

TARTU ÜLIKOOLI VILJANDI KULTUURIAKADEEMIA

Teatrikunsti visuaaltehnoloogia

Susanna Liisa Mildeberg

**LÜHIANIMATSIOONI “VILLAPAITA” LOOMINE**

Loov-praktiline lõputöö

Juhendajad: Mait Laas, MA, režissöör

Kersti Rattus, vMA, maali lektor

Läsna 2024

## Sisukord

Sissejuhatus.....	4
1. Taust.....	5
1.1. Animafilmi loomine.....	5
1.2. Idee.....	6
1.3. Materjalivalik.....	7
1.4. Stsenarium, piltstsenarium ja animaatik.....	9
2. Praktilise töö protsess.....	10
2.1. Nuku ja kujunduste valmistamine.....	10
2.1.1. Kampsun.....	10
2.1.2. Rekvisiidid.....	11
2.1.3. Dekoratsioonid, võtteplatsid.....	12
2.2. Kaameratöö, helikujundus ja montaaž.....	14
3. Eneseanalüüs.....	15
Kokkuvõte.....	17
Kasutatud allikad.....	18
Lisad.....	19

## Resümee

### Lühianimatsiooni “Villapaita” loomine

“Villapaita” on nukufilmi tehnikas teekonnavalik, mille peategelane on miniatuurne kampsun. Animafilmi luues olen saanud rakendada läbi aastate Tartu Ülikooli Viljandi kultuuriakadeemias ning vahetussemestril Turu Rakenduskõrgkoolis õpitut. See on kunstiline väljendus, mille tõukavaks jõuks on isiklikud tunded. Kirjalikus töös toon välja animafilmi loomise aspektid ja ideeloome. Kirjeldan praktilise töö protsesse ning analüüsin tehtut.

Võtmesõnad: animatsioon, tööprotsess, stsenograafia

## Abstract

### Making of the animated short “Villapaita”

“Villapaita” (“Sweater”) is a stop-motion short animation and a road movie that stars a miniature sweater. It combines my studies in Tartu University Viljandi Culture Academy with the studies in Turku University of Applied Sciences. It is an artistic expression from personal feelings about the world. In this report I write about the aspects of making an animated short and present my ideas for the movie. I describe the practical processes and also analyze my work.

Keywords: animation, work process, scenography

## Sissejuhatus

Animatsioon on alati olnud mu kirg. Selle meediumi puhul võlub mind “kõik on võimalik”, sellega kaasnev vabadus, võimalus absurdile ja huumorile. Teatrikunsti visuaaltehnoloogiate õpingute ajal ning välismaal end täiendamas käies kogusin igasuguseid teoreetilisi ning praktilisi oskuseid, et valmis teha stoppkaader-lühifilm. Tegemist on teekonnapilmiga (ingl k *road movie*), kus üksik kampsun satub juhuste tõttu uutesse eri materjalist keskkondadesse. Filmis vaheldub ilmselgelt butafoorne päriseluga.

Kliimamuutuste, süvenevate kriiside ja majandusliku ebavõrdsuse küüsis vaevlev maailm – minu murede alge – oli tõukavaks jõuks luua kunstiteos, mis tuletaks meelde puhkamise, peatumise, looduse ja lootuse tähtsust. Rasketel aegadel aitab huumor. Nõnda on minu filmi peategelane riidehunnikus vedelev väike kampsun, kes mõjub reaalsete mööbliesemete keskel naljakalt väikesena. Igapäevasele esemele uue iseloomu omistamise veidrus, kus see on oma uues olemuses nii tõeline ja usutav, ajab inimesi naerma (Bicât, 2007, lk 36). Kuna pean kampsuneid ka enda karakteri osaks, on tegemist autoportreelise filmiga.

Kuigi olen lapsest saati kasvanud säästlikkuse kohta õppides ning nõnda teadlik inimkonna mõjust Maa kliimale, süvenes mu huvi ökoloogilisemate kunstide vastu just kultuuriakadeemias. Nii tundus paslik teha lõputööks loodust tähistav animatsioon. Valminud animafilm on sügavalt isiklik: olen idee ja kujunduse autoriks ning sellesse on põimitud viimase kuue aasta elukogemus ning õpingud eri ülikoolides. Tunnen peategelases kampsunis ära iseenda. Ta lõpetab oma teekonna, kui on jõudnud loodusesse, kuid samas toimub temaga puhates ka metamorfoos.

Antud kirjatöö esimeses osas kirjutan animatsiooni taustast ja selle loomisetappidest. Siis toon välja filmi idee sündimise asjaolud ja materjalivaliku ajendid. Kirjeldan ka tööd enne praktilise osa alustamist: kirjutamist ja kavandamist. Teises osas kirjeldan filmi praktilist protsessi: tegelase nuku ja kujunduste valmistamist, pildi- ja helikeele teostamist ning monteerimist. Kolmandas osas analüüsin tehtut ning pärast seda võtan kokku loov-praktilise töö. Lisades esitan täiendavaid materjale filmiloome kohta. Olen kõikide töös esinevate jooniste-piltide autor. Valminud film kestab 4 minutit ja 17 sekundit ning on vaadeldav lingil: <https://youtu.be/v3X8qgz-WTI>

Projekti toetas Eesti Kultuurkapital ning projekti alustamisega Turu Rakenduskõrgkoolis aitas mind Anni Oja. Lõputöö praktilise poolega aitas mind Mait Laas ning antud kirjaliku osa juhendajaks oli Tartu Ülikooli Viljandi kultuuriakadeemia õppejõud Kersti Rattus. Lisaks sain nii tehnilise kui loojutustuse poole pealt abi paljudelt sõpradelt, kellega animafilmi arutasin.

## 1. Taust

Ülemaailmsete isolatsioonide aegu (2020) pidid paljud kultuuriasutused ümbermõtestama oma loome ja selle esitamise. Ka mina mõtisklesin oma loomingu kohta, millist jälge soovin maha jätta jne. Samal ajal lugesin Mark Fisheri “Kapitalistlikku realismi”, mille abil leidsin vaenlase ületarbiva ja -tootva, pidevalt numbroid ja mammonat tagaajavas süsteemis. Kunstis saab eksperimenteerida vabadust tegelikkuse suhtes ning kontrollida maailma mingite struktuuride puutumatus (Lotman, 2001). Antud juhul on selleks idealiseeritud muutumatuks vormiks majandussüsteem, mis nõuab pidevat kasumi suurendamist ning näeb puhkamist ebaproduktiivsusena. Ka ei suuda tänapäevases maailmas ette kujutada plastikuvaba elu.

Tegin filmikunstilisi valikuid liigselt raiskamist vältides. Mõistsin, kuidas kunstiline energia vajab aega ja luba puhkusele. Üritasin lühifilmi võimalikult palju neid mõtteid sisestada.

### 1.1. Animafilmi loomine

Animatsioonis ehk animafilmis luuakse liikumatute kujutiste või esemete liikumise illusioon. Ka taolise filmi loomine algab aga stsenaariumi kirjutamisest. Sellele järgneb või sellega samal ajal toimub eelvisualiseerimine. Eelvisualiseerimise alla lähevad kavandid tegelastele, rekvisiitidele ja dekoratsioonidele-võtteplatsidele ning ka piltstsenaarium ja animaatik.

Animaatik järgneb filmi eelvisualiseerimises piltstsenaariumile ning selle käigus ajastatakse piltstsenaarium montaažireale ja lisatakse markeerivad helid (Filmikunst, 2024). Nii annab animaatik päris hästi aimu, kuidas planeeritav film välja nägema hakkab: see on visandlikult kogu animatsioon, mille käigus saab vaadata, mis sobib jutustusse ning mida peaks kärpima (sammas, 2024). Kuna animeerimise protsessis pannakse film kokku piltidest, järgneb loomisel animaatikule pildistamine. Paralleelselt sellega saab tegeleda ka helikujundusega, mis toetab pildijada loojutustust. Helikujunduse põhjalik dünaamika paneb animatsiooni elama. Alati peab olema taustaheli, olgu see kasvõi müha ning lisaks võiksid erinevad olla parema ja vasaku kõrva helid (Hämäläinen, 2022). *Foley*-helideks kasutatakse tihti esemeid, mis ei ole tegelik vaste pildis selle heli tekitajale. Võib väita, et sellised helid on *butafoorsed* – tõetruu mulje tekitatakse muu vahendiga.

Kõige lõpuks tuleb montaaž – videotöötlusprogrammiga piltide ja helide kokkulõikamine. Järgnevas peatükis kirjutan täpsemalt oma ideelistest ja tehnilistest valikutest selles filmis.

## 1.2. Idee

Kampsun väljub keskkonnast, kus tal on olnud mugav (tugitool kui mugavustsoon). Järgmises pildis näeme tema enda silme läbi (*POV – point of view*, vaatepunkt ingl k), kuidas ta suundub akna ja valguse poole. Tegelase vaatepunktist loo jutustamine aitab vaatajal temaga samastuda. Nüüd vinnab kampsun end aknalauale: tunnistame tegelase liikumist, mis on kohmakas, kuid näitab, et tal on tahtejõud ja motivatsioon saada valgusele lähemale.

Järgmine kaader näitab, kuidas kampsuni varruka otsad ja kaelus moodustavad naeratava näo: tema kätest saavad silmad ja kaelusest suu. Seni kehana käitunud kampsik on nüüd üks suur naeratav nägu. Sellele järgneb pilt tumedal taustal oleva kuuga. Kaasnev heligi on *ebamaine* ja *uudishimulik*. Kuu jääb kättesaamatuks (ingl k väljend *shoot for the moon* kui ambitsiooni-sütitav ütlus), sest ühtäkki tõuseb heliliselt tuuleil ja kuu “kukub üles” ehk kampsun kukub alla.

Tuuleiili tõttu (*deus ex machina*, miski temast suuremat) satub ta sünteetika-plastiku keskele. Ta mattub sinisesse lainetusse, millele järgneb aga kollane valgus, mida ta püüdma hakkab. Ühel hetkel saab kampsun justkui kätte oma kollase kummastava kera. Tuli lülitub roheliseks, helipilti ilmub tagurdava sõiduki hoiatussignaal ning kampsik mattub prügisse. Veerütm jätkub, kuid pilt pimeneb. Nüüd sumpab kampsun prügis eri foorifiltrite paistel. Helisse ilmub taas tagurdamise hoiatussignaal, mis aga vaibub mootorimürina ja rütmikaga pimedusse.

Aegamisi ilmub uus vaatepilt ning taas on toimunud keskkonnamuudatus. Näeme kampsuni vaatenurgast, kuidas pildis on reaalne puutüvi. Kaamerapilt saadab kampsuni pilku mööda tüve üles, näeme puude latvu. Näeme, kuidas ta puud kallistab, neil on sõbralik suhe. Kampsun lahkub puust ning liigub metsa all. Tema keskkond on reaalne ja liikumine kohmakas: sellele efektile aitab kaasa vabas looduses filmimine: pärismaailmas muutuv ilm muudab iga kaadrit etteaimamatult rohkem kui studios filmitu. Ühel hetkel aga kuuleme kõhukorinat. See annab tunnustust kampsunis tekkinud sisemisele sunnile, näljale. Ta saabub marjapuhma juurde, kus on vildist marjad (nn “fantaasiaviljad”). Näeme kampsunit nendega lähikaadris ning need kordavad valgusfoorivärve, mis ennist filmis esinesid. Tegelane haarab need järgemööda ning taas on ta kaelus suu, mis marjad neelab. Söönud, väljub kampsun taas kaadrist.

Nüüd näeme kampsunit esmakordselt kaugplaanis, mis viitab, et ta maailm on avardunud (metsas on rohkem ruumi jm). Taas on ta teel vasakult paremale (progressioon, edenemine). Tema teekonna lõpus on mätas, kuhu sisse poeb. Kaamera läheneb samuti mättale, kuid kampsun on juba sinna kadunud. Pilti ilmub urg, kus kampsun end kerra tõmbab. Peagi kuuleme nohisemist – kampsun “laseb leiba luusse” ja puhkab. Kampsunist endast saab nüüd ring (seeme), nohisemine asendub “taime kasvamise heliga” ning taas näeme mätast, kuhu kampsik oli pugunud. Sellest kasvab välja butafoorne taim: heegeldatud varre ja vilditud lehtedega, mis kordavad kampsuni

värve. See vihjab tegelase metamorfoosile.

Lõputiitrid on kajastatud erinevate metsa- ja maapindade peal, st ka need inimesed on n-ö ideede kasvulaval. Pärast lõputiitreid näeme sama tuba, kuid nüüd on tugitooli kõrvale kapikesele ilmunud potitaim, mis meenutab seda, mis mättast välja kasvas. Ka helipildis on muutus: kellatiksumise asemel kuuleme lauluviisi. Ideeseemnest on pärast kuueaastast (kümneaastast) tsükli saanud uus taim. Nõnda on filmi algus ja lõpp seotud, üks lõpp tähendab uue algust.

### 1.3. Materjalivalik

Idee pärislooduses rändavast kampsunist tuli mul aga juba dekaad tagasi, vaadeldes tuules lehvivaid kampsuneid kuivamas. See idee püsis läbi aastate. 2020. aasta animatsioonikursusel avastasin, kui palju võimalusi pakub kangas animeerimiseks: ta saab tegelasena võtta kuju ka ilma karkassita, käituda loomalikult, äratada huvi ja huumorit. Kootud kampsun on midagi mugavat, kindlat, pehmet, turvalist. Sellest õhkub sõbralikkust. Väiksus lisab tegelasele armsust ning kirev värv aitab kaasa naivistlikule karakterile. Oranž värvus sai valitud selleks, et ta looduses rännates välja paistaks (joonis 1).



**Joonis 1.** Kampsiku ideekavandid, fototöötlus.

Elasin-kolisin 2022-2023 nelja erineva koha vahel, see tähendas projekti jaoks täpset planeerimist, mis kus asub, kus on ruumi töötada jne. Nii otsustasingi loo üles pildistada juba olemasolevaga, valmistades võimalikult vähe dekoratsioone ja rekvisiite traditsiooniliste

butafooria-materjalidega (*papier maché*, penoplast, mitmematerjalised karkassid jm). Kui animafilmi tehniline pool saab narratiivi tõlgendamise keskseks elemendiks, on tegemist *läbipaistmatu* tehnikaga (Winter, 2022). Selles on animatsioon nähtav ning meedium edastab omakorda tähendust, st tähtis on pildikeel ja materjalivalikud.

Filmi nimi “Villapaita” on soomekeelne sõna villasele kampsunile. Samas eesti keeles kõlab see nagu käsklus paitada villa. Vill kui looduslik materjal tundub *sõbralikum* kui nt akrüüluga kaetud tehast tulnud pärl (viimane oli algne lahendus marjadele). Kampsik-tegelane on puuvillast, puhmas, mille marju ta filmis manustab, on vilditud lehtede ja marjadega. Samuti on hiljem kampsunist kasvama hakkav taim moodustunud puuvillast ja villast. Pärismaailma kasutamine võteteks aitab antud filmi realismiga siduda, kuid seiklev miniatuurne kampsun, algajalik kaameratöö ning vahepealsed butafoorsed elemendid hoiavad filmi tehniliselt *läbipaistmatuna*.

Sõltumatus animatsioonis on alati olnud vabadus (ja rahaliste vahendite puudumine) avastada ja omaks võtta tehnoloogiaid nõnda, et sellest saab loojutustuses keskne element (Winter, 2022). Kasutades kujunduses juba olemasolevat ja looduslikke materjale, mille saab pärast filmi tegemist vastavalt kodus kappi ja tagasi loodusesse panna, on omakorda tegemist suhteliselt ökoloogilise filmiga (Beer, 2021). Teoses kasutasin koduseid, tuttavaid vahendeid – st see film on parajalt “*kodukootud*”.

Keskkonnad, kus kampsun liigub, vahetuvad oma materjalide poolest. Algsest realistlikust toast meelitab kampsuni liikvele vilt-kuu. Aknast kukkumise visuaali avastasin juhuslikult, katsetades-mängides. Siingi kasutasin juba olemasolevaid kangaid, sh salli, mis mul pea igapäevaselt aastaid kaasas on. Tuuleiiliga satub ta plastprügisse (plastikmeri), millele toob lõpu prügiauto. Prügiautostseenis kasutatud plastik on pakendamiste ülejääk jm praht.

Metsas seiklemine on ka omamoodi kodumetsa ülesmärkimine – samblad, samblikud ja muud liigid, mis filmis esindatud on, on just nendele metsadele omased ning teadjam pilk (nagu nt mul endal) näeb selle ära. Tiitrite taustaks olevad maapinnapildid on erinevad pinnad mu kodukandist, seega on lool ja kasutatud materjalil ka geograafiline seos.

## 1.4. Stsenaarium, piltstsenaarium ja animaatik

Loo struktuuri paikapanekul aitas mind suuresti Craig Caldwell'i 2017. aasta raamat “*Story Structure and Development: A Guide for Animators, VFX Artists, Game Designers, and Virtual Reality*”. Stsenaariumi kirjutamisel aitas mind enim Ken Miyamoto lihtne juhised (2020), sest see oli konkreetne ja vastas mu vajadusele kirjutada lühilugu koomilis-abstraktses võtmes.

Animafilmi käsikirja vormimine võttis palju aega. Mõistsin üsna kähku, et korraliku idee väljatöötamiseks lähebki vaja kaua aega, et algsed ideed saaks n-ö õhku ja settimist. Paralleelselt stsenaariumi ja loo arendamisele hakkasin joonistama ideid (joonis 2), milline tulev animatsioon välja näha võiks, kuidas loojutustus toimib jne.



**Joonis 2.** Esimesed kavandid kampsikule, 11. veebruar 2022.

Valminud stsenaarium (lisa 1) jagunes 13 stseeniks. Lugesin sellesse ka pildi pimenemised ning mitmed stseenid jagunesid veel omakorda piltideks. Piltstsenaarium (ingl k *storyboard*) kätkes endas palju narratiivi järjekorraga mängimist. 2022. aastal valminud piltstsenaarium on lisa 2. Mõlemad stsenaariumid on kahe aasta jooksul osati muutunud. Animaatik oli minu puhul oluline vaid juhendajalt tagasiside saamiseks.

Kuna töötasin filmiga üksi, st mul ei olnud tarvis meeskonnale oma ideed edastada, ei pidanud vajalikuks muudatusi nendesse kavanditesse sisse viia. Järgnevalt kirjeldan oma praktilise töö protsessi, mille käigus viisin jooksvalt kavatsustesse muudatusi sisse. Need tulenesid mu enda tehnilisest võimekusest ja materjalide kättesaadavusest.

## 2. Praktilise töö protsess

Kui idee looduses rändavast kampsunist tekkis mul juba 2014. aastal, siis alles 2022. aastal Turu Rakendusõrgkoolis vahetussemestril olles alustasin animafilmi ideede ja stsenaariumi kallal töötamist. Mind juhendas sealne animatsiooni õppejõud Anni Oja. Kirjutamise ja piltstsenaariumi peale kulus kaua aega, nii et näiteks filmi dekoratsioonide teostamiseni jõudsin vaevu. Lindistasin helisid ja harjutasin monteerimist.

Lubades endal projekti käigus puhata ja mängida, saavad tekkida uued seosed, uued ideed (Beer, 2021 ja Bicât, 2007). Tänu möödunud ajale on muutunud nii mõnedki lahendused. Praktilise poolega tegeledes lasin tihti piltstsenaariumist lahti ja veetsin valitud materjalide ja kampsunitega aega ning avastasin mängides uusi lahendusi. Sain endale lubada plaanidest kõrvalekaldumisi. Muutsin nii rekvisiite (nt elusa marjapõõsa asendamine butafoorsega) kui ka dekoratsioone (algselt oli plaanis ka prügiga tänavanurk reaalses paigas üles võtta). Just pildistamise käigus sain aru, mis toimib, mis mitte. Ka peategelase karkassile tegin vastavalt stseenide iseärasustele lisatäiendusi (ptk 2.1.1.).

### 2.1. Nuku ja kujunduste valmistamine

#### 2.1.1. Kampsun

Nuku valmistamisel on tähtis teada, kuidas ta liikuma hakkab ning kas ta peab ka raskust kandma (Bicât, 2007). Paaris stseenis oli tarvis, et kampsuni varrukaotsad käituksid silmadena/ninana ning kaelusest saaks suu. Kampsun filmis ise mingit raskust ei kannanud ning nii lahendasin kaks välimuset sarnast nukku pigem erinevate liikumistüüpide tarbeks. Karkassid valmistasin alumiiniumtraadist, et võimaldada nukkudele vastupidav, kuid väga paindlik, kangalik liikumine.

Ühe nuku tegin täpsemate kätega ja tugeva kehaga (st “ülakeha” püsis püsti), andsin sellele ka porolooniga mahtu, n-ö liha luudele (joonis 3, vasakul). Varrukate otstesse valmistasin n-ö kolm sõrme – need aitasid täpsemalt moodustada vajalikke käeasendeid (nt marjasöömise stseenis). Tugevuse lisamiseks ning liikuva ja vähemärgatava karkassi saavutamiseks kerisin porolooni üle ka niidiga ning piiritletuma liikumise saavutamiseks õmblesin ka kampsuni kaeluse, varrukad ja alumise ääre karkassiga kokku.



**Joonis 3.** Esimese nuku kaetud karkass ning teise nuku eemaldatav karkass.

Teist kampsunit täiustasin läbi varrukate ja kaeluse servades. Põimisin peenema alumiiniumtraadiga läbi koesilmuste ning kasutasin traadi lisakinnituseks oranži niiti – nõnda jäi see üsna märkamatuks. Stseenis, kus kampsun kuud vaatab, st ta varrukaotstest silmad saavad, on nukule tehtud hõlpsalt eemaldatav toes – see hoiab teda püstises asendis ning annab kätele vajaliku liikumise (joonis 3, paremal). Eemaldatava toesega nukk oli mõeldud lähikaadriks (varruka ja kaeluse moodustumine näoks), kuid tuli kasutusele ka hetkedel, mil oli vaja näidata plastilist (kokkukeritud) kampsunit.

Filmis võib osades kaadrites täheldada alumiiniumtraadi helki – olin sellest teadlik ning mulle meeldis see *läbipaistmatu* animatsiooni tõestus. Meisterdades tõdesin, kui meeldiv materjal see traat on: imekerge, kuid vastupidav.

### **2.1.2. Rekvisiidid**

Kujunduselementide hulka, mida valmistasin, kuulus valgusfoor ning marjadega puhmas (joonis 4). Valgusfooris vahetuvad kollane ja roheline foorituli, nende filtrid vastavad reaalsele valgusfoori värvitoonidele. Valgustamiseks kasutasin väikest taskulampi. Foori on filmis vähe näha, seega ei pidanud see väga täpne olema.



**Joonis 4.** Valgusfoor taskulambiga ning puhmas ja selle marjad.

Puhmas marjadega koosneb päris oksast ning vilditud lehtedest-marjadest. Viimastel on ka õmmeldud pärlid seemneteks. Kinnitasin taimeosad peene messingtraadiga, mis sai valitud värvi ja tugevuse pärast. Algselt valmistasin marjad puupärleid akrüüluga värvides, kuid ei rahuldunud visuaalselt tulemusega. Sestap valisin teha need hoopis eri vildist. See aitab ka filmiloogikale kaasa: vill kui materjal on läbivalt filmis esindatud. Puhma “maapind” on vildist, värvitud vatist ja vanast patsikummist. Materjalide kinnitamiseks kasutasin ka PVA-d. Pappkarbile sai puhmas “ehitatud” selleks, et see õues filmides lihtsamini eemaldatav oleks: kinnitasin ta maha lihtsa naelaga.

### ***2.1.3. Dekoratsioonid, võtteplatsid***

Nelja stseeni võttepaigad olid vabas õhus, ülejäänud lahendasin koduateljees ja erinevates tubades. Avastseeni tuba tugitooli ja kapikesega on näiteks enda toa nurk, kuhu sättisin juba olemasoleva mööbli. Riided, millest kampsiku tegelane välja ronib, on samuti igapäevaselt kasutuses esemed. Ka valgustamiseks kasutasin käepäraseid vahendeid: laua- ja taskulampe. Kasuks tulid reguleeritava valgusvihuga lambid, laualampide puhul oli hea nende hajusus. Näiteks aknalaua stseeniks aknast paistva kuuvalguse tarbeks kinnitasin välja statiivile külma valgusega pealambi (joonis 5 vasakul).

Naeratava kampsuni stseeni juures oli keerulisim õige valgustamine, pidin seda mitu korda üles pildistama. Mõtlesin, et teen värvid ja valge tasakaalu monteerides korda, kuid see osutus keerukamaks kui uuesti pildistamine. Vaade kuule on lahendatud vildist ringiga, kuigi mõtlesin kasutada ka pilte päris kuust.



**Joonis 5.** Aknalaua stseeni valgustamine taskulambiga ning oranž filter prügistseenis.

Prügis liikumise stseeniks täitsin suure pappkasti mullikile, kile ja plast-taaraga. Kinnitasin plastiku papile nii, et see on lihtsalt eemaldatav – nii saab suurt kasti ja mullikile veel kasutada. Valgustasin seda ning kasutasin värvimuutmiseks taas filtreid, mis vastavad valgusfoori värvidele (joonis 5 paremal).

Käisin välivõtetel mitmel eri päeval (joonis 6), arvestades ka päikese liikumist. Pidin arvestama metsas langevate varjudega ning üldplaanide puhul ka nuku animeerimisel tekkivate enda jälgedega: kuna pildistasin üksi, pidin igaks kaadriks paar meetrit ringiga kõndima. Tööprotsessi kiirendamiseks küsin järgmine kord siiski kellegi appi.



**Joonis 6.** Võttepaigad metsas.

Metsas liikumise lõpp-punktiks on urg, mille kujundasid pappkasti õlgedest jm metsaalusest risust.

## 2.2. Kaameratöö, helikujundus ja montaaž

Pildistasin Sony α6400 hübriidkaameraga ning kasutasin enamasti statiivi. Käest pildistasin kampsuni vaatepunkte. Pildi külgede suhteks valisin 2:3, sellega on hea järgida kolmandike reeglit. Säriaja ja ava sättisin enne iga võtet käsitsi, võttes arvesse kohalikke valgusolusid. Samuti määrasin enne valge tasakaalu (ingl k *white balance*), tehes seda sisevõtetel valge paberiga, mitte kaamera valmissätteid kasutades. Välivõtetel kasutasin valge tasakaalu leidmiseks ka kaamera enda lahendusi.

Helikujunduses võtsin kasutusele helid, mida olin ise salvestanud läbi aastate (2018-2024). Olen neid kogunud nii Turus, Viljandis, Tallinnas kui ka kodus Läsna Lääne-Virumaal. Kasutasin Zoom H1n ning ka H2n diktofoni, kuid ka mobiiltelefoniga salvestatud taustaheliseid (linnulauluga mets jm). Mida ise salvestada ei jõudnud, laadisin alla *freesound.org* helikogu-leheküljelt, võttes arvesse autoriõiguseid. Heli järeltöötamiseks kasutasin vabavarana saadaval olevat Audacity't. Heli on filmis alati liikumises ning annab edasi samuti liikumist (Hämäläinen, 2022). Erinevate heliklippide vaheldumine peab loomulikkuseks olema heliliselt ühtlustatud, st üksi heli ei tohi järsult alata-lõppeda. Kasutasin ka helide panoraamimist (ingl k *panning*), et luua rohkem ruumi.

Kasutasin video monteerimiseks programmi DaVinci Resolve. Kuigi olen koolides töötanud Adobe tarkvaradega, on Blackmagic Design'i DaVinci Resolve sarnane ning animatsiooni töötlemiseks vajalik ka seal olemas. Mulle meeldis, et programmis on võimaldatud töö erinevatel ajajoontel – nii saab filmi stseenide ja võttepaikade kaupa eraldi töödelda. Enamus piltide esinemispikkuseks määrasin 0,3 sekundit – see kiirus sobis mulle kujutlusega liikuvast kampsikust. Tõdesin taas, kui oluline videomontaažiks on võimekas riistvara ja piisav mälu.

### 3. Eneseanalüüs

Nagu filmis nähtud kampsun, avastasin minagi filmiprojektiga tegeledes aegamööda uusi keskkondi ja materjale. Winteri sõnul (2022) väljendab animafilmi tegelaskujude animeerimine (elule aitamine animaatori, kunstniku, looja poolt) kunstniku enda vaateid elule. Nõustun, sest filmiga läbi pika aja töötades suhtusin rändavasse kampsunisse kui endasse, lõputöö projektist sai n-ö kõige tähtsam väljendus ning samuti üritasin võimalikult palju ideid ja seoseid selle ühe filmi sisse mahutada.

Töötasin loov-praktilise lõputöö kallal üle kahe aasta ning nii oli põnev jälgida ideede ja seoste muutumist ning nende kohandumist vastavalt asukohale ja materjalidele. Tagasivaates oleksin küll ehk suutnud ka juba 2022. kevadel vajalikud dekoratsioonid ja rekvisiidid valmistada ning pildistama hakata, kuid tunnen, et oleksin end n-ö ära rebestanud. Lastes filmil läbi aastate settida, olen saanud uusi ideid, kuidas lahendada vajaminevaid stseene ökoloogilisemalt (nt detailsest prügihunnikust sai plastikumeri, mille lahendasin lihtsalt suure kasutatud pakkekilega). Olen korduvalt enda jaoks tõestanud, et butafooridele omane “hoian alles, ehk läheb hiljem vaja” peab paika. Seda ka näiteks erinevate huvitavate helide salvestamisel. Hindan oma oskust olemasolevat ära kasutada. Nii olen näiteks helikujunduse puhul rahul, et sain läbi mitme aasta lindistatut kasutusse võtta.

Isiklikus arengus tuli suureks kasuks idee üleskirjutamise ajal Erasmus+ programmiga Turus õppimine. Panin tähele, et ideekavanditele kirjutades kasutasin kolme keelt: eesti, inglise ja soome keelt. Nõnda sai teos ka lõpliku nime soome keeles, kuid kalambuurselt ka eesti keeles. Aastate jooksul olen saanud arendada keeleoskust – eriliselt põnev ja ‘ajumahukas’ oli muidugi soomekeelne stsenaariumi kirjutamise ainekursus, kus ise kasutasin inglise keelt. Ideede tõlkimine (ja ka tõlgendamine) käis kolme keele vahelt, kuid tunnen, et narratiivi paikapanekul oli mitme keele vahel põrgatamine hea.

Praktiliselt üksinda filmi luues saab lubada endale kavanditest mitte kinnipidamist, kuid see võib ka n-ö saatustlikuks saada – venis mul ju kogu projekt mitmeaastaseks. Panin tähele, et see, mida ei täpsusta eelvisualiseerimisel, jääb ka teostamise hetkel “nagina” häirima ja ei lase kogupilti korralikult näha. Nii olin näiteks pikalt kimpus näiteks stseeniga, mis pidi edastama kampsuni tegevust prügiautos sõitmise ajal. Algselt pidi sinna tulema nn tantsiv keha rütmilise muusika saatel, kuid sellest kujunes hoopis plastikus sumpamine. Siiski arvan siiani, et kogu ideede võrgustikku, mida üks film endas kätkeb, ongi hoomamatu kohe aduda ja täpselt plaaniks vormistada. Siinkohal aitas väga erinevates kultuurivaldkondades tegutsevate sõpradega suhtlemine, nendega mõtete põrgatamine ja täpsustamine.

Tõdesin taas, kui oluline on ideede lennutamisel ka käsi tegevuses hoida: isegi, kui ei

tegelenu selle projektiga, tulid kasuks erinevad käsitöötehnikad (tikkimine, heegeldamine, viltimine). Tänu erinevatele käsitöödele sain ka selle filmi n-ö kodukootult valmistada. Ideede väljatöötamise ajal tegelesin ehk liialt juurdlemisega, mis saab kasutatud materjalidest pärast filmimist. Kasutades kujunduste tegemiseks taaskasutatud materjale, tuleb tõdeda, et näiteks uuena ostetud akrüülvärvist ja maalriteibist loobuda ei saa. Alati saaks olla jätkusuutlikum (Jones, 2014), kuid lõpuks ei piisa enam pikast planeerimisest, vaid tuleb töö ära teha.

Pidevalt oli tunne, et kui juba võtteplatsile minna, tuleks valmis teha lõppvariant. Nõnda monteerisin algse animaatika piltstsenaariumi kaadritest ning kui pildistama hakkasin, järjestasin kõik juba lõpp-projekti. Siiski tuli mul ka lõpp-projekti failis stseene välja vahetada, kui avastasin, et need ei sobi. Tuhandete piltide ja kümnete helisalvestistega töötamine tuletas meelde, kui tähtis on algusest saati korralikult oma failide õige katalogiseerimine ja nimetamine: suurest kogusest tehtud tööst pole kasu, kui õiget tükki üles ei leia.

Adusin ka, kui tähtis on loometöös ruum. Füüsiline ruum, kuhu laiali jaotada idee, kus on ruumi end liigutada, oma mõtetel lennata lasta. Panin tähele, et enim edenes töö filmiga, kui sain olla üksinda ja laotada laiali kõik mõtted ja materjalid. Muidugi muutus selline enda isoleerimine ka vahel ohtlikuks, sest ideid teistega jagamata ei saa olla kindel, kas mõte toimib. Samuti on mul üksi oma peas olles suur kalduvus asju üle mõelda. Siiski ei kujuta ette, et oma tööharjumuste (õine eluviis jm) ja ruumivajadusega (seda nii füüsiliselt kui ka andmekandjate mõttes) filmi kuskil n-ö avalikus stuudios sellisel kujul valmis oleks saanud.

Võin loota, et filmi (ja selle loomist) näinud inimesed kannavad endas edasi ideed, et ka rahulikult kulgedes saab edeneda, ning et animatsiooni saab ka kodus n-ö põlve otsas nokitsedes, sellele piisavalt aega andes ja loodussõbralikult vormides, luua. Nõnda sain filmi sõnumi siduda südamelähedase ökostsenograafiaga: loodus ja puhkamine kui edasijätkajad (Beer, 2021). Ka see teos aitab ehk oma kujundlikul moel aegamööda muutust läbi viia (Lotman, 2001): kapitalistliku rööprähklemise vastu saab endale puhkust lubades.

Olen uhke, et lugesin lõputöö tarbeks nii palju erialast (ja ka mitte-erialast) kirjandust: tehnilisi (nuku ehitamine, animatsioon), semiootilisi, narratiivi ja muid ideede vormistamise kohta käivat kirjandust. Tunnen, et see kõik tuli intellektuaalsele arengule kasuks. Oma ideede füüsilisse maailma toomine aitas mind ka loomingulises ja emotsionaalses elus edasi. Eks see ongi kunsti mõtte ja kunstiks vajalik: oma ideede oskuspõhine väljendus ning tehniline taip, mõtete setitamine ja sõnum. Läbi aastate õpitu omandamise töö on kandnud vilja. Edasi lähen kogenenumana, targemana.

## Kokkuvõte

Alustades antud projektiga aastaid tagasi, ei osanud aimata, et see teos nii pikale venib. Tunnen, kuidas aja võtmine ja andmine on loole ja enda suhtele sellesse teosesse muutnud seda armsamaks ja tähtsamaks. Valminud film on erinev aastaid tagasi ettekujutatust, kuid see on igati normaalne – olen inimese ja loojana arenenud. Ka õpingud Viljandi kultuuriakadeemias on lõpule jõudnud. Läbi kuue aasta olen omandanud palju rohkem ja erikülgsamat õppekava, kui algset plaanis oli.

Loov-praktilise lõputöö tegemisel sain rakendada mitmete kultuuriakadeemias (ja mujalgi) läbitud kursuste teadmisi. Õppisin kasutama uusi programme ning läbi praktika muutus ka minu lugu: sain oma materjalide valikus kindlamaks ning leidsin uusi meelepäraseid tehnoloogiaid ja materjale, nt helidisain ja viltimine. Praktiseerisin animeeritava nuku karkassi valmistamist, õppisin tundma kanga ja traadi võimalusi animeerimisel. Sain tegelasi ja nende erinevaid karkasse eri vajaduste järgi filmis rakendada. Õppisin süvendatult kaamerat käsitsema, heli töötlemata ning video monteerima. Tunnetan veel paremini animatsiooni interdistsiplinaarsust.

Kirjalikus töös avasin animafilmi loomise tagamaid ning kõrvutasin seda oma tehtud tööga. Tõin välja ideede seosed materjaliga ning sain aru, kui oluline on võimalikult täpne planeerimine ühe teose loomisel. Praktilise töö protsessi ülesmärkimisel oli huvitav tõdeda, kuidas filmi algne vorm ajas muutus ning kuidas praktika kinnistab teoreetilist. Suurim väärtus selles töös on olnud enese avastamine: millistest ideepiltidest olen nõus loobuma ning mis loomes mu jaoks tähtis on.

Võlgnen suure tänu nii oma töö praktilise poole juhendajatele Anni Oja ja Mait Laas ning kirjaliku töö mentorile Kersti Rattus. Lisaks tänan inspireerimast õppejõude Johanna Ailio, Salla Hämäläinen, Kaarina Leinonen, Katrin Sigijane. Filmi valmimist toetas Eesti Kultuurkapital, kuid hea nõu ja jõuga ka Piret Mildeberg, Helin Raudsepp ja Laura Sinimäe. Ideede põrgatamise ja nõuannetega aitasid mind läbi aastate mu pere ja sõbrad.

## Kasutatud allikad

- Beer, T. (2021). *Ec scenography: An Introduction to Ecological Design for Performance*. Palgrave Macmillan.
- Bicât, T. (2007). *Puppets and Performing Objects: A Practical Guide*. The Crowood Press.
- Caldwell, C. (2017). *Story Structure and Development: A Guide for Animators, VFX Artists, Game Designers, and Virtual Reality*. CRC Press.
- Filmikunst. (2024) *Animaatik*. <https://filmikunst.ee/animaatik/>
- Hämäläinen, S. (2022). *Animation Sound Design*. [PowerPoint loenguslaidid]. TUAS.
- Jones, E.E. (2014). *A Practical Guide to Greener Theatre: Introduce sustainability into your productions*.
- Miyamoto, K. (2020, February 26). The Simple Guide to Writing a Logline. *ScreenCraft*.  
<https://screencraft.org/blog/the-simple-guide-to-writing-a-logline/>
- Lotman, J. (2001). *Kultuur ja plahvatus*. Tallinn: Varrak. lk 170-180.
- Winter, L. (2022). *How Technique Shapes Narrative* [Magistritöö, Eesti Kunstiakadeemia]. Entu.  
<https://eka.entu.ee/public-thesis/entity-429611/winter-lukas-how-technique-shapes-narrative-film-dry-lives>

# Lisad

**Lisa 1.** 23. mai 2022 esitatud ingliskeelne stsenaarium

**SCRIPT for stop-motion animation**  
**WIP name "Villapaita"/"Kampsik"**

INT.

## 1. Stasis

Fade in. We see a red sofa chair and next, left to it, a cupboard. There are clothes piled up on the chair. Audibly there is a clock ticking and maybe a sink dripping to convey the passing of boring time.

Suddenly, we see an orange sleeve emerging from the clothes. It gets out and looks around, making the sleeve's brim seem like an eye. Another sleeve emerges and looks around in different directions. One of them seems like 'sniffing' around, too.

Now the full garment appears. It is a small-scale colourful, striped sweater. It gets to the top of the piles, stretches itself and looks around some more. It turns towards the cupboard and starts making its way there. For that, it somersaults/stumbles over the armchair's arm. It is now on the cupboard, stretches out and moves left out of the picture.

INT.

## 2. Stargazing

### 2.1.1 The window

We see a window from a low angle, in an over the sweater's shoulder shot. It is dark all around, but we see a bright circle (a planet/moon) in the sky. The sweater has light from behind the camera.

### 2.1.2 Windowsill

The sweater makes its way to a windowsill. We see it from a close high angle, only the inside windowsill from above. The sweater crawls to the edge and there is the ambient sound of a city (cars passing, maybe some seagulls, whatever sounds there might be in the city).

## 2.2 Gazing

We see the sweater from the front, it raises its sleeves as eyes and the collar forms into a mouth. It looks straight to the camera and the 'eyes' rotate a bit with the picture changing focus area to make it look as if it's adjusting 'binoculars'.

The collar forms into a smile.

## 2.3 Planet-moon

We see the sweater's POV:

A crocheted planet is turning slowly on a dark background. It is overlighted to make it look like it has a reflection from the Sun. There are also little stars that form from a backlight from behind the background.

They twinkle, too. All that is accompanied by an ambient 'spacy' sound.

Suddenly, there is a crescendo in sound with the howling of the wind. The 'night sky' picture rises fast and so the sweater's viewpoint also changes, because the gust of wind got it and it is falling.

EXT.

## 3. Trash pile

### 3.1 Falling

The sweater is seen falling down fast, the background already giving a hint of the next setting, which is a street view.

The camera dollies slowly downwards, but we already hear the sweater crashing into a pile of trash consisting of plastic and metal.

The camera dollies down to stop at a trash pile.

### 3.2.1 Trash

A corner outside a city building. There is trash in the corner. It resembles (colours, shapes) the familiar

clothing pile (Scene 1, Stasis). The whole scene has city ambient sound.

The sweater emerges similarly to Scene 1 from the pile. Now, it dives into the trash pile with the rustle of plastic and metal.

### **3.2.2 Swimming in trash**

We see the sweater swimming around in the trash in its point of view. We see its sleeves occasionally in the picture, thrusting it from pieces of plastic etc. The plastic junk noise is mixed with water effect (?) to add to the watery feeling. We might see it with cuts from a full shot and POV shot.

There is dark trash moving to the edges of the picture and sometimes we see a yellow light in the dark background. It keeps on swimming (maybe another midshot) and in another POV shot we see the yellow light switch to a red one above it (it is a traffic light). During this switch we start hearing the alarm of a (trash) vehicle in reverse.

INT.

## **4. The ride**

### **4.1 In the dark**

The picture starts fading darker as the trash 'smothers' the sweater (comes closer). The sound gets rhythmical, jazz-like percussions play.

### **4.2 Dancing**

We see the sweater in full shot on a dark plain background that is projected abstract shapes onto. They might resemble a forest in some way (moss texture, pine needles(?), ants moving and something similar). This could also be done with different kinds of shadows that have red, yellow and green filters on.

There is an ambient forest sound and the jazz percussion playing with it. The sweater starts dancing and there is a slow zoom onto its collar, which forms into a smile (like in 2.2). The sleeves form into even 'smilier' eyes.

## **5. Sudden light**

Suddenly, another beeping alarm starts in the music (the vehicle in backward again). The shot is sweater's POV again, it is just dark abstract shapes. Now, the center of the picture starts 'opening' into a bright light. It is accompanied with the trash rumbling sound, which resembles a wave crushing to shore.

The whole picture fades to white and the sound plays another gust of wind.

EXT.

## **The forest**

### **6. Meeting a tree**

#### **6.1. The tree**

Sweaters POV, a macro-shot to a tree's bark, then the camera tilts toward the treetop. It stops at one point, the wind sound goes lower and we hear calm bird chirping and soothing wind sussurating in the leaves now.

#### **6.2 The hug**

Mid shot of the sweater near the tree base. It hugs the tree with small, soft movement (the sound is of it against the tree bark). The hug lasts some seconds.

#### **6.3 Leaving the tree**

A full shot of the sweater next to the tree, on the other side of screen. It is just removing itself from the hug and points with one of the sleeves towards to the right of the screen, into the forest. The other sleeve is still on the tree.

Now it starts crawling away from the tree, going to the direction it just showed and out of the picture. (Might have a moving camera following the sweater, tilting and/or panning.)

EXT.

## **7. Wandering in the forest**

We see the sweater in birds-eye angle, but quite close. The sweater crawls from down left to upward right

through the forest ground full of leaves, pineneedles, small rocks etc. There is moss around.

EXT.

### **8. Berry eating**

Another scene in the forest, closer look to moss 'hills' and tree trunks and whatever. The camera might pan from right to left in the forest until it stops at a moss hill with a berry bush with berries.

We see the sweater's sleeve in close-up entering the picture from the left, cautiously. The body follows in mid shot. It stops next to the berry bush and sniffs the berries. It picks one of the berries, using the sleeve as an elephant's trunk. While it is putting the first berry into the collar which resembles a mouth now, it takes a second one with the other hand. While it is inserting the second one, the first hand goes to take the third berry and while it inserts the third, it starts to rub its belly with the now free hand. The moment it has inserted the third one, the collar forms into a smile.

The sweater starts crawling onwards, going out of the picture from the down right corner.

EXT.

### **9. Burrowing**

#### **9.1 Moss hill**

A long shot of a forest. On the right, there is a distinguished moss hill (there's more light or something similar). The sweater crawls to it across the screen and then disappears behind it, burrows. The whole time the camera has slowly zoomed to a closer shot of the moss hill itself.

#### **9.2 Double-exposed den**

The zooming ends and we see the inside of the burrow in double exposure.

INT.

### **10. Sleeping and transforming**

We see the sweater sleeping in a den, surrounded by soil etc. It breathes in and out and is slightly moving. We hear a quiet snore. Now the sweater tightens into a seed-like formation and there is a diminuendo in the snoring. It is quiet for a second, but then there comes a wave of white noise to the soundscape. This is accompanied by a small crackling sound (the "root growth" sound).

EXT.

### **11. Growth**

The moss hill (9.1) again in close high shot. The birds are singing and the wind susurrates in the trees. A thread emerges from the moss and starts growing. It grows its first two leaves (we might hear crackling or something similar), shows this view for a little and then the screen fades into black/brown soil with a crumbling(?) sound.

### **12. Credits**

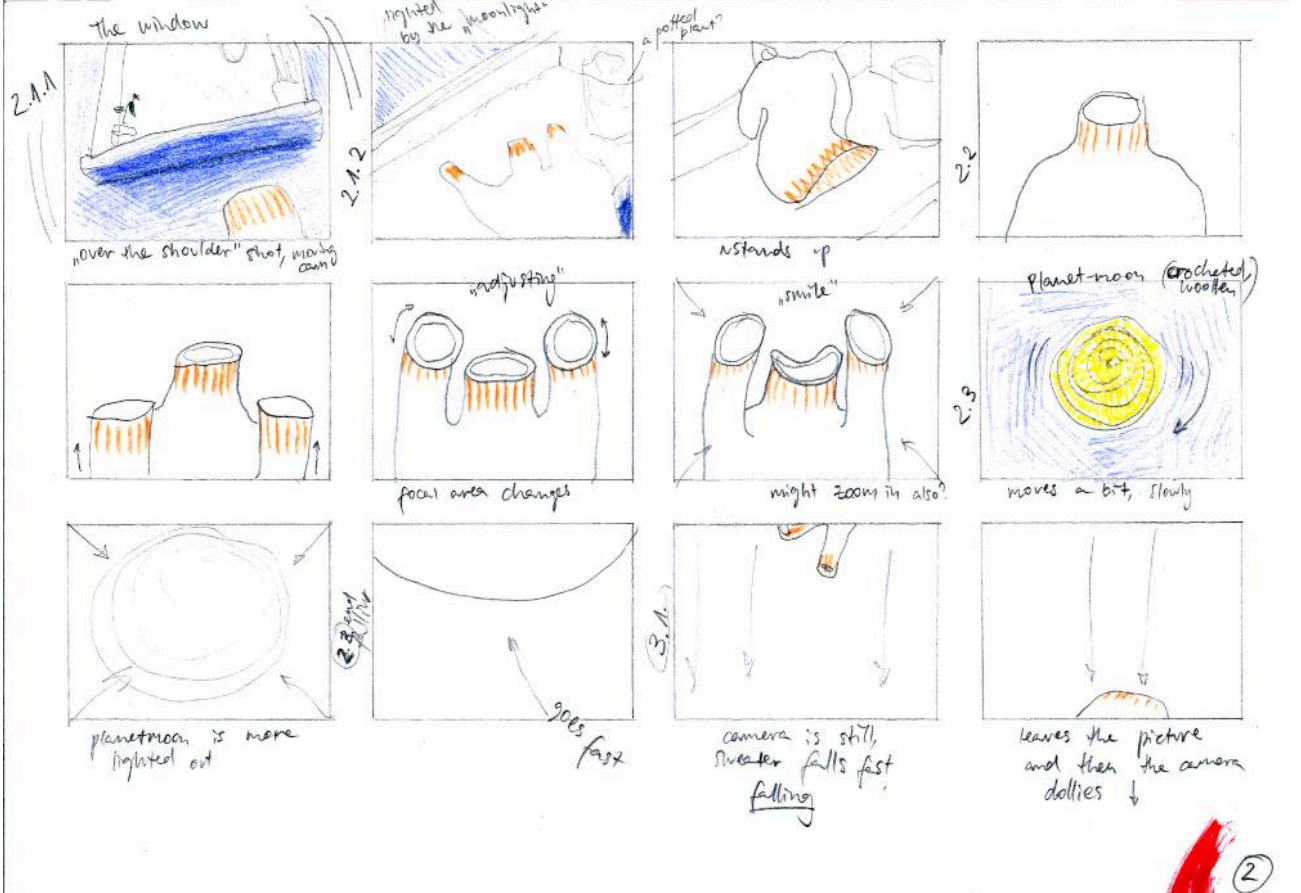
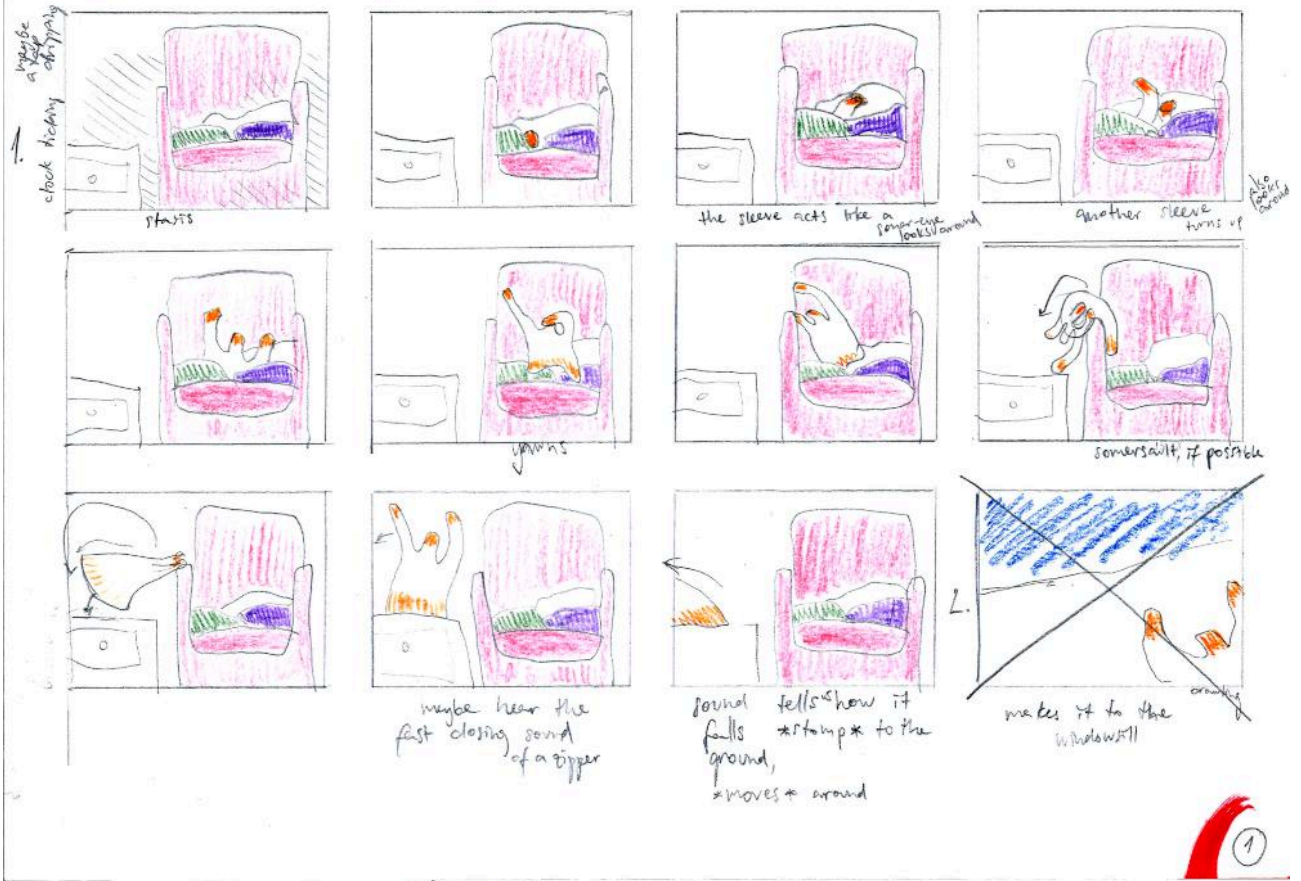
The soil background, all the text is written into dry soil (sand animation) and all the names appear in crochet/just white. Logos of sponsors are printed out and appear on the soil. The production year is also written into soil.

INT.

### **13. Post-credit 'still'**

The same sofa chair, the same cupboard. But now there's a small potted plant (similar to the sweater-plant in scene 11) on the cupboard. There is similar jazzy music playing distantly.

Lisa 2. 2022. aasta piltstsenarium animafilmi.



3.2.1  
 camera dollies to place  
 green light  
 sleeve stays out  
 starts swimming  
 "dives in"

3.2.2  
 imitated from behind the camera  
 rattle louder  
 swimming movements  
 pushes trash aside  
 vehicle reverse  
 vehicle reverse  
 4.1 + 4.2  
 5.  
 sudden light

vehicle in reverse  
 crescendos,  
 pic fades dark (some trash abstract patterns?)  
 then goes bright again  
 rhythmic music (piston gears?)  
 lasts for a bit  
 and goes to white noise  
 with the light

3

6.1  
 macro of a tree trunk  
 POV sweater  
 pov looks up close the tree  
 mid shot, looking up  
 hugs the tree

6.3  
 leaves  
 leaves the picture  
 half birds eye shot  
 looks around, moves on  
 forest ground

4



**Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks**

Mina, Susanna Liisa Mildeberg,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose “Lühianimatsiooni “Villapaita” loomine”, mille juhendaja on Kersti Rattus, reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 3.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

*Susanna Liisa Mildeberg*

**22.05.2024**