja selle ümbrusest. Rahvusarhiivi fotoinfosüsteemist salvestasin vaid pildid aastatest 1800-1940, enamasti 20. sajandi algusaastatest. Ma ei soovinud ennast liigselt sellest reaalsusest piiritleda lasta, kuna esiteks seda ei ole eriti suures mahus ja hea kvaliteediga dokumenteeritud ja teiseks on Urgvee piisavalt müstiline koht, et teatud veidrus või konks võib seal vabalt esineda. Pigem soovisin ma, et

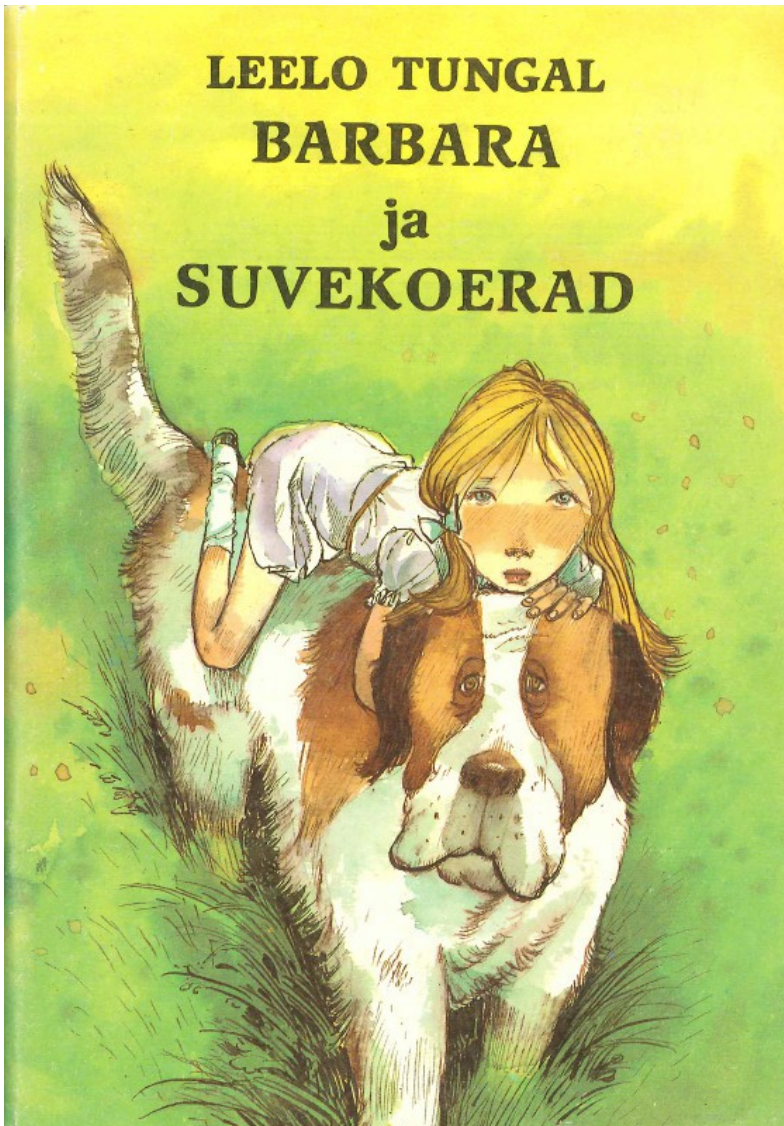
Urgvee disain oleks huvitav ja omapärane ning mitte väga konkreetset 19-20. sajandi Eesti talupoegade tüüpilise igapäeva peegeldus. Samas ma ei tahtnud, et kujundus liialt ulmeline või ebarealistlik oleks.

Võtsin eeskujuks soome-ugri rahvaste šamanistlikku riietust ja kultuuri ning Valteri illustratsioone, aga ka fotosid loodusest. Mulle meeldisid Valteri tegelaste kujundused, eriti raamatust “Arabella, mereröövli tütar” ja kaaneillustratsioonilt raamatule “Barbara ja suvekoerad” (**lisa 1**). Rusuva atmosfääri poolest võtsin eeskujuks animatsioonid Aeon Flux, Watership down ja Angel’s Egg, kuid töö käigus minu visioon muutus ja nende mõju jäi kujundamisel üsna minimaalseks. Nii tegelaste kujundamisel kui ka illustratsioonides olevate pooside jaoks kasutasin endast tehtud fotosid. Niimoodi oli tööprotsess kiirem, kuna anatoomia ja poosid olid silmaga nähtavad ja ma ei pidanud puhtalt enda fantaasiast kehasid ja poose konstrueerima. Loomade disainimisel võtsin tööprotsessi alguses eeskujudeks Aaron Blaise, Claire Wendling, Frank Frazetta ja Robert Kuhn.

Lõpuks olid kõige suurema mõjuga paar Edgar Valteri illustratsiooni, animafilm Klaus, referentsmaterjalist soome-ugri temaatika ja loomade kujundamisel Aaron Blaise’i joonistused.



## Lisa 1: Edgar Valteri kaaneillustratsioon (1992)



### ***2.2 Case Study I (Klaus)***

Värvimise stiili poolest olin kolme valiku vahel – viimistletud ja 3D efektiga nagu Klaus (2019), joonte ja lamedate toonidega nagu The Little Mermaid (1989) ja paljud teised Disney joonisfilmid või eksperimentaalsem akvarelliga maalitud visuaal nagu Belladonna of Sadness (1973). Lõpuks otsustasin eeskujuks võtta animatsioonifilmi Klaus, mille lavastas Sergio Pablos ja mis ilmus aastal 2019. Tegu on tehnilise poole pealt üsna revolutsioonilise filmiga, mis uurib, kuidas oleks traditsiooniline animatsioon edasi arenenud, kui lääne animatsioonistuudiod ei oleks üheksakümnendatel aastatel hakanud kasutama animatsioonide loomiseks 3D programme.

Filmitegijad uurisid, mida saaks teha paremini ja mis stilistilised valikud on seni olnud tingitud tehnilistest piirangutest. Analüüsi joonisfilmide tegemise protsessi ja jõuti järeldusele, et valgustust saab edukamalt kasutada loo edasi andmiseks, kuna valgustus on seni olnud joonisfilmides üsna lihtne. Tegelased kipuvad maalilistel taustadel välja nägema “nagu peale kleebitud”, seega saab parandada taustade ja tegelaste kokkusobivust (Zahed, 2019).

Klausi tegelased koosnevad visuaalselt seitsmest kihist (väljaarvatud alusvärvid): vari, päikesevalgus, spekulaarne valgus, *occlusion*, *subsurface scattering* ja varjus viibides taevavalgus ning teistelt pindadelt peegelduv valgus (**lisa 2**). Spekulaarse valguse all mõeldakse väga heledaid valguseid näiteks silmades. *Occlusion* on vari, mis tekib kahe pinna vahel, näiteks kui suruda kaks näppu kokku. *Subsurface scattering* on nahal tekkiv soe punakas efekt kui sellest paistab valgus läbi. Filmis on kasutatud erinevate materjalide jaoks ka erinevaid tekstuure, näiteks nahk on jäetud siledaks ja riietele on tekitatud säbruline efekt (Zahed, 2019). Kihtidega töötamine on mulle tuttav meetod ja arvutis illustreerimise tehes jaotan enda pildid kihtideks järgides samu põhimõtteid. Võiks öelda, et animafilmi Klaus puhul on visuaalselt tegu “liikuvate maalidega”, mis näevad välja nagu teiste animafilmi puhul enne produktsiooni tehtud maalid, et filmi kontsepti edasi anda. Kavatsen sarnaseid kihte ja mingil määral 3D efektiga stiili ka ise “Libahundi” projektis kasutada, nii tegelaste kui ka illustreerimise värvimisel.

## Lisa 2: Klaus the Art of the Movie (2019)

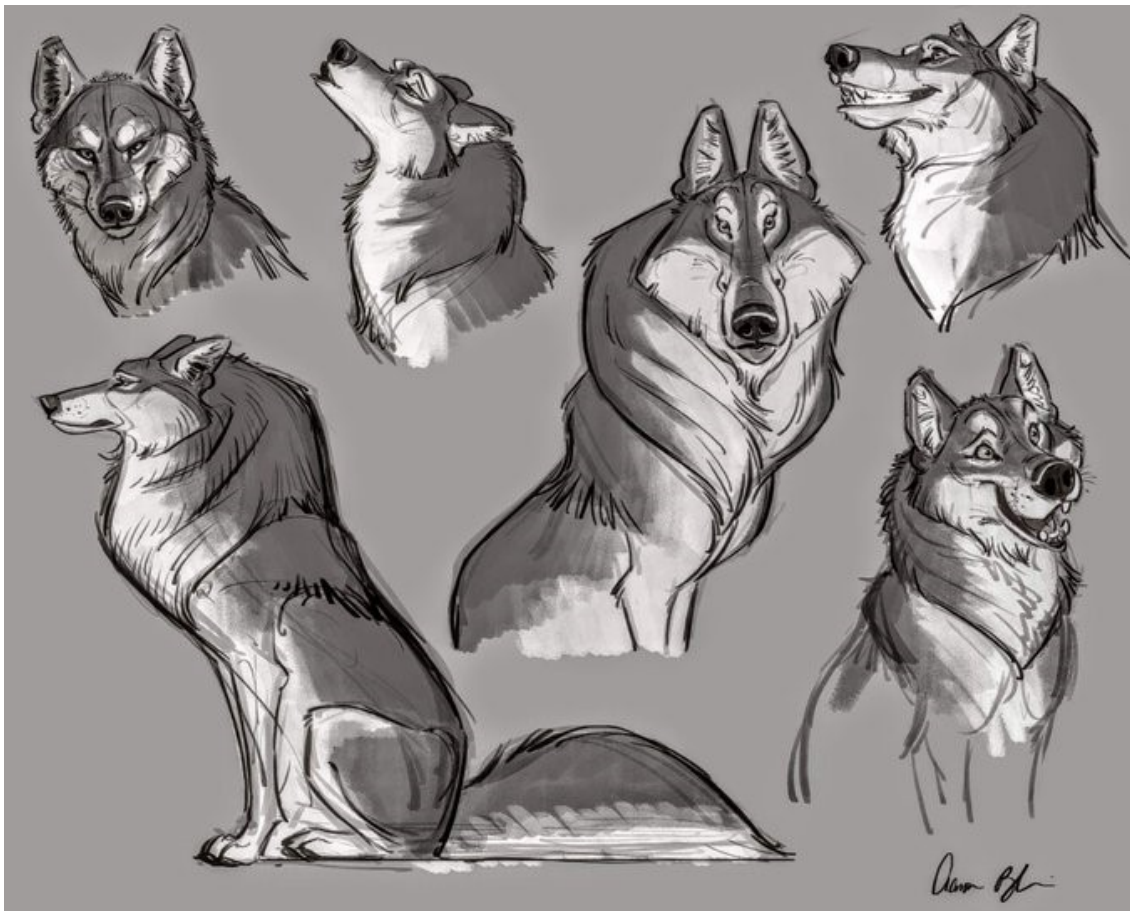


### 2.3 Case Study II (Aaron Blaise)

Aaron Blaise töötas kakskümmend üks aastat Disneys ja on animaatorina osalenud muuhulgas joonisfilmide "The Rescuers Down Under", "Kaunitar ja Koletis", "Aladdin", "Lõvikuningas", "Pocahontas" ja "Mulan" tegemisel, samuti kaaslavastas ta animafilmi "Vennad Karud" (IMDb) (Kohmakas lause. Tuleks ümber sõnastada). Blaise'il on aastakümneid kogemust näiteks koerlaste joonistamisel-animeerimisel. Tema stiil ja kuidas ta tegelasi konstrueerib on hea eeskuju "Libahundi" huntide disainimisel. Vaadates videol teda joonistamas, on võimalik jälgida, kuidas ta

vorme lihtsustab ja stiliseerib. Aaron Blaise'i disainitud tegelastega on publikul lihtne suhestuda, sest ta kujutab loomi piisavalt realistlikult ja samas neid osavalt stiliseerides. Selleks võimendab ta tegelaste ekspressiivsust nende kehade proportsioonidega liialdades ning liikumisel ja miimikas neid antropomorfiseerides. Blaise keskendub kõigepealt emotsiooni tabamisele, teisejärgulisena korrigeerib ta vajadusel anatoomiat.

### **Lisa 3: Aaron Blaise'i visandid huntidest (2018)**



#### ***2.4 Tegelaste disainimine***

Animafilmi puhul, mis on emotsionaalne, on oluline, et vaataja saaks tegelastega kergesti suhestuda. Seetõttu otsustasin karakterite disainimisel hoida võrdlemisi realistlikku joont. Üleliialdatud stiliseering ei ole kindlasti halb ja sellega saab jutustada ka tõsisema loo, nagu näiteks Disney "Üles". Äärmiselt lihtsustatud vormide kasutamisel on omad põhjused - näiteks komöödilise

efekti jaoks või raha kokkuhoiu nimel (Arraga, 2014). Selliseid põhjuseid ma Libahundi hüpteetilise animafilmi jaoks ei leidnud.

Joonistamisel kasutasin traditsioonilist paberit ja pliiatsit ning digitaalselt töötasin *Adobe Photoshop*'is ja *SAI* digimaalimise programmis. Esialgseid väiksemaid mustvalgeid eskiise tegin ka spetsiaalse tušipintsliga.

Alustasin siluettide loomisega, mis aitas mul seada tegelaste kujundustele raamistik ja mille käigus kujundasin tegelastele erinevaid kostüümivariante. Seega pidin mõtlema, mis piirangud on Urgvee riietusel – aeg, kliima, kangas ja nahk, ümbritsevate piirkondade mõjutused ja nii edasi. Tegelaste kujundamisel pidin eriti meeles pidama, milliseid kujundeid kasutan ja joonte rütme. Toetudes siluettidele, otsustasin teha väikesed visandid võimalikest kostüümidest (**lisa 4**). Kokku tegin neid kuuskümmend, igale tegelasele viisteist.

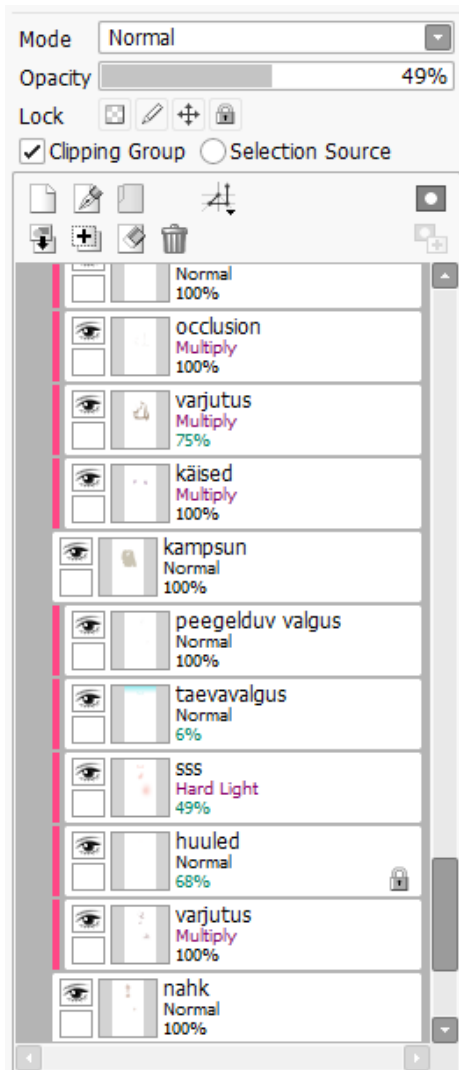
Siluetist piisab, et inimesel tekiks objektist esimene mulje. Teatud vormidel ja siluettidel on erinevad efektid, näiteks ümarad vormid tunduvad inimesele ohutud ja kolmnurksed ohtlikud, siledad ohutud ja ogalised ohtlikud (Jones, i.a). Hea näide kolmnurgast kui siluetist, mis visualiseerib ohtlikku tegelaskuju, on Darth Vader filmist "Tähtede sõda" (Lucas, 1977). Tegelase kujundamist siluetist alustades saab kohe paika panna tegelase kõige üldisema iseloomu. Sarnase tööprotsessiga, kus tegelase kujundamist alustatakse siluetist, tutvusin Scott Robertsoni raamatus „The Skillful Huntsman“ (2005).

## Lisa 4: Visandid Hundva kostüümidest



Järgmisena tegin digitaalselt kolm põhjalikumalt läbi töötatud kostüümikavandit, mille seast sain lõpliku versiooni välja valida. Visandeid tegin enamasti *KYLE Ultimate Oil Lush* pintsliga. Väljavalitud versioonid viisin *Photoshop*ist *SAI Painttool* programmi, et seal neile ilma valguse ega varjuta lamedad lokaalsed värvid peale kanda. Tegin igale tegelasele kolm erinevat värvivarianti ja valisin neist meelepärased. Viimasena maalisin tegelastele *SAI* programmis ja *Photoshop*is valguse ja varju. Varjud kandsin peale kasutades *multiply* kihti, *subsurface scattering* tekitasin *hard light* kihiga, eraldi kihtidena olid ka näiteks taevavalgus ja hallikas peegelduv valgus (**lisa 5**).

## Lisa 5: Enriku kujunduse varjutamise kihid programmis *SAI Painttool*



Alles neljandat tegelast tehes sai protsess optimaalseks viimistletud - kõikide eraldi kihtidena alusvärvide peale tegin veel kuus tühja eraldi kihti, mis nimetasin enne maalimist varjukihiks, taevavalguseks ja nii edasi. Seejärel maalisin vastavalt nimetusele, üks alusvärv korraga. Enne seda katsetasin erinevaid variante, näiteks maalides üks alusvärv korraga, aga järjest uusi kihte tehes, mis oli ajakulukam. Tegelaste kujundusi illustreerivatel pildidel valisin valgustuse, millega olen enim harjunud ehk vasakult ülevalt poolt tulev valgus, ja varju poolel peegelduv valgus. Valmis neli varjutatud kujundust “Libahundi” tegelastele (**lisa 6**).

## Lisa 6: Lõplikud kavandidid “Libahundi” peategelastele (vasakult paremale: Enriku isa, Enrik, Hundva, Ulla)



Otsustasin tegelastele teha *expressions sheeti* ehk näoilmete lehe, millel on näha tegelaste erinevaid emotsioone. Tegin kolm näoilmet igale tegelasele (**lisa 7**) - kõigile üks neutraalne ilme ja kaks teistsugust, näiteks naeratav ja kurb Hundvale. Eeskujudena võtsin ette Disney näoilmete lehed (**lisa 8**). Abiks oli ka Daniel Arriaga'i õpetlike videote sari "Characters for Animated Film".



**Lisa 7: Näoilmete leht “Libahundi” peategelastele**



## Lisa 8: Näoilmed Elsale animafilmist “Lumekuninganna ja igavene talv” (Kim, 2013)



Kuna ma polnud kunagi varem loomi joonistanud, siis hakkasin hunte mitu korda nädalas joonistama ja vaatasin dokumentaalfilme nagu “In the Valley of the Wolves” (PBS, 2011), et saada kätte huntide joonistamise tunnetus. Jälgisin, kuidas nad liiguvad ja uurisin nende anatoomiat. Suureks abiks oli Aaron Blaise’i õpetlike videode seeria “*How to Draw Wolves, Coyotes & Foxes*” (creatureartteacher.com, 2018). Samuti otsisin välja mõned animeeritud filmid ja sarjad, kus on hunte ja koeri kujutatud, et näha erinevaid viise, kuidas koerlasi on kujutatud. Nende hulgas näiteks Mowgli, *Wolf’s Rain* ja Balto. Huntide visandid tegin algusest lõpuni digitaalselt *Photoshopis* (lisa 9).

## Lisa 9: Värvitud visand Enriku isast kui hundist



### 3. “Libahundi” pildikeelt illustreerivad maalid

“Libahundi” illustatsioonide eesmärk on näidata, milline võiks välja näha kaader valminud animafilmis. Kõigepealt tegin visandi, seejärel joonistasin läbi kõik detailid, puhastasin visandi jooned ning lisasin värvid ning varjutuse, mis teeb pildi ruumiliseks.

#### *3.1 Eeltöö (inspiratsioon ja referentsmaterjali kogumine)*

Märtsis käisin Pangodi ümbruses soos pildistamas ja tegin tee kõrvalt metsast pilte. See aitas paremini “Libahundi” keskkonda ette kujutada. Näiteks sain kinnitust, et ilma kummikuteta oleks Urgvees võimatu elada.

### 3.2 Töö protsess

Illustratsioonide tegemist alustasin võrdlemisi abstraktselt õiget kompositsiooni otsides. Selleks tegin digitaalselt mitu visandlikku väikeseformaadilist pilti ja valisin nende seast välja meelepärased, mida hakata viimistlema. Otsustasin teha kaks illustratsiooni, mis kujutavad stseeni, kus Enrik on jõudnud Ulla hurtsikusse ja talle on vastu tulnud veriste huultega Hundva. Valisin just selle stseeni, kuna teismelisena kujutasin seda kõige rohkem animeerituna ette ja tegin sellest isegi paar visandit.

Väljavalitud kompositsioonid tegin formaadilt ja suuruselt trükikõlblikeks tööfailideks. Muutsin visandikihi läbipaistvuse madalamaks ja tegin uue kihi, mille peale tegin puhtama visandi (**lisa 10**). Esimese illustratsiooni puhul kordasin seda viis korda ja teise illustratsiooni puhul kaheksa korda. Teise illustratsiooni jaoks tegin pärast visandit ka jooned, seetõttu soovisin puhtamat visandit kui esimese illustratsiooni puhul. Viisin faili Photoshopist üle SAI programmi ja tegin uued kihid, millele kandsin peale alusvärvid - iga värv eraldi kihil.

Iga alusvärvi kihi puhul oli protsess enamasti sama nagu kujunduste varjutamise puhul: iga alusvärvi kihi peale tekitasin uued varjutuse jaoks mõeldud kihid, näiteks hajutatud valguse ja *subsurface scattering* kihi. Illustratsioonidel oli olemas ka taust, seetõttu pidin varjutamisel taustal olevatest kindlatest valgusallikatest lähtuma. Esimese illustratsiooni jaoks tegin endale lihtsa spikri, kust valgus tegelaste peale peaks paistma (**lisa 11**). Sattusin sellest sõltumata siiski kergelt segadusse ja kokkuvõttes ei jäänud illustratsiooniga rahule.

Viimasena kasutasin mõlema illustratsiooni puhul Photoshopi keskkonnas olevat *liquify* tööriista, et suuri masse kergelt nihutada ja et kõik korrektsem välja näeks. Selle jaoks panin kõik kihid eelnevalt kokku, et mitte nihutada näiteks terve pea asemel vaid silmi või kleidi asemel ainult kleidi varjutust. Lisasin tolmuübekesed, mida Urgvee hurtsikutes kindlasti suurtes kogustes leidub. Samuti katsetasin erinevaid värvivariante *color balance* tööriistaga, mis lisab või eemaldab teatud toone (näiteks tsüaan ja magenta) ja mille tulemusel võib saavutada kiirelt erinevaid atmosfääre, mille peale varasemalt poleks tulnud.

Valmis kaks illustratsiooni. Esimene kujutab Enriku reaktsiooni, olles mõistnud, et Hundva on libahunt (**lisa 12**). Teine illustratsioon kujutab hetke enne esimest illustratsiooni ehk Hundvat, nähes Enrikut tema hurtsikus (**lisa 13**).

### **Lisa 10: Visand, mille alt kumavad läbi eelmised visandikihid**



### **Lisa 11: Juhend valguse jaoks esimesel illustratsioonil**



**Lisa 12: Illustratsioon I (seisuga 29.05.2020)**



**Lisa 13: Illustratsioon II (seisuga 29.05.2020)**



### **3.3 Illustratsioonide võrdlus**

Lõputöö jaoks valminud illustratsioonid on kahe erineva lahendusega. Kasutasin esimese illustratsiooni jaoks teistsugust protsessi kui tavaliselt enda töödes. Varasemalt olen alustanud visandiga, siis teinud jooned, kandnud peale alusvärvid ja viimaks varjud. Seekord otsustasin jooned enamasti ära jätta, kandes alusvärvid otse visandile ja siis varjutades. Alusvärvi siluette on aga tunduvalt raskem parandada ja kohandada kui jooni, seega lõpuks polnud tulemus nii hea kui oleks võinud ja lisaks võttis see kauem aega. Siluett võib tunduda õige, aga varjutama asudes leidsin tihti, et see peaks siiski teise kujuga olema.

Võtsin sellest õppust ja otsustasin teise illustratsiooni teha teisiti: visand, jooned, alusvärv ja varjutus. Protsess oli tunduvalt kiirem ja tundsin end niimoodi töötades kindlamini, samuti oli see minu jaoks lihtsalt meeldivam.

Esimese pildi puhul oli valguse maalimine minu jaoks üsna raske, kuna valgus tuli tegelaste tagant ja erinevate nurkade alt. Teise illustratsiooni puhul oli valgus üsna dramaatiline, tulles paremalt poolt ja jättes suurema osa pildist varju. Varju poole pealt on näha ka vasakult tulev peegelduv valgus. Teise illustratsiooni valgus ja selle mõju vormidele oli konkreetsem ja minu jaoks lihtsamini mõistetav.

# KOKKUVÕTE

Minu lõputöö eesmärk oli kujutada August Gailiti novelli "Libahunt" animatsiooniprojektina.

“Libahunt” on lugu Urgvee soos elavast Enrikust ja Urgvee mõjust tema elule, teekonnast masenduses unistajast põlgust ja vallatust täis loomaks, kes vabana läbi metsade jookseb.

Teismelisena seda lugedes soovisin ma, et sellest tehtaks kunagi animatsioon. Tegin siis ka mõned visandid. Vanu visandeid ma kahjuks üles ei leidnud, aga otsustasin lõputöö raames samu stseene illustreerida.

Lõputöö praktilises osas kujundasid novelli peategelased nii inimese kui hundina, joonistasid näoilmete lehe ja illustreerisid kaks pilti, mis näitavad, millised võiksid välja näha kaadrid hüpoteetilises animafilmis. Sain esimese kogemuse pildikeele loomises animafilmile ja katsetasin illustratsiooni loomiseks erinevaid lähenemiseid.

Kirjalikus osas tutvustasin novelli “Libahunt” ja selle autorit, kirjeldasin novelli tegelasi, tegelaste vahelisi suhteid, süžeed ja miljööd. Seletasin lahti praktilise osa protsessi, nii tegelaste kujundamise kui ka illustratsioonide loomise. Kirjeldan töö tehnilisi aspekte: mis vahendeid, tööriistu ja meediume kasutasin.

Olen rahul, et said lõputöö raames teostada eeltöö ammuse soovi jaoks ehk näha novelli „Libahunt“ animafilmina.



# SUMMARY

The goal of my graduation work was to develop a previsualization of the short story “Libahunt” (“Werewolf”) by August Gailit for a hypothetical animation project. „Werewolf“ is a story set in the swamp of Urgvee, the effect surroundings have on the main character, a boy called Enrik, and how they transform this depressed dreamer into an animal full of contempt and mischief who roams the lands of Urgvee.

As a teenager reading this short story, I wished it was adapted into an animation and made some sketches to illustrate it. Unfortunately I didn't find these old sketches, but I decided to illustrate the same scene for my graduation work.

I designed the four main characters of the story both in their wolf and human forms, drew an expression sheet and digitally painted two illustrations as examples of what frames from the finished animation could look like. Through this I gained my first experience in creating a previsualization for an animation and tested out a few different approaches to creating an illustration.

In the written part of the thesis, I described the story of „Werewolf“ and its author, the characters and their relationships, the plot and the setting. I explained how I created the designs and illustrations and the technical aspects such as what tools and programs I used.

I am satisfied that in the framework of my thesis I was able to create the previsualization for the animated version of „Werewolf“, a wish I have had since a long time ago.

# KASUTATUD KIRJANDUS

August Gailit (1926). Libahunt

Mihkel Kampmaa (1936). Eesti kirjandusloo peajooned

Edgar Valter (1991). Barbara ja suvekoerad

Daniel Arriaga (2014). Characters for Animated Film

Scott Robertson (2005). The Skillful Huntsman: Visual Development Of A Grimm Tale

Anthony Jones (i.a). Design with confidence

Ramin Zahed (2019). Klaus: The Art of the Movie

Aaron Blaise (2018). How to Draw Wolves, Coyotes & Foxes

PBS (2011). In the Valley of the Wolves

# INTERNETIALLIKAD

Egon Valdaru (2006). <https://lounapostimees.postimees.ee/2210277/august-gailit-parineb-sangaste-lahistelt-ja-oli-seotud-latimaaga>

Rutt Hinrikus (i.a). [http://krzwlive.kirmus.ee/et/lisamaterjalid/ajatelje\\_materjalid](http://krzwlive.kirmus.ee/et/lisamaterjalid/ajatelje_materjalid)

Jin Kim (2013). [https://disney.fandom.com/es/wiki/Jin\\_Kim](https://disney.fandom.com/es/wiki/Jin_Kim)