



”Tyypillinen torstai” Lukiodiplomin portfolio

P.Posio

XU
TENG-
PAN



Lähdetään ideasta liikkeelle

- Työni ideana on luoda cyberpunk-henkinen työ, jossa kuvataan kaksi tai kolme henkilöä. Toinen henkilöistä hitsaa toisen käsiproteesia. Kolmas olisi taustalla. Miljöönä toimisi asunto ja sen olohuone, minkä tunnelma on kaukana dystopisessa tulevaisuudessa.
- Tavoitteena työssäni on myös se, ettei "kehon koristeet" aihe olisi niin ilmiselvä, vaan pienellä tutkiskelulla se kävisi ilmi.
- Työn väripaletti koostuisi pääosin kylmistä sävyistä, kuten erilaisista sinisistä. Aksentteina on taas kirkkaita värejä, kuten neonpinkkiä tai kirkkaan keltaista



Miksi juuri tämä aihe ja idea

- Aihe "kehon koristeet" puhutteli minua eniten kaikista annetuista aiheista useastakin syystä. Kiinnostuin aiheesta esimerkiksi siksi, koska aihe on kytköksissä vahvasti ihmisiin, kulttuureihin sekä persoonallisuuteen.
- Ihmisten piirtäminen on suosikkiaiheeni ja pidän erityisesti ihmisten piirtämisestä niin, että heidän yksilöllisyys korostuu. Siispä "Kehon koristeet" –aihe sopi minulle täydellisesti, koska siinä parrasvaloihin pääsevät tatuoinnit, korut, proteesit ja kaikki se, mikä tekee ihmisistä uniikkeja.



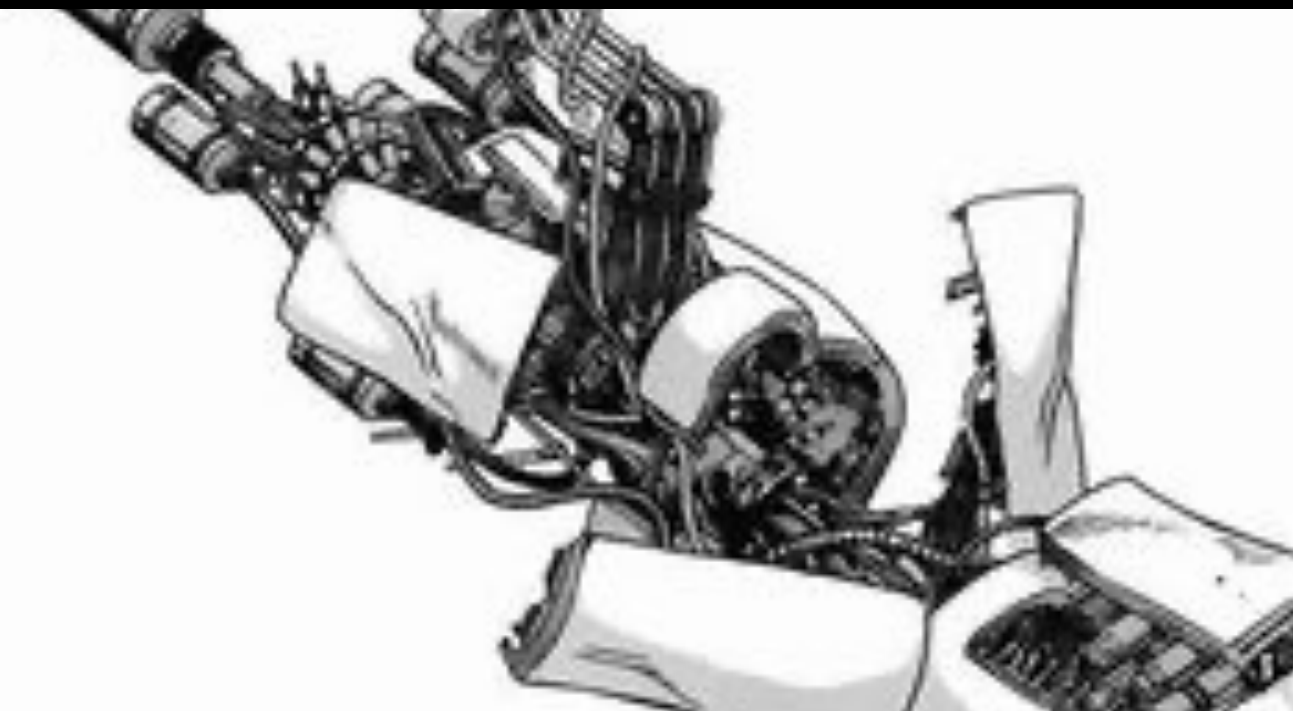
Cyberpunk genrenä sekä estetiikkana

- Genre sai alkunsa 1980-luvulla ja keskeisiä henkilöjä genren synnyssä ovat muun muassa Phillip Farmer sekä Roger Zelazny. Heidän tapansa kirjoittaa science fiktiota erosi muista, sillä se oli paljon raaempaa ja antiutopistista. Heidän ansiostaan genrelle tyypilliset piirteet, kuten esimerkiksi korkeatasoinen teknologia, yhteiskunnan tottelemattomuus sekä lain rikkominen (huumeiden käyttö ja myynti yms) saivat syntynsä.
- Muita genrelle tyypillisiä piirteitä ovat esimerkiksi vahva kaupungistuminen, kansalaisten tottelemattomuus ja niin sanotun "lain rajalla" elämisen tutkiskelu sekä seksuaalisuuden korostuminen



Inspiraatio on kaiken takana

- Olen aina kokenut viehätystä sci-fiin sekä dystopisiin maailmoihin, joita koristaa futuristiset elementit, kuten neonvärisinä hehkuvat kaupungit lentävine autoineen.
- Futuristinen tulevaisuus kuvaillaan usein optimistisissa merkeissä, joten tuntuu virkistävältä nähdä kaunistelematon, paikoin jopa realistisempikin, kuvaus samaisesta tulevaisuudesta. Maailma on täynnä kauniita värejä ja lentäviä autoja, mutta toisaalta yhteiskunta on pahasti polarisoitunut ja kaikki joutuvat selviytyä omillaan.



Hahmoista ja väreistä

- Saan paljon inspiraatiota hahmoista, joilla on varsin ominainen siluetti sekä omanlaiset vaatteet, hiukset ja lisävarusteet
- Tämä tekee hahmoista uniikkeja, ja omanlaisuutta lisää myös hahmolle luotu tietynlainen väripaletti
- Cyberpunk-henkisissä sarjoissa hahmojen väripaletit koostuvat lähinnä kylmistä väreistä, kuten sinisistä ja violeteista, pinkeistä sekä hyvin räikeistä väreistä (esim. neonvärit). Pyrin myös omassa työssäni käyttämään samankaltaista väripalettia



Proteesit ovat myös kehon koristeita

Yleensä futuristisuuteen voidaan liittää ”kyborgisia elementtejä”, kuten robottikäsiä ja lasersilmiä. Nämäkin ovat mielestäni kehon koristeita, koska ne eivät ainoastaan auta proteesin omistajaa, mutta ne voivat myös kertoa tarinan ja olla suuri osa henkilön identiteettiä.

Siksi minua kiinnosti sijoittaa työn miljöö juuri tulevaisuuteen, koska se antaa uuden näkökulman ”kehon koristeet” aiheeseen. Tulevaisuutta ei voida ennustaa, joten kehon koristeet voivat olla minkälaisia tahansa. Tämä antaa myös työn toteutuksen kannalta enemmän vapautta, koska proteesi voi näyttää miltä vain tahansa.

Näen myös tatuointien, lävistysten, haavojen sekä syntymämerkkien olevan kehon koristeita



Myös musiikki vaikutti työhöni

- Musiikin kuuntelu on merkittävä osa identiteettiäni ja erilaisten laulujen löytäminen antaa tavalla tai toisella minulle inspiraatiota, myös tämänkin työn saralla
- Minulla on esimerkiksi ollut jo lapsesta asti tapana kehittää omia tarinoita kuulemiini laulujen ympärille, vaikka niillä olisi jo musiikkivideo, ja muutama laulu sopii mielestäni työssäni esiintyvän maailman ympärille lähes täydellisesti
- Musiikin kuuntelu on mielestäni helppo tapa löytää halutunlainen tunnelma työlle



Who's Ready for Tomorrow
RAT BOY, IBDY



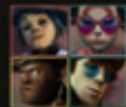
If I Don't
Ally Hills



The Less I Know The Better
E Tame Impala



Borderline
Tame Impala



Andromeda (feat. DRAM)
Gorillaz, DRAM



5/4
Gorillaz

Erilaisia työtä inspiroivia lauluja:

Työn henkilöt ja maailma ovat olleet jo kauan mielessäni

Olin keksinyt työssäni esiintyvät henkilöt sekä maailman jo viime vuoden puolella katsottuani animaationsarjan nimeltä Cyberpunk Edgerunners. Sarja sai minut innostumaan entisestään cyberpunkista genrenä ja sarjasta löytyi kaikkia niitä elementtejä, jotka saivat minut rakastamaan genreä niin kovasti.

Näinpä rupesinkin piirtämään ja keksin itsestäni oman version kyseisen sarjan maailmassa. Myöhemmin fanipiirroksista kehittyi oma itsenäinen hahmo ja pian kehittyikin kokonainen oma maailma sekä kasa hahmoja sen ympärille.



Vanhoja piirroksia
luonnosvihostani



Cyberpunk Edgerunners

- Kyseessä on siis vuonna 2022 tehty animaationsarja, joka on luotu Cyberpunk 2077 –pelin pohjalta noin vuotta ennen itse pelin tapahtumia
- Sarjan tuntomerkkejä ovat muun muassa räikeiden värien käyttö, hyvin omaperäiset hahmodesignit sekä tajunnanräjäyttävät toimintakohtaukset
- Ihastukseni sarjaan oli syvä ja ilman sarjaa en olisi luultavasti keksinyt edes tehdä tämänkaltaista diplomityötä
- Sarjan teemoja ovat muun muassa menetys, addiktio, lainsuojattomuus sekä yksinäisyys





Muita vaikuttajia

- Edgerunners:n lisäksi työhöni vaikutti muun muassa mobiilipeli nimeltä Dislyte
- Peli on tyyliltään hyvin futuristinen ja pelissä esiintyvät hahmot perustuvat eri mytologioiden jumaliin tai muihin hahmoihin. Heidät on vain ns. "modernisoitu"
- Myös usea Instagramissa seuraamistani taiteilijoista ovat antaneet vaikutteita. Esimerkiksi taiteilijat Apselene sekä Piccolo ovat innostaneet minua piirtämään jo vuosia



Mitä työssä tulee huomioida

Työssä on monta asiaa, joita minun tuli ottaa huomioon, kuten:

- Perspektiivi
- Väripaletti
- Hahmojen sommittelu
- Ihmisen anatomia
- Varjostaminen
- Sisustus

Olen aiemmin tehnyt töitä, jossa tällaisia asioita tulee ottaa huomioon (ylempi kuva itse tekemä), mutta kuvia verratessa on selkeää, että rajujen värien, rohkean varjostamisen sekä valon käyttö vaativat vielä harjoitusta. Työn tunnelma on myös asia, mihin minun tulee keskittyä erityisesti työtä tehdessä. Työni eivät myöskään paista niinkään yksityiskohdillaan, joten myös siihen tulee keskittyä



Työn toteutus

- Toteutan työn digitaalisesti Rebelle 5 –ohjelmalla, jonka sain perhetutultani lahjaksi. Teen työn digitaalisena siksi, koska se on minulle luontaisin työntoteutusmuoto sekä työn tekeminen digitaalisena antaa paljon apua sekä vapautta työn toteutuksen suhteen.
- Käytän apuna Rebelle 5-ohjelman työkaluja, kuten perspektiivityökalua, joka antaa pisteiden määrän mukaan apuviivoja
- Päätin käyttää samaista ohjelmaa myös siksi, koska se on entuudestaan tuttu eikä aikaa kuluisi liikaa ohjelmistoon tutustumisessa

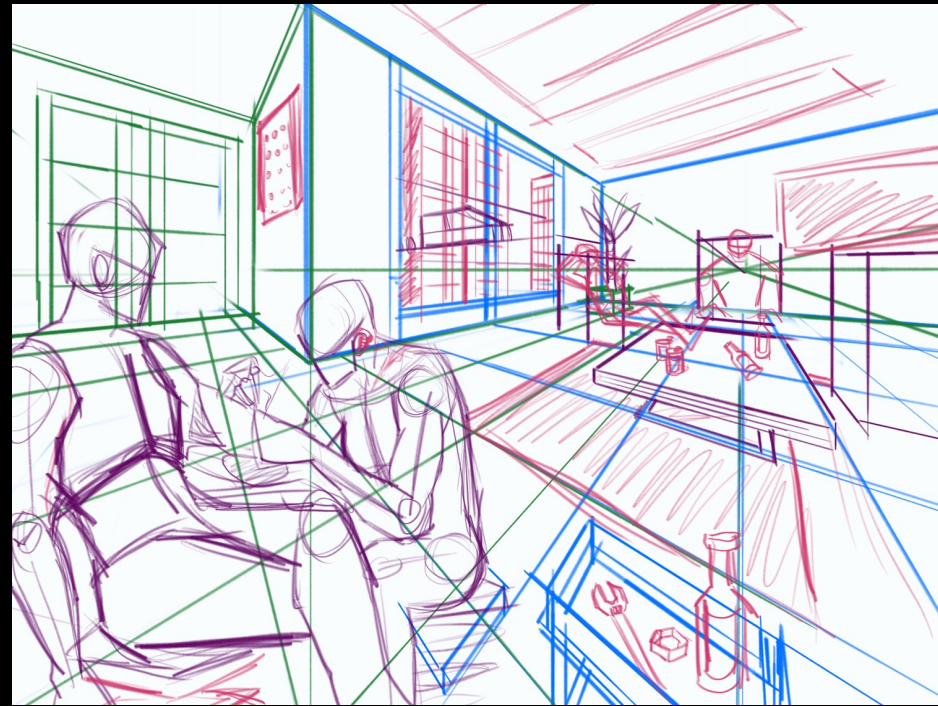


Alkutilanne

Työn aloittaminen on kaikkia töitä tehdessäni mielestäni yksi vaikeimmista osuuksista. Koen aina hankalaksi saada päässäni olevan ideani siirrettyä kankaalle, ja erityisesti kaiken sommittelu sekä kuvan hahmottaminen tuovat vaikeuksia entisestään.

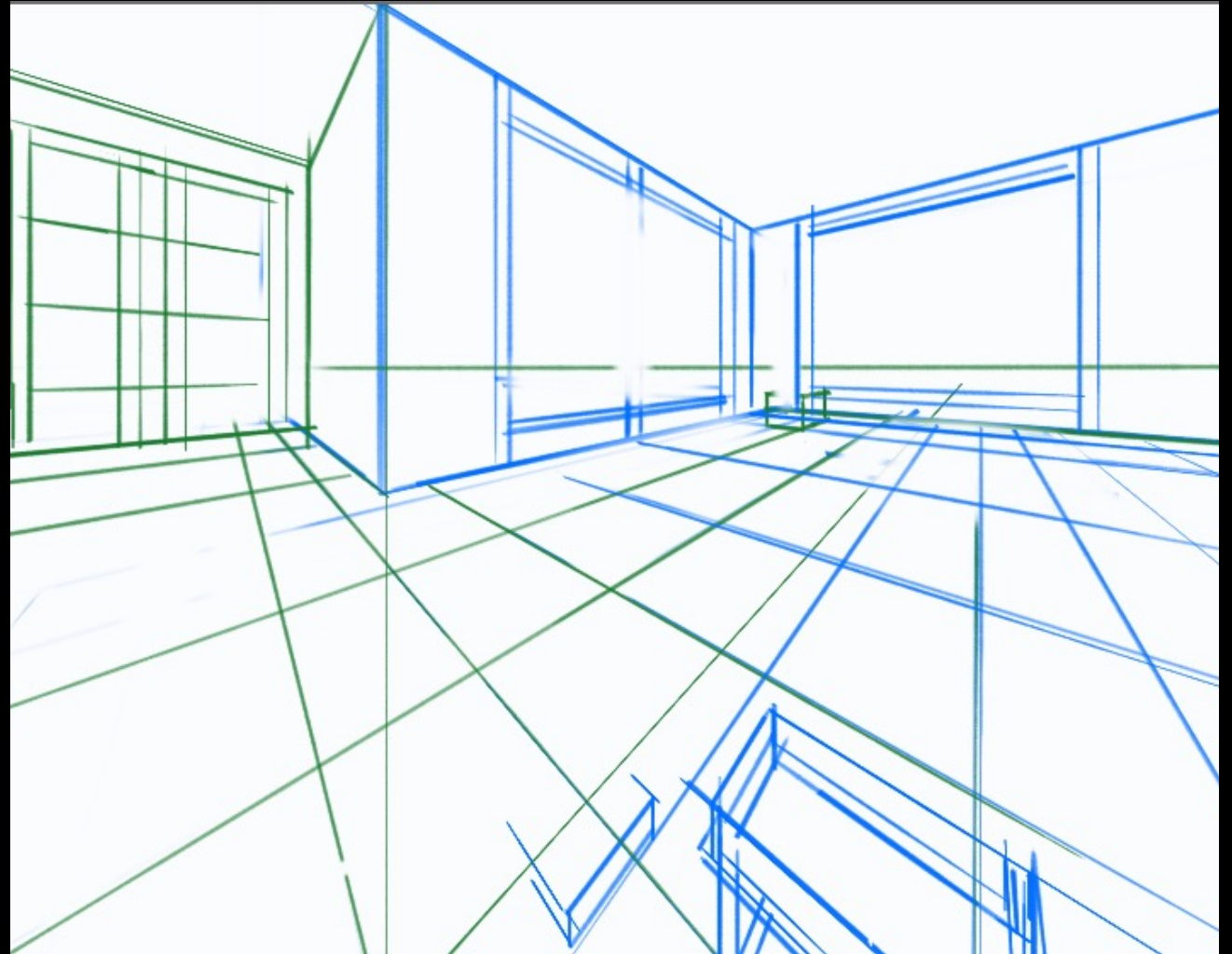
Noin kolmen tunnin pusertamisen jälkeen pääsin kuitenkin mielestäni tyydyttävään alkutilanteeseen. Ehdottomasti vaikein osuus oli sopivan perspektiivin luominen ja siksi jouduinkin selaamaan kauan kuvia, jotka helpottaisivat perspektiivin luomista esim. tuomalla inspiraatiota tai antamalla esimerkkiä perspektiivin luomisesta.

Työn edetessä voi kuitenkin helposti huomata, että muutoksia tuli työhön suhteellisen paljon



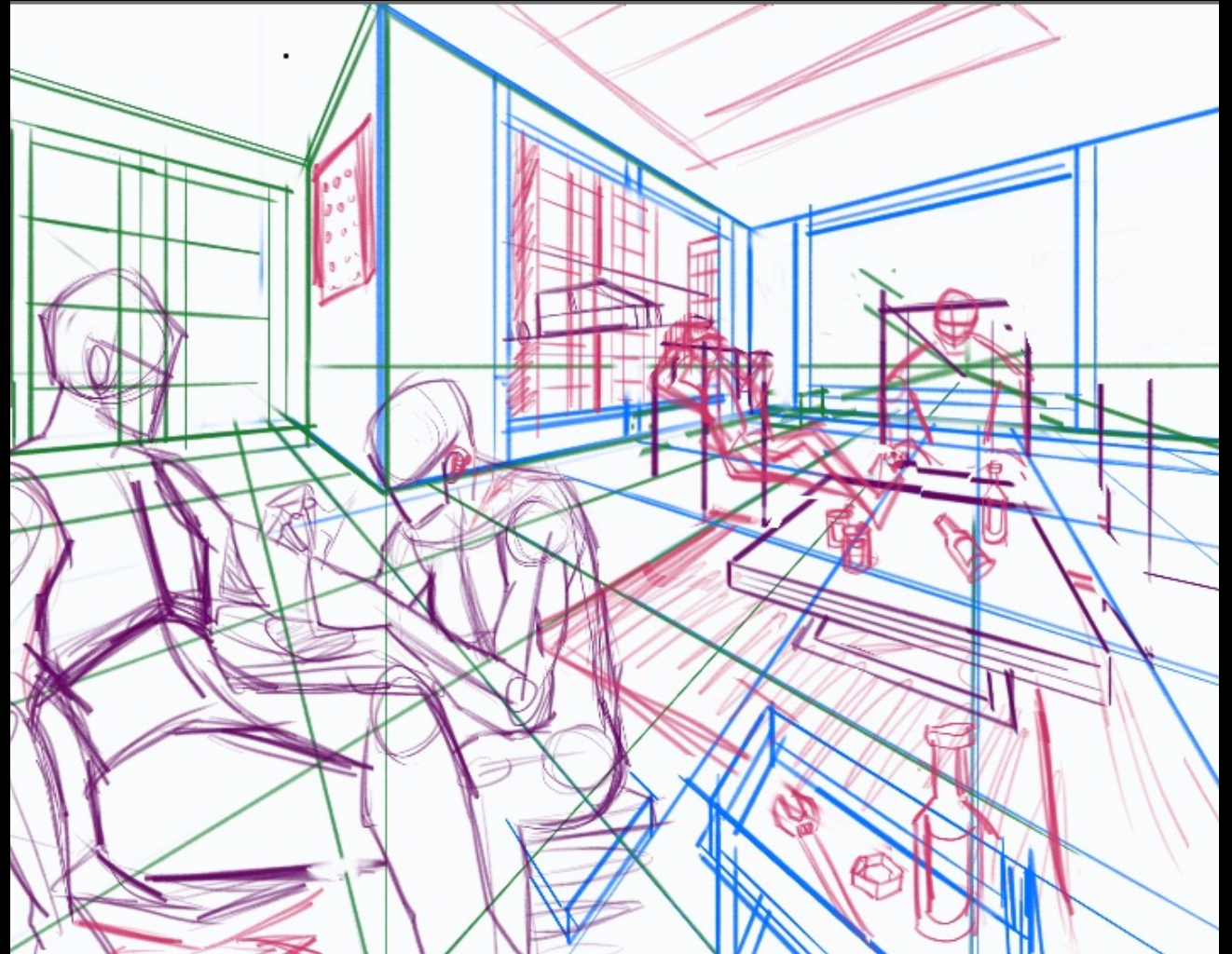
Perspektiivi

- Päätin tehdä työn kahden pisteen perspektiivissä, sillä se teki mielestäni työstä mielenkiintoisemman sekä se toimi loistavana haasteena itselleni
- Kuten aiemmin mainitsin, oikeanlaisen perspektiivin luomisessa kesti kauan, mutta pääsin tyydyttävään lopputulokseen kuitenkin
- Päädyin tähän perspektiiviin siksi, koska se toi minusta tarpeeksi eloisuutta työhön, eikä kaiken sommittelu perspektiivin mukaan ollut liian vaikeaa
- Ikkunat lisäsin siksi, koska halusin ikkunoista näkyvän hieman värikkäitä taloja sekä lentäviä autoja



Hahmojen ja kalusteiden sommittelu

- Koska kyseessä on luonnos, moni kalusteista jotka tässä kuvassa piirsin vaihtuivat useaan otteeseen
- Päätin myös poistaa kuvassa esiintyvän neljännen hahmon, sillä hänen piirtäminen toi hankaluuksia, eikä se miten hänet piirsin näyttänyt mielestäni tarpeeksi sitä, millainen hahmo hän on oikeasti
- Käytin hahmojen kuvituksessa erilaisia referenssejä ihmisistä, jotka löysin Pinterestin avulla



Ääriviivat

- Tavaramerkikseni on muodostunut tumman sinisten ääriviivojen käyttö suurimmassa osassa työtäni
- Koen sen tuovan eloisuutta työhön, sillä varsinaisia mustia ääriviivoja maailmassa ei ole lähes lainkaan ja joskus mustien paksujen ääriviivojen käyttö voi tehdä työstä hieman tönkön näköisen
- Ongelmakseni kuitenkin nousi ääriviivojen ohuus ja koska niiden uudelleenpiirtäminen olisi vienyt liian kauan aikaa, päätin jättää osan luonnoksen ääriviivoista työhön näkyviin



Väritys

- Väritys oli työssäni suosikkikohtiani, sillä se mielestäni herättää työn ensimmäistä kertaa henkiin
- Tutkittuani tovin erilaisia teemalle tyypillisiä väripaletteja päädyin hyvin violettipohjaiseen värimaailmaan, jonka aksentteina toimivat räikeät värit kuten turkoosi
- Olen erityisen tyytyväinen hahmojen väripaletteihin, sillä ne erottavat hahmot työstä selkeästi



Varjostus

- Varjostus on piirtämisessä myös yksi lempikohdistani, koska se on merkittävä tunnelman luoja töissäni
- Käytin varjostusvärinä tummanliilaa, jonka saturaatiota laskin hieman ettei varjot näyttäisi epäluonnollisen tummilta
- Varjojen lisääminen ei tuottanut hankaluuksia, sillä niiden tekeminen tulee minulta luonnollisesti. En tosin takaa, että kaikki varjot menevät niin kuin niiden pitäisi.



Valotus

- Niin kuin varjostuksen kanssa, myös valojen lisääminen oli hauskaa sekä teki työstä eloisamman
- Valojen lisääminen ei myöskään tuottanut vaikeuksia, sillä olen pyrkinyt opettelemaan valoteoriaa jonkin verran
- Valojen lisäys osoittautui hauskimmaksi yksityiskohtien kohdalla, sillä pienenkin valonlähteen lisääminen esineeseen teki siitä paljon näkyvämmän ja aidomman
- Käytin valotuksessa turkoosia, koska se oli myös lamppujen valon väri



Yksityiskohdat

- Pelkäsin yksityiskohtien lisäämistä työhöni siksi, koska näin sen työläänä, eikä minulla ole sinänsä aiempaa kokemusta hyvin yksityiskohtaisten töiden tekemisestä
- Työtä tehdessä tosin paljastui, että yksityiskohtien lisääminen tuntui varsin hauskalta. Se toi työhön persoonaa ja huoneen ns. "sotkuisuus" teki koko työstä paljon realistisemmän tuntuisen.
- Erityisesti silloin, kun työssä alkoi olla paljon yksityiskohtia aloin nauttia niiden tekemisestä entisestään



Mikä työssä muuttui?

- Vaikka alkuperäinen ideani ei ollut kovin tarkka, tuli työhöni silti muutamia muutoksia
- Suurin osa muutoksista tapahtui huoneen sisustuksen kanssa, eikä perspektiivi ollut myöskään sellainen mitä hain
- Miljöö myös muuttui: alun perin ideana oli, että miljöönä toimisi verstaas, mutta muutin miljöön olohuoneeksi koska se sai työn tunnelmasta rennomman
- Henkilömäärä laski työssä lisäksi
- Muuten alkuperäinen idea sekä lopullinen versio teoksesta ei eroa juurikaan. Seuraavassa diassa näkyy valmis työ







Työn haasteet sekä onnistumiset

- Koska olen luonteeltani perfektionisti, tuppaa olemaan töistäni normaalia kriittisempi
- Arvasin oikein haastavimmat osuudet ja uskon että minulla on eniten petrattavaa ihmisten sekä kalusteiden mukauttamisessa perspektiivin
- Koen taas onnistuneeni erityisesti tunnelman luomisessa (olen tähän tyytyväinen, sillä halusin keskittyä juuri sen luomiseen)
- Myös värien käyttö sekä yksityiskohtien luonti onnistui mielestäni hienosti
- Ääriviivat olisivat tosin voineet olla puhtaammin tehdyt



Miten meni omasta mielestä

- Näin työn valmistuttua voin ilmoittaa olevani tyytyväinen työhöni
- Työn tekemisestä teki tosin välillä katkeransuloista isojen haasteiden ottaminen työhöni (enimmäkseen perspektiivin kanssa kamppailu)
- Toisaalta saatuni haasteelliset osuudet tehtyä tunsin oloni paljon ylpeämmäksi, sillä niiden toteuttaminen vei paljon vaivaa
- Työn teossa oli myös se hyvä puoli, että opin uusia hyödyllisiä tekniikoita sekä osa pelkäämistäni piirto-osuuksista osoittautuikin suosikeikseni

Lähteet

<https://aesthetics.fandom.com/wiki/Cyberpunk> -Cyberpunkin historiasta

https://en.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk:_Edgerunners –Perusinfoa Cyberpunk Edgerunners -sarjasta

Musiikki: Spotify

Kuvat:

<https://i.pinimg.com/564x/60/fc/0f/60fc0f0b953490e7e214ce86bbf215a0.jpg>

<https://i.pinimg.com/564x/81/44/ce/8144ce40ef4b4fe5a749d266c527e23f.jpg>

<https://i.pinimg.com/564x/71/46/a6/7146a63972fd6d4a7b42b6f62977a910.jpg>

<https://i.pinimg.com/564x/c4/f3/3a/c4f33afdc9b2bd5087ae73e2eaf7bdd1.jpg>

<https://i.pinimg.com/564x/8b/74/00/8b74006d0a8a4d634cdced010576bc3a.jpg>

<https://i.pinimg.com/564x/cb/0f/f0/cb0ff0cd14f228b38cb31e6ef35200d2.jpg>

<https://i.pinimg.com/564x/73/2b/f9/732bf986b5f7b6f4ffa17da7ae64d646.jpg>

<https://i.pinimg.com/564x/21/8c/08/218c08b920d0f187b513c4993a5612f8.jpg>

<https://c4.wallpaperflare.com/wallpaper/38/410/417/cyberpunk-cyberpunk-edgerunners-hd-wallpaper-preview.jpg>

<https://i.pinimg.com/564x/a3/8a/37/a38a37e4e5d8c11bc057a7586bfc31e7.jpg>

En ikäväkyllä löytänyt kaikkien kuvien osoitteita tai niiden kanssa oli jotakin häikkää. Kaikki kuvani ovat tosin kaivettu Pinterestin syövereistä.