



Áhkká

Lahden Ammattikorkeakoulu
Muotoiluinstituutti
Media-alan koulutus
Graafinen suunnittelu

Opinnäytetyö AMK
Syksy 2018
Julia Järvelä

Ohjaaja: Anna Sailamaa

Tiivistelmä

Opinnäytetyöni tavoitteena on suunnitella ja toteuttaa yksi kuvitus kolmesta Lapin jumalasta. Lisäksi teen kuvituskuvan pohjalta lyhyen animation After Effects -ohjelmaa käyttäen.

Opinnäytetyöni kirjallisessa osassa taustoitan aihetta selvittämällä, mitä nämä jumalat ovat ja miten he ovat entisaikaan vaikuttaneet. Käyn läpi suunnitteluprosessin ja perustelen valintani. Tämän jälkeen avaan työn teknistä osaa ja paljastan miten kuvitus ja animaatio ovat tehty. Lopuksi kerron mietteitani lopullisesta työstä sekä prosessista.

Avainsanat: kuvitus, animaatio, áhkká, muinaisusko

Abstract

The goal of the graduation project is to design and create an illustration about the three gods of Lapland. I also make an animation with After Effects based on the illustration.

In the written part I background the subject by finding out what these gods were and what was their influence in the past. I also go through the design process in detail and explain my decisions. Then I reveal the technical part of the work and explain how the illustration and animation were created. Finally, in the conclusions section, I explain my thoughts about the final work and the process.

Key words: illustration, animation, áhkká, ancient religion

Sisällys:

<u>1 Johdanto</u>	<u>1</u>
<u>2 Taustoitus</u>	<u>2</u>
2.1 <u>Áhkká-jumalattaret</u>	<u>2</u>
2.1.1 <u>Juksáhkká</u>	<u>3</u>
2.1.2 <u>Sáráhkká</u>	<u>3</u>
2.1.3 <u>Uksáhkká</u>	<u>3</u>
2.2 <u>Eettisyys</u>	<u>4</u>
<u>3 Suunnittelu</u>	<u>5</u>
3.1 <u>Hahmojen asemointi</u>	<u>6</u>
3.2 <u>Hahmosuunnittelu</u>	<u>7-9</u>
<u>4 Toteutus</u>	<u>10</u>
4.1 <u>Animaatio</u>	<u>11</u>
<u>5 Päätelmät</u>	<u>12</u>
<u>6 valmis kuvitus</u>	<u>13-15</u>
<u>7 Lähteet</u>	<u>16</u>

1 Johdanto



Opinnäytetyöni aiheena on kuvituskuva kolmesta Lapin jumalatarestä: Juksáhkásta, Uksákkásta ja Sáráhkásta. Lopputuotteena on yksi kuvituskuva, jossa on yhdistetty perinteistä ja digitaalista piirtämistä. Kuvituksen pohjalta teen After Effects -ohjelmalla animaation. Keskityn työssäni tutkimaan miltä Suomen Lapin jumalat näyttävät kuvituskuvana. Lähtökohtana minulla on henkilökohtainen kiinnostus aihetta kohtaan. Lähteinä työlleni käytän aiheeseen liittyvää kirjallisuutta, kuvamaailmaa, sekä omia kokemuksiani ja mielikuviani aiheesta.

Aloitin työni perehtymällä lähteisiin, joissa on tietoa näistä jumalhahmoista ja yleisesti suomenuskosta ja saamelaisesta muinaisuskosta. Yhtenä tiedonlähteenä käytin Juha Pentikäisen teosta Saamelaiset pohjoisen kansan mytologia. Kirja käsittelee saamentutkimusta eli saamelaisten historiaa, kulttuuria ja muinaisuskoa. Toinen muinaisuutta käsittelevä lähteeni oli Kaarle Krohnin teos Suomalaisen runojen uskonto. Tämä kirja on laaja tutkimus suomalaisen muinaisuskon haltia- ja jumalkäsityksestä.

Suomessa muinaisuskosten kenttä on laaja ja moninainen. Jokaisella paikkakunnalla, heimolla ja perheellä on ollut omat uskomuksensa. Näissä uskomuksissa on kuitenkin havaittu joitain yhtenäisiä piirteitä. Haluan taustoittaa aihettani syvemmin ja perehtyä näihin uskontoihin, en pelkästään tiettyihin jumalhahmoihin. Tällä tavalla uskon pystyväli muodostamaan laajemman ja todenperäisemmän kuvan näistä hahmoista, joita työni käsittelee.

Kuvituksessa haluan tarkastella menneisyyttä nykyisyydestä käsin. Lopputulos ei siis ole ainoastaan tulkintaa vanhasta vaan luova työ, jossa tätä vanhaa perinnettä katsotaan nykypäivän ihmisen silmin, minun silmin.

Muinaisuskosten ajalta ei ole kirjallista materiaalia, koska tarinat ja uskomukset ovat olleet suullista perinnettä. Myöhemmin kertomuksia on kirjoitettu muistiin ja hyödynnetty historian tutkimuksessa. Ongelmaksi muodostuu se, että valtakulttuurin edustaja kirjoittaa vähemmistön asioista. Tällöin on vaarana, että vähemmistön ääni ei tulekaan kuuluviin sillä tavalla kuin he haluaisivat. Juha Pentikäinen kuvaa asian seuraavasti: ” Tällöinkin asian on muistiin kirjoittanut toisen kulttuurin edustaja siinä roolissa missä hän on alkuperäiskansan tavallisesti luku- ja kirjoitustaidottomana edustajana kohdannut eikä viime mainitulla ole tietenkään ollut mitään mahdollisuutta tarkistaa, mitä hänestä on – jälkipolville myös historian lähteeksi – kirjoitettu”. (Pentikäinen 1995, 32 – 33)

Vaikka työni käsittelee nimenomaan saamelaista muinaisuskoa on otettava huomioon suomenusko, samanismi, Venäjältä tulleet vaikutteet ja Skandinavian uskomukset, sillä nämä kaikki ottavat vaikutteita toisiltaan ja ovat hyvin samankaltaisia. (Krohn 2008, 6.)

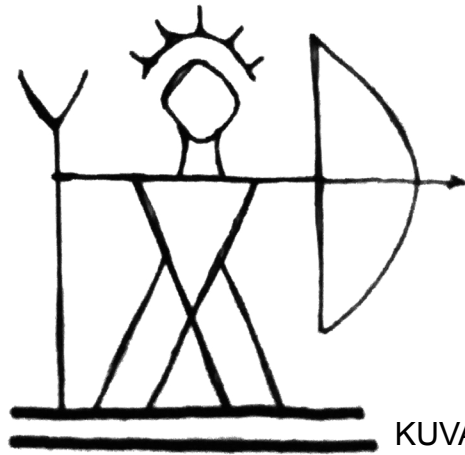
2 Taustoitus



Luonnonuskontojen luonteeseen kuuluu, että sama uskonto voi ilmetä monilla eri tavoilla. Uskomukset ovat siis saattaneet poiketa hyvinkin paljon toisistaan. Tämä johtuu siitä, että kirjallista materiaalia ei ole ollut. Uskonnot ovat levinneet suullisena perimätietona ja muuttuneet eteenpäin kerrottuina. Esimerkiksi jumalten merkitykset ovat muuttuneet ajan myötä. (Krohn 2008.) Tämän tiedon pohjalta minun on aiheellista miettiä mille ajalle tyypillisellä tavalla kuvaan näitä hahmoja. Kuvitukseksi tulkitsee menneitä kertomuksia nykyhetkessä ja tulee osaksi historiallista jatkumoa. Koska en voi täysin tietää miten jumalat on aikoinaan koettu, voin tulkita vain oman kokemukseksi kautta. Usko on aina henkilökohtainen kokemus ja kuvituksen avulla voin pohtia omaa suhdettani luonnonuskontoihin. Seuraavaksi esittelen saamelaisen mytologian Áhkká jumalattaria ja sitä miten olen halunnut tuoda ne kertomuksista kuvituksiksi.

2.1 Áhkká-jumalattaret

Áhkká viittaa pohjoisessa mytologioissa naisjumalaan. Heitä on uskottu olevan neljä Máttaráhkká, ja hänen kolme tyttäntään: Sáráhhkká, Juksáhkká ja Uksáhkká. Skandinaviassa näillä áhkká-jumalilla on hyvin monitahoinen uskomusperinne. Áhkká-jumalattaria on ilmeisesti pidetty alun perin vainajahenkinä ja tautidemoneina, mutta myöhemmin tulkittu vainajakultin positiivisiksi vaikuttajiksi ja mielletty elämän antajiksi. (Pentikäinen 1995, 240 – 241.)



KUVA 1

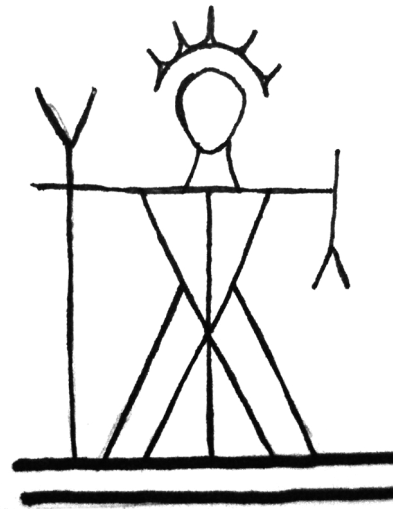
2.1.1 Juksáhká

Juksáhká on yleensä kuvattu noitarumpuihin jumalattarena, jolla on jousi kädessä. Saamelaisessa mytologiassa jousi symboloi metsästystä ja pokalasta. Juksáhkán on ajateltu pystyvän vaihtamaan kohdussa olevan vauvan sukupuolen pojaksi, mikäli vanhemmat ovat tätä häneltä pyytäneet. Uskomusten mukaan kaikki lapset kehittyvät tytöiksi kunnes Juksáhká muuttaa osan heistä pojiksi. (Pentikäinen 1995, 240 – 241).

On olemassa mainintoja Leibolmai-jumalasta, joka on metsästyksen jumala. Joidenkin lähteiden mukaan Juksáhká välittää poikalapset Leibolmaille, joka tästedes ohjaa heitä elämässä. Leibolmaita pidetään myös onnentuojana ja erityisesti metsästysonnen. (Reuterskiöld 1910, 96, Kildal) Leibolmaita ei löydy suomeksi tietoa tai mainintoja, joten on voinut olla mahdollista, että uskomukset poikkeavat toisistaan.

Saamelaisissa uskomuksissa tyttölapsilla ja poikalapsilla on omat symbolinsa. Poikia on kuvastanut jousi tai muu metsästyssase ja tyttöjä riekko. (Tuleia 2018). Tämän tiedon pohjalta Juksáhkán jousen voi tulkita monella tavalla. Jousi on saattanut olla vain pojan symboli tai se on voinut viitata itse metsästyksen tai molempia.

Itse koen Juksáhkán liittyvän nimenomaan metsästyksen ja maskuliinisuuteen. Mielestäni nykypäivänä sukupuoliroolit ovat hyvin erilaiset kuin ennen. Nykyään on mahdollista, että naiset metsästävät. Metsästys voidaan nähdä maskuliinisenä toimintana, mutta tämä ei mielestäni poissulje naisten roolia. Henkilökohtaisesti en ajattele, että nämä áhkát ovat joko poikalasten tai tyttölasten suojelijoita, vaan lasten suojelijoita ylipäänsä. Näen Juksáhkán enemmän maskuliinisenä ja Sáráhkán feminiinisenä, mutta tämä ei suoranaisesti liity sukupuoleen. Mielestäni Juksáhká voi tehdä lapsesta pojan ja antaa hänelle metsästysonnea, mutta myös tehdä työstä hyvän metsästäjän ja antaa tälle onnea.

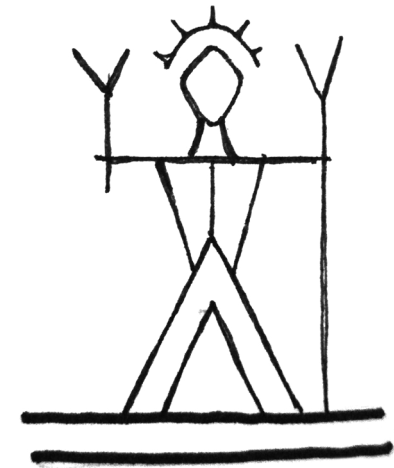


KUVA 2

2.1.2 Sáráhká

Sáráhkán on uskottu kasvattavan ja huolehtivan lapsista kohdussa. Hän muovaa lapsen ja mikäli lapsi on tyttö hän pitää huolen tästä synnytykseen asti. Sáráhká on ilmeisesti ollut áhká-jumalista suosituin ja arvossa pidetyin. Niin miehet kuin naisetkin ovat uhranneet hänelle ja palvoneet häntä. (Pentikäinen 1995, 240 – 241)

Sáráhká on helppo nähdä feminiinisenä hahmona ja on voinut tätä edustaakin. Sáráhkáan kiteytyy vahvasti ajatus elämän antajasta, johon feminiinisyys liittyy. Mielestäni nämä kaksi asiaa kulkevat käsikädessä ja ovat olennainen osa kyseistä hahmoa.



KUVA 3

2.1.3 Uksáhká

Uksáhkán on uskottu vahtivan ovensuussa lapsia ja katsovan heidän peräänsä. Suojelun jumalattarena Uksáhká liitetään myös kodin suojelijaksi. Lapsen syntymän jälkeen Uksáhkán velvollisuudet alkavat. Hän ei juurikaan puutu lapsen kasvuun ja kehitykseen kohdussa.

Uksáhká ja Sáráhká ovat kuvattu rummuissa monesti samannäköisinä hahmoina ja vierekkäin. Máttaráhkan tyttäret ovat ajateltu asuvan kodan permannon alla ja vaikuttavan sieltä käsin lasten kasvuun ja kehitykseen. (Pentikäinen 1995, 240 – 241)

2.2 Eettisyys

Kulttuurisella omimisella tarkoitetaan toisesta kulttuurista lainattavia elementtejä, kuten tapoja, symboleita tai vaatteita. Näissä tapauksissa ei välttämättä ymmärretä lainattavan asian taustoja tai merkitystä alkuperäiselle kulttuurille. Kulttuuriseen omimiseen liittyy monissa tapauksissa myös taloudellisen hyödyn tavoittelu. Saara Särnä kiteyttää Kansan Uutisten artikkelissa kulttuurisen omimisen problematiikkaa osuvasti: ”Kun muita kulttuureja typistetään stereotyypeiksi, joilla tehdään rahaa, ollaan aika kaukana kunnioittamisesta. Se, että tamperelainen firma mainostaa itseään stereotyyppisellä intiaanikuvastolla on ongelma. Se on ongelma, koska me valkoiset tamperelaiset olemme osa globaalin valkoisen ylivallan jatkumoa.” (Särnä 2017).

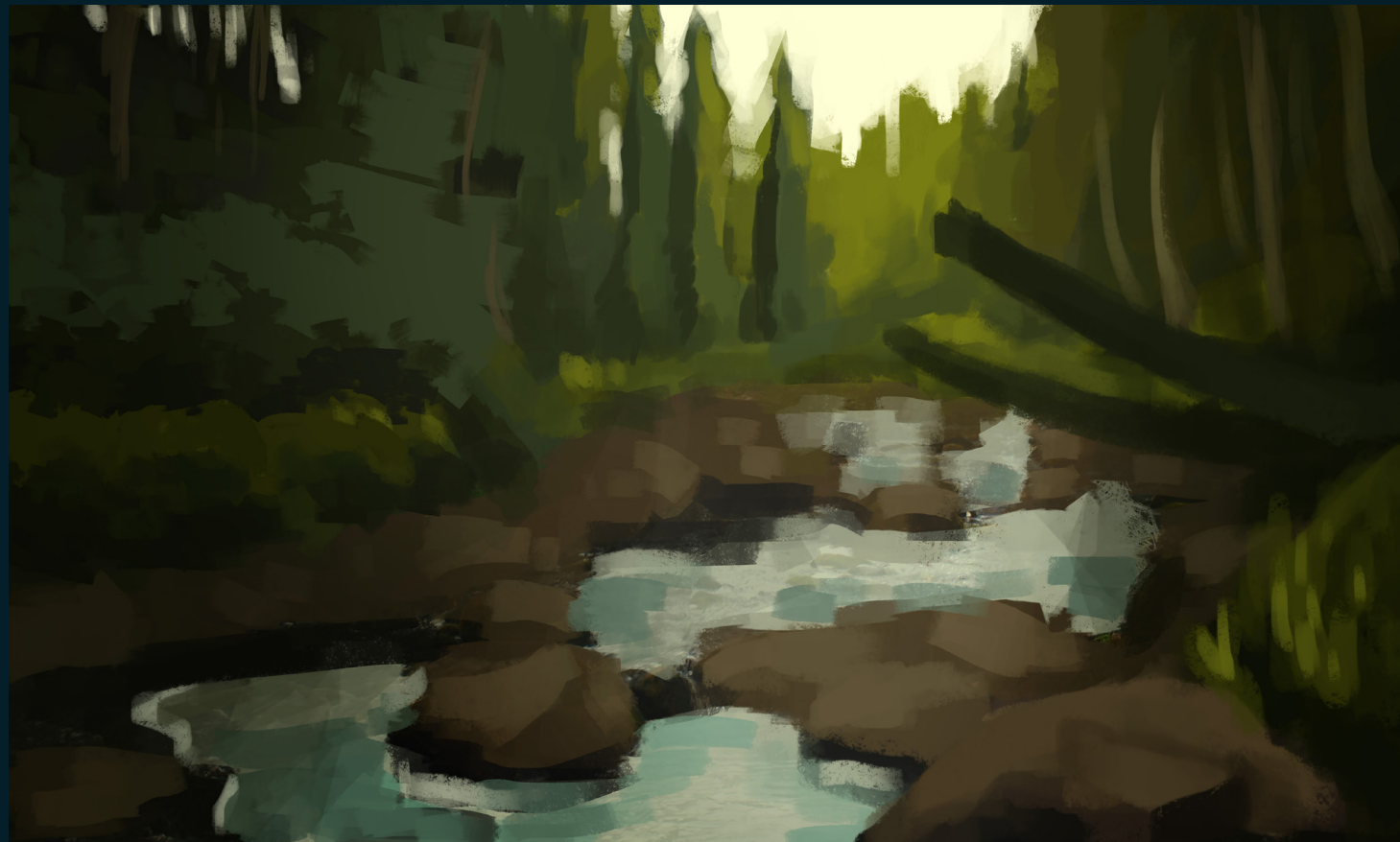
Opinnäytetyössäni minun on otettava huomioon ilmiöt kuten kulttuurinen omiminen. Lähtökohtaisesti minun työni tarkoitus ei ole käyttää saamelaiskulttuuria ja saamelaista muinaisuskoa välineenä, vaan tulkita sitä. Mielestäni ero on siinä mihin teoksella pyritään ja ollaanko siinä tietoisia lainattavasta kulttuurista. Joskus on haastavaa arvioida milloin vieraan kulttuurin hyödyntäminen on omimista. Jenna Hiltusen Grind-teoksessa, joka julkaistiin Kiasmassa 19.5.2016, on yhdistetty epäaito saamenpuku, Jamaikalaiseen Dancehall Queen -tanssityyliin ja klassiseen musiikkiin. (Hiltunen 2012). Tämä teos kulkee mielestäni kulttuurisen omimisen rajamailla, vaikka siinä käytetään saamenpukua hyväksi. Puvulla ei mielestäni tässä tapauksessa viitata saamelaiskulttuuriin, vaan muihin ilmiöihin.

Opinnäytetyöni tarkoitus on tulkita saamelaista muinaisuskoa ja lisätä tähän tulkintaan oma henkilökohtainen kokemukseni. Lapissa asuneena suhteeni saamelaiseen kulttuuriin on varsin läheinen, sillä kyseinen kulttuuri ilmenee Lapissa monin eri tavoin. Kokemuksieni pohjalta Lapissa saamelaisuus on paljon muutakin kuin keskustelua epäaidoista gakteista ja mielensäpahtoimisesta. Koen että asumalla Lapissa saamelaisen kulttuurin koee paljon kokonaisvaltaisemmin; se on osa alueen historiaa, käsityöperinnettä, kieltä, poronhoitoa, uskomusperinnettä, kulttuuria ja monta muuta asiaa. Minä en myöskään työssäni esitä saamelaisten näkemystä áhkká-jumalattarista. Työni on oman näkemykseni näistä hahmoista, kuitenkin irrottamatta niitä siitä kontekstista mihin ne kuuluvat.



KUVA 4: Hiltunen, J. 2012. Grind. Videoteos.

3 Suunnittelu



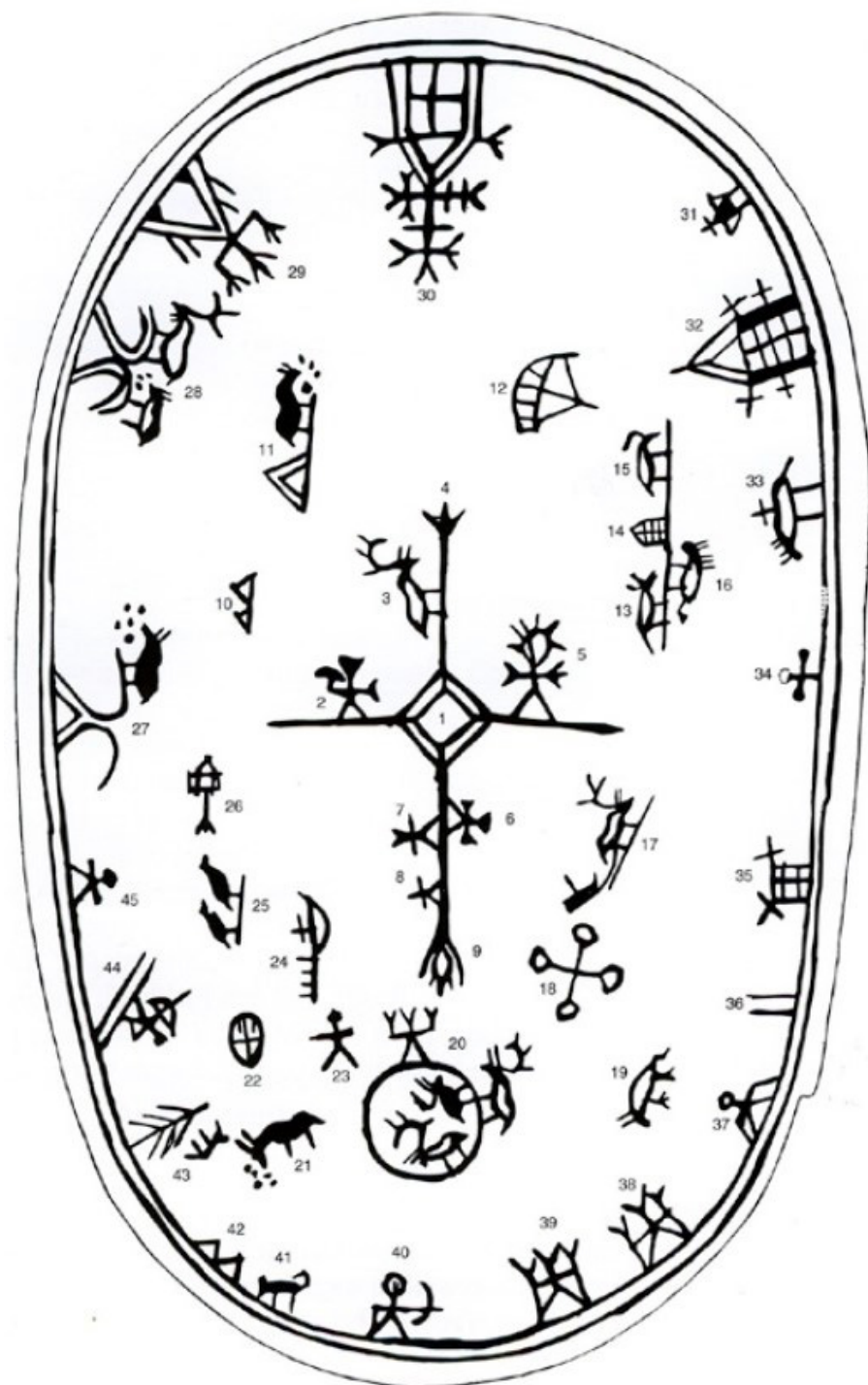
KUVA 5, miljöo luonnos

Tässä työssä minulle tärkeää on vanhojen uskomuksien tulkitseminen, omasta kokemusmaailmastani ja taustastani käsin. Lähdin liikkeelle ajatuksesta, että haluan esittää tapahtuman, jossa áhkká-jumalattaret nousevat kodan alta. Haluan työssäni kuvata vahvoja naishahmoja ja olisi tavallaan ristiriitaista asettaa heidät kodan alle, ikään kuin alisteiseen asemaan. Haluan työssäni näkyvän nykypäivän ajankuvan ja nimenomaan naiskuvan, joten minulle oli tärkeää kuvata nämä hahmot tietyllä tavalla. Muinaisuskojen aikaan esimerkiksi saamelaisen naisen tuli huolehtia perheestä, hoitaa kotia ja tehdä käsitöitä, sekä olla luonteeltaan kilttejä ja kuuliaisista. (Thuleia 2018). Mielestäni nämä asiat eivät ole nykypäivänä sukupuolisidonnaisia ja tämän tulisi näkyä kuvituksessani.

Miljööksi valitsin karun erämaamaiseman. Haluan kuvata ympäristöä mahdollisimman realistisesti. Mielestäni Lapista pyritään välillä luomaan vääristyneitä ja siloteltuja mielikuvia. Kokemukseni perusteella Lappi on kuitenkin hyvin karua esimerkiksi maastoltaan. Vuodenaikojen suuret erot näkyvät ympäristössä. Erämaassa eläminen on hyvin vaatimatonta ja kaikki tapahtuu luonnon ehdoilla. Halusin kuvata tuota todellisuutta niin, että se välittyisi katsojalle.

Kuvituksessa taustalla näkyvä kota on mielikuvani kodasta, perustuen kotiin joita olen Lapissa nähnyt. Kuvan kota on oikeaan kotaan verrattuna pienempi. Koin kuitenkin sommittelun kannalta ongelmalliseksi kodan koon, mikäli se olisi ollut realistisen kokoinen.

Tumma taivas on tehokeino luomaan tunnelmaa. Taivas ei ole realistinen, sillä kuvassa on selkeästi alku- tai loppukesä, jolloin valoisin aika on niin pitkä, että tumma taivas ei ole mahdollinen. Halusin kuvaan synkän tunnelman. Koska työn aihe on jumalhahmot, haluan säilyttää mystisyyden ja tunnelman siitä, että kuvituksessa on menossa erikoinen ja salainen tapahtuma.



KUVA 6: Pentikäinen 1995, 240 – 241.

3.1 Hahmojen asemointi

Ähkkä-hahmot ovat yleensä kuvattu niin, että Juksáhkká on vasemmalla ja Sáráhká sekä Uksáhkká oikealla, yleensä kaikki vierekkäin tai Juksáhkká hieman muista erillään (Pentikäinen 1995, 240 – 241.). Työssäni kuvaan kuitenkin Sáráhkán vasemmalle, Juksáhkkán keskelle ja Uksáhkkán oikealle. Rummuissa kuvatun järjestyksen syytä ei tiedetä ja halusin asemoida hahmot oman tulkintani mukaan. Koen Juksáhkkán toiminnallisena seikkailijana, joten halusin tämän näkyvän hänen asennossaan. Sommittelun kannalta oli mielestäni paras ratkaisu sijoittaa hänen etualalle. Hän tulee maan alta vauhdikkaasti ja valmiina kohtaamaan ulkomaailman haasteet. Hänen katseensa tarkkailee ympäristöä, mikä on metsästäjälle luonnollista. Kädet ovat myös valmiusasennossa. Sáráhká ja Uksáhkká ovat asennoiltaan staattisempia ja kuvan tasapainon kannalta halusin sijoittaa heidät reunoille. Uksáhkká on levittänyt kätensä merkiksi halustaan suojella kotaa. Hän on uhmakkaan, mutta samalla levollisen näköinen. Hän luottaa voimiinsa. Sáráhkán olkapäällä istuva riekko on vienyt hänen huomionsa. Hän osoittaa lempeyttä lintua kohtaan. Sáráhkán asento on Uksáhkkán tapaan voimakas ja määrätietoinen.



KUVA 7: luonnos Uksáhkásta



KUVA 8: luonnos Uksáhkásta

3.2 Hahmosuunnittelu

Mielestäni hahmojen tulisi olla uskottavia. Tätä uskottavuutta olen luonut vaatesuunnittelun avulla. Halusin osan puvuista koostuvan sellaisista vaatteista ja asusteista, joita on entisaikaan käytetty. Tämän lisäksi halusin luoda hahmojen asuihin fantasiatyyllisiä elementtejä. Tämä näkyy lähinnä Juksáhkán ja Sáráhkán asuissa. Asuissa on otettu huomioon se, että hahmot nousevat maan alta ja ovat ikään kuin juuri muodostumassa. Tästä syystä esimerkiksi Sáráhkán alaosa näyttää olevan juurta ja Uksáhkán kiveä.

Uksáhkán asu muistuttaa merkittävästi saamenpukua, gaktia. Puvussa on otettu mallia Enontekiön ja Utsjoen puvuista, esimerkiksi hattu ja hihat ovat tyyliteltyjä Enontekiön puvusta, sekä vyö ja helma Utsjoen puvusta. (Sámi duodji 2006, 52-56). Uksáhkán gakti ei kuitenkaan ole suora kopio mistään puvusta vaan muunneltu versio, jonka tarkoitus on näyttää saamenpuvulta yleisesti. Puvun vyön ja hihojen kuviopaulat eivät myöskään ole suoraan minkään saamelaisalueen tunnuskuviota, vaan oma muunneltu näistä paulakuvioista. (Sámi duodji 2006, 48-49). Haluan Uksáhkán gaktin näyttävän gaktilta ilman, että se viittaa mihinkään tiettyyn saamelaisryhmään. Myöskään Sáráhkán viitta tai shamaanipäähine, eikä Juksáhkán hame tai käsisuojat ole suoraan mistään tietystä puvusta.

Uksáhká on ulkonäöltään hahmoista eniten saamelaisen näköinen. Tämä oli minusta luonteva ratkaisu, jotta puku ja hahmo sopisivat yhteen. Päätin tehdä Uksáhkán silmistä tyhjän näköiset korostaakseni sitä, että hän on kivettyntyt ja vielä muovautumassa elolliseksi. Kivi elementtinä sopi mielestäni hahmolle hänen asentonsa perusteella.



KUVA 9: luonnos Juksáhkkásta



KUVA 10: luonnos Juksáhkkásta

Juksáhkkán asun elementtejä ovat havut ja luut, sekä kankaiset elementit: hame ja käsisuojat. Juksáhkkán jousi on tyyli- tely vanhasta metsästysjousesta fantasiatyylisempään ver- sioon. Jousen luelementit sekä päähineen kallot ovat suora viittaus metsästykseseen. Havut valikoituivat osaksi pukua, kos- ka perinteisesti suolistetun saaliin sisälle on laitettu havuja, jotta eläin ei painuisi kasaan. Eläimen suuhun on myös laitettu havuja, jotta eläimen henki siirtyisi rauhassa eteenpäin. Juk- sáhkkán asun paulakuviot ovat samat kuin Uksáhkkálla, kos- ka he ovat sisaruksia ja täten kantavat samaa kuviota. Juk- sáhkkán kenkä on perinteikäs nutukas, eli poronnahasta val- mistettu jalkine. (Sarre 2012, 153-155)



KUVA 11: luonnos Sáráhkásta

Halusin kaikkien kolmen hahmon näyttävän kasvoiltaan erilaisilta, sillä he edustavat eri asioita. Kodin puolustajana Uksáhká on kasvojenpiirteiltään stereotypisen saamelaisen näköinen. Juksáhká taas metsästyksen jumalana on mielestäni enemmän fantasiatyylinen hahmo ja maskuliinisena isot kasvonpiirteet sopivat hänelle. Sáráhká on puolestaan herkkä ja Juksáhkáa naisellisempi, hänestä huokuu lempeys ja hoiwaaminen.

Sáráhkán vaatteet ottavat vaikutteita samanistisesta pukeutumisesta. Sáráhkán viitta on saamelainen asuste, mutta Sáráhkán päähine on tyylitelty shamaanipäähine. (Sarre 2012, 105, 165; Aarnio 2014) Noituus on ollut merkittävä osa suomenuskoa ja saamelaista muinaisuskoa. Noitia on samaan aikaan pelätty ja arvostettu. Halusin kuvaan yhden elementin, joka kuvastaa tätä. Mielestäni Sáráhká oli oikea hahmo kantamaan tätä symbolia, sillä hän on ollut hahmoista arvostetuin ja palvotuin. (Pentikäinen 1995, 240 – 241)



KUVA 12: luonnos Sáráhkásta

4 Toteutus



Viivapiirros on toteutettu mustalla tussilla valkoiselle A3-paperille. Viivapiirroksessa en tavoitellut tietoisesti mitään tiettyä tyyliä. Sarjakuvamainen piirtotapa on minulle ominainen. Tämän työn on minulle henkilökohtainen, joten halusin tussinjäljen olevan itselleni tyypillinen. Koen tyylini piirtää olevan valmiiksi hyvin samantyylinen, kuin tavoittelemani tunnelma tässä työssä. Tussilla tehty piirros on mielestäni helpoin tapa luoda pohja, jos haluaa säilyttää tunnelman käsintehdystä, mikä mielestäni sopii työhön sen aiheen puolesta.

Viivapiirros on skannattu 1200 dpi grayscale -kuvana. Jotta kuva olisi helpompi käsitellä laskin Photoshopissa kuvan resoluution 600 dpihin. Kokemuksieni pohjalta tällä tavalla saan säilytettyä viivan laadukkaana ja kuva muokkaaminen on helpompaa, kun resoluutio on pienempi. Iso resoluutio voi hidastaa työskentelyä ja varsinkin animaatiovaiheessa tämä voi muodostua ongelmaksi.

Kuvituksen värit on tehty Photoshopilla. Musta viiva on ensin irrotettu valkoisesta taustasta, minkä jälkeen olen värittänyt kuvan. Värimaailman halusin olevan niukka ja harmoninen. Ajatukseni on että värit korostaisivat viivapiirrosta, tuoden yksityiskohtia esille. Värien tarkoitus ei ole niinkään kiinnittää huomiota itseensä. Värit eivät pyri kuvaamaan ympäristöä realistisesti. Haluan huomion kiinnittyvän kuvituksen tunnelmaan.

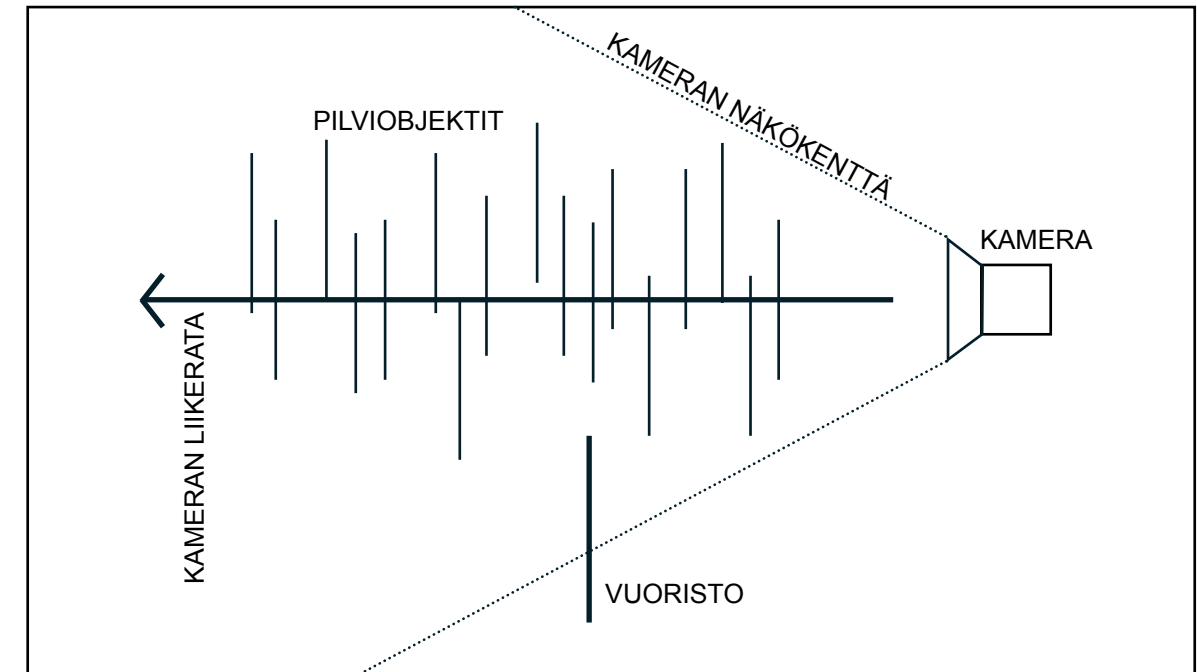
4.1 Animaatio

Áhkká-kuvituksen animaatio on toteutettu Cinema 4D -ohjelmalla ja Adobe After Effects -ohjelmalla. Cinema 4D on 3D mallinnus-ohjelma. After Effects on tarkoitettu pääasiassa liikegrafiikkaan ja visuaalisten tehosteiden luontiin, mutta se soveltuu myös kuvan ja tekstin animointiin. (Adobe 2018). After Effects -ohjelmaa olen käyttänyt aiemmissa töissäni tekstianimaatioihin sekä videoeditointiin, joten minulle oli luontevaa käyttää kyseistä ohjelmaa tässäkin projektissa.

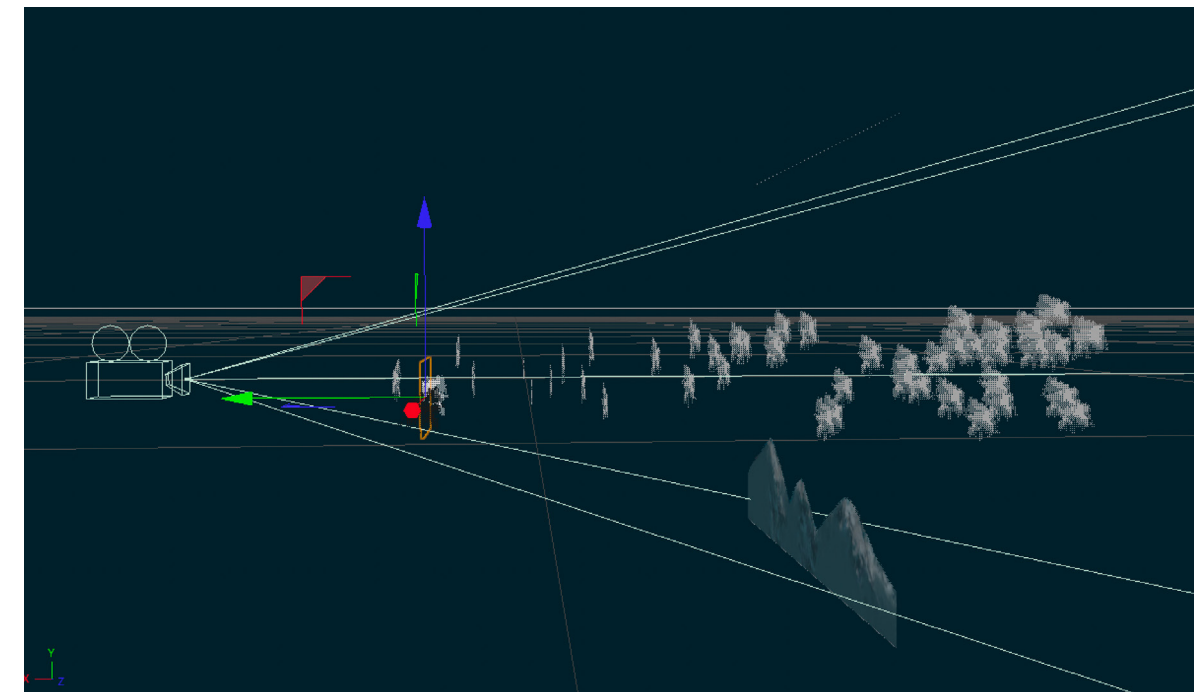
Animaatio koostuu kahdesta osasta: pilvianimaatiosta ja Áhkká-kuvituksen animaatiosta. Pilvianimaatio on Cinema 4D -ohjelmalla toteutettu 3D-animaatio ja Áhkká-kuvan animaatio on toteutettu After Effects -ohjelmalla. Pilvet ovat identtisiä planeobjekteja, jotka ovat aseteltu luomaan illuusion useista eri pilvistä. Plane on 3D-elementti, joka on litteä neliö jolle kuva on kiinnitetty. Kamera on asetettu liikkumaan kuvan lävitse kiihtyvällä vauhdilla, kuvan 13 kaavion mukaisesti. Kolmelle ensimmäiselle pilvelle on annettu komento liikkua pysty akselilla eri aikoina. Tämä luo illuusion pilvimassan liikkeestä.

After Effects -animaatiossa Áhkká-kuvitus on pilkottu kolmeksi eri leyeriksi eli tasoksi. Tasojen väleihin on lisätty leyerit, joille on annettu noise-efektit. Noisen arvoja on muutettu ja sille on annettu liikesuunta alhaalta ylös. Tällä tavalla on saatu aikaan efekti, joka läyttää maasta nousevalta höyryltä. (Aleya 2017). After Effects -animaation alussa kuvitus ja savu/höyry ilmestyy eri aikoina. Leyereiden opacity on aikajanan alussa nolla prosenttia ja porrastetusti tietyn ajan kuluttua sata prosenttia. Tämä luo tunnelman kuva ilmestymisestä sumusta vähitellen.

Tämän animaation tarkoituksena on testimielessä kokeilla mitä kaikkea kuvituskuvalle voi tehdä. Testasin After Effects -ohjelmalla erilaisia tapoja animoida kuvaa. Kokeilin esimerkiksi stroke-pahien hyödyntämistä animaatioissa. Stroke on tässä tapauksessa reittejä tai liikeratoja, joita animaatio seuraa. Tein kuvaan kuusi eri reittiä, jotka ajastin lähtemään samaan aikaan. Tämä loi efektin, jossa kuva lähti rakentumaan alhaalta ylös ja sivuilta keskelle. Tässä ongelmaksi muodostui strokejen erimittaisuus. Osa reiteistä ehti mennä loppuun asti ennen toisia, jos alun ja lopun ajoitti tapahtumaan samaan aikaan, reitit etenivät eri tahdissa. Lopputulos ei mielestäni näyttänyt tarpeeksi laadukkaalta, joten hylkäsin tämän kokeilun. Stroke toimivat erinomaisesti teksti animaatioissa, mutta kuvitukseen ne eivät mielestäni sovellu, ainakaan tällaisessa tarkoituksessa.



KUVA 13, 3D-animaation suunnitelma



KUVA 14, 3D toteutus

5 Päätelmät



Opinnäytetyöni kiteytyy tutkimuskysymykseen: Miltä kolme Lapin jumalaa näyttävät nykyaikaisena kuvituskuvana. Minulle oli tärkeää luoda kuvituskuva tutustumalla mahdollisimman tarkkaan aiheeseen ja muodostamalla henkilökohtainen suhde materiaaliin. Pohdin työskentelyssäni sitä, miten kyseiset hahmot ovat ennen muinoin koettu ja mitä se on merkinnyt ihmisille. Samalla pohdin miltä saamenuskon jumalat vaikuttavat nykypäivän näkökulmasta.

Minulle oli alusta asti tärkeää, että voisin parhaani mukaan ymmärtää ja samaistua muinaisiin tapoihin ja uskomuksiin. Tämän pohjalta lähdin peilaamaan oppimaani omiin ajatuksiin ja kokemuksiini. En siis tutustunut vain tiettyihin jumalhahmoihin vaan myös yleisesti muinaisuskoihin, suomenuskoon ja saamelaiseen muinaisuskoon. Lähdin hyvin nopeasti kuvittelemaan näitä jumalhahmoja persoonina, minkä pohjalta esimerkiksi asujen suunnittelu oli helpompaa.

Minulla oli aluksi vaikeuksia kuvituksen suunnittelussa. Alun perin ajattelin kuvata kaikki hahmot yksitellen erillisinä kuvituksina, joissa jokainen hahmo tekisi jotain. Suunnittelin esimerkiksi Juksáhkán metsästystilanteeseen. Hylkäsin tämän idean, koska en saanut kuviin haluamaani tunnelmaa, koin kuvat pinnallisiksi. Aloin pohtia, että voisinko kuvata jonkin tapahtuman, jossa kaikki hahmot olisivat samassa kuvassa. Kun olin kerännyt tietoa näistä hahmoista ja heidän toiminnastaan lisäsin oman taiteellisen näkemykseni sekä tyyllisesti, että luomalla tarinaan kodan, jonka alta jumalat nousevat.

Hahmosuunnittelu oli tämän työn haastavin osa. Hahmojen on tarkoitus olla uskottavia ja samalla persoonallisia. Etenkin Sáráhká ehti muuttua moneen kertaan. Haastetta tähän hahmosuunnitteluun toi se, että en löytänyt näistä hahmoista muuta kuvamateriaalia kuin noitarumpujen symboleja. Minun oli keksittävä kaikki itse. Halusin myös välttää ottamasta liikaa vaikutteita esimerkiksi fantasiagenren pelien ja animaatioiden hahmosuunnittelusta.

Kuvituksen toteuttaminen sujui minulta rutiininomaisesti, kun olin päättänyt mitä teen ja millä tavalla. Animaation osalta minulla oli selkeä idea siitä mitä haluan tehdä, mutta toteutus vaati kokeiluja. Päädyin kokeilujen kautta ratkaisuun, johon voin tyytyä ja jota voin haluessani jatkokehittää.

Lopullinen kuvitus ja siitä tehty animaatio vastaavat mielestäni siihen miten tällaisia jumalhahmoja voisi kuvata. Tärkeiksi asioiksi työn kannalta nostaisin taustoituksen, tunnelman ja tarinan kerronnan.

6 Lopullinen kuvitus





7 Lähteet

Kirjat:

Krohn, K. 1915. Suomalaisten runojen uskonto. Helsinki: Salakirjat.

Pentikäinen, J. 1995. Saamelaiset pohjoisen kansan mytologia. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura

Reuterskiöld, E. 1910. Källskrifter till lapparnas mytologi. Stockholm : Nordiska museet

Sarre, E. 2012. Anarâš pivtâstem. Inari: Sámediggi

Internet:

Aarnio, S. 2014. Shamanistisen rituaalin kulku. WildHeart Vision [viitattu: 15.4.2018]. Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=04N52wfCoZY&t=50s>

Adobe 2018. Ohjelmisto esittely [viitattu 10.4.2018]. Saatavissa: <https://www.adobe.com/fi/products/aftereffects>

Aleya, I. 2017. How To Fake Atmospheric Smoke Animation Effects in Adobe After Effects using Fractal Noise Tutorial. [15.9.2018] Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=6jYqFBehSmE&t=303s>

Hiltunen, J. 2012. Grind. Videoteos. [viitattu 18.4.2018]. Saatavissa: <http://www.av-arkki.fi/teokset/grind/>

Särmä, S. 14.10.2017. Kansan Uutiset. artikkeli. [viitattu 18.4.2018]. Saatavissa: <https://www.kansanuutiset.fi/artikkeli/3791973-saara-sarma-kulttuurinen-omiminen-ei-ole-tunnekysymys>

Thuleian tupa 2018. Tuleia [viitattu 15.4.2018]. Saatavissa: <http://www.thuleia.com/sukupuolisaamelaisilla.html>

Muut lähteet:

Sámi duodji, Sámi Handicraft. 2006. Näyttelyluettelo. Sámi museum – Saamelaismuseosäätiö & Sámi Duodji ry.

Kuvat:

KUVA 4: Hiltunen, J. 2012. Grind. Videoteos. [viitattu 18.4.2018]. Saatavissa: <http://www.av-arkki.fi/teokset/grind/>

KUVA 6: Pentikäinen, J. 1995. Saamelaiset pohjoisen kansan mytologia. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura