

# Lopputulos ei ole aina sitä, mitä odottaa

Kati Jussi | Lapin ammattikorkeakoulu

*Joskus taiteilijan työ ei pääse sen arvoisella tavalla näkyviin. Kun taiteilija osallistuu tapahtumaan, on paljon asioita, joihin hän ei voi vaikuttaa ja tätä kautta tehdä kompromisseja. Torion valokauden avaus -tapahtuma ei mennyt ihan niin kuin kuvittelin, mutta toi hyvää kokemusta tulevaan.*

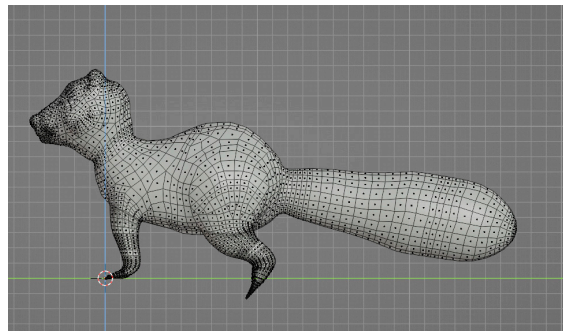


**T**eokseni *Ensilumi* on 3D-animaatio, jossa pesukarhu hyppelee ympäri huonetta kummastellen lumihiutaleita. Halusin ehdottomasti tehdä 3D-animaation Blender-sovelluksen avulla. 3D on minusta hyvin kiehtova asia, ja siitä oppii jatkuvasti uutta. YouTube-videoiden ja isojen kaupunkien innoittamana halusin lähteä testaamaan, onko mahdollista tehdä illuusioanimaatiota erilaisissa puitteissa. Halusin ikään kuin naamioida osan projisoinnista näyttämään siltä, ettei se olisi osana sitä. Suurena inspiraation kohteena toimivat Tokiossa sijaitsevat isot taittavat mainostaulut, joissa pyörii illuusioanimaatioita. Halusin katsojalle samanlaisen upean kokemuksen, jota kyseiset mainostaulut tarjoavat.

Työni oli osana kouluni, Lapin ammattikorkeakoulun, kurssia. Kurssilla tein itsenäisesti kokeellisen työn, ja kirjoitin siitä tutkielman. Olin jo aikaisemmin kuullut opettajalta mahdollisuudesta osallistua Tornion valokauden avaus -tapahtumaan, ja ajatus kiinnosti minua. Alun perin olin kiinnostunut osallistumaan tapahtumaan performanssiesityksellä sirkustaiteen parissa, ja olin aikonut tehdä kurssityön erikseen. Totesin kuitenkin, ettei minulla ollut aikaa tehdä sekä 3D-animaatiota että sirkusesitystä. Tein koko työn yksin, mutta luokkalaiseni ja YouTube olivat tukena aina ongelmatilanteiden tullessa eteen.

Teoksen oli alun perin tarkoitus tulla esille Ainopuistossa olevalle isolle näytölle. Sain kuitenkin idean ohjaajani Matti Adolfseinin kertoessa meille töiden pystyttämistä ja siitä mitä kaikkea on aikaisemmin testattu. Adolfsen toimi eräänlaisena tapahtuman rakentamisvastaavana Lappiassa. Halusin

Edellisellä sivulla: Animaatiossa pesukarhu jahtaa ja ottaa kiinni lumihiutaleita. Hiutaleisiin on lisätty lamppu, jotta ne toisivat valoa ja taianomaista tunnelmaa työssä. Kuva: Kati Jussi, 2022.



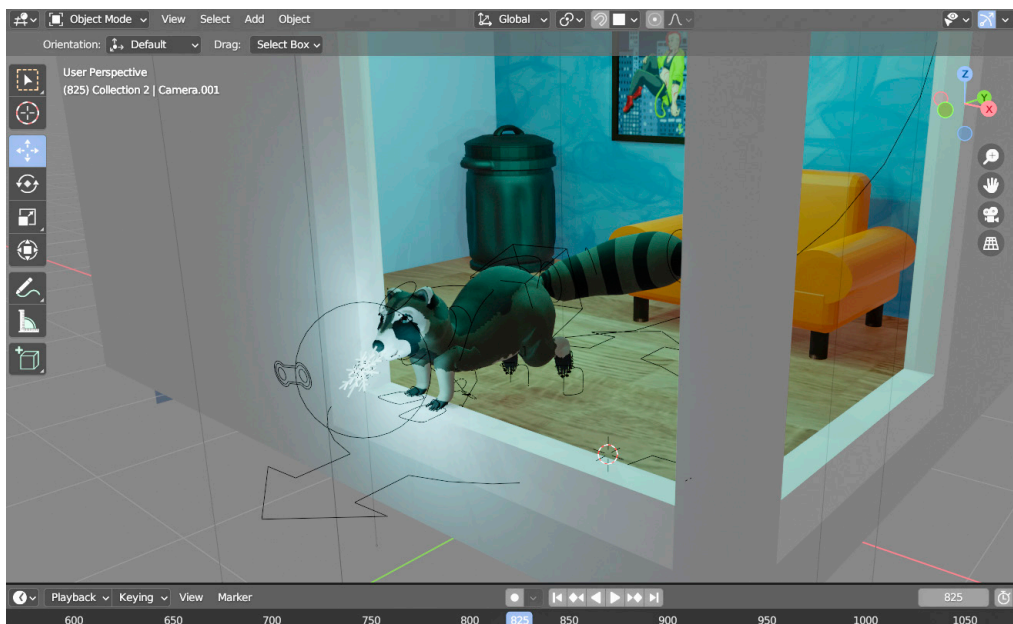
Pesukarhu on mallinnettu ja sille on tehty retypology eli pisteiden siistiminen. Kuva: Kati Jussi, 2022.



Pesukarhu on saanut värityksen. Kuva: Kati Jussi, 2022.


*”Suurena inspiraation kohteena toimivat Tokiossa sijaitsevat isot taittavat mainostaulut, joissa pyörii illuusioanimaatioita.”*

*"Halusin huomioida ympäristön mahdollisimman hyvin, jotta saisin haluamani lopputuloksen."*



Kuvassa voi havaita tekijän alkuperäisen idean siitä, miltä työ suurinpiirtein tulisi näyttämään tapahtumassa. Blender-sovelluksessa on luotu Olafin ikkunoiden koon mukaan tila, johon animaatio on tehty. Kuva: Kati Jussi, 2022.

luoda rakennuksen kulmaikkunoiden välille oman animaatiotilan. Tarkoituksena oli, että ikkunoista voisi katsoa projisointia niin kuin oikeista ikkunoista. Halusin huomioida ympäristön mahdollisimman hyvin, jotta saisin haluamani lopputuloksen. Hotelli Olofin ikkunat tuntuivat olevan juuri oikeanlaiset työlle. Meillä oli käynyt kuitenkin jonkinlainen kommunikaatiovirhe Olofin henkilökunnan kanssa, eikä työ erottunut kovin hyvin ikkunoista. Minua jäi harmittamaan, miltä työ näytti tapahtumassa. Asiaa hankaloitti myös se, etten päässyt itse tapahtumapaivänä paikan päälle kokoamaan teosta. Valittavasti toinen videoista näkyi ikkunassa peilikuvana, eli oli väärin päin.

3D:n tekeminen on aikaa vievää mutta lopussa palkitsevaa, kun näkee oman työn tulokset. Työni ei ollut täydellinen, mutta tarkoitus olikin kehittää itseäni ja tietämystäni 3D:n parissa, ja siinä onnistuin. Opin lisää eläimien mallintamisesta ja muista työvaiheista, joita valmiiseen 3D-eläimeen tarvitaan. Työssäni testasin monenlaisia simulaatioanimaatioita. Olin todella tyytyväinen sovellukseen, jolla tein logoni seinälle. Testasin myös karvojen tekemistä pesukarhulle, mutta en saanut niitä järkevän näköiseksi. Kaikista haasteista huolimatta animaatio oli juuri sellainen, millaiseksi olin sen kuvitellut. En tiedä, tulenko jatkossa osallistumaan samantyyliisiin tapahtumiin teoksillani, mutta jatkossa tulen varmistamaan kaiken paremmin. Projektissa oli myös monta välikättä, minkä uskon vaikuttavan siihen, että tieto kulki huonosti. Seuraavana projektina minun olisikin tarkoitus mallintaa ja animoida ihmishahmo. Odotan innolla, että voisin oppia lisää 3D-mallintamisesta ja -animaatiosta. Haaveilen työpaikasta animaation ja 3D:n parissa tulevaisuudessa. Johonkin pelifirmaan pääsy olisi unelmien täyttymys ainakin tällä hetkellä. 



Animaation alussa pesukarhu nukkuu sohvan päällä, josta se hetken päästä herää lumihiutalejahtiin. Kuva: Kati Jussi, 2022.



**Kati Jussi** on digitaalisen kuvataiteen kolmannen vuoden opiskelija Lapin ammattikorkeakoulussa. Hän rakastaa uusien asioiden kokeilemistä ja luomista sekä tekee todella laajalla skaalalla erilaisia käsitöitä ja taidetta. Katin voi löytää Instagramista nimellä *Darkredpaint*.