

Kõrgem Kunstikool Pallas

Meediadisaini osakond

Linoollõike tehnikas ringanimatsioon „Tsükkel”

Lõputöö

Keitlyn Kruus

Juhendajad: Vahram Muradyan MA

Svetlana Bogomolova MA

Tartu 2024

SISUKORD

JOONISTE LOETELU	4
SISSEJUHATUS	5
1. ANIMEERITUD ILLUSTRATSIOON	7
1.1. Illustratsioonist	7
1.2. Animatsioonist	9
1.3. Animeeritud illustratsioon	12
1.3.1. Mis on animeeritud illustratsioon?	12
1.3.2. Erinevus muudest animatsiooniliikidest	14
1.3.3. Levi ja kasutus	15
1.3.4. Tehnikad	18
1.4. Ülevaade inspireerivatest kunstnikest	18
1.4.1. Christoph Niemann.....	19
1.4.2. Hirotohi Iwasaki.....	20
1.4.3. Laura Jennifer White	21
1.4.4. Mark Andrew Webber	22
2. RINGANIMATSIOON „TSÜKKEL”	24
2.1. Ettevalmistused	24
2.1.1. Trükitehnika valik.....	24
2.1.2. Animatsiooni tehnilised aspektid.....	25
2.2. Illustreerimine	25
2.2.1. Tsükli teema esialgne kontseptsioon	25
2.2.2. Illustratsiooni lõpliku kontseptsioonini jõudmine	27
2.2.3. Illustratsiooni loomine	28
2.3. Animeerimine	30
2.3.1. Animatsiooni kaadrite loomine	30
2.3.2. Animeeritud illustratsioon või ringanimatsioon?	32
2.4. Linooliga töötamine	33
2.4.1. Linoolile kopeerimine.....	33
2.4.2. Linooli lõikamine	33
2.5. Trükkimine	34
2.5.1. Trükkimise protsess	34

2.5.2. Tulemus	35
2.6. Animatsiooni monteerimine.....	36
2.6.1. Trükiste digitaliseerimine	36
2.6.2. Monteerimisprotsess	37
2.6.3. Tulemus ja järeldused.....	38
2.7. Näitusel esitlemine	40
KOKKUVÕTE.....	41
SUMMARY	43
KASUTATUD KIRJANDUS.....	44
LISAD	48
Lisa 1. Trükitehnika mõttekaart ja analüüs	48
Lisa 2. Animatsiooni mõttekaart ja analüüs	49
Lisa 3. Ajajoone skeem.....	50
Lisa 4. Esialgsed 13 visandatud kavandit.....	51
Lisa 5. Näiteid kavandite võimalikest visualiseerimisviiside analüüsides.....	52
Lisa 6. Kala idee kujutamise versioonid.....	53
Lisa 7. Kala liikumiste piltstsenarium	54
Lisa 8. Kuvatõmmis Procreate'is animeerimisest	55
Lisa 9. Väljavõte peegelpildis printfailist – kaadrid 65 ja 66	56
Lisa 10. Kopeerimise protsess.....	57
Lisa 11. Taustavärvi katsetused	58
Lisa 12. Akvaariumi ja tausta tõmmiste progress	59
Lisa 13. Kolmanda kihi proovitõmmise analüüs	60
Lisa 14. Kõik 82 signeeritud tõmmist	61
Lisa 15. Näiteid soomuse efektist – tõmmised 14, 59 ja 61.....	62
Lisa 16. Tõmmiste fotografeerimine	63
Lisa 17. Kuvatõmmis GarageBandi töölauast	64
Lisa 18. Kuvatõmmis Adobe Auditioni töölauast.....	65
Lisa 19. Kaks võimalust näitusel esitlemise paigutusest	66

JOONISTE LOETELU

Joonis 1. Vasakult paremale – fenakistiskoop (Wikimedia Commons 2019), zoetroop (Dunn 2004) ja praksinoskoop (Chronicles of Animation 2013)	10
Joonis 2. Kuvatõmmised Christoph Niemanni illustratsioonist „Rainy Day”. Vasakul staatiline illustratsioon, paremal illustratsioon ühe liikuva vihmapiisaga (Kaneo, Mouly 2014)	16
Joonis 3. Artikkel-essée „I Cherish My Grief for the Mother I Never Expected to Have” paber kandjal (Iwasaki 2022)	17
Joonis 4. Christoph Niemanni illustratsioonid „Horse” ja „World Cup” (Niemann, Christoph Niemann Shop)	19
Joonis 5. Kuvatõmmis Hirotoshi Iwasaki animatsioonist „On Time Off Time” (Iwasaki 2020).....	21
Joonis 6. Kuvatõmmised animeeritud illustratsioonist „Losing my head” ja selle kommentaariumist (White 2024).....	22
Joonis 7. Linomatsiooni „Dehisce” kaadrid (Webber 2009).....	23
Joonis 8. Vasakul esimene digitaliseeritud kavand, paremal kavandi edasiarendus ja sinise kasutuselevõtt	29
Joonis 9. Illustratsiooni kolm uut kavandiversiooni	29
Joonis 10. Lõplik digitaalne illustratsioon.....	30
Joonis 11. Tõmmis e kaader nr 46 – linoollõike tehnikas trükitud versioon esialgsest digitaalsest illustratsioonist.....	36

SISSEJUHATUS

Nüüdisaegsel digitaalsel ajastul on üha raskem inimeste tähelepanu püüda, kuna visuaalset materjali on tohutuse koguses. Staatilise pildimaterjaliga on aina keerulisem silma torgata, mistõttu koguvad järjest rohkem populaarsust animeeritud visuaalid. Animatsioon ei pea olema täispikk film, et püüda vaataja tähelepanu – see võib olla kasvõi mõnest kaadrist koosnev paarisekundiline klipp (Praveen, Srinivasan 2022).

Kõrgemas Kunstikoolis Pallas õppides olen leidnud oma kaks kirge – animatsiooni ja trükikunsti. Seetõttu otsustasin lõputöö teema valikul need kaks tehnikat ühendada. Lõputöö tsükli temaatikale suunas asjaolu, et üks tsükkel ehk neli aastat Kõrgemas Kunstikoolis Pallas hakkas läbi saama.

Käesoleva lõputöö teoreetilises osas keskendun animeeritud illustratsiooni uurimisele – annan ülevaate illustratsioonist, animatsioonist, animeeritud illustratsioonist ja selle kasutusest ning tutvustan lühidalt mind inspireerinud teemakohaseid kunstnikke. Teoreetilise osa eesmärk on anda teemast üldistav, kuid ammendav ülevaade, sest animeeritud illustratsioonide kohta leiduv informatsioon on üpris laialivalgus ja ebamäärane.

Töö praktilises osas kirjeldan ringanimatsiooni e lõpmatuseni mängitava, konkreetse alguse ja lõputa, animatsiooni loomisprotsessi – kontseptsioonini jõudmist, trükitehnika valikut ja animatsiooni tehnilisi aspekte, illustratsiooni loomist ja animeerimist, linooliga töötamist ja trükkimist ning animatsiooni monteerimist ja helindamist. Lisaks teen järeldusi valminud tulemusest ning kirjeldan töö esitlemist näitusel. Praktilise osa puhul on suurem rõhk protsessil, kuna ma pole varem selletaolist projekti loonud. Seetõttu on ka protsessi-kirjeldused mahukamad.

Lõputöö praktilise osa eesmärk on kasutada nelja õppeaasta jooksul omandatud teadmisi nii animatsiooni kui ka trükikunsti vallas, et illustreerida ja visuaalselt väljendada minu ideed ja seisukohta tsüklis kinni olemisest. Selleks valmib linoollõike tehnikas kaaderhaaval loodud ringanimatsioon „Tsükkel”, kus iga kaader on käsitsi lõigatud ja kahe värviga trükitud tõmmis. Ringanimatsiooni teine eesmärk on proovida trükikunsti ja animatsiooni sidumist ning analüüsida linoollõike tehnikas animeerimise protsessi. „Tsükli” kolmas eesmärk on mängida vaataja ootustega, püüda tähelepanu ning luua vaatajaga emotsionaalset sidet. Praktilises osas selgitan teoreetilisele osale toetudes, miks valminud animatsiooni on animeeritud illustratsiooni asemel õigem nimetada ringanimatsiooniks.

Teoreetilise osa kirjutamisel kasutasin illustratsioonile ja animatsioonile pühendatud raamatuid ning animatsiooni tõhusust uurivaid teadusartikleid ja -uuringuid. Animeeritud illustratsiooni kohta ülevaate andmiseks pidin läbi töötama hulgaliselt erinevaid veebimaterjale ning tegema animatsioonist ja illustratsioonist leitud infole toetudes vastavaid järeldusi.

Lõputööde näitusel esitlen kõrvuti tõmmiseid ja valminud animatsiooni, et illustreerida tsüklis olemise kontseptsiooni ja anda aimu käsitsi kaaderhaaval loodud animatsioonide töömahust.

Täna juhendajaid Svetlana Bogomolovat ja Vahram Muradyani meeldiva ja inspireeriva koostöö eest. Soovin tänada ka oma perekonda ja lähedasi sõpru, kes pingelisel perioodil toeks olid, ning meediadisaini osakonda ja kõiki kursusekaaslasi, kes nii lõputöö protsessis kui ka kõigi nelja aasta jooksul alati abivalmid ja toetavad olid.

1. ANIMEERITUD ILLUSTRATSIOON

Digitaalsel visuaalmüra rohkem ajastul kasutatakse staatiliste piltide asemel aina rohkem liikuvat materjali, kuna need on kaasahaaravamad ja meelelahutuslikumad (Anant National University 2023). Seetõttu on oluline leida lahendusi, kuidas digitaalses maailmas staatilisi visuaale nagu illustratsioone efektiivseimal viisil vaatajatele esitada. Illustratsioonide animeerimine on üks viis selle tegemiseks.

Termini „animeeritud illustratsioon” mõistmiseks ning eristamiseks muust animatsioonist peab enne teadma teemakohaste mõistete sisu. Käesolevas peatükis uurin animeeritud illustratsiooniga seonduvat, andes enne eelnimetatud mõiste selgitamist ülevaate termini koostisosadest – illustratsioonist ja animatsioonist.

1.1. Illustratsioonist

Traditsioonilises tähenduses on illustratsioon mingi teksti saateks või selgitamiseks loodud teksti pildiline representatsioon. Kuna mõiste „illustratsioon” tuleneb ladinakeelsest verbist *illustrare*, mis tähendab „illumineerima”, on illustreerimine ka mingi nähtuse vms sõnaline selgitamine või mõtte „valguse kätte toomine”. (Hellige, Klanten 2006: 2, 4) Siiski, illustratsiooni kohta uurides selgus, et kuigi illustratsiooni traditsiooniline definitsioon on arusaadav, mõjub see tänapäeval pinnapealselt.

Euroopas on illustratsiooni ajalugu kahtlemata seotud 15. sajandi keskel Gutenbergi trükimasina leiutamise ja trükk võimaldas massiliselt reprodutseerida tekste ning suurenenud illustratsioonide nõudluse täitmiseks muutusid trükitehnikad nagu puulõige, ofort ja litograafia olulisteks illustreerimistehnikateks. (Hellige, Klanten 2006: 4) Detailsed illustratsioonid aitasid muuta nt teadustekste arusaadavamaks ning tekstid ise lühenesid selle arvelt poole võrra (Hellige, Klanten 2006: 5).

Reformatsiooni perioodil hakkasid illustratsioonid brošüürides tekste ka asendama, sest „pildilise keele” kasutamine tähendas, et ka kirjaoskamatud ühiskonnaliikmed said reformatsiooni „lugeda”. Sealjuures oli oluline, et illustratsioonid kajastaksid maailma võimalikult realistlikult. Nii omandas illustratsioon teadmiste demokraatliku levitamise funktsiooni. (Hellige, Klanten 2006: 4) Seega, illustratsioonil on tegelikult võime jutustada lugu, informeerida ja edasi anda mingit mõtet ka ilma tekstita, kuid see ei tähenda, et side keelega kaoks. See tähendab vaid, et illustratsioon ei pea ilmtingimata tekstiga kaasas käima – ta

võib eksisteerida ka eraldiseisva objektina ning siiski omada võimet mingit keelelist mõtet või ideed edasi anda.

Võime infot edasi anda ilma tekstita on koht, kus tekib lahknemine illustratsiooni traditsioonilisest definitsioonist. Traditsiooniline definitsioon pole vale, kuid see annab kitsa arusaama illustratsiooni tegelikust olemusest. Tänapäeval on illustratsioonist saanud äärmiselt loominguline väljendusvorm, millel on erinevad motivatsioonid ja väljendusviisid (Hellige, Klanten 2006: 2).

Illustratsiooni ei defineeri mõne kindla tehnika kasutamine. Illustreerida saab nii traditsiooniliste vahenditega, digitaalselt kui ka tehnikaid kombineerides. Kujutusviisilt võivad illustratsioonid olla selgesõnalised, stiliseeritud või hoopis abstraktsed. Lisaks võivad need omandada kolmedimensioonilise (nt *pop-up* raamatud) või ajast sõltuva (animeeritud illustratsioon) väljundi. (Doyle et al 2018: xvii) Kunstina on illustratsioon tihti ekspressiivne, personaalselt inspireeritud ja meisterlikult teostatud. Illustratsioonid valmivad alati läbi inimese tõlgenduse, mistõttu on nad tihti emotsionaalselt laetud ja vaataja saab luua seoseid ka oma eluga. (Zeegen 2009: 24)

Erinevalt kunstist, mida luuakse tihti üksnes kunsti loomise jaoks, on illustratsiooni eesmärk alati midagi konkreetset kommunikeerida. Raamatus „History of Illustration” on kirjutatud, et illustratsiooni ei defineeri subjekt ja meetod, vaid hoopis eesmärk – see määrab, kas kunsteos on illustratsioon või ei. (Doyle et al 2018: xvii) Osad illustraatorid on kui visuaalsed ajakirjanikud, kes tõlgendavad visuaalselt maailmas toimuvat. Mõni on huvitatud vaid teksti põhjal narratiivsete piltide loomisest, mõne eesmärk on illustratsioonidega harida ja osal dekoreerida. (Zeegen 2009: 58)

Illustratsioone ühendab eesmärk mingit mõtet visuaalselt kommunikeerida ning tihti on illustratsioonide ühine tunnus nende ekspressiivne võimekus. Illustratsioonid peavad visuaalse kommunikatsiooni vaatepunktist olema sisutihedad, kuid jääma meelelahutuslikuks ja innovatiivseks, kuna illustratsioonide ülesanne on vaatajate pilkude püüdmine. Illustratsioon peab püüdma tähelepanu esimese vaatega ja väljendama tähendusrikast seisukohta. Efektiivsed illustratsioonid panevad vaatajaid nii vaatama kui ka mõtlema. (Hellige, Klanten 2006: 10)

Illustratsioonide levik on väga laiahaardeline, need on loomulik osa meie päevast. Illustratsioonid luuakse raamatu-, ajakirja- ja cd-kaantele, artiklite jaoks, õpikute ja raamatute

illustreerimiseks, veebilehtedele, trükiks, ruumidekoratsiooniks, riie-tele, postritele, kleepsudeks jne. Need võivad olla joonistused, fotod, maalid, kollaažid jms. Seetõttu on illustratsioonide tehnilised lähenemised äärmiselt varieeruvad ja teisejärgulised kavatsusele. (Doyle et al 2018; Zeegen 2009)

Illustratsioon on nüansirikas teema ja sestap mõjub ühelauselise definitsiooni andmine pinnapealsena. Illustratsioonil on palju erinevaid vorme ja kategooriaid, mistõttu tuleb igat illustratsiooni analüüsida eraldi. Pakun välja, et illustratsiooni definitsioonist rääkides tuleb nüüdisajal traditsioonilisele definitsioonile juurde lisada, et illustratsioon võib olla lisaks tekstile ka mingi mõtte või idee ekspressiivne pildiline representatsioon.

1.2. Animatsioonist

Animatsioon on elutute objektide liikuma panemise kunst. Sõna „animatsioon” tuleneb ladinakeelsest verbist *animare*, mis tähendab „ellu tooma”. Animatsiooni puhul luuakse liikumisillusioon kaadritest loodud pildirea taasesitamisel. Kaadrid ehk staatilised pildid võivad olla käsitsi või digitaalselt loodud joonistused, pildid või fotod. Kokku monteeritud pildirida nimetatakse *sequence*’iks ehk järjestuseks ning järjestuse taasesitamisel hakkavadki kujutised ekraanil liikuma. (Selby 2013) Liikumise illusioon on võimalik tänu inimsilmale – nägemise püsivuse põhimõtte kohaselt tajub inimsilm piisavalt kiiresti esitatud pilte ühtse liikumisena (Kehr 2024).

Animatsioon hakkas tormiliselt arenema 19. sajandil, mil leiutati liikuva pildi illusiooni loovad seadeldised fenakistiskoop, zoetroop ja praksinoskoop (vt joonis 1). Käesoleva lõputööga seoses on need seadeldised olulised, kuna kõiki neid ühendab võime näidata animeeritud *loopi* ehk katkematut animeeritud tsükli. Fenakistiskoobi leiutas 1832. aastal Joseph Plateau. See on pulgale kinnitatud pöörlev ketas, mille äärtesse on lisatud kujutised. Liikumise illusioon tekib, kui ketta pöörlemist vaadata peegli ees läbi ketta äärtesse paigutatud pilude. Zoetroop on kaks aastat hiljem William George Horneri leiutatud fenakistiskoobi järeltulija, mis töötab samal põhimõttel, kuid ketta asemel pöörleb trummel ning seda ei pea vaatama peegli ees. 1877. aastal leiutas Emile Reynaud praksinoskoobi, mis sarnaneb tööpõhimõttelt eelnimetatud seadeldistega, kuid praksinoskoobil on pilude asemel trumli keskel hoopis peeglid. (Kehr 2024)



Joonis 1. Vasakult paremale – fenakistiskoop (Wikimedia Commons 2019), zoetroop (Dunn 2004) ja praksinoskoop (Chronicles of Animation 2013)

Meile tuntum seadeldis on 1868. aastal John Barnes Linetti leiutatud animaraamat (ingl *flip book*), mis erinevalt eelnimetatud seadeldistele loob lineaarset liikumist, st ei teki korduvat tsüklit (Furniss 2008). Tänapäeval on animatsioonide mängimine analoogsetest seadeldistest kaugemale jõudnud ning nüüd luuakse ja esitatakse neid modernse tehnika abil. Neid saab vaadata erinevatelt ekraanidelt, sh ka projitseeritult, ning luua nii animeeritud tsüklite kui ka lineaarse liikumisena.

Animatsioon on audiovisuaalne väljendusvorm, millel on erakordselt tõhus jõud jutustada lugusid või selgitada ideid. Kommunikatsioonimeediumina võib animatsioon olla meelelahutuslik, informatiivne või veenev. Animatsioon võib ületada ka reaalsuse piire ja väljendada immateriaalseid kontseptsioone, mida mängufilmiga on liiga keeruline või võimatu kujutada. Seeläbi saab luua maailmasid ja lugusid, mis kõnetavad inimesi nii meelelahutuslikul kui emotsionaalsel tasandil. Kuna animatsioonid võivad efektiivselt muuta emotsioone visuaalideks, aitavad need kaasa emotsionaalse sideme tekitamisele ja seeläbi ühendavad inimesi olenemata nende taustast. (Frontiers 2023) Kunstivormina funktsioneerib animatsioon esteetilisel tasandil, nt eesmärgiga olla vaimustav, ilus ja/või sügavamõtteline (Furniss 2008: 16). Olenevalt soovitud eesmärgist, saab animeerimiseks valida kontseptsioonile kohase animatsioonitehnika.

Animatsiooni tõeline eelis on projektide elluviimise viiside mitmekesisus, tehnikaid on arvukalt. Seepärast on tänapäeval termin „animatsioon” muutunud katusterminiks kogu liikuva pildi valdkonna jaoks. Ülo Pikkov on kirjutanud oma väitekirjas „Anti-Animation: Textures of Eastern European Animated Film”, et kõige üldisemal tasandil saab animatsioone jagada kaheks: 2D ja 3D animatsioonid. (Pikkov 2018)

Kahedimensioonilise animatsiooni alla kuulub hulgaliselt erinevaid võtteid, näiteks käsitsi kaaderhaaval joonistatud animatsioonid ja liivaanimatsioonid. Eelnevas lõigus tutvustatud animeerimisseadmed löid ka 2D animatsioone. 3D animatsioonid hõlmavad nukufilme ning 3D arvutigraafikaga loodud animatsioone. Liivaanimatsioone ja nukufilme saab kategoriseerida ka stopp-kaader (ingl *stop-motion*) animatsioonide alla.

Animatsiooni kategooriatest rääkides tuleb mainida ka liikuvat graafikat (ingl *motion graphics*), kuna sellel on tähtis erinevus — liikuv graafika kuulub rohkem disaini kui kunsti valdkonna alla. See on pigem seotud abstraktsete objektide, teksti ja muude graafilise disaini elementide animeerimisega. (Provost 2023)

Kategooriate ja tehnikate mitmekesisust soodustab ka asjaolu, et animatsioone saab luua nii analoogselt, digitaalselt kui ka nende kombinatsioonina. Üks ei välista teist ning seetõttu ei saa teha lõplikku kokkuvõtet kõikidest animeerimisviisidest. Nimekiri jääb alati mitmetäielikuks, kuna inimeste loovus võimaldab olemasolevate tehnoloogiate ja tehnikate ühendamise luua ja edasi arendada uusi. (Pikkov 2018) Selliseid piire ületavaid ja tehnikaid kombineerivaid animatsioone kutsutakse ka eksperimentaalseteks animatsioonideks.

Kuigi erinevaid animatsioonivorme on palju, keskendun käesoleva lõputöö raames traditsioonilise kaaderhaaval loodud animatsioonitehnika tutvustamisele, kuna praktilises osas valmiv animatsioon kuulub sellesse kategooriasse. Traditsioonilise kaaderhaaval animatsiooni puhul luuakse kahemõõtmelised joonistused käsitsi eraldi lehtedele. 2D on kõik kunst, millel on pikkus ja laius, kuid pole sügavust. Teos on lapik, kuid sügavuse saab perspektiivivõtetega tekitada. (Furniss 2008) Pärast digitaliseerimist kalibreeritakse lehed arvutis kattuvateks, tõstetakse järjestuses õigesse järjekorda ning valmib animatsioon.

Mida minimaalsemad on muudatused igas kaadris, seda sujuvam on järjestuses toimuv liikumine (Selby 2013: 135). Näiteks standardne animatsioonifilmide kaadrisagedus on 24 kaadrit sekundis, kuid paljude käsitsi joonistatud animatsioonide puhul võib see olla 12. Animeerides 24 kaadrit sekundis, peab ühe sekundi animatsiooni jaoks tegema 24 joonistust – ühe minuti jaoks 1440. Tihti valitakse töömahu vähendamiseks kaaderhaaval joonistatud animatsioonide puhul madalam kaadrisagedus.

Animatsioonist rääkides on oluline mainida ka animatsiooniprotsessi. Igal tehnikal on omad spetsiifilised sammud, kuid kõiki animatsioone ühendab kolmeetapiline protsess: eelproduksioon (ingl *pre-production*), produktsioon (ingl *production*) ja järelproduksioon (ingl *post-production*). Eelproduksiooni faasis mõeldakse läbi kõik animatsiooni tehnilised

aspektid, stsenaarium, visualiseeritakse (sh ka illustreeritakse) karaktereid, toimumiskohti ja liikumisi, luuakse piltstsenaarium (ingl *storyboard*) ja mõeldakse läbi heli. Siin saab enne salvestamist katsetada ideid ja mõtteid. Produktsiooni faasis salvestatakse ja luuakse materjale eelmises etapis paika pandud kriteeriumite järgi. Järelproduktsioonis pannakse kõik kogutud ja loodud materjal kokku, parandatakse vigu ning lisatakse efektid, heli ja tiitrid ning projekt on avaldamiseks valmis. (Selby 2013: 11-17)

1.3. Animeeritud illustratsioon

Viimaste aastatega on animatsiooni- ja illustratsioonimaailm kiirelt arenenud ning üha enam kliente ja tarbijaid eelistavad liikuvat pilti rohkem kui staatilist. Animeeritud illustratsioonide looja Abby Lossingi sõnul küsivad 50% tema klientidest staatilistele illustratsioonidele lisaks animeeritud versiooni. Illustraatorite jaoks suurendab see survet omandada animeerimisoskuseid, et aina konkurentsivõimelisemas keskkonnas pinnale jääda. (It's Nice That 2020)

Käesolevas alapeatükis uurin, mida animeeritud illustratsioon endast kujutab, kuidas, kus ja miks seda kasutatakse ning tutvustan lühidalt animeeritud illustratsioonide loomisprotsessi ja -tehnikaid.

1.3.1. Mis on animeeritud illustratsioon?

Animatsioon ja illustratsioon on omavahel tihedalt seotud. Mõlemat ühendab suhe keelega ning ideede jutustamisega. Animatsiooni loomisel on illustratsioonid olulisel kohal, sest nendega saab luua järjestuse jaoks pildirea. Lisaks on animatsiooni eelproduktsioonis illustreerimine tähtis, kuna illustreeritakse tegelasi ja toimumiskohti. Toetudes eelmistes alapeatükkides kogutud informatsioonile, saab animeeritud illustratsiooni kirjeldada kui digitaalses maailmas edukat kommunikatsioonivahendit, kuna animeeritud illustratsioon on kahe efektiivse visuaalse suhtlusvahendi liitumine.

Terminina ei ole animeeritud illustratsioon tegelikult laialdaselt kasutatud. Käesoleva lõputöö raames võtsin juhendajatega mõiste kasutusele, kuna minu idee oli tsükli illustreerimiseks ühendada animatsioon ja trükikunst. Uurides animeeritud illustratsiooni, selgus, et termin pole populaarne ning esialgu tundus, et mõtlesime mõiste ise välja. Internetist animeeritud illustratsiooni kohta otsides tuli ingliskeelseid vasteid illustratsioonide animeerimise teenustest ning näiteid animeeritud illustratsioonidest, kuid mõistet selgitavaid

materjale polnud pea üldse. Seetõttu põhineb järgnev informatsioon peamiselt näidete analüüsimisel, kuid viitan siiski paarile digimaterjalile.

Animeeritud illustratsioon on kõige lihtsamini selgitatult kahe kunstivormi liitumine – illustratsioon saab ajalise väljundi. Oma põhimõttelt ei erine animeeritud illustratsioonid staatilisetest illustratsioonidest. Mõlemad on teksti visuaalne lisand või autori idee visualiseering. Kuna animatsioon on elutute asjade ellu toomise kunst, on animeeritud illustratsioonid n-ö ellu äratatud illustratsioonid, mis püüavad seeläbi paremini vaataja pilku kui staatilised, n-ö elutud illustratsioonid (Koniuszek 2023). Liikuvad illustratsioonid aitavad efektiivsemalt avada illustratsiooni sisu ning neil on suurem võime tekitada vaatajas emotsioone (DOT School of Design 2024).

2022. aastal läbi viidud uuringus „Psychological Impact and Influence of Animation on Viewer's Visual Attention and Cognition: A Systematic Literature Review, Open Challenges, and Future Research Directions” selgus, et animatsioon aitab kaasa positiivse kognitiivse reaktsiooni toimumisele, püüdes paremini vaataja tähelepanu ning aidates kontseptsioone paremini mõista (Praveen, Srinivasan 2022). Liikumine köidab vaatajat ning paneb aluse emotsionaalse sideme tekkimisele illustratsiooni ja vaataja vahel, mis omakorda lisab ideele rohkem jõudu. Seega on animeeritud illustratsioon staatilise illustratsiooni n-ö evolutsiooni järgmine samm.

Võttes arvesse staatilise illustratsiooni ülesannet komuniqueerida kindlat mõtet, kasutan oma töös animeeritud illustratsiooni defineerimiseks animeeritud illustratsiooni võimet töötada efektiivselt illustratsioonina ükskõik mis ajahetkel nii, et mõte ei lähe kaduma. See tähendab, et iga kaader on ka eraldiseisvana täisväärtuslik illustratsioon ja selle saab „panna raamatukaanele”. Muude animatsioonitehnikate puhul ei pruugi see töötada, kuna vahekaadrid võivad olla liiga segased ning algne mõte võib kaduda.

Animeeritud illustratsioonid on tavaliselt lühikesed *loopivad* klipid ehk animeeritud tsüklid. Nad mängivad ringiratast lõpmatuseni, sest neil pole konkreetset algust ega lõppu, esimene ja viimane kaader on samad. Siinkohal on oluline, et üks tsükkel ei kestaks liiga kaua. (Koniuszek 2023) Vastasel juhul hakkab tegevus venima ja vaataja tüdineb kiiresti ära. Üle 20ne sotsiaalmeediasse postitatud animeeritud illustratsiooni analüüsimise tulemusena jõudsin järeldusele, et tavaliselt jääb animeeritud illustratsiooni ühe tsükli pikkus alla 10 sekundi. Animeeritud illustratsioon on kui üks lõpmatuseni kestav stseen.

Kuna animeeritud illustratsioone kasutatakse digikeskkondades, on need tavaliselt .mp4, .json või .gif faililaienditega (Koniuszek 2023). Heli kasutamine määrab, millises failiformaadis neid luuakse. Animeeritud tsükli jaoks sobib hästi GIF failiformaat. GIF ehk *Graphic Interchange Format* on arvutifaili tüüp, mis sisaldab staatilist või liikuvat pilti, kuid see ei toeta heli (Cambridge Dictionary i.a). Seetõttu kasutatakse GIFe kohtades, kus heli pole tarvilik, nt kaanekujundustel. Heliga animeeritud illustratsioonid luuakse MP4 formaadis, kuid sel juhul tuleb katkematu taasesitamise jaoks valida sobiv tarkvara.

Animeeritud illustratsiooni loomisprotsess hõlmab animatsioonidele omaselt kolme etappi. Eelproduktiooni faasis mõeldakse kontseptsioon, luuakse esmane kavand ning määratakse liikuvad elemendid. Lisaks valitakse animeerimistehnika, illustreerimise stiil, kaadrisagedus ja animatsiooni pikkus. Produktiooni faasis luuakse lõplik illustratsioon ning hakatakse seda animeerima. Järelproduktioonis monteeritakse kõik korrekselt kokku ning animeeritud illustratsioon on valmis. (Koniuszek 2023)

Leitud informatsioonile toetudes pakun animeeritud illustratsiooni definitsiooniks järgmise. Animeeritud illustratsioon on lühike animeeritud tsükkel, kus illustratsiooni üks või mitu elementi on liikuma pandud ning kus igal ajahetkel on illustratsiooni idee arusaadav. Animeeritud illustratsioon on digitaalsetes keskkondades kasutatav kaasahaarav visuaalse kommunikatsiooni vahend.

1.3.2. Erinevus muudest animatsiooniliikidest

Ühelt poolt eristab animeeritud illustratsioone klassikalisest animatsioonist loomisprotsessi erinevus – animeeritud illustratsioonide produktioon ei ole nii pikk ja keeruline ning järeltöötluses ei pea lisama tiitreid. Teine erinevus puudutab loojutustamise aspekti. Animeeritud illustratsiooni lugu on lühike, st stsenaarium on lihtne. Ideed saab edasi anda ühe stseeniga, kus kaamera on staatiline. Muude animatsioonide puhul on stsenaarium keerulisem, sündmuseid rohkem ning kasutatakse kaameraliikumisi, erinevaid kadreerimisvõtteid ja stseenide vahetumist.

Animeeritud illustratsioonile mõeldes võib tekkida küsimus liikuvast graafikast erinemisest. Liikuvat graafikat ei saa nimetada animeeritud illustratsiooniks, sest liikuv graafika on animeeritud graafiline disain (Provost 2023). Sarnaselt animeeritud illustratsiooniga, on liikuv graafika viis vaatajaga suhtlemiseks, kuid nagu erinevad teineteisest graafiline disain ja illustratsioon, erinevad ka liikuv graafika ja animeeritud illustratsioon. Mõlemale on lisatud ajaline väljund, kuid oma olemuselt on nad erinevad. Kui illustratsioon keskendub rohkem

loomingulisele tõlgendamisele ja kunstilisusele, siis graafilise disaini eesmärk on suhelda konkreetse sihtrühmaga võimalikult selgesti mõistetavalt.

1.3.3. Levi ja kasutus

Nüüd, kui teame, mida animeeritud illustratsioon endast kujutab, saab rääkida animeeritud illustratsioonide levikust ja kasutusalaadest.

Üks pilt ütleb rohkem kui tuhat sõna. Digitaalses maailmas võib hästi paigutatud GIF öelda veel rohkem. Animeeritud illustratsioone kasutatakse digikeskkondades staatiliste illustratsioonide asendustena, et efektiivsemalt püüda vaataja tähelepanu – sotsiaalmeedias, veebilehtedel, e-raamatutes, telefonirakendustes, reklaammaterjalides, ajakirjades ja ajalehtedes jne (Koniuszek 2023). Siinkohal tuleb märkida, et iga liikuv visuaal pole animeeritud illustratsioon ning tuleb analüüsida, kas tegemist pole hoopis liikuva graafikaga. Eelnimetatud kohtades on animeeritud illustratsioonid tavaliselt seotud tekstiga ning loodud peamiselt kommertseesmärgi nimel. Animeeritud illustratsioone luuakse digikeskkondadesse ka personaalsete ideede, mõtete ja lugude visualiseerimiseks, just nagu staatilisi illustratsioone. Levinumad kohad, kuhu personaalseid teoseid postitatakse, on Instagram ja ka TikTok.

Üks populaarsemaid animeeritud illustratsioonide kasutusalasid on toimetuste digiversioonid. Toimetustele loodud illustratsioone kutsutakse inglise keeles *editorial illustration*iteks ning nende alla kuuluvad kaanekujundused, artiklite, ajakirjade ja raamatute illustratsioonid, veebimaterjalides kasutatavad illustratsioonid ning need käivad alati tekstiga kaasas. Seda tüüpi illustratsioonide põhieesmärk on köita nii väljaannet sirviva lugeja tähelepanu kui ka lisada tekstile kujundlikkust ning paremini väljendada ideed ja üldist meeleolu. (Akimova 2020, Association of Illustrators i.a)

The New Yorker on 1925. aastal asutatud iganädalane ajakiri, mis on tuntud nii oma põhjalike poliitiliste ja kultuuriliste kommentaaride, essee, luule ja koomiksita kui ka suurepärase kaanekujunduste poolest. Iganädalast ajakirja paberkandjat täiendab igapäevane uudiste ja kultuurikajastuste digiallikas newyorker.com. (The New Yorker, About Us i.a) 2014. aastal andis ajakiri oma digiversioonis välja oma esimese animeeritud kaaneillustratsiooni „Rainy Day”, mille autor on saksa illustraator Christoph Niemann. GIF versioon avaldati nii nende veebilehel kui ka mobiilirakendustes. The New Yorkeri kunstiline juht Françoise Mouly ütles, et animeeritud kujundus ei tohtinud mõjuda lihtsalt tehnilise trikina, vaid pidi olema autentne, kuid uuenduslik. Kuna vihm on nii graafiline kui esteetiline

kvaliteet, mõjus Niemanni animeeritud GIF kaasaegse versioonina vanakooli New Yorkeri kaanest. (Baird 2014) See toetab eelnevalt tõstatatud väidet, et animeeritud illustratsioon on illustratsiooni järgmine samm.

Illustratsioonil „Rainy Day” on läbi vihmapiiskadega kaetud klaasi uduselt näha sombust New Yorki ja linnale omast kollast taksot (vt joonis 2). Illustratsiooni muudab animeeritud illustratsiooniks klaasil ükshaaval liikuvad kaks vihmapiiska, mis libisevad kordamööda katkematult ekraanil ülevalt alla.



Joonis 2. Kuvatõmmised Christoph Niemanni illustratsioonist „Rainy Day”. Vasakul staatiline illustratsioon, paremal illustratsioon ühe liikuva vihmapiisaga (Kaneo, Mouly 2014)

Niemanni animeeritud kaaneillustratsioon algatas ajakirja veebiversiooni jaoks animeeritud illustratsioonide loomise trendi ning nüüdseks on pea igal väljaandel animeeritud veebiversioon. Sarnaselt Niemannile loob ajakirjale regulaarselt animeeritud kaaneillustratsioone prantsuse illustraator Malika Favre (The New Yorker, Malika Favre i.a). Nemad kaks on peamised regulaarsed animeeritud illustratsioonide loojad, kuid ajakirjale on liikuvaid kaanekujundusi teinud ka hulgaliselt teisi vabakutselisi illustraatoreid.

The New Yorker pole ainus perioodikaväljaanne, mis kasutab oma digiversioonis animeeritud illustratsioone. Hea näide animeeritud illustratsiooni kasutamisest ajaleheartikli saateks on 2022. aastal välja antud The New York Times Opinioni artikkel-essee „I Cherish My Grief for the Mother I Never Expected to Have”. Jaapani animaator Hirotohi Iwasaki lõi artiklile sõejoonistustehnikas animeeritud illustratsiooni, mis avaldati nii ajalehe digiversioonis kui ka paberikandjal, kusjuures paberikandjal printiti kõik 14 kaadrit eraldi välja

(vt joonis 3). (Iwasaki 2022) Kuna kaadritelt sai siiski aimdust liikumisest ja muutumisest, andsid illustratsioonid, sarnaselt animeeritud versiooniga, edasi tugevat emotsionaalset lugu. Antud animeeritud illustratsioon on näide animeeritud illustratsiooni võimekusest olla efektiivne nii ajalise väljundiga kui ka staatiliselt. Siinkohal tuleb mainida, et antud animeeritud illustratsiooni esimene ja viimane kaader pole samad, kuid tänu sөjjoonistustehnika kasutamisele, ei kao illustratsioonil ükski objekt täielikult ära ning tekitab ikkagi katkematu tsükli illusiooni ja animeeritud illustratsiooni jääb arusaadavaks.



Joonis 3. Artikkel-eesse „I Cherish My Grief for the Mother I Never Expected to Have” paberkanjal (Iwasaki 2022)

Animeeritud juturaamatud on eriti efektiivsed laste puhul. 2016. ja 2019. aastal selgus kahes eraldi läbiviidud uuringus, kus uuriti animeeritud juturaamatute mõju laste tähelepanule, õpivõimele ja loo mõistmisele, et heli ja liikumise kasutamine illustratsioonides hõlbustavad lastel tähelepanu pööramist loole, aidates paremini keskenduda ja loost aru saada (Adam et al 2019; Bus, Takacs 2016). Seega on animeeritud illustratsioonide kasutamisel oluline positiivne mõju laste arengule ning uuringud soovivad animeeritud illustratsioonide kasutamist e-raamatutes.

1.3.4. Tehnikad

Tehnikatest rääkides saab mõelda kahest: illustreerimistehnikatest ja animatsioonitehnikatest. Sarnaselt animatsioonile ja illustratsioonile, on ka animeeritud illustratsioonide loomiseks hulganisti erinevaid tehnikaid ning kõigi üleslugemine võib osutuda võimatuks ja ebatarvilikuks. Illustreerimistehnika all pean silmas mooduseid, kuidas illustratiivset materjali luuakse. Animatsioonitehnika all viitan selles kontekstis aga hoopis animatsiooni keerukusastmele.

Peatükis 1.1. kirjeldasin, et illustratsioonide puhul ei oma tehnika kasutamine erilist tähtsust, sama kehtib ka animeeritud versiooni puhul. Illustratsioone luuakse nii analoogselt kui digitaalselt, kuid kõigi animeeritud illustratsioonide loomisel on ühine aspekt animeerimisprogrammi kasutamine. Peamised programmid, millega animeeritud animatsioone luuakse on Procreate, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop ja Adobe After Effects (Fleck 2019).

Tänapäeval on tehisintellekti valdkond pidevas arengus. Seetõttu kasutatakse animeeritud illustratsioonide loomisel ka tehisintellekti abi. Näiteks tehisintellekti uuriv Runaway Researchi loodud generatiivne tehisintellektisüsteem Gen-2 abil saab videomaterjali luua nii tekstist, pildi- kui ka videomaterjalist (Runaway AI 2023). See tähendab, et Gen-2 kasutades saab luua ka animeeritud illustratsioone. Ühelt poolt on tehisintellekti kasutamine kiire viis illustratiivse materjali loomiseks, kuid samas ei suuda generatiivne materjal edasi anda emotsiooni viisil, kuidas inimeste loodud illustratsioonid suudavad. Lisaks puudub lõplikel visuaalidel personaalsus ja tähendusrikkus. Oma lõputöös kasutan animeerimiseks traditsioonilist trükitehnikat ka seetõttu, et vastanduda üha rohkem digitaliseeritud visuaalse materjaliga ja lisada oma animatsiooni rohkem n-ö inimlikku puudutust.

Animeeritud illustratsiooni animeerimise keerukusastme määrab liikuvate elementide arv ning liigutuste amplituudid. Mida rohkem elemente liigub, seda aeganõudvam on loomisprotsess. Samas ei pruugi liigutuste suurus tähendada, et animeerimine on kohe keerulisem – väikeste liigutuste sujuv animeerimine võib osutuda raskemaks kui mõne suure liigutuse animeerimine. Liikuvate objektide arv on seetõttu olulisem keerukusastme määraja.

1.4. Ülevaade inspireerivatest kunstnikest

Animeeritud illustratsiooni kohta informatsiooni kogudes tutvusin mitme kunstnikuga, kelle teosed avaldasid mulle ääretult muljet ning andsid inspiratsiooni lõputöö praktilise osa tegemiseks. Selles alapeatükis annan ülevaate mulle olulistest teemakohastest kunstnikest ning toon välja teosed, mis andsid inspiratsiooni lõputöö valmimisele.

1.4.1. Christoph Niemann

Christoph Niemann on 1970. aastal Saksamaal sündinud illustraator, kunstnik, autor ja animaator, kes on tuntud oma pealtnäha lihtsate ja humoorikate illustratsioonide poolest. Oma monograafiasse „Sunday Sketching” on illustraator kogunud igapäevaobjektidest loodud visuaalseid sõnamänge. Näiteks muutis mees kaks banaani hobuse tagajalgadeks või haamri jalgpalluri jalaks (vt joonis 4). (Niemann, About i.a) 2017. aasta Netflixi dokumentaalsarja „Abstract: The Art of Design” episoodis „Christoph Niemann: Illustration” ütles Niemann oma teoste kohta: „Kõik, mida ma teen, on informatsiooni loomine, tavaliselt piltide loomine, mis teevad midagi sellega, mida vaataja juba teab. Nende kogemused ja minu kogemus ühinevad ning minu loodud pildid ongi selle käivitajaks.” (Neville 2017)



Joonis 4. Christoph Niemanni illustratsioonid „Horse” ja „World Cup” (Niemann, Christoph Niemann Shop i.a)

Niemanni illustratsioonid ilmuvad regulaarselt ajalehtede The New Yorker, National Geographic ja The New York Times Magazine kaantel (Niemann, About i.a). Eelmises ala-peatükis kirjutasin, et Niemanni „Rainy Day” on The New Yorkeri esimene animeeritud kaanekujundus ehk animeeritud illustratsioon. Niemanni illustratsioonid on The New Yorkeris ilmunud 1998. aastast. Sellest saati on Niemann ajakirjale loonud 26 kaaneillustratsiooni, millest pea pooled on animeeritud. (The New Yorker, Christoph Niemann i.a)

Niemanni animeeritud illustratsioone ühendab graafiline lihtsus ja puhtus. Netflix'i dokumentaalsarja omanimelises episoodis mainis Niemann veel, et iga idee nõuab omale sobivat kogust informatsiooni. Näiteks tõi ta südame – liiga detailne süda on rõve, kuid liiga abstraktne pole arusaadav. Kesktee ehk meile tuntud graafiline süda ongi seetõttu perfektne. (Neville 2017) See mõteteeraj jäi mulle külge, kuna oma illustratsiooni luues pean leidma õige lihtsusastme. Seetõttu on minu jaoks Niemanni illustratsioonid imetlusväärased, sest ta suudab ilma üleliigse visuaalse mürata edasi anda tähendusrikkaid visuaale.

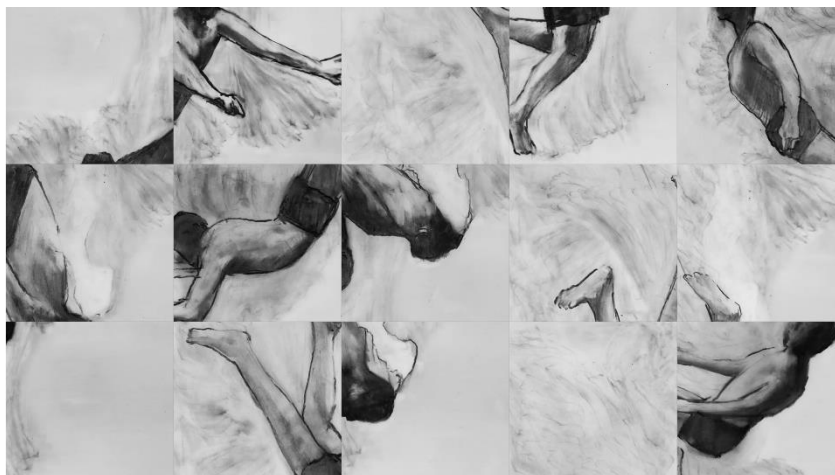
1.4.2. Hirotoshi Iwasaki

Hirotoshi Iwasaki on 1981. aastal Jaapanis sündinud kunstnik, kes loob eksperimentaalseid animatsioone. Oma kunstis kasutab Iwasaki liikumise, mälu ja loomise uurimiseks rotoskoopimist. (Iwasaki i.a) Rotoskoopimine on animatsioonitehnika, kus animaatorid joonistavad filmitud materjalile kaaderhaaval peale, et luua võimalikult realistlik animeeritud liikumine (Glovart i.a). Iwasaki on vabakutseline kunstnik, kes on tellimustöödena loonud animatsioone Calvin Kleinile, The New York Timesile, Boston Globe'ile ja Los Angeles Timesile. (Iwasaki i.a)

Iwasaki kasutab oma teostes sõejoonistustehnikat. Sõeanimatsioonide puhul on igas kaadris näha jälgi eelmistest kaadritest, mistõttu mõjuvad tema animatsioonid personaalsete ja emotsionaalsetena – ainult esimene kaader on „puhas”. Iwasaki animatsioone, mille kunstnik on loonud artiklite illustreerimiseks, saab kategoriseerida animeeritud illustratsioonide alla, kuna need peegeldavad artiklite sisu. Lisaks toimivad kaadrid illustratsioonidena ka eraldiseisvalt, nagu oli näha alapeatükis 1.3.3. toodud näites. Järgnevalt kirjeldan teoseid, mille kohta ei saa öelda animeeritud illustratsioonid, kuid mis koosnevad animeeritud tsüklitest ning andsid mõtteainet lõputöö valmimisele.

Lõputöö tsükli temaatikale andis tohutult inspiratsiooni Iwasaki 2014. aastal loodud mittenarratiivne lühifilm „DARK MIXER”. Lühifilm koosneb 20st animeeritud tsüklist, mis loovad kokku visuaalselt paeluva teose. (Iwasaki 2014) Mind inspireeris tema lihtne, kuid tabav teemakäsitlus – filmil ei ole konkreetset narratiivi, kuid iga animatsioon kannab emotsiooni, mille saab vaataja ise lahti mõtestada.

Iwasaki visuaalselt kaasahaarav animatsioon „On Time Off Time” andis mõtteainet lõputöö raames valmiva animatsiooni kontseptsiooni loomisele. Animatsiooni kirjeldusse on autor lisanud: „Õppetund mõistatusest ja tõlgendamisest. Kõrvuti asetatud liigutused resoneerivad üksteisega, krambitades jaotuse ja järjepidevuse vahelises lõhes.” (Iwasaki 2020) Animatsioonis on kolm stseeni, kus igal on ekraanil 12-16 ruutu. Igas ruudus mängib animatsioon eri faasides, st ükski pole sünkroonis (vt joonis 5). Selline käsitlusviis mängib vaataja tähelepanuga ning tõmbab vaatama, kuna korduvad liigutused on alati justkui veidi erinevad. Mõlema eelkirjeldatud animatsiooni puhul on Iwasaki meisterlikult kasutanud heli, mis loob teostele huvitava atmosfääri ning aitab seeläbi emotsiooni paremini vaatajani viia.



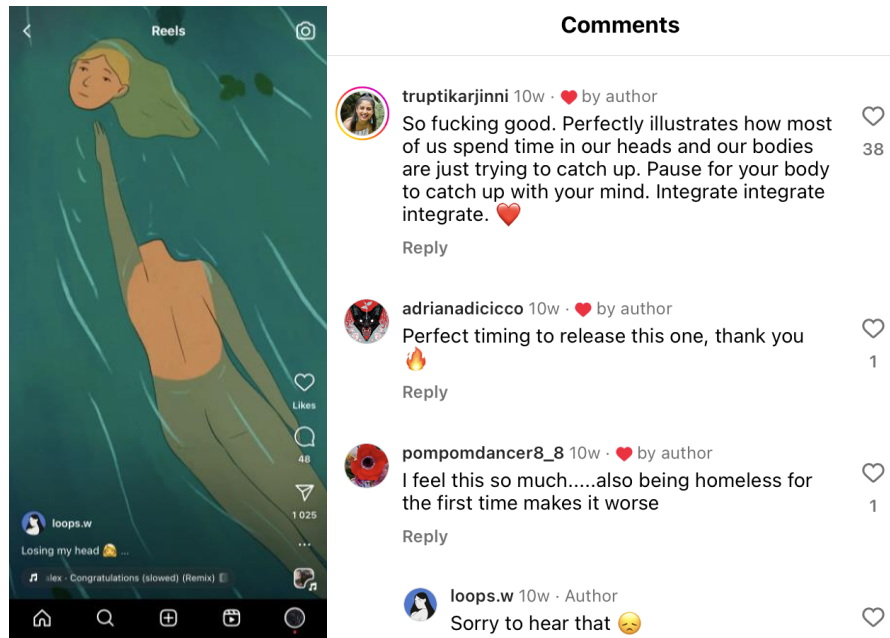
Joonis 5. Kuvatõmmis Hiroto Iwasaki animatsioonist „On Time Off Time” (Iwasaki 2020)

1.4.3. Laura Jennifer White

Laura Jennifer White on Ühendkuningriikidest pärit illustraator ja animaator. Sotsiaalmeedias kasutab illustraator nime Loops – nimi illustreerib kunstniku *loop*ivaid animatsioone. Illustraatorile meeldib sürrealistlikul toonil kujutada igapäevaeluga seonduvat ning oma isiklikes töodes pöörab ta tähelepanu noorte naiste elu tõusudele ja mõõnadele. White'i sõnul kipub ta tegema „naljakat, totakat kunsti, milles on aeg-ajalt ka viletsust sisse põimitud”. (White i.a)

Laura animeeritud illustratsioonide juures meeldib mulle nende joonistuslik stiil ning teemakasutus. Ta illustreerib mõtteterasid ja situatsioone, mis tunduvad personaalsed, kuid millega saavad suhestuda paljud inimesed. White on näide illustraatorist, kes ei loo oma illustratsioone tekstile põhinedes vaid keskendub emotsioonile ja personaalsetele ideedele. Tema Instagrami konto kommentaariumis on pea iga postituse all inimesi, kes kiidavad ideestikku ja lisavad enda kogemusi ja mõtteid. Esimene animeeritud illustratsioon, mis mulle tema kontol silma jäi, oli pealkirjaga „Losing my head”.

Animeeritud tsüklis on näha, kuidas naise keha ujub vastuvoolu oma pea poole, kuid ei saa seda kunagi kätte. Lisaks on taustal rahulik klaveri meloodia, mis aitab hästi luua rahulikku, kuid ootuspärast meeleolu. Instagrami kasutaja @truptikarjinni on animeeritud illustratsiooni alla kommenteerinud: „... Illustreerib suurepäraselt seda, kuidas enamik meist veedab aega oma peas ja meie keha püüab lihtsalt järele jõuda. Tehke paus, et keha jõuaks meelele järele. ...” (vt joonis 6). Seega on White'i illustratsioonid emotsionaalselt laetud ning vaatajad saavad oma kogemustele mõeldes luua sidemeid enda elu ning White'i animeeritud illustratsioonidega.



Joonis 6. Kuvatõmmised animeeritud illustratsioonist „Losing my head” ja selle kommentaariumist (White 2024)

1.4.4. Mark Andrew Webber

Mark Andrew Webber on 1984. aastal Inglismaal sündinud trükikunstnik, illustraator ja animaator (Webber i.a). Tema linoollõike tehnikas loodud animatsioon „Dehisce” on käesoleva lõputöö tehnika valikul oluline teos, kuna see andis hoogu mu ideele ühendada animatsioon ja trükikunst. Webber ise kutsub animatsiooni *linomationiks* ehk linomatsiooniks. Webberi veebilehel on kirjas, et kunstnik lõi „Dehisce” projekti „The Art of Lost Words” jaoks – kadunud sõnade nimekirjast valis ta visualiseerimiseks sõna *dehisce*. Sõnal ei ole eestikeelset vastet, kuid sellel on kaks tähendust:

1. (bioloogia) materjali vabanemine elundi või koe lõhenemise teel;
2. vilja või muu reproduktiivkeha loomulik lõhkemine küpses eas seemnete või eoste vabanemiseks, kirurgiliselt suletud haava lõhkemine. (Webber 2009)

Linomatsioon on 24 sekundit pikk, kuid see on loodud animeeritud tsüklina ning võib kesta igavesti. Oma linomatsioonis illustreerib Webber sõna mõlemat tähendust – inimfiguur löikab roosiokkaga sõrme haava, millest lendavad välja osakesed, millest üks kasvab roosiks, mis küpses eas vabastab oma seemned (vt joonis 7). Linomatsioonile on lisatud ka heli. Webber kasutas linomatsiooni tegemiseks 296t 10x10 cm linooldaati ning projekt võttis kunstnikul umbes 500 tundi. (Webber 2009)



Joonis 7. Linomatsiooni „Dehisce” kaadrid (Webber 2009)

Kuigi Webber illustreerib oma linomatsioonis sõna tähendust ja see animatsioon võib kesta igavesti, ei saa seda kategoriseerida animeeritud illustratsiooni alla. Sellel põhjusel, et „Dehisce’l” on sündmusterikas süžee, mille visualiseerimiseks ja kaadrite sujuvaks vahetamiseks on kasutatud morfimist. Morfimine on animatsioonivõtte, kus üks element muundub sujuvalt teiseks. Animeeritud illustratsioonide puhul ei teki kaadrisse uusi elemente, kõik on nii nagu esialgsel illustratsioonil ja idee on mõistetav igal ajahetkel. Antud linomatsiooni puhul see ei kehti, idee hoomamiseks peab ära vaatama terve animatsiooni.

„Dehisce’t” saab nimetada hoopis ringanimatsiooniks. Inglise keeles öeldakse lõpmatuseni mängitava animatsiooni kohta *looping animation*. Eestikeelne otsetõlge sellele on „silmusanimatsioon” või „silmuseline animatsioon”, kuid minule kõlab see segaselt. Seetõttu pakun sellise animatsiooniliigi kirjeldamiseks termini „ringanimatsioon”, sest animatsioon käib lõpmatuseni ringiratast ja leian, et see on üldisele publikule seetõttu ka arusaadavam. Webberi teos aitas minu idee teostamisele, kuna sain inspiratsiooni nii trükiplaadi suuruse ja trükitehnika valimisel kui ka linooli lõikamise detailsusastme ja sobiliku terminoloogia leidmisel. Sellest kirjutan põhjalikumalt järgmises peatükis.

2. RINGANIMATSIOON „TSÜKKEL”

Käesoleva lõputöö idee tärkas tahtest ühendada trükikunst ja animeerimine ning soovist illustreerida mingisugust tsükli. Seetõttu oli algne plaan luua animeeritud illustratsioon tsükli kinni olemisest. Mõttetööd tehes arenes idee edasi ning lõplikku animatsiooni ei saa kategoriseerida enam animeeritud illustratsiooni alla. Võtsin termini „ringanimatsioon” kasutusele, et võimalikult arusaadavalt väljendada käesoleva lõputöö raames valminud animatsiooni. Sarnaselt eelmises peatükis tutvustatud Webberi animatsioonile, valmib ka minul ringanimatsioon, kuid minu animatsioonil on animeeritud illustratsiooniga rohkem ühiseid jooni kui „Dehise’l”. Põhjalikuma selgituse annan alapeatükis 2.3.2.

Käesolevas peatükis kirjeldan animeeritud illustratsiooni kontseptsiooni ning lõpliku visuaalse ideeni jõudmise teekonda trükitehnika valikust kuni animatsiooni monteerimise ja näituse väljapaneku kirjeldamiseni.

2.1. Ettevalmistused

2.1.1. Trükitehnika valik

Enne visuaalse ideeni jõudmist panin esmalt paika, millises trükitehnikas ma ideed teostama hakkan. Trükitehnika valik enne kavandite loomist aitab paremini visuaalset keelt leida, sest trükitehnika mõjutab oluliselt graafiliste valikute tegemist.

Esimese sammuna tegin ideede kirjalikuks kaardistamiseks trükikunstist mõttekaardi. Panin kirja kõik märksõnad ja ideed ning selgus, et mind huvitavad kaks tehnikat, linoollõige ja ofort. Järgmise sammuna tegin nende kahe tehnika analüüsi (vt lisa 1). Kuigi ofort meeldib mulle trükitehnikana rohkem, nõuab selle tehnika puhul nii trükiettevalmistus kui ka trükkimisprotsess rohkem aega kui linoollõike puhul. Õigeaegselt valmis jõudmiseks oli oluline valida ajalist piirangut ja jõukohast pingutust arvestav tehnika. Seetõttu oli linoollõige selle lõputöö teostamiseks sobilikum tehnika.

Formaadi valikul teadsin kohe, et soovin tõmmised luua 1:1 formaadis – mulle meeldib ruudu korrapärasus ning sümmeetrilise kompositsiooni loomise võimalus. Sellest lähtudes võtsin linoolplaadi serva pikkuseks 10 cm, et lõikamisele ei läheks liiga palju aega, kuid et plaadid oleksid siiski piisavalt suured väiksemate detailide lõikamiseks.

Alapeatükis 1.1. tõin välja, et puugravüür on üks klassikalistest illustreerimistehnikatest. Sarnaselt puugravüürile on ka linoollõige kõrgrükitehnika ning erinevus kahe tehnika vahel seisneb vaid uuristatava pinna materjalis. Linoollõike puhul lõigatakse linoleumplaati

spetsiaalsete lõikeuuritsatega ning kujutist hakkavad trükkima kõik lõikamata jäänud ehk kõrgemad pinnad.

Sissejuhatuses kirjutasin, et minu animatsiooni eesmärk on vaataja tähelepanu püüdmise ja hoidmine. Leian, et linoollõike tehnikaga animeerimine aitab seda saavutada. Trükikunsti puhul on iga tõmmis teisest erinev ning trükikunsti tehnikas animeerimine annab animatsioonile juurde tekstuure ja ebakorrapärasusi. Seetõttu võib igal vaatamisel leida midagi, mida varem ei märganud. Sel moel saan vaatajat tsüklisse kaasa tõmmata.

2.1.2. Animatsiooni tehnilised aspektid

Sarnaselt trükitehnika valiku protsessile, tegin ka animatsiooni jaoks mõttekaardi ja loendi. Panin kirja animatsiooni võimaliku kestvuse sekundites, kuvasuhete variandid, animatsioonitehnikad, heli kasutamise ja potentsiaalse kaadrisageduse (vt lisa 2).

Käesoleva lõputöö raames valmib linoollõike tehnikas ringanimatsioon, millele olen lisanud ka heli. Heli kasutamine aitab paremini luua soovitud atmosfääri ja anda edasi emotsiooni. Animeerimisel kasutan traditsioonilist kaaderhaaval animeerimistehnikat. Selleks loon linoollõike tehnikas eraldiseisvad kaadrid, mille hiljem digitaliseerin ning õiges järjekorras videotöötlusprogrammis kokku monteerin. Digitaliseeritud trükised hakkavad looma liikumise illusiooni ning annavad n-ö elu minu illustratsioonile. Kuna trükitehnikas animeerimine on üpris aeganõudev, otsustasin protsessi kiirendamiseks animeerida 8 kaadrit sekundis. Animatsiooni kestvuse otsustasin alles siis paika panna, kui visuaalne idee on paigas. Nagu eelmises alapeatükis öeldud, valisin kuvasuhteks 1:1. Kuna postitan oma kunsti ainult Instagrami, sobib ruudu formaat hästi antud sotsiaalmeediaplatformil avaldamiseks.

2.2. Illustreerimine

Selles alapeatükis kirjeldan oma mõtte illustreerimise protsessi. Selle alla käib esialgse kontseptsiooni leidmine, esimeste kavandite visandamine ja analüüsimine ning viimasena lõpliku illustratsiooni loomine.

2.2.1. Tsükli teema esialgne kontseptsioon

Tsükli temaatika tuli esialgu mõttesse personaalsest elust – üks tsükkel ehk neli aastat Kõrgemas Kunstikoolis Pallas lõppeb ning seisan nüüd otsuse ees, kas korrata akadeemilist tsükli ja minna edasi õppima või murda seda ja teha midagi täiesti uut. Niimoodi jõudsin tsükli teemani. Animeeritud illustratsiooni loomisel põhinesin tsüklis kinni olemise tunde

ja teemakohastele tähelepanekutele. Kuna lõputöö teemani jõudsin soovist ühendada Pallases leitud huvid, siis otsustasingi kõik kolm aspekti omavahel ühendada, et luua üks animeeritud tsükkel.

Tsükli illustratsioon ei toetu otseselt tekstile, vaid pigem mõtisklusele ja seisukohale, mida saab keeleliselt väljendada, kuid mis ei pea teksti juurde käima. Illustratsiooni eesmärk on küll illustreerida minu vaatepunkti teemast, kuid siiski anda vaatajale vabadus enda interpretatsioonile ja personaalsele suhestumisele, pakkudes talle aluseks loodud visuaali.

Animatsiooni esialgset kontseptsiooni mõeldes ei olnud mul üldse aimu, mida ma visuaalselt kujutama hakkan. Mul oli vaid idee, et tahan luua lõpmatuseni mängitavat animatsiooni, mis illustreerib mingisugust mõtet, mis on personaalne, kuid ka üldiselt mõtlemapanev. Maureen Furniss (2008: 14) kirjutas raamatus „The Animation Bible: A Practical Guide to the Art of Animating, from Flipbooks to Flash” järgmiselt: „Et töö oleks universaalne, peab see puudutama teemasid, mis on inimestele tuttavad üle kogu maailma.” Esialgne idee oli üpris üldistav – elu iseenesest ongi üks suur tsükkel, mis koosneb väiksematest tsüklitest ja rutiinidest, millega inimesed on nii harjunud, et vahepeal ei märkagi, et nad mingis kinni on. Siiski pani see aluse edasisele mõttetööle. Leian, et tsükli teema on piisavalt laiahaardeline, et iga inimene saab sellega mingil tasandil suhestuda.

Kui mu algne idee oli luua lihtsalt üks animeeritud illustratsioon tsüklist, siis juhendajad suunasid mõtlema veel kontseptuaalsemalt. Kuidas oleks, kui see tsükkel ei kestagi igavesti? Äkki juhtub miskit, mis tsükli lõhub? Soovitused andsid palju mõtteainet ning otsustasin selles suunas edasi liikuda. Esimeses peatükis tutvustatud kunstniku Hirotoshi Iwasaki teos „On Time Off Time” andis inspiratsiooni võtta kasutusele rohkem kui ühe animeeritud illustratsiooni tsükli. Tsükli näilise katkemise paremaks illustreerimiseks tekkis idee mängida kõrvuti kahte animeeritud illustratsiooni.

Esialgne idee põhines sellel, et ühel ekraanil mängivad sünkroonis kaks sama animeeritud illustratsiooni, nagu diptühhon. Ühel hetkel tekib kahe animeeritud illustratsiooni vahel faasinihe, st ühel neist toimub midagi, mis ajab sünkrooni sassi. Visuaalseks aluseks saab siinkohal võtta Felix Gonzalez Torrese 1991. aastal loodud teose „Untitled (Perfect Lovers)”, kus seinale on kõrvuti paigutatud kaks alguses sünkroonis kella, mis ajapikku lähevad sünkroonist välja. Näiteks, animatsioonid mängiksid sünkroonis kolm korda, neljandal korral toimub nihe, animatsioonid mängivad edasi sünkroonist väljas, kuid lõpuks see

nihe kaob, animatsioonid jõuavad algolekusse tagasi ja tsükkel kordub uuesti. Selle idee puhul loon tehniliselt kaks animeeritud illustratsiooni, sest ühel peab toimuma miskit lisaks.

Tsükli kestmine ja katkemine illustreerib mõtteliselt mu elus lõppevat tsükli ja taastumine tunnet, et olen ikkagi tsükli lõppemisest hoolimata selles mingil määral kinni. Üksteisesse punutud tsüklid illustreerivad seejuures üldisemalt elu. Tsükli katkemisega saan mängida ka vaataja ootuste ja tähelepanuga. Kas ta viitsib nii kaua vaadata, et tsükli katkemist ja taastumist märgata? Kas viitsib süveneda? Selleks peab täistsükkel koosnema kahest väiksemast tsüklist, mis omakorda koosnevad neljast kordusest. Esimene väiksem tsükkel peab olema sünkroonis, et järgmine saaks vaatajat üllatada ning hoiaks vaataja pilku piisavalt kaua animatsioonil, et täistsükkel saaks korduda. Selle paremaks mõistmiseks lõin ajajoone skeemi (vt lisa 3). Visuaalselt näitaksin midagi igapäevast nagu raamatu lehitsemist või telekanalite vahetamist. Eelnevalt kirjeldatud ideedele toetudes liikusin edasi illustratsioonide kavandite tegemiseni.

2.2.2. Illustratsiooni lõpliku kontseptsioonini jõudmine

Selles etapis hakkasin visuaalse ideeni jõudmiseks oma mõtteid paberile visandama. Seni olin kõike vaid oma peas mõelnud ja sõnadega kirja pannud. Kokku visandasin 13 erinevat versiooni ning arutasin iga kavandi ideestiku ja tagamõtte juhendajaga läbi (vt lisa 4). Juhendaja soovitusel mõtlesin järgmisena läbi, millistel viisidel saan igäüht neist eelmises peatükis kirjeldatud ajajoont arvesse võttes visualiseerida (vt lisa 5).

Kavandite analüüsi tulemusena kerkisid esile kaks ideed – vee all akvaariumis ringiratast ujuv kala ning minategelase vaade raamatulehtede lehitsemisele. Otsustasin kala idee ka suks. Esiteks käsitlevad pea kõik mu Pallases loodud graafikatööd vee ja mere temaatikat. Seetõttu on lõputöös veealuse maailma kujutamine teemakohane. Teiseks arvasin, et kala idee on visuaalselt huvitavam ja illustreerivam.

Illustratsiooni eesmärk on visuaalselt väljendada tsükli kinni olemist. Selleks lõin kavandi akvaariumis ujuvast kalast. Akvaarium ise asub vee all ning seda ümbritsevad vetikad. Veidi sürrealistlik kujutamiski illustreerib mõtet, et tihtipeale ei saa inimesed arugi, et nad on mingisuguses tsükli kinni. Kalal on tegelikult võimalik akvaariumist välja ujuda, kuid teadmatuse pärast ei suuda ta seda teha ning jääb kordama oma tuttavaid mustreid. Kuigi akvaarium on piirav, tunneb kala ennast seal turvaliselt ega plaanigi lahkuda, mistõttu jääb tema potentsiaal saavutamata. Ta jääb alatiseks ringiratast ujuma ja kinni sellesse, mida ta teab.

Esialgsest kontseptsioonist lähtudes jõudsin nelja võimaluseni, kuidas kahe kõrvuti animatsiooniga ideed teostada (vt lisa 6). Neist meeldivaim oli versioon, kus kala on ühes akvaariumis, teine on tühi ja liiguvad vaid vetikad – ta ujub akvaariumis tiire ning mingil hetkel hüppab pildist paremalt poolt välja ja vasakult sisse, nii ühest akvaariumist teise.

Mõtteliselt illustreerib see asjaolu, et isegi kui üritame tsüklit lõhkuda ja nt halbade harjumustest vabaneda, ei ole see nii lihtne ja kerge on sattuda samadesse situatsioonidesse tagasi. Inimese elu ongi üks kestev tsükel, kuniks ta muudab oma mõtlemist. Sama mõtlemisega jääbki läbi elama ja ligi meelitama sarnaseid kogemusi. Vasakult paremale liikumine annab siiski tunde edasiliikumise soovist. Siinjuures otsustasime juhendajatega, et tegelikult ei pea tühja akvaariumi üldse kujutama, mõtet saab edasi anda ka ühe animatsiooniga. Kala kasutamine peategelasena aitab rohkematel inimestel tööga suhestuda, kuna eemaldan spetsiifilisuse – igaüks võib ennast kalas näha. Jõudsime lõpliku idee kontseptsioonini.

2.2.3. Illustratsiooni loomine

Olles teinud ära eeltöö ning valinud välja lõpliku visuaalse idee, hakkasin visandama digitaalseid kavandeid. Selleks kasutasin iPadile loodud digitaalse kunsti rakendust Procreate. Procreate on rastergraafika loomise tarkvara, kus on võimalik digitaalselt joonistada, illustreerida, maalida ja ka animeerida (Savage 2011). Kuna rakenduses on tasuta olemas erinevad pintslid, sain efektiivselt luua linoollõiget jäljendavaid kavandeid ning kiiresti katsetada erinevaid graafilisi võimalusi. Procreate sobib hästi animeeritud illustratsioonide loomiseks, kuna rakendusse on sisse ehitatud animeerimisfunktsioon *animation assist*. Kunstnikule on see väga mugav, kuna nii ei pea muudatuste tegemiseks oma tööd erinevate programmide vahel tõstma – ühe rakendusega saab teha kõik vajaliku.

Kavandite visandamisel oli suurim murekoht õige lihtsusastme leidmine, kuna animeerimise aspekti ja linoolplaadi suurust arvesse võttes ei tohtinud illustratsioon olla liiga detailne. Liigne detailsus tekitab raskusi animeerimisel ja trükkimisel, sest detailid võivad trükkimisel minna kaduma, neid on raskem linoolist lõigata ja seejuures ka animeerida. Mees tuli pidada ka lõputöö tegemiseks seatud ajalisi limiiti, mistõttu oli äärmiselt oluline leida efektiivselt viis idee edukaks teostamiseks. Seega, minu ülesanne oli leida tasakaal – illustratsioon pidi olema graafiliselt ekspressiivne viisil, mida oli jõukohane ka trükkida ja animeerida.

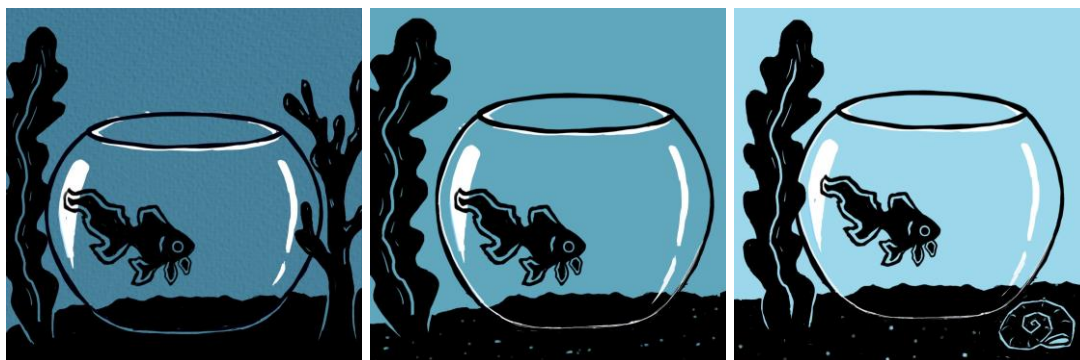
Esimese digitaalse kavandi joonistasin mustvalgelt ning eesmärk oli paberile tehtud kavand lihtsalt digitaliseerida. Seetõttu oli see üpris joonistuslik ja liiga detailne. Järgmisena

arendasin kavandit linoollõike stiili poole – jõulisemad jooned ja suuremad värvipinnad. Otsustasin selles etapis, et tahan kasutada ka teist värvi, sinist. See aitab luua veealuse mulje ning akvaariumi klaasist materjal tuleb paremini esile (vt joonis 7). Lisaks luuakse linoollõikeid tavaliselt mustvalgelt, mistõttu aitab värvi lisamine teistest eristuda ja ka tähelepanu püüda. Selle kavandi puhul oli trükkimise vaatepunktist värvide kasutamine äärmiselt segane ning pidin seda järgmise versiooni loomisel parandama.



Joonis 8. Vasakul esimene digitaliseeritud kavand, paremal kavandi edasiarendus ja sinise kasutuselevõtt

Järgmistel kavandiversioonidel tegin lihtsustusi – eemaldasid akvaariumi ees olevaid kive ja kalalt detaile, muutsin vetikaid, katsetasin taustavärve ning mõtlesin trüki jaoks läbi värvikihtide kasutamise. Proovisin ka versiooni, kus akvaarium ei ole tsentraalse paigutusega, kuid otsustasime juhendajaga, et kala liikumist arvestades on sobilikum, kui akvaarium asub keskel. Lisaks katsetasin varianti, kus ühe vetika asemel on hoopis merikarp. Ka see ei läinud käiku. Joonisel 9 on kolm loodud versiooni. Nende põhjal jõudsin järeldusele, et pean muutma maapinda – illustratsioonil puudub sügavus ning mõjub seetõttu igavalt.



Joonis 9. Illustratsiooni kolm uut kavandiversiooni

Kergemaks linooli lõikamisprotsessiks lihtsustasin edasi nii kala kui vetikaid ning lisasin maapinnale looklevad valged jooned. Kuigi need on staatilised, annab nende voolavus edasi liikumise tunnet ning need lisavad illustratsiooni sügavust. Akvaariumi taga olevate joonte kujutamisel murdsin neid veidi, et võimendada klaasi efekti. Vee all ei pruugi sellist murdumist tekkida, kuid sürrealistlikus stseenis mingisuguse familiaarsuse loomiseks „meie” maailmaga otsustasin selle kasuks.

Joonisel 10 on lõplik digitaalne illustratsioon, millega alustasin animeerimist. Illustratsioonil kasutasin kahte värvi, musta ja sinist, ning valged kohad jäid paberist endast. Kuna lõplikud kaadrid e illustratsioonid tulevad linoollõikes, kasutasin ära erinevate kihtidega trükkimisest tulenevat läbipaistvust – elementide detailidest on näha alumist kihti, nt kala silmal. Kuigi tegemist polnud taotlusliku valikuga, siis illustreerides sain aru, et loodud efekt aitab hiljem rohkem esile tuua mitmekihilist trükkimist.



Joonis 10. Lõplik digitaalne illustratsioon

2.3. Animeerimine

2.3.1. Animatsiooni kaadrite loomine

Järgmise sammuna mõtlesin läbi liikuvad objektid ja nende liikumise. Neid on kategooriliselt kaks, kala ja vetikad. Animeerimist alustasin kala liikumisest. Selleks jagasin liikumised kolmeks – sissetulek, ringliikumine ja väljumine – ja tegin piltstsenariumi (vt lisa 7). Arvestades animeerimise kaadrisagedust, panin järgmisena paika iga liikumise kestvuse nii, et tsükkel saab lõpmatuseni korduda. Animeerimiseks kasutasin samuti Procreate'i (vt lisa 8). Animeerimise puhul oli oluline silmas pidada, et iga tsükli esimene ja viimane kaader ühtib viisil, mis võimaldab sujuvat kordust.

Lõplik animatsioon koosneb kala sisenemisest akvaariumisse, akvaariumis teeb ta kolm tiiru ning neljanda lõpus otsustab akvaariumist jälle lahkuda. Pärast lahkumist on väike paus, et vaataja jõuaks mõtiskleda vaadatu üle ning seejärel tsükkel kordub. Et mängida vaataja tähelepanuga ja illustreerida tsükli tühimust tekitavat kordumist, peab kala akvaariumis ringi käima piisavalt kaua, kuid mitte nii kaua, et vaataja minema kõnniks. Kolm on kohtu seadus ning neljas alustatav tiir võib tekitada mulje, et kala jääbki tiirutama, kuid ta ei jää.

Kala ringliikumine akvaariumis oli minu esialge visualiseering tsükklis kinni olemisest ning alustasin selle animeerimisega, et luua animeeritud illustratsioon, mis on aluseks lõplikule valmivale ringanimatsioonile. Otsustasin liikumise pikkuseks võtta kolm sekundit. See on piisav aeg, et ringliikumine ei ole liiga kiire ega liiga aeglane. Animeerimisel lisasin kala kurvi võtmisele kiirendust, et liikumine oleks dünaamilisem. See lõi kalast rahuliku, kuid siiski närvilise mulje. Närvilisus võib iseloomustada tsükklis kinni olemisest põhjustatud rahulolematust. Lisaks mängisin ruumilisuse lisamiseks kala suurusega. Kui kala pöörab akvaariumis tahapoole, muutub ta väiksemaks ning eespool jälle suuremaks. Kala liikumise puhul üritasin hoida ka kala uimi dünaamilisena. Kokku koosneb ringliikumine 24st kaadrist.

Kala sisse- ja väljaliikumiseks arvestasin esialgu mõlemale kaks sekundit ehk 16 kaadrit. Sealjuures pidin ühildama sisenemise ja väljumise ringliikumise kaadritega ning leidma õige kaadrite arvu, et kõik jaguneks alati kaheksaga. Probleem tekkis selles, et kuigi ringliikumine ise kestab 24 kaadrit, siis sisenemisel ja väljumisel peab kala tegema vaid pool originaalsest liikumisest enne kui ringliikumine saab täielikult taastuda või lõppeda – kaadrite arv n -ö poolikul ringliikumisel on 22. Seetõttu tekkis olukord, kus kaadrite arv $(16+22+16)$ ei jagunud 8ga. Selle parandamiseks lisasin sisenemisele ja väljumisele ühe kaadri juurde, nii et mõlemad koosnevad hoopis 17st kaadrist. Nüüd jagunes see tsükkel jälle kaheksaga.

Kala akvaariumisse ujumisel üritasin tekitada sisse kukkumise tunnet. Selleks animeerisin kala rahulikult akvaariumi kohale ujuma, on väike paus ning seejärel „kukub” kala akvaariumisse (vanadesse harjumustesse). Kala väljaminekul animeerisin kala hoogu võtma. Akvaariumist lahkumine (vanadest harjumustest lahti laskmine) nõuab pingutust.

Vetikate animeerimisel toetusin kala ringliikumise pikkusele ehk kolmele sekundile. Esiteks tahtsin, et vetikad liiguksid rahulikult ning teiseks, sama kaadrite arv kergendab hiljem sünkroniseerimist. Kala väljamineku ja sissetuleku vahele soovisin jätta pausi, et vaataja

saaks hetke vaadatu üle mõtiskleda ja huvi tunda edasisest animatsiooni kulgemisest. Kõikide elementide sünkroniseerimise mõttes sai paus kesta kolm, kuus või üheksa sekundit. Kuus sekundit oli siinkohal parim valik.

Kui mul oli animeeritud nii kala kui ka vetikad, tõstsin digitaalselt loodud kaadrid kokku programmis Adobe Premiere Pro, et näha, kuidas erinevad kihid ja osad koos mõjuvad. Adobe Premiere Pro on videotöötlustarkvara, kus saab lihtsasti ajajoonel muudatusi teha ning liikumiste kestvust ja paigutusi ajas kohendada (Adobe Premiere Pro i.a). Kõik töötas nii nagu planeerisin – kala ja vetikate liikumine mõjus koos meeldivalt ning kõik töötas tervikuna plaanipäraselt.

Lõpliku animatsiooni üks täistsükkel on 24 sekundit ehk 192 kaadrit. Kala ringliikumise ja vetika liikumise korduste eemaldamisel jäi järgi 82 kaadrit. Trükkimiseks jagasin kaadrite elemendid kolmeks – taust, akvaarium ning vetikad ja kala. Seetõttu lisandus juurde tausta ja akvaariumi plaadid ning lõplik lõikamisele minevate linoolplaatide arv oli 84.

2.3.2. Animeeritud illustratsioon või ringanimatsioon?

Esialgne animeeritud illustratsioon on vee all akvaariumis lõpmatuseni ringiratast ujuvast kalast, kes ei tea, et tal on võimalus tsüklist välja ujuda. Kuna mõttetöö jooksul leidsin kontseptuaalsema viisi, kuidas oma ideed illustreerida, st tuli idee kala kaadrist välja viia, valmib lõpuks animeeritud illustratsiooni baasil loodud ringanimatsioon „Tsükkel”.

Oma olemuselt on „Tsükkel” animeeritud illustratsioon, paigal kaadri ja ühe stseeni pärast. Kuid kala kaadrist väljumise tõttu on täpsem nimetada loodud projekti ringanimatsiooniks. Animeeritud illustratsioon on ringanimatsioon, aga ringanimatsioon ei pruugi olla animeeritud illustratsioon.

Animeeritud illustratsiooni osa on akvaariumis tiirutav kala. Selle koha juures töötab animatsiooni iga kaader ka kui staatiline illustratsioon. Akvaariumist välja ujumine lõhub tsükli ja ka animeeritud illustratsiooni, kuid kala naasmine akvaariumisse taastab selle ja tsükkel kordub lõpmatuseni. Lisaks on oluline defineeriv faktor ka animatsiooni pikkus – minu ringanimatsioon on tavapärasest kümnest sekundist oluliselt pikem. Kolm sekundit kestev akvaariumis tiirutamise koht on selles aspektis animeeritud illustratsioon, kuid terviklik animatsioon on animeeritud illustratsiooniks kategoriseerimiseks liiga pikk.

2.4. Linooliga töötamine

Enne kaadrite linoolile kopeerimist ja uuristamist pidin a3 suuruses linoolplaadid õigesse formaati lõikama. Selleks joonestasin plaatidele 10x10cm ruudud, ühele plaadile mahtus kaheksa. Ruutude väljalõikamiseks kasutasin vaibanuga. Kokku lõikasin 88 plaati, et olla valmis võimalikeks vigadeks uuristamisel. Edasi sain liikuda linoolile kopeerimise ja linooli lõikamise juurde.

2.4.1. Linoolile kopeerimine

Linoollõike puhul tuleb kavand enne linoolile kopeerimist keerata peegelpilti, vastasel juhul tuleb tõmmis peegelpildis. Kaadrite printimiseks lisasin ühele lehele kaks peegelpildis kaadrit ja nende numbrid. Kõik leheküljed salvestasin PDF failina, et printimine oleks võimalikult lihtne ja kiire (vt lisa 9). Kaadritele lisasin ka peenikese musta äärejoone, et neid oleks lihtsam mõõtu lõigata ja linoolplaadile kopeerimiseks asetada.

Linoolile kopeerimiseks kasutasin formaati lõigatud kopeerpaberit ja 0.5 mm otsaga tindipliiatsit. Kopeerpaberi kinnitasin rulli keeratud maalriteibiga ühelt poolt linoolplaadile ja teisele poole asetasin numeeritud väljaprintitud kaadri. Ühe kaadri kopeerimine, sh ka kopeerimiseks valmistumine, võttis keskmiselt 10 minutit. Kopeerimisel kinnitasin linoolplaadi maalriteibiga lõikealusele, et vältida linoolplaadi tahtmatut liikumist (vt lisa 10). Kahe päevaga jõudsin kõik kopeeritud.

2.4.2. Linooli lõikamine

Linooli lõikamise kergendamiseks tasub linoolplaati enne fööniga soojendada ning meeles pidada, et lõikamisel tuleb alla surumise asemel suruda edasi – siis jookseb tera linoolis sujuvamalt ning väldib linooli liiga sügavalt lõikamist.

Enne lõikamist kirjutasin iga linoolplaadi taha kaadri numbri ning libisemise ennetamiseks kinnitasin plaadi teibiga lõikealusele. Uuristamisel lõikasin kõigepealt väikseima teraga piirjooned ja detailid ning seejärel eemaldasid suuremate teradega üleliigse linooli. Kõige pingelisem oli kala silma uuristamine, eriti nende kaadrite puhul, kus kala oli akvaariumis tagapool – silm oli äärmiselt väike ja ringi säilitamiseks pidi lõikama millimeetri täpsusega. Otsustasin ära jätta detailid kala uimedel, kuna need olid liiga peenikesed ja oleksid tõenäoliselt trükkimisel peavalu tekitanud. Õnneks läks nassu vaid üks plaat ning protsess sujus hästi. Küllaga oli protsess plaatide rohkuse tõttu üpris aeganõudev ja füüsiliselt väsitav. Ühe plaadi lõikamisele kulus keskmiselt 20 minutit. Siinkohal olin õnnelik väikese formaadi valiku üle.

2.5. Trükkimine

2.5.1. Trükkimise protsess

Enne trükkimisega alustamist pidin leidma endale meeldiva paberi ning selle õigesse mõõtu lõikama. Selleks ostsin kolm erinevat tekstuerset paberit. Kaks neist olid kollaka tooniga ning kolmas oli täiesti valge. Paberi valimiseks ja lõigatud linoolplaatide kihtide kattuvuse kontrollimiseks alustasin trükkimisprotsessi proovitrükiste tegemisega. Proovitrükkimist alustasin taustast – eesmärk oli leida õige sinine toon ja meeldiv paber.

Trükkimisel kasutasin veega mahapestavaid Charbonneli *Aqua Wash* trükkivärve. Nende värvide eelis on kerge puhastamine ja kiirem kuivamisaeg – mõlemad aspektid olid ajalise piirangu ja sujuva tööprotsessi tagamiseks mulle äärmiselt olulised. Sinise taustatooni segasin kokku preisi sinisest, titaanium valgest ja soojast mustast. Soovisin taustaks tuhmi helesinist ning mõne katsetuse tulemusena jõudsin lõpuks soovitud toonini (vt lisa 11). Tausta tõmmiste järgi tegin ka paberivaliku. Otsustasin valge paberi kasuks, happe- ja kloorivaba kartong kaaluga 220g/m², kuna sinine toon mõjus sellel kõige meeldivamalt ning lisaks meeldis paberi tekstuur. Paberi suuruseks valisin 15x15 cm ruudu ning linoolplaadi asetasin paberi keskele – lõplik tõmmis on seeviisi jätkuvalt korrapärane ruut, kuid pildil on ümber ringi piisavalt hingamisruumi.

Järgnevalt katsetasin akvaariumi kattuvust taustaga. Kuna ma pole varem mitmekihiliselt linooli trükkunud, olin selles etapis üpris ärev ja kartsin vigu teha. Proovitõmmisel märkasin, et klaasi peegeldused lähevad akvaariumi ülemisel serval kaduma. Lisaks trükkis plaat ka ära lõigatud kohti. Selle parandamiseks lõikasin akvaariumi plaadilt üleliigse linooliumi, katsin ülearuselt trükkivad kohad paberiga ning järgmisel tõmmisel oli probleem parandatud (vt lisa 12). Lisaks otsustasin proovitrüki teha ka viimasele kihile e vetikatele ja kalale. Värvide märguse tõttu oli tõmmis veidi määrdunud, kuid andis edasiseks trükkimiseks olulist informatsiooni (vt lisa 13).

Suurim mure trükkimisel oli värvide aeglane kuivamine. Jõudsin järelduseni, et tõenäoliselt polnud paber piisavalt imav, mistõttu kuivas taust oodatust kauem. Eeldasin, et taust kuivab kahe päevaga, kuid tegelikkuses pidin ootama viis päeva. Märjale taustale trükkides jäi must värv liiga läbipaistev ning trükiplaat oli pärast trükkimist sinise varjundiga. Määrdunud värvide ennetamiseks otsustasin oodata täielikku kuivamist.

Pärast tausta kuivamist trükkisin akvaariumikihi ning enne järgmist trükkimist ootasin kaks päeva. Seejärel trükkisin kala ja vetikaga linoolid. Kala trükkimisel mängisin ruumilisuse tekitamiseks värvikihi paksusega – kui kala ujub akvaariumis tahapoole, kasutasin vähem trükivärvi, et kala näeks välja udusem. Selles etapis kirjutasin iga paberi taha ka kaadri numbri, et ennetada segadust animatsiooni monteerimisel. Trükkimiseks kasutasin Kõrgema Kunstikooli Pallas graafikaruumis asuvat suurt trükipressi. Kogu trükkimisprotsess võttis aega kaks nädalat.

2.5.2. Tulemus

Trükkimise protsessi tulemusena sain esmakordselt proovida mitmekihiliselt ja kahe värviga trükkimist. Kuigi protsess oli ärevust tekitav, oli see samaaegselt ka põnev. Kõige pingelisem oli viimase kihi ehk vetikate ja kala trükkimine. Iga trükiplaat oli erinev ja neid oli 82 tükki, mistõttu ei olnud mul aega ega ressursse igaühel proovitõmmist teha – pidin lootma, et esimese korraga läheb õnneks. Mõne plaadiga tegin ikka proovitrüki, et näha, kas üldiselt kihid kattuvad. Nässu läinud tõmmistele ei teinud ma kohe asendust, eesmärk oli kõigepealt kõik kaadrid ära trükkida. Seejärel sain vaadata, kas mul oli uute tõmmiste jaoks piisavalt taustasid ja tegin alles siis vajalikud uued tõmmised. Parandatud tõmmiseid pidin lõpuks tegema vaid kolme plaadi jaoks.

Tulemusena valmis 82 signeeritud tõmmist (vt lisa 14), sealjuures linoollõike tehnikas trükitud versioon esialgsest digitaalsest illustratsioonist (vt joonis 11). Iga tõmmise signeerimine aitab animatsiooni monteerimisel paremini esile tuua nii kaaderhaaval animeerimise kui ka linoollõike tehnika kasutamist. Nagu trükikunstile omaselt, tulid tõmmised oodatust erinevad, kuid jäin nendega rahule. Mitmekihiliselt trükkides märkas, et must kiht ei jää värviga kaetud taustal sama nagu tühjal paberil. Tõmmistel jäi must seetõttu mõnest kohast läbipaistev, kuid leian, et see annab üldisele kontseptsioonile sügavust juurde. Inimsilmal on vee all raskem näha, mistõttu näivad objektid udused. Lisaks toovad silmaga märgatavad erinevad kihid esile linoollõike tehnika kasutamist ning erinevad tekstuurid elavdavad illustratsiooni. Mõne tõmmise puhul tekkis paberi ja tausta tekstuuride tõttu kalale soomuseline efekt, mida ma ei taotlenud, kuid olen rahul, et selline huvitav ja teemakohane „üllatus” tuli (vt lisa 15).



Joonis 11. Tõmmis e kaader nr 46 – linoollõike tehnikas trükitud versioon esialgselt digitaalsest illustratsioonist, 15x15 cm

2.6. Animatsiooni monteerimine

2.6.1. Trükiste digitaliseerimine

Animatsiooni monteerimise alustamiseks oli mu esimene ülesanne kõik tõmmised digitaliseerida. Planeerisin algselt tõmmised skaneerida, kuid skaneerides märkasin, et paberi tekstuur läheb kaduma. Kuna olin ühest tõmmisest teinud telefoniga pilti ja fotol olid kõik tekstuurid olemas, otsustasin digitaliseerimiseks tõmmised hoopis fotografeerida.

Meediadisaini osakonna studios sain tõmmiseid pildistada õigesti sätitud valgusega. Pildistamisel kasutasin fotokaamerat Canon EOS 5D Mark III ning 50mm f/1.4 objektiivi. Kaamera kinnitasin statiivile pinnaga paralleelselt ning asetasin tõmmised samasse registreeritud asukohta, et edasine fototöötlus oleks kiirem (vt lisa 16). Fotod pildistasin RAW + JPEG formaadis ning sättisin ISO 100le, et pildidel oleks võimalikult vähe müra. Arvutisse laadimisel nimetasin pildid ümber, et failinimes oleks olemas kaadri number. Kuna pildistasin RAW formaadis, sain efektiivselt teha fototöötlusprogrammis Adobe Lightroom vajaliku värvitöötluse, et pildid vastaksid päriselu tõmmistele. Adobe Lightroomis saab fotosid redigeerida, viimistleda ning kasutada sätteid, mis tagavad kiiresti ja lihtsalt ühtse väljanägemise kõikidele soovitud pildidele (Adobe Lightroom i.a). Seejärel eemaldasid rastergraafika ja pilditöötlustarkvaras Adobe Photoshop (Adobe Photoshop i.a) pildidelt

objektiivivi tekitatud moonutuse, sättisin tõmmised kattuvateks ja lõikasin fotod õigesse formaati.

Kuna kõik tõmmised on üksteisest erinevad, oli kattuma panemise etapp aeganõudev ja kohati keeruline – kui ühest kohast sain pildi kattuma, oli teisest kohast kõik nässus. Seetõttu otsustasin kaadrid kattuma panna akvaariumi suhtes, kuna akvaarium on kaadrites ainuke staatiline objekt. Siinkohal märkasin, et olin ühe tõmmise jätnud pildistamata ning pidin uuesti eelmise sammu juurde naasma, puuduoleva tõmmise pildistama ja värvitöötluse tegema. Sain probleemi kiiresti lahendatud ning kõik tõmmised olid nüüdseks digitaliseeritud ja valmis monteerimiseks. Terve see protsess oli ülimalt repetitiivne, mistõttu tekkis vahepeal tunne, et olen jälle mingis tsüklis kinni.

2.6.2. Monteerimisprotsess

Pärast piltide töötlemist hakkasin animatsiooni monteerima. Monteerimist alustasin videotöötlusprogrammis Adobe After Effects, kuna minu jaoks oli selles programmis kõige mugavam kaadrite kattuvust kontrollida ja esialgsed järjestused luua. Adobe After Effects on videotarkvara, kus saab animeerida, visuaalefekte luua jne (Adobe After Effects i.a). Siinkohal parandasin märkamata jäänud kaadrite kattumisvead ning salvestasin seitse järjestust.

Salvestasin ainult vetikate liikumise tsükli (3 sek) ja selle lühemad variatsioonid: vetikate liikumine enne kala sisenemist (1 sek) ja pärast kala väljumist (2 sek). Salvestasin kala ringliikumise tsükli (3 sek) ja lühema ringliikumise, kui kala läheb välja (2,8 sek), ning kala sisenemise (2,1 sek) ja väljumise (2,1 sek). Nüüd oli mul kergem tervet tsüklit kokku panna, sest eraldi kaadrite asemel sain kokku tõsta kompaktsed klipid ja olla kindel, et ükski kaader ei lähe monteerimisel kogemata kaduma. Monteerimisel kasutasin videotöötlusprogrammi Adobe Premiere Pro – tõstsingi animatsiooni fragmendid sisse ja lõin lõpliku järjestuse.

Animatsiooni helindamisel otsustasin minna üpris otsest teed pidi ning atmosfääri loomiseks kasutada veealust kohinat. Kui algselt oli plaanis salvestada animatsiooni jaoks kõik helid ise, siis teema kohta uurides sain kiiresti aru, et veealuste helide salvestamine on üpris keeruline ja mõistsin, et praeguse töö puhul ei ole see mõistlik tee. Ka juhendajad soovitasid kasutada professionaalselt salvestatud vabavaralisi helisid. Seetõttu otsisin veebilehelt freesound.org *Creative Commons 0* litsentsiga heliklippe – nii veealuseid, vee sulpsamise kui ka paberi lehitsemise ja lehekülgede pööramise helisid. Freesound on helide andmebaas, kuhu kasutajad saavad helifaile üles laadida ja neid ka vastava litsentsi alusel kasutada (Freesound 2024). Lisaks leidsin veebilehelt meeleolu loova meloodia.

Erinevate helide miksimisega soovisin luua helimaastikku, mis aitab luua tsüklis kinni olemisele sobilikku emotsiooni. Minu jaoks oli soovitud emotsioon kohati kurvameelne ja veidi ärev, kuid rahulik. Kasutasin paberi lehitsemise helisid, et viidata meediumi kasutamisele – animatsiooniks lõin tõmmised, mis nüüd liikumist loovad. Esialgu helindasin ringanimatsiooni selliselt, et ka heli kordub samasuguse tsüklina. See kõlas aga liiga repetiitselt ning otsustasin heli tsükli ja animatsiooni tsükli eri pikkusteks teha – heli tsüklisse mahub kaks animatsiooni tsükli, st lõplik tsükkel on nüüd 24 sekundi asemel 48 sekundit. Nii viisi põimisin rohkem tsükleid üksteise sisse.

Kuna leitud meloodiajupp oli liiga lühike eelkirjeldatu teostamiseks ja ma ei leidnud piisavalt sarnast pikemat klippi, otsustasin varasema muusikalise kogemuse puudusest hoolimata selle meloodia ise luua. Selleks kasutasin iPadi rakendust GarageBand. GarageBand on Apple'i muusikatarkvara, millega on võimalik eri instrumente kasutades luua muusikat (Apple Inc. i.a). *Alchemy Synth* kategooriast valisin *Pads* ja sellest *Lush Ambient Waves* ning katsetamise tulemusena jõudsin soovitud heliklipini (vt lisa 17).

Helindamisel arvestasin taaskord sellega, et helimaastik mängiks edukalt tsüklina ja et korduste vahetumisel poleks hästimärgatavat pausi või n-ö jõnksu. Leitud ja loodud heliklippe töötlesin ühtseks taustaheliks helitöötlustarkvaraga Adobe Audition, millega saab heli töödelda, mikside ja disainida (Adobe Audition i.a). Auditionis on *video reference* funktsioon, mis võimaldab heli miksimisel vaadata ka vastavat videofaili. See oli mulle väga kasulik ja sain seetõttu helifaili kiiresti ja efektiivselt tehtud. Lõpliku helimaastiku panin kokku viiest erinevast audiofailist (vt lisa 18). Seejärel lisasin loodud heliklipi programmis Adobe Premiere Pro loodud järjestusele ja salvestasin lõpliku helindatud ringanimatsiooni.

2.6.3. Tulemus ja järeldused

Protsessi tulemusena lõin linoollõike tehnikas ringanimatsiooni „Tsükkel”. Visuaali ja heli kooskõlas suutsin luua soovitud atmosfääri, mis illustreerib minu seisukohta tsüklis kinni olemisest – harjumuste murdmine on raske ning pingutusest hoolimata, kui ei panusta täielikult oma mõttemaailma muutmisse, on kerge samasse auku (akvaariumisse) kukkuda.

Trükkimise alapeatükis kirjutasin, et mängisin värvikihi paksusega, et tekitada kala liikumise ruumilisust. Valminud ringanimatsioonis sain lõpuks teada, kas see ka töötas. Nii ja naa – arvasin, et efekt on tugevam, kuid kala kontrastsuse muutumist on siiski märgata. Tagaplaanile ujudes on kala ka läbipaistvam, taustakihti on rohkem näha. Mulle see efekt meeldib ja see tekitab minu silmis „kadumise” tunnet. Kogu aeg samu asju korrates võib

kaotada oma sära ja entusiasmi. Trükkimise peatükis kirjeldasin veel, et mõnel tõmmisel tuli kalale soomuseline efekt. Tolles faasis ei teadnud ma, kuidas see animatsioonis mõjub, kuid nüüd ringanimatsiooni vaadates mõjub see huvitavamalt kui eeldasin. Lisaks loob ebakorrapärane must värvikiht veealust lainetamise muljet. Kuigi animeerisin vaid kala ja vetikaid, siis linoollõike kasutamise tulemusena animeerusid kõik illustratsiooni osad – akvaarium, looklevad valged jooned, taust ja ka tõmmiste signeeritud ala. Viimane tuletab vaatajale meelde, et iga kaader on reaalne tõmmis ning aitab seeläbi esile tuua tehtud töö mahtu. Kõik planeerimata efektid, mis animatsiooniprotsessis tulid, annavad minu arvates ringanimatsiooni tsükli kontseptsioonile sügavust juurde.

Siinkohal saan analüüsida ka trükkikunsti (linoollõike) ja animatsiooni sidumist. Pealtnäha on need tehnikad erinevad – üks loob staatilisi pilte, teine paneb neid liikuma. Siiski ühendab mõlemaid kihilisus. Linoollõike puhul lõin mitmekihilisi tõmmiseid. Animeerimisel löid erinevad kihid ehk kaadrid liikumise illusiooni. Mõlema puhul on ühine faktor ka kindel teadmatus tulemuse üle. Trükkimisel ei tea trükkikunstnik kunagi 100% täpsusega, milline tõmmis tuleb. Animeerimisel ei teadnud ma samuti, kas liikumine töötab. Seda nägin alles siis, kui kaadrid olid juba loodud. Mõlema tehnika puhul pidin usaldama protsessi, et näha lõpptulemust.

Digitaalse animatsiooni loomisel lõin ma n-ö standardi lõplikule animatsioonile. Linoollõike tehnikas animeerimisel pidi usaldus protsessi vastu olema eriti suur – kuna tõmmised tulid oodatust erinevad, ei saanud ma terve aeg kindel olla, kas saavutan soovitud liikumise illusiooni. Siinkohal saan tunnistada, et saavutasin eesmärgi ja olen tulemusega väga rahul. Kuigi kõik pole täpselt selline nagu oli digitaalsel animatsiooni kavandil, on lõplikul ringanimatsioonil palju rohkem isikupära. Seega on linoollõike tehnikas animeerimine aega- ja usaldust nõudev, kuid lõpptulemus huvitav. Linoollõikes animatsioonid on erinevad n-ö tavapärastest animatsioonidest ning innovatiivne ja tavapäratu lähenemine võib aidata tänapäeval vaataja pilku püüda. Siiski leian, et linoollõikes on mõistlik animeerida lühikesi klippe, sest animatsiooni loomise protsess on ajamahukas. Seetõttu sobib antud tehnikas animeerimine hästi animeeritud illustratsioonide loomiseks, kuna tulemus on pilkupüüdev ja animeeritud illustratsioonide loomiseks ei pea pikki animatsioone looma.

Ringanimatsiooni monteerides tuli idee kala ringliikumise tsükli pikkusega mängida, et 48 sekundi sisse oleks põimitud erineva pikkusega tsükleid – kala teeb oma esimeses tsükklis kaks tiiru, teises neli, kolmandas hoopis ühe jne. Selliselt saab illustreerida tsüklis kinni

olemist, kuid et iga olukord võib olla erinev, mistõttu n-ö sama kogemus alati varieerub mingil moel. See kontseptsioon on oma olemuselt vabam ning otsustasin, et lõputöö puhul soovin just rõhutada samas tsüklis kinni olemise tekitatud rõhutud ja piiravat tunnet. Lisaks pidi selle idee teostamiseks panustama rohkem aega helindamisele ning leidsin, et lõputöö mahtu arvestades oleks see protsess läinud liiga mahukaks. Tööprotsessi käigus võib alati tulla juurde uusi ideid, kuid tuleb otsustada, kas situatsiooni arvestades need ka sobilikud on. Kuigi antud ideed ma kasutusele ei võtnud, on see üks võimalus, kuidas loodud kontseptsiooni edasi arendada.

Valminud ringanimatsiooni postitan pärast kaitsmisi oma Instagrami kontole @nyltiek ning lisan oma veebiportfooliosse. Et ringanimatsiooni saaks vaadata ka enne kaitsmisi, postitan tiitritega versiooni oma YouTube'i kontole. Ringanimatsioon „Tsükkel” on leitav siit: <https://youtu.be/6R8LcvJTf7g>. Lisaks personaalse idee illustreerimisele, saab antud ringanimatsiooni kasutada ka kellegi teise samateemalise mõtte illustreerimiseks – mõne artikli, ajalehe või raamatu jaoks. Kuna valminud ringanimatsiooni ühe tsükli pikkus on 48 sekundit, on see eelnimetatud otstarvete jaoks liialt pikk. Seevastu saab kasutada ringanimatsiooni animeeritud illustratsiooni osa – akvaariumis tiirutavat kala. Kuna jagasin animeerimisprotsessil liikumised kolmeks ja salvestasin endale erinevad animatsiooni fragmendid, on neid vastavalt vajadusele lihtne modifitseerida. Ka heli on võimalik lõigata lühemaks või soovi korral eemaldada. Seega on „Tsükkel” erinevaid potentsiaalseid kasutusi, oluline on illustratsioonile ja animeeritud illustratsioonile omaselt vaid üks – eesmärk.

2.7. Näitusel esitlemine

Lõputööde näitusel soovin kõrvuti esitleda tõmmiseid ja animatsiooni – tõmmised ripuvad seinal korrapärase vahedega ning nende kõrval või all mängib ringanimatsioon ekraanil või projitseeritult seinal (vt lisa 19). Nende juures on ka lõputööd tutvustav plakat.

Ruum peab animatsiooni paremaks vaatamiseks olema hämar. Seejuures peab valgustuse sättima nii, et tõmmiseid on hästi näha. Trükiste valgustamiseks saab kasutada suund- ehk aktsentvalgusteid. Kuna ringanimatsioon on helindatud, sobib töö jaoks mõni ruum, kus pole muid helisid. Niiviisi saab helindatud ringanimatsioon luua õige atmosfääri ja keskkonna, et illustreerida tsüklis kinni olemist. Lisaks aitavad seinal riputatud tõmmised anda aimu käsitsi kaaderhaaval loodud animatsioonide töömahust ning annavad vaatajale selgema arusaama valitud trükitehnika kasutamisest. Kui lõputöö peaks mingile muule näitusele jõudma, soovin ka seal samasugust ülespanekut kasutada.

KOKKUVÕTE

Käesolev lõputöö sai alguse soovist ühendada trükikunst ja animatsioon, et illustreerida tsüklis kinni olemist. Sellest lähtuvalt oli lõputöö praktiline eesmärk luua linoollõike tehnikas ringanimatsioon „Tsükkel”. Praktiline osa hõlmas trükitehnika valikut, animatsiooni tehniliste aspektide paika panekut, kontseptsiooni ja visuaalse idee leidmist, illustreerimist, animeerimist, linoollõike töötamist, trükkimist ning animatsiooni monteerimist ja helindamist.

Helindatud ringanimatsioon „Tsükkel” illustreerib minu seisukohta ja tähelepanekuid tsüklis kinni olemisest ning pakub vaatajale aluse emotsionaalse seose tekkimiseks tema ja animatsiooni vahel. Kuigi esialgne soov oli luua tsüklit visualiseeriv animeeritud illustratsioon, arenes idee mõttetöö käigus edasi ning valmis hoopis animeeritud illustratsioonil põhinev ringanimatsioon, st lõpmatuseni mängitav konkreetse alguse ja lõputa animatsioon.

Lõputöö kirjalikus osas tutvustasin animatsiooni ja illustratsiooni ning uurisin animeeritud illustratsioonide kohta. Tutvustasin ka erinevaid animeeritud illustratsioone loovaid kunstnikke, kes inspireerisid mind töö praktilise eesmärgi täitmisel. Uurimistöö käigus jõudsin kogutud informatsiooni põhjal järelduseni, et traditsioonilist illustratsiooni definitsiooni tuleb täiendada ning sõnastasin enda ettepaneku animeeritud illustratsiooni mõiste defineerimiseks. Lisaks pakkusin välja eestikeelse termini lõpmatuseni kestva animatsiooni kirjeldamiseks.

Diplomitöö valmimisel oli oluline osa protsessil – läbitud teekond oli mahukas, kuid äärmiselt huvitav, kuna sain katsetada kahe tehnika sidumist. Protsessi tulemusena jõudsin soovitud eesmärgini luua kaaderhaaval animeeritud mitmevärviline ringanimatsioon. Linoollõike tehnika annab igale kaadrile juurde tekstuure ja korrapäratusi, mistõttu võib igal vaatamisel leida midagi uut ja tähelepanuväärset. Kuna signeerisin kõik 82 loodud tõmmist, on valminud ringanimatsioonis veelgi arusaadavam linoollõike tehnika kasutamine. Lõpmatuseni kestev „Tsükkel” mängib tänu kordustele ja pausile vaataja ootuste ja tähelepanuga. Esitledes lõputööde näitusel kõrvuti loodud tõmmiseid ja animatsiooni, illustreerin tsüklis olemise kontseptsiooni ning annan aimu käsitsi kaaderhaaval loodud animatsioonide töömahust.

Sarnast projekti uuesti tehes valiksin hoolikamalt tõmmiste paberit, et vältida trükkimisprotsessil soovimatuid kuivamisajast tulenevaid viivitusi. Lisaks varuksin trükkimiseks rohkem aega ja materjale, et saaksin rohkem trükkida ja jõuda parima tõmmise versioonini.

Loodud ringanimatsioonist järeldan, et linoollõike tehnikas animeerimine on aeganõudev, kuid tulemus on omapärane ja seetõttu võib äratada vaatajas rohkem tähelepanu kui staatiline pilt. Kuna animeeritud illustratsioonide tsüklid on lühikesed, on linoollõike tehnika hea viis pilkupüüdvate animeeritud illustratsioonide loomiseks.

SUMMARY

Looping Linocut Animation “Cycle”

The aim of my bachelor’s thesis was to combine printmaking and animation to create a looping linocut animation, where every frame has been cut out by hand and printed using two colours. For this purpose, I created “Cycle” – a looping linocut animation that illustrates and visually expresses my idea and point of view about being stuck in a cycle.

The purpose of the theoretical part was to give a general but fulfilling overview of animated illustrations, as the information found on the topic is quite scattered and vague. For that, I researched animation and illustration and analysed examples of animated illustrations. As a result, I proposed a short definition for animated illustrations and an Estonian term for describing a looping animation. Additionally, I suggested improving the traditional definition of illustration. In the practical part, I described the process of creating “Cycle.”

Another aim of “Cycle” was to play with the viewer's expectations, to attract attention and to create emotional connections with the viewer. For the animation, I created 82 individual linocut prints. Therefore, every frame of the animation has textures and irregularities, where you can find something different on every viewing. I played with the viewer’s expectations by using repetition and a pause in my animation. For the sound, I created an emotional soundscape that makes it easier for the viewer to get pulled into the animation and to create emotional bonds with it. At the diploma work exhibition, I am presenting my prints and the animation side by side to illustrate the concept of being stuck in a cycle and to give an idea of the labour-intensive process of creating handcrafted frame-by-frame animations.

In similar future projects, I suggest choosing the paper for the prints more carefully to avoid unwanted drying time delays in the printing process. Additionally, I would reserve more time and materials for printing so that you could print more and produce the best version of the print.

Throughout the process, I deepened my skills in printmaking and animation and explored combining the two mediums. Although using linocut to animate produces unique visuals, it is important to note that the process is time-consuming and labour-intensive. Because of the workload, I would not recommend using linocut to animate long sequences. However, given the short nature of animated illustrations, it is an excellent technique to create eye-catching animated illustrations.

KASUTATUD KIRJANDUS

- Adam, L., Jieying. H. S., Roberts. C. (2019). Motion and Sound in Animated Storybooks for Preschoolers' Visual Attention and Mandarin Language Learning: An Eye-Tracking Study With Bilingual Children. – *AERA Open*, April-June 2019, Vol. 5, No. 2, pp. 1–19. [Online] <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1220751.pdf> (06.04.2024)
- Adobe. (i.a) Adobe After Effects. [WWW] <https://rb.gy/dyd0ro> (18.05.2024)
- Adobe. (i.a). Adobe Audition. [WWW] <https://rb.gy/u1kd74> (04.05.2024)
- Adobe. (i.a). Adobe Lightroom. [WWW] <https://rb.gy/hr9m90> (18.05.2024)
- Adobe. (i.a). Adobe Photoshop. [WWW] <https://rb.gy/hsoucy> (18.05.2024)
- Adobe. (i.a). Adobe Premiere Pro. [WWW] <https://rb.gy/0ynfel> (03.05.2024)
- Akimova, E. (2020). What Is Editorial Illustration? (& How to Get Into It). – *Envato Tuts+*. [WWW] <https://rb.gy/0iu29s> (06.04.2024)
- Anant National University. (2023). Why Moving Image is an Important Tool for Storytelling. [WWW] <https://rb.gy/yb2rjv> (22.04.2024)
- Apple Inc. (i.a). GarageBand. [WWW] <https://rb.gy/diz1xi> (12.05.2024)
- Association of Illustrators. (i.a). Editorial Illustration Basics. [WWW] <https://rb.gy/hrn4xi> (06.04.2024)
- Baird, D. (2014). The New Yorker unveils its first animated gif cover. – *The Guardian*. [E-ajakiri] <https://rb.gy/u6z3pp> (13.03.2024)
- Bus, A. G., Takacs, Z. K. (2016). Benefits of Motion in Animated Storybooks for Children's Visual Attention and Story Comprehension. An Eye-Tracking Study. – *Frontiers in Psychology*, vol 7. [Online] <https://rb.gy/3hc7qg> (06.04.2024)
- Cambridge Dictionary. (i.a). Meaning of GIF in English. – *Cambridge Dictionary*. [WWW] <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/gif> (03.05.2024)

- Chronicles of Animation. (2013). Charles-Emile Reynaud: The Praxinoscope. [WWW] <https://rb.gy/3tbrzh> (22.04.2024)
- DOT School of Design. (2024). The Art Of Animated Illustrations In UI/UX. – *Medium*. [WWW] <https://rb.gy/t90fj3> (22.04.2024)
- Doyle, S., Corove, J., Sherman, W. (2018). *History of Illustration*. USA: Bloomsbury Publishing
- Dunn, A. (2004). Zoetrope. – *Wikimedia Commons*. [WWW] <https://rb.gy/pdz7s4> (22.04.2024)
- Fleck, R. (2019). 6 handy animation tutorials to enhance your work. – *Dribbble*. [WWW] <https://shorturl.at/bjtOR> (22.04.2024)
- Freesound. (2024). About Freesound. [WWW] <https://freesound.org/help/about/> (10.05.2024)
- Frontiers, C. (2023). Understanding Why Animation Is Important? – *LinkedIn*. [WWW] <https://rb.gy/nlmdvf> (05.03.2024)
- Furniss, M. (2008). *The Animation Bible: A Practical Guide to the Art of Animating, from Flipbooks to Flash*. New York: Abrams.
- Glovart, M. (i.a). Rotoscoping animation. – *Adobe*. [WWW] <https://shorturl.at/kvDOY> (22.04.2024)
- Hellige, H., Klanten, R. (2006). *Illusive: Contemporary Illustration and its Context*. Berlin: Die Gestalten.
- It's Nice That. (2020). Animation for illustrators: how to bring your drawings to life, and why your career will benefit. – *It's Nice That*. [WWW] <https://rb.gy/bid0bi> (06.04.2024)
- Iwasaki, H. (i.a). Biography. CV. [WWW] <https://hirotoshiiwasaki.com/cv> (26.03.2024)
- Iwasaki, H. (2014). DARK MIXER film. [WWW] <https://rb.gy/ynmneo> (01.05.2024)
- Iwasaki, H. (2020). On Time Off Time. [WWW] <https://rb.gy/zvpne1> (01.05.2024)

- Iwasaki, H. (2022). The New York Times Opinion 2022. [WWW] <https://rb.gy/m05j2s> (05.04.2024)
- Kaneko, M., Mouly, F. (2014). Cover Story: Christoph Niemann's Rainy Day. – *The New Yorker*. [E-ajakiri] <https://rb.gy/o72d9s> (01.05.2024)
- Kehr, D. (2024). Animation. – *Encyclopedia Britannica*. [WWW] <https://www.britannica.com/art/animation> (20.05.2024)
- Koniuszek, A. (2023). Illustrator's Eye: Animation and Motion Graphics Basics. – *Netguru*. [WWW] <https://shorturl.at/pwKUZ> (22.04.2024)
- Neville, M. (2017). Christoph Niemann: Illustrator (Hooaeg 1, osa 1). *Abstract: The Art of Design*. Netflix
- Niemann, C. (i.a). About. [WWW] <https://rb.gy/gaacoz> (13.03.2024)
- Niemann, C. (i.a). Christoph Niemann Shop. Sunday Sketches. [WWW] <https://shop.christophniemann.com/collections/sunday-sketches> (22.03.2024)
- Pikkov, Ü. (2018). *Anti-Animation: Textures of Eastern European Animated Film*. Eesti Kunstiakadeemia kunsti ja disaini eriala. Tallinn. [Doktoritöö].
- Praveen, C. K., Srinivasan, K. (2022). Psychological Impact and Influence of Animation on Viewer's Visual Attention and Cognition: A Systematic Literature Review, Open Challenges, and Future Research Directions. – *Computational and mathematical methods in medicine*, vol. 2022. [E-ajakiri] <https://rb.gy/nd0ic1> (05.03.2024)
- Provost, R. (2023). What is Motion Graphics – Definition, Examples & Types. – *StudioBinder*. [WWW] <https://rb.gy/md3wi4> (02.04.2024)
- Runaway AI. (2023). Gen-2: The Next Step Forward for Generative AI. – *Runaway Research*. [WWW] <https://research.runwayml.com/gen2> (22.04.2024)
- Savage. (2011). „Procreate for iPad”, rakendus. Procreate. [WWW] <https://procreate.com/ipad> (21.03.2024)
- Selby, A. (2013). *Animation*. London: Laurence King Publishing.

Zeegen, L. (2009). *What is illustration? : essential design handbooks*. Mies : RotoVision.

The New Yorker. (i.a). About Us. – *The New Yorker*. [E-ajakiri]

<https://www.newyorker.com/about/us?verso=true> (03.05.2024)

The New Yorker. (i.a). Christoph Niemann. – *The New Yorker*. [E-ajakiri]

<https://rb.gy/17p3zy> (13.03.2024)

The New Yorker. (i.a). Malika Favre. – *The New Yorker*. [E-ajakiri] <https://rb.gy/3f2znd>

(01.05.2024)

Webber, M. A. (i.a). About. – *Dribbble*. [WWW] <https://rb.gy/yl05ya> (29.03.2024)

Webber, M. A. (2009). Linomation Dehisce. [WWW] <https://rb.gy/b7x4lm> (05.03.2024)

White, L. J. (i.a). About. [WWW] <https://rb.gy/66kw1x> (29.03.2024)

White, L. J. [@loops.w]. (2024). Losing my head. – *Instagram*. [WWW]

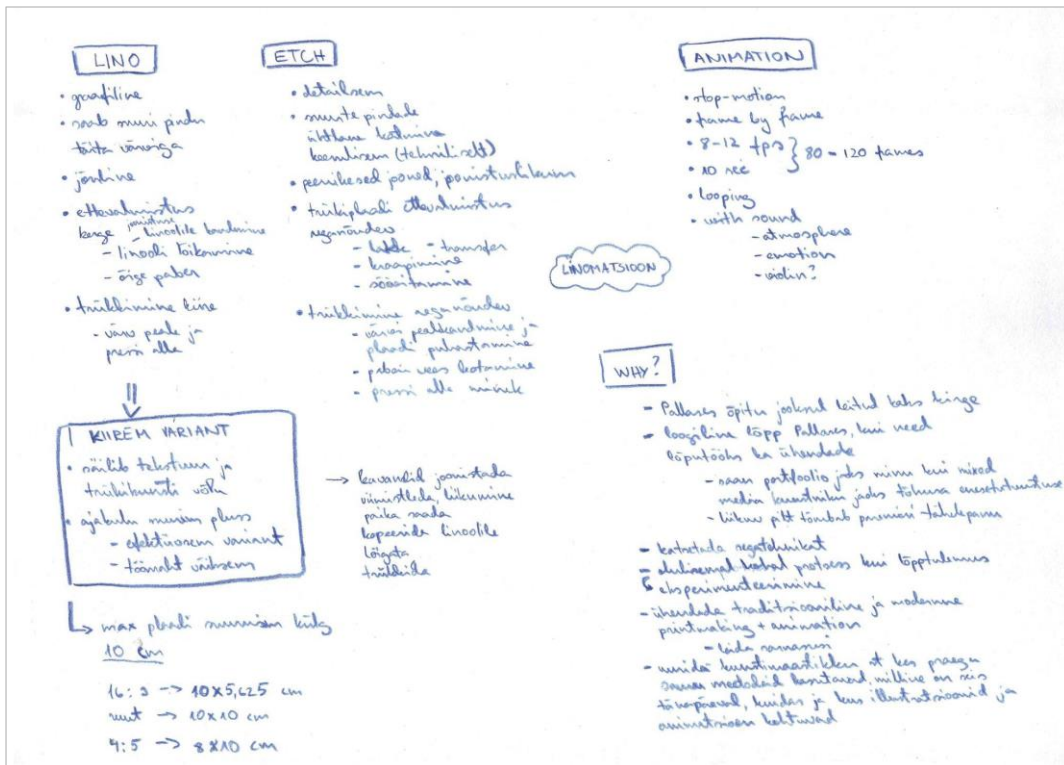
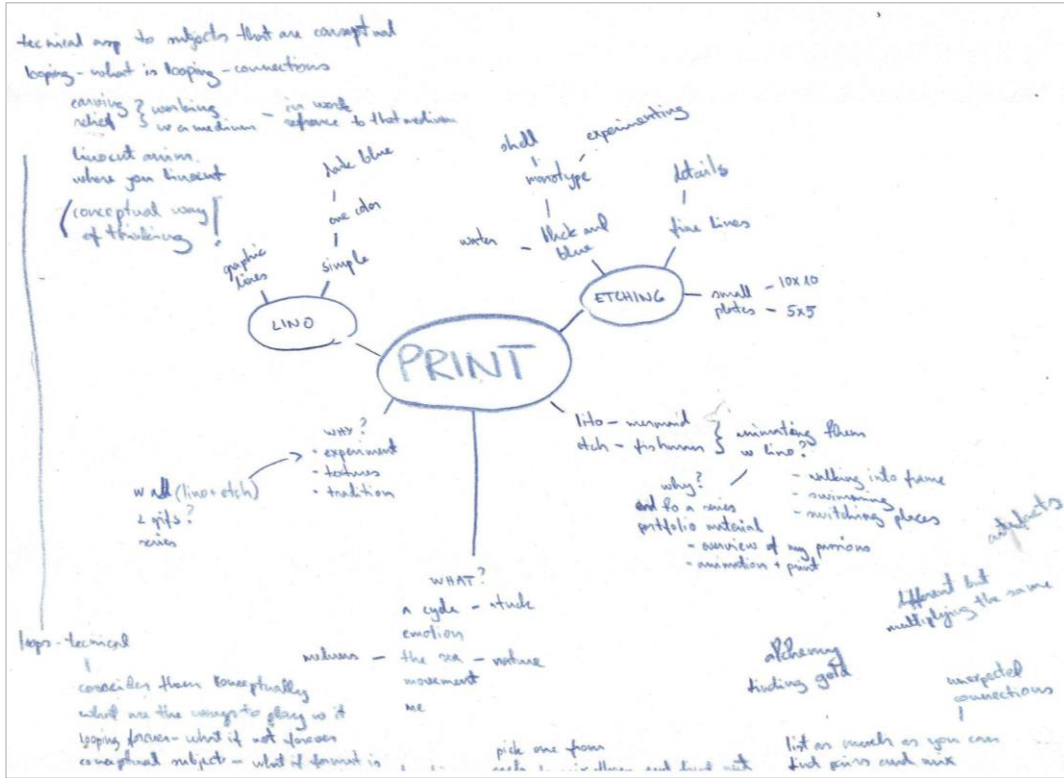
<https://rb.gy/j70oej> (20.05.2024)

Wikimedia Commons. (2019). Phenakistiscope Snakes 16 sections - animated.gif. –

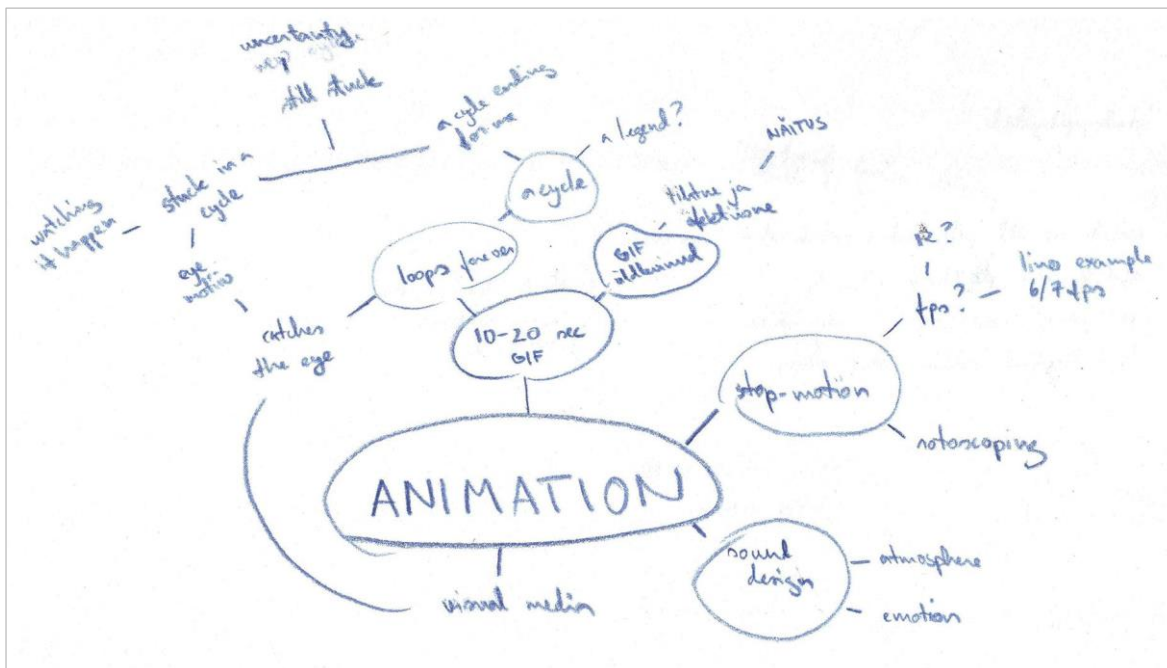
Wikimedia Commons. [WWW] <https://shorturl.at/mpGY8> (22.04.2024)

LISAD

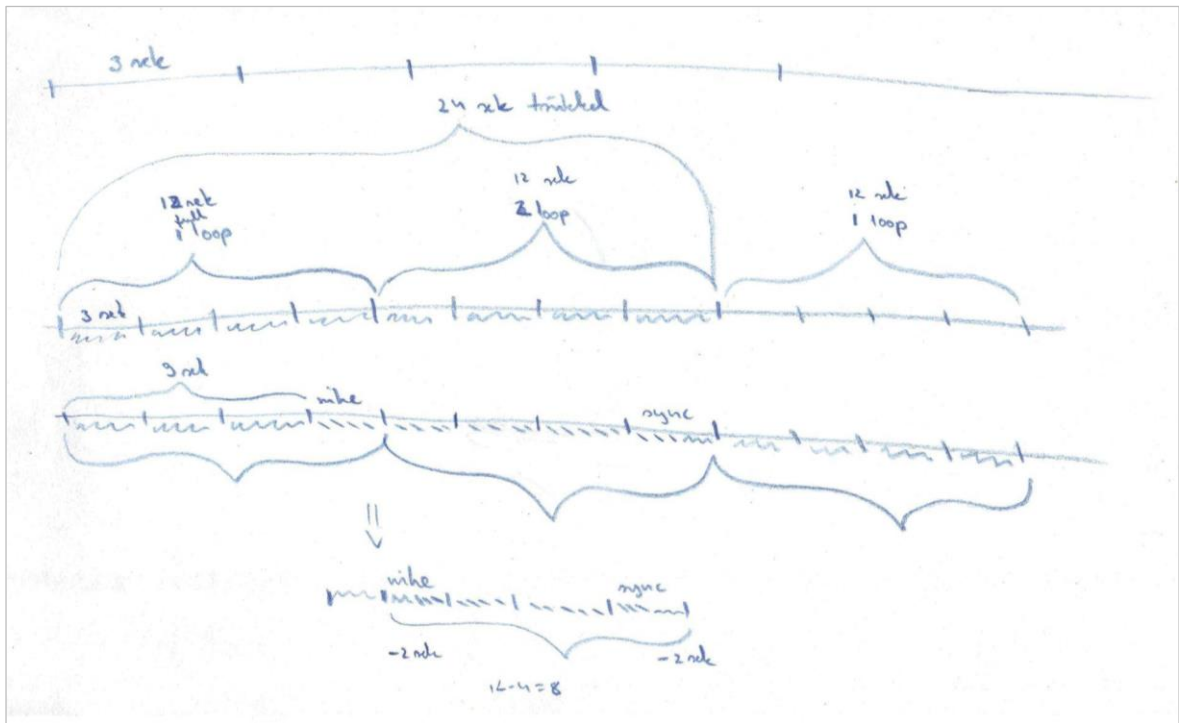
Lisa 1. Trükitehnika mõttekaart ja analüüs



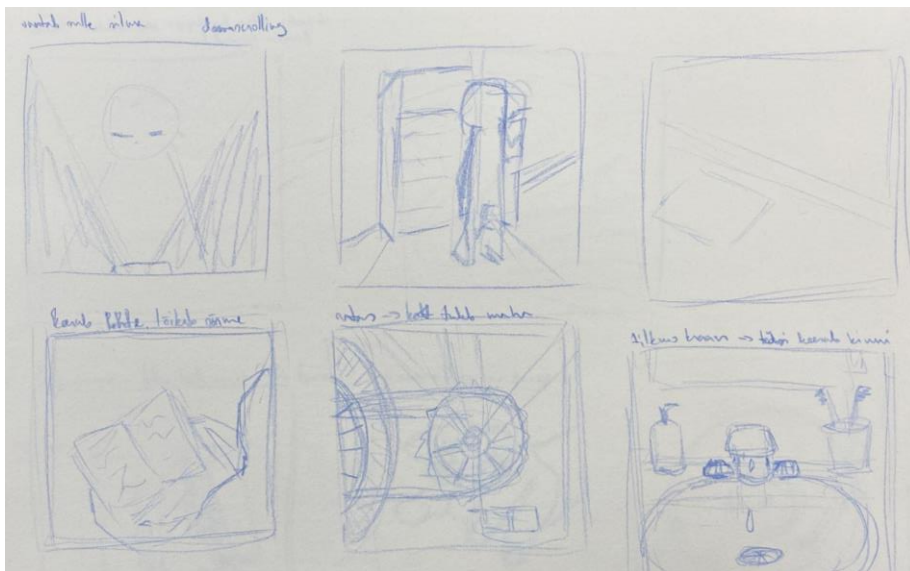
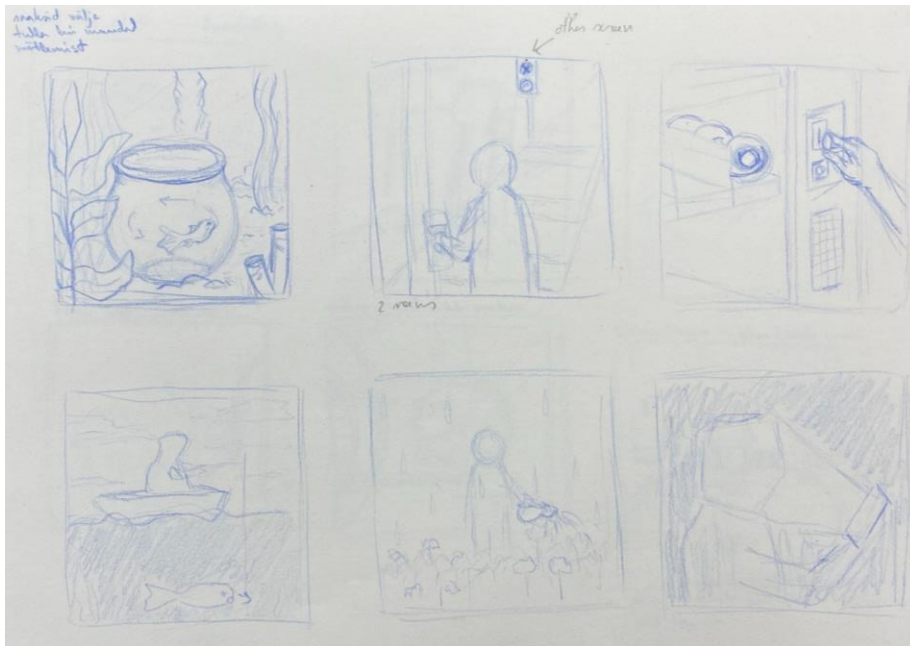
Lisa 2. Animatsiooni mõttekaart ja analüüs



Lisa 3. Ajajoone skeem



Lisa 4. Esialgsed 13 visandatud kavandit



Lisa 5. Näiteid kavandite võimalikest visualiseerimisviisidest

I

- pöördub ühele poole
 - pöördub teisele poole
 - pöördub kolmale poole
 - pöördub neljale poole
 - pöördub viiele poole
 - pöördub kuuele poole
 - pöördub seitsmele poole
 - pöördub kahele poole
 - pöördub kolmale poole
 - pöördub neljale poole
 - pöördub viiele poole
 - pöördub kuuele poole
 - pöördub seitsmele poole

II

- pöördub ühele poole
 - pöördub teisele poole
 - pöördub kolmale poole
 - pöördub neljale poole
 - pöördub viiele poole
 - pöördub kuuele poole
 - pöördub seitsmele poole
 - pöördub kahele poole
 - pöördub kolmale poole
 - pöördub neljale poole
 - pöördub viiele poole
 - pöördub kuuele poole
 - pöördub seitsmele poole

idee: keegi on tahaks midagi
 teha...
 ↓
 mida teha
 keegi
 pe teema
 võimad

- keegi tahaks
 - teha midagi
 - pe teema
 - võimad

II

- keegi tahaks
 - teha midagi
 - pe teema
 - võimad

I

- keegi tahaks
 - teha midagi
 - pe teema
 - võimad

II

- keegi tahaks
 - teha midagi
 - pe teema
 - võimad

Lisa 6. Kala idee kujutamise versioonid

I

- kirjeldis kinni kui
rõõlemist ei muuda

- tavaline ei lähe
mudalt kellen

naam jump naam jump

//////////

II

- kirjeldis kinni
kui arvude võtlemist

- tavaline ei lähe
kellen

o | kala | potok | kala

p | pole | kala | pole

III

- väike naine

- p löök arvude vahel
klassi, muudab ringi
muuda 0 → 0, löök
muuta 0 → 0, naine

- tavaline naagu originaal

+

//////////

IV

pool kala vaatama
muut ringestama

markad

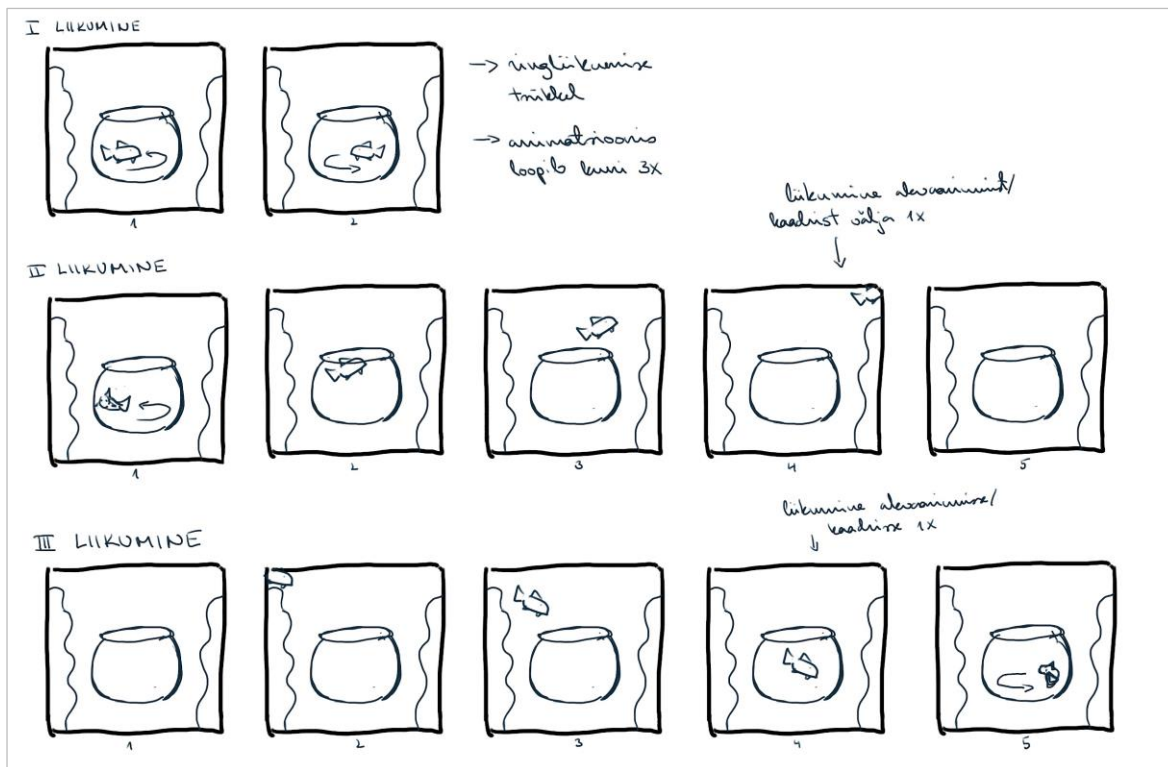
- kirjeldis kinni
et oleks kirjeldus mis
kui muudab ei tee.
na ei muuda

- tavaline origi

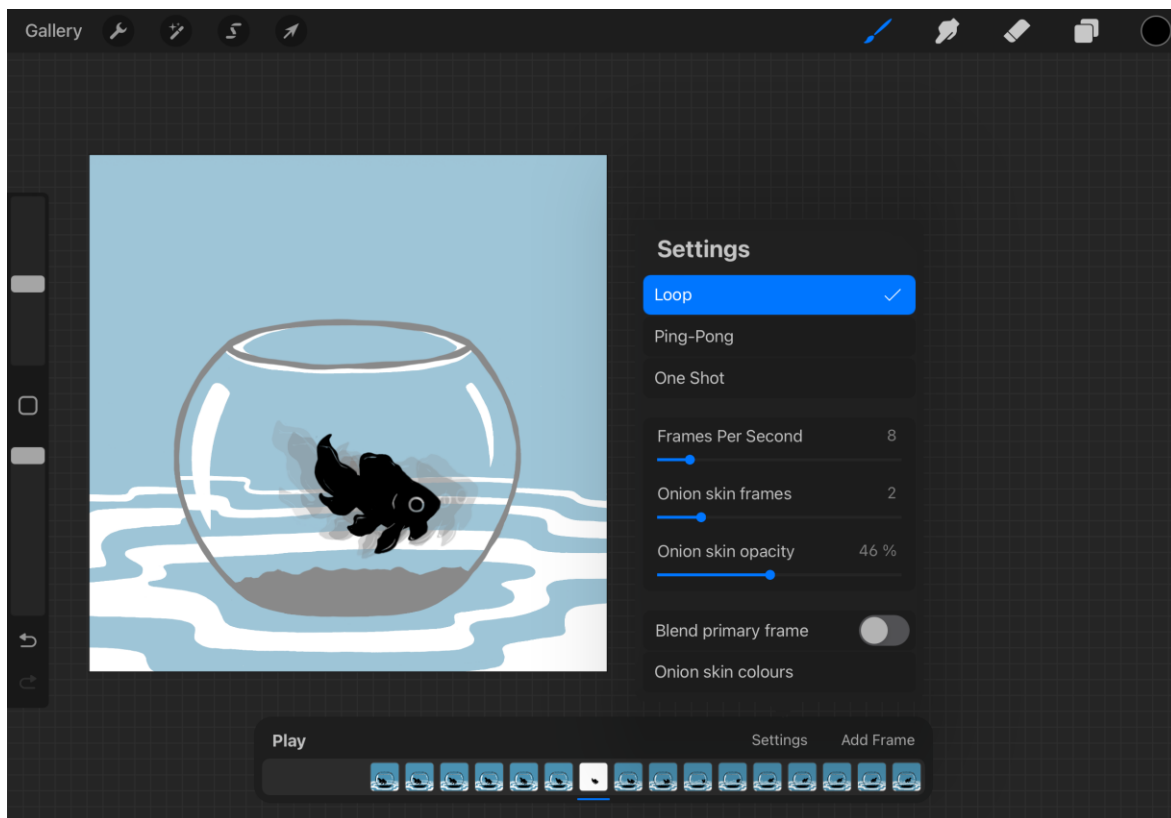
ringi kala ringi kala

muut kala muut

Lisa 7. Kala liikumiste pilttsenaarium

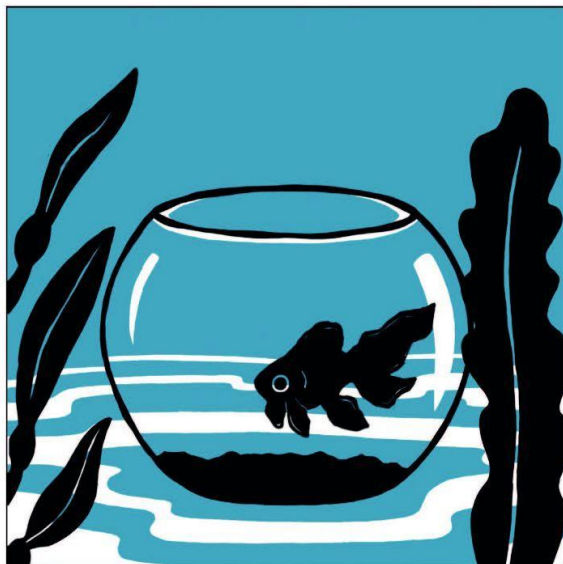


Lisa 8. Kuvatõmmis Procreate'is animeerimisest

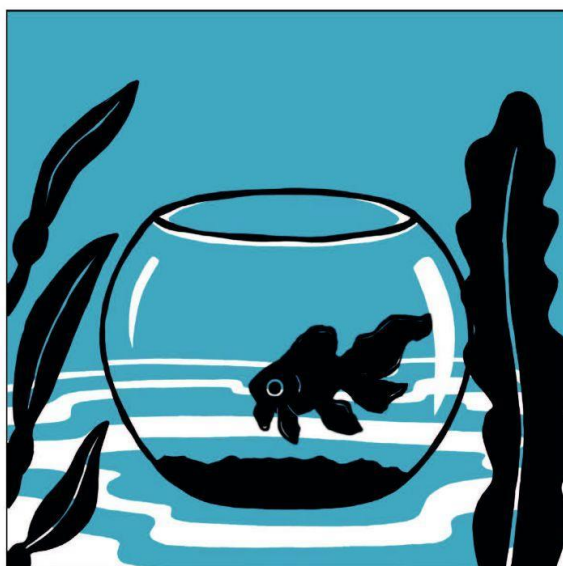


Lisa 9. Väljavõte peegelpildis printfailist – kaadrid 65 ja 66

65



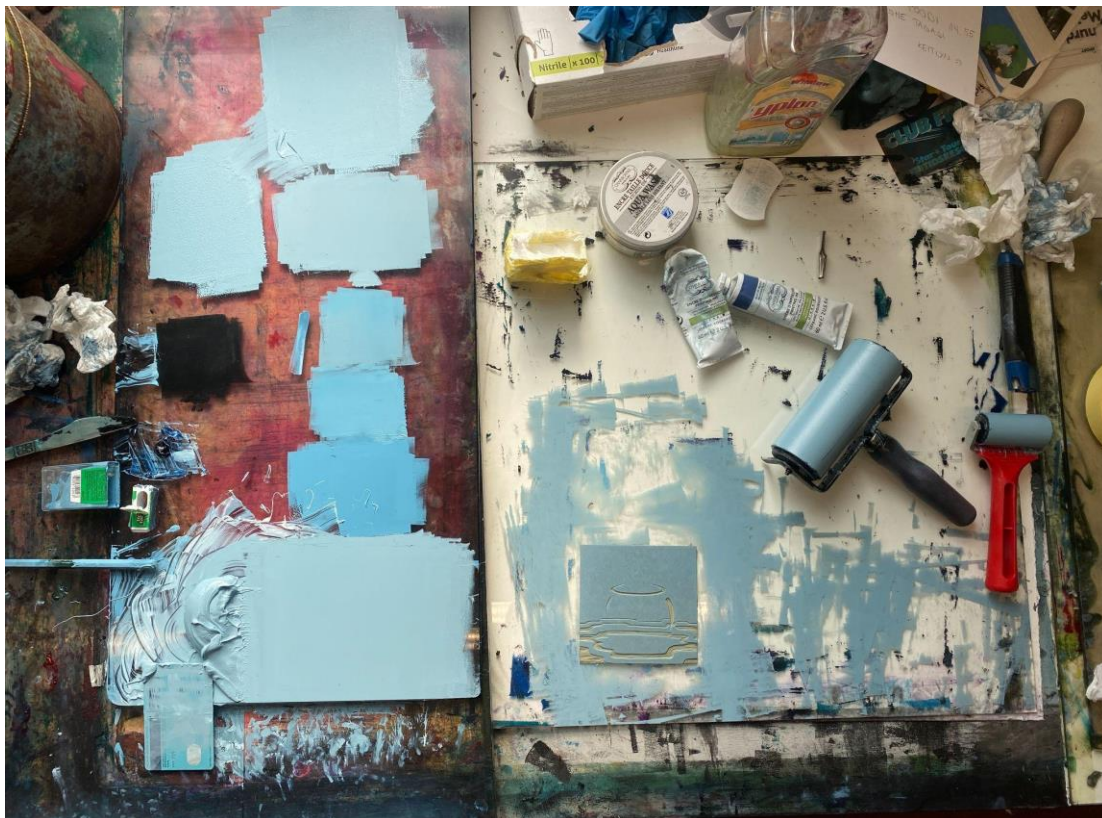
66



Lisa 10. Kopeerimise protsess



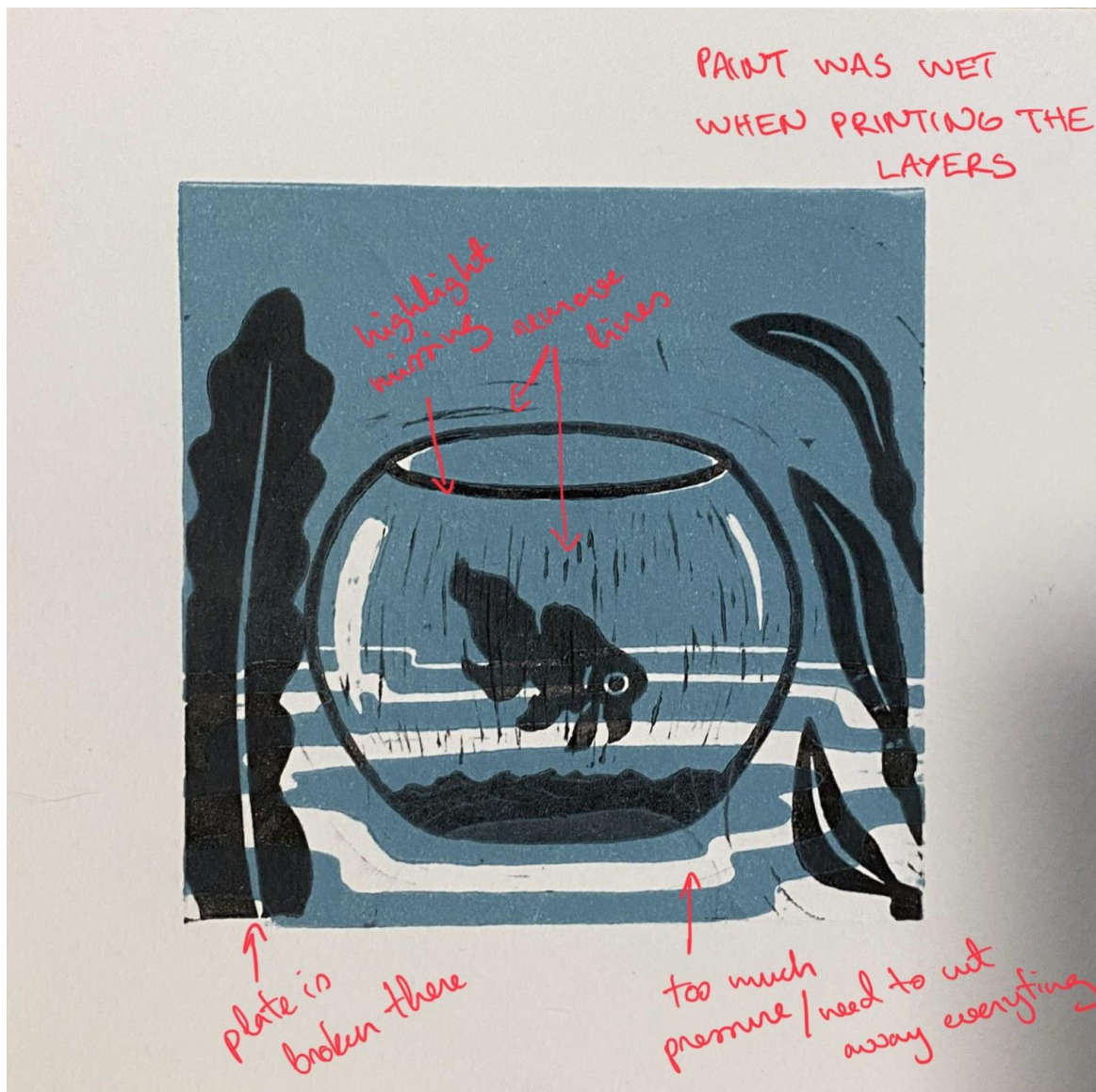
Lisa 11. Taustavärvi katsetused



Lisa 12. Akvaariumi ja tausta tõmmiste progress



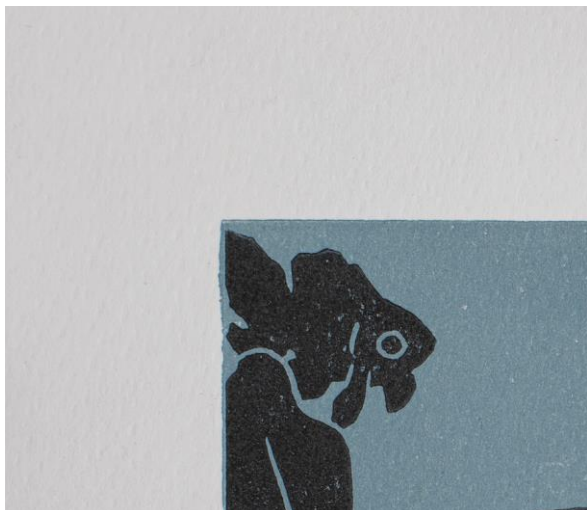
Lisa 13. Kolmanda kihi proovitõmmise analüüs



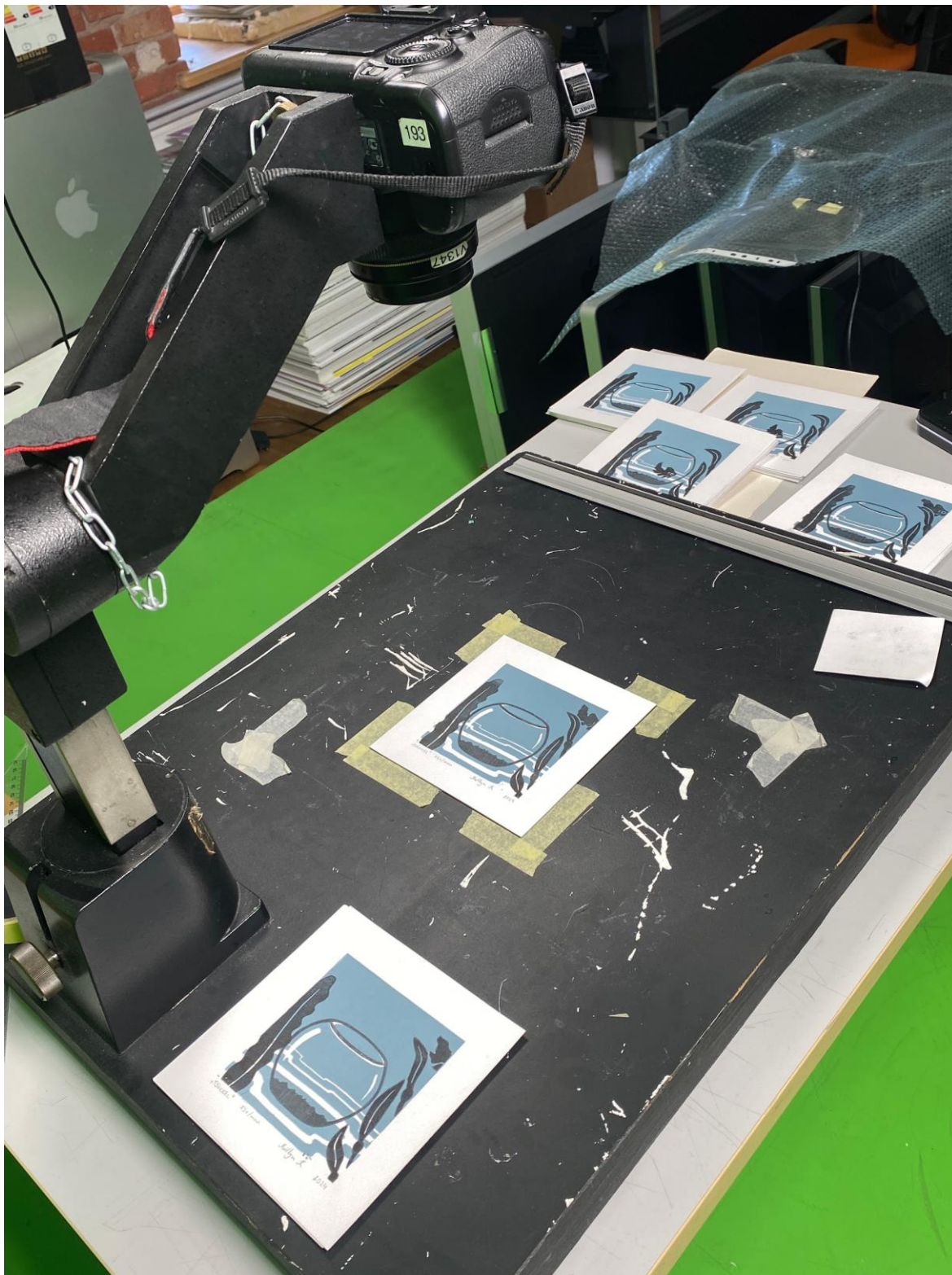
Lisa 14. Kõik 82 signeeritud tõmmist



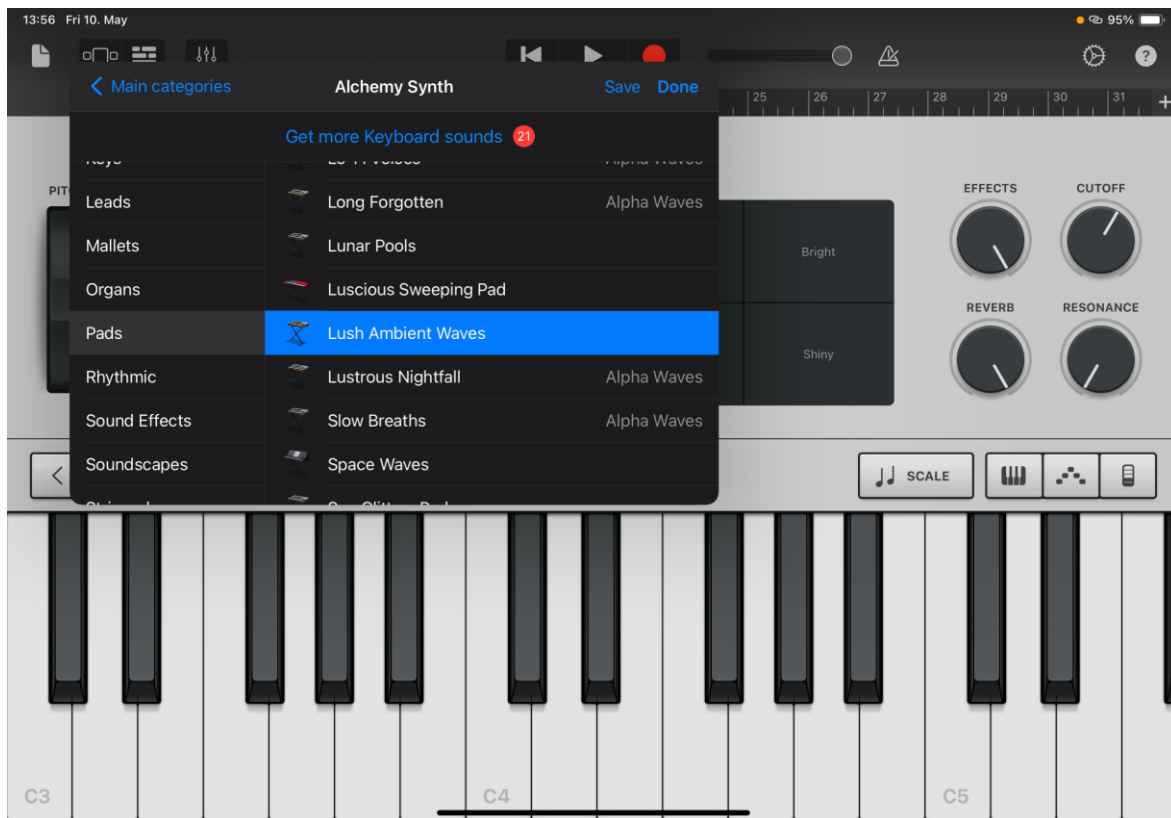
Lisa 15. Näiteid soomuse efektist – tõmmised 14, 59 ja 61



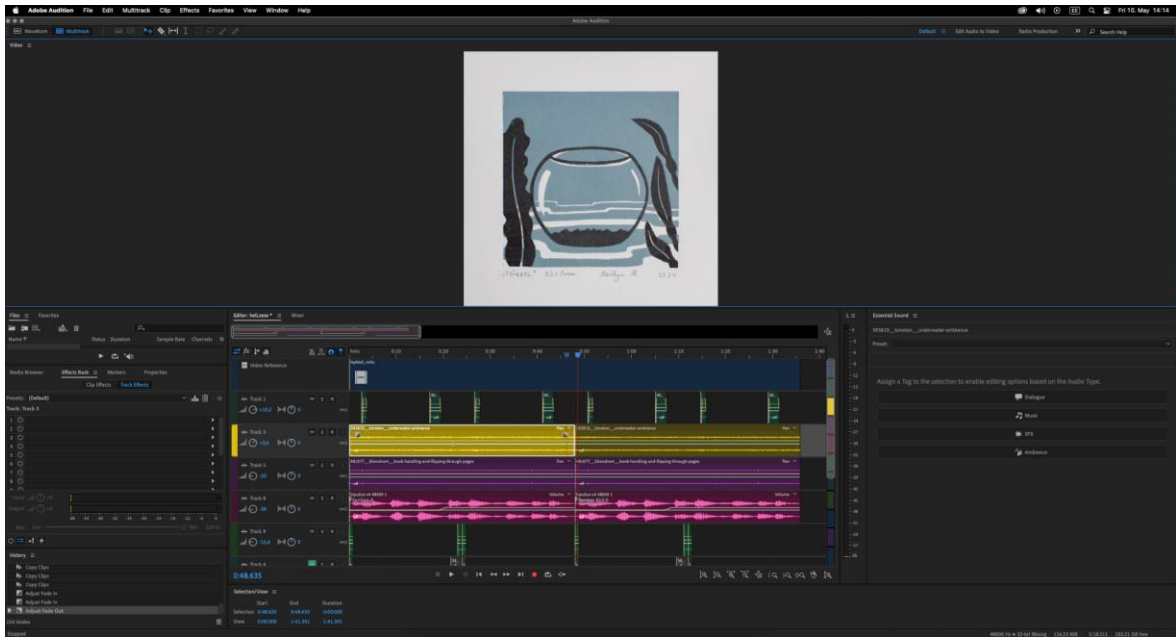
Lisa 16. Tõmmiste fotograferimine



Lisa 17. Kuvatõmmis GarageBandi töölaust



Lisa 18. Kuvatõmmis Adobe Auditioni töölaust



Lisa 19. Kaks võimalust näitusel esitlemise paigutusest

