

Ronja Pölkki

ESISUUNNITTELU JA ANIMATIC NIIN METSÄ VASTAA -LYHYTANIMAA- TIOSSA

Opinnäytetyö

Viestintä

Maaliskuu 2016



KYAMK
University of Applied Sciences

Tekijä/Tekijät	Tutkinto	Aika
Ronja Pölkki	Medianomi	Maaliskuu 2016
Opinnäytetyön nimi		
Esisuunnittelu ja animatic Niin metsä vastaa -lyhytanimaati- ossa		44 sivua 7 liitesivua
Toimeksiantaja		
Ohjaaja		
Suvi Pylvänen, pt tuntiopettaja		
Tiivistelmä		
<p>Opinnäytetyö kattaa Niin metsä vastaa -animaatioprojektin suunnittelu- ja esituotantovaiheet. Opinnäytetyössä tutkitaan myös animaticin ja konseptisuunnittelun vaikutusta animaatioprojektin tuotantoon.</p> <p>Opinnäytetyön tavoitteena on toteuttaa fantasia-teemainen lyhytanimaatio kahden hengen ryhmässä. Animaatiosta haluttiin pituudeltaan alle viiden minuutin mittainen video. Pienen työryhmän ja lyhytanimaation tavoitteen ansiosta projekti eteni alusta lähtien jouhevasti ilman suuria ongelmia. Raportissa perehdytään hahmosuunnitteluun ja visuaalisen ilmeen luomiseen käsikirjoituksesta. Suunnitteluvaiheessa kiinnitetään huomiota teeman asettamiin rajoitteisiin, sekä käytettävien menetelmien saneleminen tarpeisiin. Animaatio tuotetaan perinteisesti 2D-animaatioksi hyödyntäen Adoben After Effectsiä, monitasoista videoneditointityökalua. Animaation tyyli suunniteltiin ottaen huomioon projektin kohderyhmä, joka on lapset. Opinnäytetyö tutkii myös, miten ihmisen ja eläimen performanssin avulla voidaan tuoda esiin haluttuja tunteita animaatiossa. Opinnäyte tutkii myös fysiikan hyödyntämistä realistisen ja uskottavan animaation luomisessa.</p> <p>Esituotantovaihe toteutettiin suunnitellun aikataulun mukaisesti hyödyntäen alalle tuttuja menetelmiä soveltaen niitä animaatioprojektin vaatimiin tarpeisiin. Käymällä läpi esituotannon merkittävimmät vaiheet, työryhmä opiskeli sen hyötyjä. Suunnittelemalla animaation kannalta merkittävät hahmot, taustat ja äänimaailman, animaation tuottaminen onnistuu mutkitta. Projektissa painotettiin eniten hahmojen ja taustojen luomista eikä niinkään äänimaailmaa, mikä hidasti animaticin suunnittelua. Animaatiohahmoin syvällisesti perehtyminen helpotti opinnäytetyön etenemistä ja mahdollisti realistisen liikkeen suunnittelun.</p> <p>Projektissa otettiin huomioon myös katsojien palaute, joka ohjasi lyhytanimaation esituotantoa oikeaan suuntaan. Katsojien palautteen avulla useita virhekohtia hiottiin ja animaation ajoitusta ja kokonaisuutta testattiin. Palautteen myötä lopullinen animatic saatiin hiottua tuotantovalmiiksi.</p>		
Asiasanat		
animaatio, animaatiohahmot, animatic, animaatiotuotanto, esituotanto, konseptitaide		

Author (authors)	Degree	Time
Ronja Pölkki	Bachelor of Culture and Arts	March 2016
Thesis Title		
Pre-production and Animatic in So the Forest Answers (Niin metsä vastaa) -Short Animation		44 pages 7 pages of appendices
Commissioned by		
Supervisor		
Suvi Pylvänen, Lecturer		
Abstract		
<p>The aim of this thesis was to describe the development and the pre-production stages of So the Forest Answers (Niin metsä vastaa) -animation project. The project focuses on character design and visual development of the short animation keeping its target audience, that is young children, in mind.</p> <p>The objective of this thesis was to create a short animation in a group of two. The animation is produced traditionally frame by frame in 2D using multi-layered programmes such as After Effects. The thesis examined animation performance of human and animal actors and how, by understanding physics, the action is carried out. The pre-production focused on character design and how the exterior of the characters were influenced by their internal feelings. Concept art was created to support creative development of not only characters but also the environment they lived in.</p> <p>This thesis also examined the methods used in pre-production and emphasised on animatic and the benefits it brought to animation production. The pre-production was completed according to planned schedule and all the stages required in massive animation studios were utilised and scaled down to the project needs. By going the extra mile and doing all the steps, even by scaling down the standards to a minimal level, the production team studied their usefulness.</p> <p>By using previsualization animation projects can get more interesting. Well thought pre-production eases the hard and expensive process of animation production</p>		
Keywords		
animation, animation characters, animatic, animation production, pre-production, concept art		

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	5
2	NIIN METSÄ VASTAA -ANIMAATIOPROJEKTI.....	6
3	ANIMAATIOTUOTANTO	8
4	NIIN METSÄ VASTAA -ESITUOTANTO	14
4.1	Päähenkilöiden piirteet	17
4.2	Eläinhahmot.....	20
5	ANIMATIC SUUNNITTELUN TUKENA	23
5.1	Animaticin tekninen toteutus	25
5.2	Kameran kuvakoot.....	27
5.3	Tunteiden visualisointi ja ajoitus	29
5.4	Animaation painovoima	32
5.5	Hahmojen performanssi.....	36
6	KATSOJAPALAUTE	40
7	YHTEENVETO	41
	LÄHTEET.....	43
	LIITTEET	
	Liite 1. Kuvakäsikirjoitus	
	Liite 2. Peuran anatomia	
	Liite 3. Torjuminen	
	Liite 4. Katsojakysely	

1 JOHDANTO

Opinnäytetyö käsittelee lyhytanimaatioprojektia, joka sai alkunsa opinnäytetyöaiheena. Projektin tavoitteena on tekijöiden ammattitaidon kehittäminen ja vanhan osaamisen rutinoituminen.

Raportissa käsitellään erityisesti animaticin merkitystä animaatioprojektin etenemiselle ja sen vaikutusta lyhytanimaation kehittymiseen. Tutkimuskohteena ovat keinot käyttää enemmän resursseja esituotantovaiheeseen ja animaation suunnitteluun, jotta lopullisen animaation tuotannossa olisi mahdollisimman vähän ongelmia.

Animaatioprojektiksi valittiin fantasia-teemainen lyhytanimaatio. Projektissa käsikirjoituksen ja kuvakäsikirjoituksen teki Minna Porvari. Sen jälkeen toteutettiin animaticin ja hahmojen suunnittelun. Projektin rajoitteiksi valittiin dialogittomuus ja 2D-animaation keinot. Dialogien poisjättämisen myötä visuaalisen tarinankerronnan merkitys animaation viestin ymmärtämiseksi kasvaa ja täten siihen keskitytään projektissa enemmän. Animaation kohderyhmä on yli kahdeksanvuotiaat lapset ja aikuiset.

Animaatioprojektin ensimmäinen vaihe aloitettiin ideoinnilla tammikuun alussa 2016. Ideointivaiheessa määritettiin animaation aihe ja teema. Koska projektilla ei ollut asiakasta, tekijöillä ei ollut rajattua aihetta, joten ideointivaiheessa oli mahdollista käyttää luovuutta tekijöiden toiveiden mukaan. Teemoiksi valittiin uudelleensyntyminen, rituaalit, metsänhenget ja platoninen ystävyys.

2 NIIN METSÄ VASTAA -ANIMAATIOPROJEKTI

Lyhytanimaatioprojekti alkoi vuoden 2016 tammikuussa. Kahden hengen projektissa oli mukana lisäksi Minna Porvari, joka keskittyi tarinan luontiin. Tavoitteena animaatiolla oli välittää katsojalle tunnelma tai viesti tekijöiden valitsemasta aiheesta. Projektilla ei ollut asiakasta, joten tekijät saivat päättää vapaasti aiheen ja teeman. Jo ensimmäisen aivoriihen aikana päädyttiin tekemään fantasia-teemainen animaatio vanhemmille lapsille.

Alkuperäinen tavoite oli tuottaa valmis lyhytanimaatio huhtikuun alkuun mennessä, mutta tavoitteesta luovuttiin. Molemmat tekijät kirjoittivat projektista opinnäytetyötä tekemisen sivussa, joten animaation tuottaminen siirrettiin huhtikuulle. Näin tekijät saavat valmistella projektin esituotantovaiheen huolellisesti, jotta opinnäytetyön valmistuttua tuotanto voidaan aloittaa välittömästi. Esituotannon viimeistelyn myötä animaation tuotannon pitäisi onnistua sujuvasti.

Pääteemaksi opinnäytetyön animaatioprojektiin valittiin platoninen ystävyys ja sen menettäminen. Jo alkuvaiheessa oli selvää, että tekijät eivät tuota animaation ohella ääniä tai musiikkia, joten dialogin poisjättäminen oli itsestään selvää. Puheen poisjättäminen avasi myös mahdollisuuden tutkia keinoja tuoda tarinaa esille visuaalisuuden ja tarinankerronnan avulla. Ystävyys on itsessään ymmärrettävä ja universaali käsite, joten sen subjektiivisuuden ei uskottu tuottavan ongelmia. Menettämistä sen sijaan haluttiin käsitellä metaforisena niin, että katsojien kesken tilanne voi herättää eri tunteita ja johtopäätöksiä.

Tarinan suunnitteluvaiheessa Minna Porvari tuotti useita skenaarioita teeman pohjalta. Miljööksi valittiin fantasiametsä, jossa elää henkiä ja peuroja. Miljööön kautta projekti sai nimensä: niin metsä vastaa. Nimi on tuttu suomalaisesta sananlaskusta; niin metsä vastaa kuin sinne huutaa. Se tukee myös tarinan juonenkaarta, jossa metsänhenget vastaavat poikien tarpeisiin.

Aikaisemmin mainittua platonista ystävyyttä haluttiin lähestyä tekemällä kaksi miespuolista päähenkilöä. Animaation kohderyhmän huomioiden oli helppo päätyä nuoriin päähenkilöihin, jotta heihin olisi helpompi samaistua. Metsän-

hengiksi valittiin aluksi ihmismäiset haltiat, mutta myöhemmin päädyttiin tekemään hengistäkin peuroja muiden metsän asukkien lailla, jotta aikaisemmin mainittu idea uudelleensyntymisestä korostuisi.

Tavoitteena oli toteuttaa animaatio perinteisesti piirtäen ruudut käsin yksitellen. Hahmot animoidaan piirrosmaisesti ääriivoilla ja täytevärillä käyttäen tilanteen vaatiessa yksinkertaista varjostusta. Animaation taustat maalataan yksityiskohtaisemmiksi maalauksiksi. Animaation editointityökaluksi valittiin Adoben After Effects, sillä se tukee monitasoisuutta ja parallaksiefektin käyttöä. Ohjelma valittiin myös siksi, että sillä pystyy toteuttamaan esituotantovaiheen kannalta merkittävän animaticin tehokkaasti (Meroz 2013).

Ensimmäinen visio oli toteuttaa liike 3D-malleilla motion capturea hyödyntäen. Sen käyttöönotto kuitenkin jätettiin pois, sillä näin lyhyeen animaatioon liikkeen luominen tapahtuisi helpommin kuvaamalla liikettä suoraan kännykällä ja tutkimalla sitä. Motion capturen opettelemiseen olisi kulunut myös liikaa aikaa eikä aikataulu olisi tukenut sitä. Jättämällä se pois säästyy aikaa, eikä lopulta tarvitse sotkea toista menetelmää mukaan, vaan voidaan pysyä yksinkertaisesti 2D-menetelmissä.

Animaation pituudeksi haluttiin alle viisi minuuttia, joten tarinasta tehtiin yksinkertainen. Koko animaatio voidaan jakaa neljään osaan: pakenemiseen, muuttumiseen, reaktioon ja loppujälleennäkemiseen. Ensimmäinen osa on ajallisesti pisin, sillä se sisältää myös takaumia ystäväysten yhteisistä hetkistä. Muuttuminen ja reaktio ovat nopeita ja tapahtuvat rinnakkain, mutta ovat tarinan kannalta merkittäviä käännekohtia. Loppukohtaus, jossa päähenkilöt näkevät toisensa uudestaan tuo tarinalle onnellisen lopun.

Tarina alkaa öisestä metsästä, jossa toinen päähenkilö kantaa loukkaantunutta ystäväänsä metsän läpi. Metsä on pimeä ja puiden takaa näkyy vahtivia silmäpareja. Juokseminen muuttuu raskaaksi samalla, kun päähenkilöistä näytetään iloisia takaumia. Pian kantaminen kuitenkin käy liian raskaaksi ja päähenkilöt kompastuvat ja lentävät metsänreunalta alas aukiolle. Loukkaantunut päähenkilö tekee kuolemaa ja toinen päähenkilöistä suree tilannetta. Surun hetkellä metsästä astuu esiin suuri peura, joka katsoo poikia, minkä jälkeen loukkaantunut poika muuttuu peuraksi. Muodonmuutoksen jälkeen peuraksi muuttuneen pojan haavat ovat kadonneet ja hän vaikuttaa olevan täysin kunnossa. Toinen päähenkilöistä iloitsee parantumista, mutta vain tullakseen

peuran torjumaksi. Peuraksi muuttunut poika ei enää tunnistanut ystäväänsä, vaan lähti suuren peuran kanssa syvemmälle metsään. Toinen päähenkilöistä jäi surullisena yksin. Päiviä myöhemmin yksin jäänyt poika ja peura kohtaavat kuitenkin toisensa uudestaan.

3 ANIMAATIOTUOTANTO

Animaatiotuotanto on prosessi, jossa suunniteltu tuote tuodaan eloon ideatasolta fyysiseksi kappaleeksi. Tuotanto jaetaan yleisesti neljään seuraavaan lohkoon: suunnitteluvaiheeseen, esituotantoon, tuotantoon ja lopputuotantoon (Milic & McConville 2006, 2). Aluksi on tärkeä ymmärtää koko prosessi tuottajan näkökulmasta, sillä niin saa parhaiten käsityksen siitä, mitä ollaan tekemässä kokonaisuudessaan.

Projektin aloittamista helpottaa paperille piirretty aikajana tavoitteista ja päivämääristä. Jo suuntaa-antavat päivämäärät riittävät ylläpitämään keskittymistä. Paperilla projektista tulee konkreettinen eikä vain toive tai unelma. Ajatuksissa projekti voi tuntua pelottavalta ja pitkältä, mutta paperilla pilkottuna aikajanaksi se näyttää huomattavasti selkeämmältä ja jopa helpolta. Tärkeintä on, että kirjoitettu suunnitelma pakottaa ottamaan vastuuta projektista. Tämä saattaa vaikuttaa pelottavalta, mutta se on tärkeää, että projektista tulee todellinen. Mitä todellisempi projekti on sen tekijöille, sitä realistisempi se on myös muille ihmisille, koskien myös tulevia katsojia. (Lyons 2012, 6.)

Tärkeä vaihe animaatiotuotannon aloittamisen suhteen on myös projektin kohderyhmän päättäminen. On välttämätöntä ymmärtää, millainen yleisö tulee katsomaan animaatiota, sillä se asettaa parametrin jokaiselle projektin elementille käsikirjoittamisesta yleiseen suunnitteluun ja animaation tyyliin asti. Yleisön ymmärtäminen on tärkeää myös, kun esitellään materiaaleja mahdollisille ostajille. (Milic & McConville 2006, 3.)

Animaatioprojektin suunnitteluvaihe alkaa tarinasta. Ilman hyvää tarinaa millään muulla ei ole merkitystä. Animaation laatu tai se, kuinka paljon siihen on käytetty vaivaa, muuttuu merkityksettömäksi, jos tarina on surkea. Katsojat eivät halua nähdä tylsää tarinaa, joten sen eteen tulee nähdä vaivaa. (Meroz 2013.)

Animaation professori Paul Wellsin (2009) mielestä jokainen projekti vaatii ”yllätyttävän idean”, eli pääidean, joka kannustaa luovaan ajatteluun. Ensimmäistä

ajatusta ideasta tulee kehittää taustatutkimuksien avulla. Lopulta siitä muotoutuu luova tausta projektille. Animaatiossa tämä on itsessään yhteyksissä siihen, miten animaatiota voi visualisoida ja millä tekniikalla sitä lähdetään rakentamaan.

Suunnitteluvaiheessa suunnitellaan tarinan hahmot ja taustat. Tähän sisältyy hahmojen ulkonäön sekä luonteen määrittäminen. Tarvitaanko taustoissa kovaa tai pehmeitä varjoja? Tarvitaanko hahmoille oma väripaletti yö-kohtauksiin? Onko vedenalaisia kohtauksia? Näitä kysymyksiä, kuten monia muitakin, käydään läpi ja päätökset siitä, miten ne suunnitellaan ja toteutetaan, tehdään ja lyödään lukkoon. (Milic & McConville 2006, 30.)

Projekti voi sanella myös tarvetta käyttää sekamuotomenetelmiä, eli 3D:tä ja 2D:tä sekaisin. Tällaiset ratkaisut tuovat mukanaan useita kysymyksiä ja haasteita, joihin tulee perehtyä hyvissä ajoin. Paras tilanne olisi, jos ongelmat saataisiin ratkaistua esituotannossa, mutta osaan haasteista löytyy ratkaisu vasta tuotannon puolella. (Milic & McConville 2006, 30.)

Jokainen projekti on arvioitava, jotta sille voidaan valmistella toiminnallinen tuotantosuunnitelma. Tuotantosuunnitelma perustuu panostuksiin teknisellä ja luovalla tasolla. Sen pitäisi rajata projektin monimutkaisuudet ja kartoittaa lista yksittäisistä tehtävistä ja niiden suorittamisjärjestyksestä lopputuloksen saavuttamiseksi (pipeline). Tuottaja on se, joka työskentelee aktiivisesti ydinryhmän ja mahdollisen asiakkaan kanssa, jotta vahvistetaan kaikki mahdolliset tekijät, jotka tulee ottaa huomioon projektissa. (Milic & McConville 2006, 31.)

Luova tiimi (creative department) tuottaa projektin ulkonäön käsikirjoituksen perusteella. Tiimi tarkastelee käsikirjoituksessa olevia tekijöitä, jotka määrittävät tarvitaanko sekamenetelmiä. Projektille luodaan myös tyyliopas. Opas kattaa kaikki tärkeimmät suunnitelmat hahmoista, henkilökohtaisista ominaisuuksista ja kuvauksista, kaikki tiedetyt kuvauspaikat ja sijainnit ja yleiskatsaus tavoitteista. Sen tulisi myös kattaa informaatio kaikesta tärkeästä käsikirjoittamisen kannalta, myös esitystarkoitusten varalta. Myös joitakin teknisiä kuvauksia lisätään ohjeeseen, sillä kaikki projektissa mukanaolevat hyödyntävät kyseistä opasta. Tuottaja työskentelee luovan tiimin työntekijöiden kanssa päättäen, mikä kaikki on oleellista mainita oppaassa. (Milic & McConville 2006, 29.)

Esituotannon alussa on tärkeä myös luoda vaadittavat tiedostot tärkeistä hahmoista ja ympäristöistä. Model pack, eli mallipakkaus, pitää sisällään kuvituksia hahmoista, kattaen kuvia hahmojen ilmeistä ja eri asennoista. Myös taustoista, erikoisefekteistä ja lavasteista luodaan kuvituksia tähän pakettiin. Näiden kuvituksien tarkoituksena on toimia mallina koko tuotannon ajan. Niitä matkitaan ja käytetään jatkossa, joten mallikuvien tulee olla huolellisesti tehtyjä. (Milic & McConville 2006, 52-55.)

Hahmopakettiin (character pack) sisällytetään tarkempia kuvia päähahmoista. Koska hahmot ovat animaation fokus, hahmoista tulee olla riittävästi referenssimateriaalia eri kuvakulmista. Hahmoista tulisi olla mielellään kuvat edestä, molemmista sivuista, takaa, eri ilmeistä ja kokoerovertaus muihin hahmoihin verraten. Hahmojen referenssikuvien määrä vaihtelee projektin ja eri studioiden kesken, mutta tärkeintä olisi kuvata hahmot ainakin edestä, takaa ja jommastakummasta sivusta. (Milic & McConville 2006, 52-55.)

Jos hahmoilla on useampia vaatteuksia, kuten arkivaatteet ja työvaatteet, ne tulee myös kuvittaa selkeästi. Tämä on hyödyllistä tilanteissa, joissa hahmo vaihtaa vaatteita edestakaisin jatkuvasti. Myös mahdollisten tatuointien ja lävistysten pitää olla näkyvissä. Muita yksityiskohtia, jotka ovat hyödyllistä kuvittaa, ovat kädet auki edestä ja takaa, kuten myös jalat ylhäältä ja alhaalta. (Milic & McConville 2006, 53.)

Hahmomallien lisäksi on hyödyllistä tehdä paketit lavasteista ja erikoisefekteistä. Esimerkiksi jos päähenkilöllä on auto tai polkupyörä, ne tulee kuvittaa ja suhteuttaa päähenkilön pituuteen. Näin lavasteen koon kanssa ei tule kokovaihtelevuutta. Sama koskee erikoisefektejä: ne on kuvitettava suhteutettuna joko lavasteeseen, josta efekti on peräisin, tai päähenkilöön. Erikoisefektien kohdalla niistä on kirjoitettava ylös selkeät ohjeet, kuinka niitä käytetään ja millaisissa tilanteissa. Kaikkia efektejä ei tarvitse kuvittaa, varsinkin jos ne tapahtuvat vain kerran. Sen sijaa toistuviin efekteihin tulee tehdä mallit. (Milic & McConville 2006, 58.)

Suunnitteluvaiheen lopussa on ehdottoman tärkeää, että kaikki elintärkeät suunnitelmat ja mallit ovat valmiita ja hyväksytyjä. Tässä vaiheessa on vielä helppo tehdä korjauksia ja kehittää ideaa, mutta heti tuotantovaiheen puolelle siirtyessä kaikki muutokset muuttuvat kalliiksi ja aikaa vieviksi. (Milic & McConville 2006, 52.)

Tekninen tiimi (technical department) arvioi projektin tekniseltä kantilta ja ryhtyy tarvittaviin toimenpiteisiin varmistaen, että projektin tavoitteet voidaan saavuttaa. Tarvitaanko lisää ohjelmia? Voidaanko käsikirjoituksen tekniset vaatimukset toteuttaa? Joissakin tilanteissa käsikirjoitusta joudutaan muuttamaan, jos tässä vaiheessa todetaan, että menetelmää kohtauksen esittämiseksi ei tueta teknisistä syistä. Tekninen tiimi ottaa huomioon myös lopputuotannon erikoisefektit. Tiimin johtaja työskentelee tuottajan kanssa päättäen projektin kuvasuhteen, kuvausmenetelmät ja kuvalaadun. (Milic & McConville 2006, 30.)

Tuottaja työskentelee myös muiden tiimien kanssa päättäen useita strategisia suunnitelmia. Milloin projekti julkaistaan? Sopiiko se hyvin yhteen samaan aikaan ilmestyvän pelin kanssa? Tarvitaanko projektista nettisivu, joka tukisi projektin verkkoyhteisöä? Julkaistaanko projektista kauppatavaraa? Edellä mainitut kysymykset ovat esimerkkejä strategisista päätöksistä, joita myös täytyy pohtia hyvissä ajoin. (Milic & McConville 2006, 30.)

Päätös parhaasta tuotantostrategiasta on myös tehtävä niin, että budjetti ei yllity ja samaan aikaan tuotetaan mahdollisimman hyvälaatuista jälkeä. Budjetointi on suoraan yhteydessä projektin strategiseen suunnitteluun. On tiedettävä esimerkiksi vaadittavien viikkojen määrä tiettyä tehtävää kohden, tehtävään tarvittavien työntekijöiden määrä ja se, kuinka paljon tehtävän suorittamisesta maksetaan palkkaa. Työntekijöiden kokemus vaikuttaa maksettavaan palkkaan. (Milic & McConville 2006, 32.)

Eri tiimien konsultoinnin ja asiakkaan vaatimuksien jälkeen tuottajalla pitäisi (Milic & McConville 2006, 33-34) olla vastaus seuraaviin kysymyksiin:

- lopullinen julkaisupäivä
- projektin muoto (format)
- projektin pituus (tai yksittäisien jaksojen)
- käytettävän animaation tyyli
- vaadittavan monimutkaisuuden käyttö animaatiossa
- arvio vaadittavien kohtauksien määrästä
- raaka arvio vaadittavista kuvista animaatiossa
- keskiarvio vaadittavista taustakuvista
- lista tehtävistä tekemisjärjestyksessä (pipeline)
- lista tuotannon vaiheista, jotka ulkoistetaan
- työntekijäsuunnitelma mukaan lukien taitovaatimukset
- erikoistyöntekijät tai asiantuntijat ja niiden kustannukset
- mitä ohjelmia käytetään ja vaaditaanko koulutusta
- muoto, missä elokuva kuvataan

- muoto, missä elokuva julkaistaan
- lista luovutettavista tiedostoista, kuten lehdistökuvat ja äänielementit
- kuvasuhde
- asiakkaan hyväksyntä eri vaiheista
- palkanmaksusuunnitelma
- yksityiskohdat vaadituista referenssi- ja taustatutkimusmateriaaleista
- perusaikataulu
- yksityiskohdat tarpeellisista toimistotiloista ja laitteista.

Yllälistatusta käy selvästi ilmi projektin tuottamisen kannalta oleelliset vaiheet ja se, miten tärkeää alkusuunnittelu on visuaalisen jäljen lisäksi myös budjetinhallinnassa. Huomio painottuu erityisesti arvioihin koko projektin kattavuudesta, vaadittavista taustakuvista ja elementeistä.

Kun projektin määrittely ja julkaisupäivä on sovittu, alkaa aikataulun suunnittelu. Aikataulu sisältää yhteenvedon projektin valmistumiseen tarvittavista työtunneista jaettuna vaiheisiin ja ilmaistuna aikajanamuodossa. Aikataulun tulee olla ehdottomasti realistinen. Jos aikataulusta tehdään liian tiukka, niin lopulta vaaditaan mahdollisesti apua ulkopuolisilta tahoilta ja työntekijöiltä. Lopputuloksena tunteja vaaditaan enemmän, mikä aiheuttaa budjetin ylittämisen. Jotta se vältettäisiin, aikataulu tulee rakentaa ymmärtäen eri tiimien vaatimukset. Ylimääräisiä tunteja on hyvä lisätä eri vaiheiden väliin, jotta työntekijät ehtivät tottua eri vaiheisiin. Tekovaiheessa voi myös tulla yllättäviä ongelmia, joten niidenkin varalta tulee lisätä työntekoaikaa. (Milic & McConville 2006, 33-38.)

Aikataulua kootessa on tarpeellista tietää, millaista teknologiaa käytetään, kuten myös standardit animaation eri vaiheista. On myös välttämätöntä tietää, kuinka paljon aikaa antaa käsikirjoitukselle, kuinka monta pohjapiirrosta saadaan aikaiseksi viikossa ja viikoittainen odotus animaation kehittymisestä. Uuden ohjelman käyttöönoton myötä on varauduttava myös mahdollisiin häiriöihin ohjelman puolelta. Sama pätee myös uusiin välineisiin, sillä työntekijät tarvitsevat aikaa niiden opetteluun. (Milic & McConville 2006, 33-38.)

Valmistuneen aikataulun pohjalta lasketaan seuraavaksi, kuinka paljon työntekijöitä tarvitaan suorittamaan projekti suhteessa aikataulun aloitus- ja lopetuspäivämäärään. Työntekijöiden palkan määrän voi kysyä media- ja taidealan yhdistyksiltä tai konsultoimalla työtovereita tämänhetkisistä hinnoista. (Milic & McConville 2006, 33.)

Hyvin tuotettu aikataulu helpottaa budjetin luomisessa. Budjetti on taloudellinen arvio, joka perustuu projektin luoviin elementteihin ja tavoitteisiin, arvioon kulutettavasta ajasta, projektin monimutkaisuudesta ja arvioon henkilöresursseista. Budjetti kattaa muun muassa myös kulut lisensseistä, oikeuksista, uusista laitteista ja välineistä, veroista, tiloista, sähköstä, puhelinlaskuista ja terveydenhuollosta. Budjetit vaihtelevat projektin mukaan ja mitä isompi tuotanto on kyseessä, niin sitä enemmän luonnollisesti kuluja, jotka tulee huomioida budjetissa. (Milic & McConville 2006, 32.)

Tuotannon kaikissa vaiheissa on tärkeä muistaa tallentaa tiedostoista varmuuskopiot (back-up). Back-up on kopio kaikista projektiin liittyvistä tehdyistä tietokonetiedoista, jotka säilötään eri medialaitteeseen varmuuden varalta. Back-up kaikista tiedostoista on pakollinen varamenetelmä sen varalta, että alkuperäiset tiedostot korruptoituvat, poistetaan vahingossa tai niitä säilövä laite (usein tietokone) hajoaa. (Milic & McConville 2006, 179.)

Esituotantovaiheessa merkittävää on käsikirjoituksen ja kuvakäsikirjoituksen tekeminen. Kuvakäsikirjoituksen avulla visualisoidaan käsikirjoitus kohtaus kohtaukselta. Kuvakäsikirjoituksen avulla on helppo arvioida, kuinka monta kohtausta, hahmoa ja lavastetta tarvitaan. Tämän avulla on helppo laskea budjetti. Kuvakäsikirjoituksen avulla on helppo myös suunnitella kamerankäyttöä ja tarinankerrontaa. (Christiano 2009, 12.)

Kun esituotantovaiheen mallipaketit ja kuvakäsikirjoitus ovat valmiita, siirrytään tuotantovaiheeseen. Tuotantovaihe kattaa animaation tekemisen, väritysmisen ja kasaamisen. Tämän aikana tapahtuu animaatiotuotannon tekninen toteutus. (Milic & McConville 2006, 90.)

Joskus animaatioprojektin tuotantovaihe tehdään ulkomailla eri studiossa. Se johtuu siitä, että animaation tuottaminen on halvempaa Intiassa tai Etelä-Koreassa. Tällaisissa studioissa työskentelee lukuisia artisteja, jotka osaavat animoida lukuisilla eri tyyleillä. Erikoisefektit ja motion capturen hyödyntäminen on usein myös mahdollista. (Crosby 2016.)

Tuotantovaiheen ulkoistaminen on ehkä halvempaa, mutta se edellyttää erittäin huoliteltua esituotantovaihetta. Hahmoista ja taustoista on oltava riittävästi materiaaleja, animatic, kuvakäsikirjoitus, väritysoppaat ja usein myös paikalli-

sesta yrityksestä työntekijä lähtee valvomaan työn jälkeä ulkomaille. Ulkomailta päivystäminen tulee kalliiksi, sillä tälle työntekijälle maksetaan normaalin palkan lisäksi ylimääräistä hotelleista ja elämisestä. Työntekijän lähettäminen on välttämätöntä, sillä animaation tuotannossa voi ilmetä kielimuurin takia ongelmia tai animaatiotyö voi vaatia tarkistamista. (Milic & McConville 2006, 37.)

Edellä mainittu painottaa esituotantovaiheen tärkeyttä koko tuotantoprosessin aikana. Suunnittelu on tehtävä hyvin, jotta tuotanto sujuu ongelmitta. Kuten myös on jo todettu, animaatiotuotanto on kallista, ja ottaen huomioon, että se saatetaan tuottaa ulkomailta, virheille ja muutoksille ei ole tilaa.

Lopuksi, kun tuotantovaihe on suoritettu, siirrytään vielä lopputuotantoon, jossa projekti tuodaan yhteen. Lopputuotanto koostuu suurimmaksi osaksi editoinnista ja äänieditoinnista. Tuotannon lopussa tehdään vielä mahdollisia muokkauksia ja joitain kohtauksia nauhoitetaan tai animoidaan uusiksi. Tällaiset virheet ovat yleensä sellaisia, joiden korjaaminen on välttämätöntä ja ne tulee hoitaa nopeasti riippumatta siitä, missä vaiheessa tuotantoprosessia ne ovat tapahtuneet. (Milic & McConville 2006, 140.)

Lopputuotanto koostuu suurimmaksi osaksi lopullisen ääniraidan tuottamisesta ja videomateriaalin oikeinajoittamisesta. Tässä vaiheessa ääniefektit nauhoitetaan ja lisätään lopulliseen editoituun animaatioon. Ääniraidat jaotellaan niin, että dialogiraita ja musiikki/efektiraita ovat erillään. Näin mahdollistetaan originaalin dialogiraidan korvaaminen mahdollisella erikieliselä ääniraidalla, dubbauksilla. (Milic & McConville 2006, 145-146.)

Kaikkineen monimutkaisuuksineen animaatiotuotannossa on kriittisen tärkeää suunnitella kaikki yksityiskohdat etukäteen. Usein sanotaan, että elokuvanteko on 5 % inspiraatiota ja 95 % hikeä. Onnistunut esituotantovaihe takaa, että suurin osa hikoilusta tapahtuu ennen elokuvan kuvausta. (Grove 2004, 98)

4 NIIN METSÄ VASTAA -ESITUOTANTO

Esituotanto valmistelelee tuotantoprosessin ja on kiistämättä tärkein vaihe onnistuneen animaatiotuotannon kannalta. Esituotannon alettua työntekijöiden määrä voi kasvaa ja tehtävistä tulee erikoistuneempia. On tärkeää tietää, kuka tekee mitäkin. Tiimin rakenne riippuu täysin projektille valitusta esituotantomallista. (Milic & McConville 2006, 43-44.)

Aikataulutus tehtiin heti tarinan kehittämisen jälkeen. Hyvä nyrkkisääntö aikatauluttamiseen on, että tuotantovaiheeseen käytettyä aikaa tulisi olla kaksinkertainen määrä esituotantovaiheessa ja kolminkertainen määrä jälkituotannossa. Näin esituotannon, tuotannon ja jälkituotannon suhdeluku on 2:1:3. (Gates 1999.)

Tuotantotiimin pienen koon myötä ideointivaiheessa kumpikin tekijä pääsi ehdottamaan omia ideoita ja näkemyksiä vapaasti. Molemmat tekijät halusivat rajata kohderyhmän heti alkukäyttelyssä yli 10-vuotiaisiin lapsiin. Näin animaation laadun voi pitää sarjakuvamaisena eikä liian haastavana. Yleinen sääntö on, että mitä nuorempi kohderyhmä sitä yksinkertaisempaa animaatio voi olla. Sääntö on suoranaisesti sidoksissa eri ikäryhmien väliseen havainnointi- ja keskittymiskykyyn, jotka vaihtelevat lasten, teinien ja aikuisten välillä. (Milic & McConville 2006, 15.)

Projektin alkuvaiheessa on tärkeää tutkia animaation teemalle ominaisia aiheita ja etsiä mallikuvia hahmoista ja ympäristöistä. Tässä vaiheessa tarina on jo päätetty, mutta ennen kuin se kirjoitetaan käsikirjoitukseksi, aiheesta tulee tehdä taustatutkimusta. Projektissa oli kaksi miespuolista päähenkilöä, jotka elivät fantasiamaailmassa, joten poikien vaatetusta ja tyyliä tutkittiin vastaavista animaatioista ja peleistä. Tarina sijoittuu pimeään metsään, joten mallikuvia synkistä metsistä etsittiin myös. Mallikuvien avulla projektin molemmat tekijät saivat yhteisen mielikuvan siitä, mitä lähdettiin toteuttamaan.

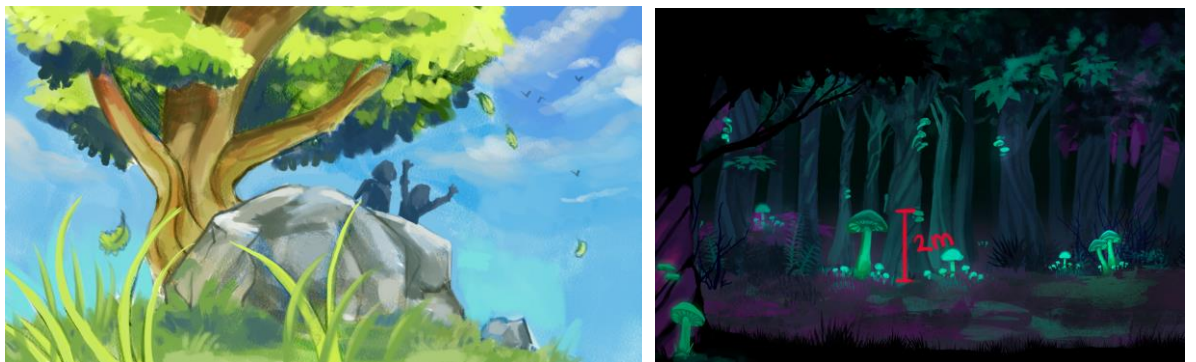
Käsikirjoitus on koko projektin perusta. On lähes mahdotonta onnistua projektissa, jos käsikirjoitus on tehty latteasti, joten käsikirjoittajien rooli tuotannossa on merkittävä. Käsikirjoituksesta vastannut Minna Porvari kirjoitti käsikirjoituksen sovitun teeman ja skenaarion pohjalta. Käsikirjoituksessa kävivät ilmi eri kohtaukset, niiden kuvaukset ja sijainnit. Tyypillisesti kuvakäsikirjoituksessa olisi myös hahmojen välinen dialogi, mutta koska suunnitteluvaiheessa päätettiin jättää ääni pois, niin dialogia ei lisätty käsikirjoitukseenkaan.

Käsikirjoituksen jälkeen oli aika piirtää. Kuvakäsikirjoitus tehtiin käsikirjoituksen pohjalta piirtämällä kohtaukset sarjakuvamaisesti peräkkäin. Kuvakäsikirjoituksessa hahmot näkyivät oikeissa ympäristöissä. Piirtojäsenen ei välttämättä tarvitse olla täydellistä, vaan oleellista on saada käsitys kohtauksista ja niiden suhteesta toisiinsa. (Meroz 2013.)

Ennen kuvakäsikirjoituksen aloittamista käsikirjoitus käytiin molempien tekijöiden kanssa läpi. Minna Porvari toteutti sitten myös lopullisen kuvakäsikirjoituksen kirjoittamansa käsikirjoituksen avulla (liite 1). Kuvakäsikirjoitusta toteutettiin ajoittain yhdessä. Kuvakäsikirjoituksen rinnalla toteutettiin myös hahmoille ja konseptikuvia taustoista.

Konseptikuvat ovat erittäin tärkeitä, sillä kuvat tehdään jo esituotannossa ja ne vaikuttavat projektin onnistumiseen ja lopulliseen ilmeeseen. Konseptikuvilla visualisoidaan käsitteellinen idea ennen lopullisen tuotteen tekemistä. Konseptikuvat ovat myös keino kehittää projektin visuaalista ilmettä käyttäen tekijän mielikuvitusta. Hyvät konseptitaiteilijat tuottavat tehokkaasti innovatiivisia ideoita visualisoiden sen hyvin. Kuvien on tarkoitus esitellä hahmoja, ympäristöjä ja esineitä. Konseptitaiteen avulla pystytään myös kuvittamaan tilanteita, joita ei oikeassa elämässä olisi, kuten unimaailmoja. Tärkeintä on esitellä idea niin, että muut projektissa, sekä katsojat lopulta, ymmärtävät sen pointin. (Shamsuddin 2013.)

Niin metsä vastaa -animaation suunnitteluprosessin aikana tärkeimmät ideat visualisoitiin alusta lähtien. Ensimmäiset mielikuvat hengistä ja metsästä piirrettiin lyijykynällä muistiinpanojen viereen. Myöhemmin samojen piirustuksien pohjalta työstettiin digitaalisia konseptikuvia ympäristöistä ja hahmoista. Animaation kohokohdista piirrettiin konseptikuvia, jossa korostuivat eri tilanteille ominaiset tunnelmat (kuva 1).



Kuva 1. Konseptikuva poikien "turvapaikasta"(vas.), jossa he kokivat monia iloisia hetkiä. Kuva on väreiltään iloinen ja raikas ja vastakohta pimeälle metsälle(oik.).

Projektin tyylin ja teeman mukaisesti kaikki taustat tehdään digimaalauksina. Eri kohtauksien värimaailma vaihtelee kohtauksen ja tunnelman mukaan, mutta itse tekniikka pysyy yhtäläisenä läpi animaation. Maalauksien tekemiseen käytetään Adobe Photoshop -ohjelmaa.

Taustoista tehdään kaksiulotteisia, mutta monitasoisia. Kuvat viedään After Effectsiin ja sijoitellaan kolmiulotteiseen tilaan niin, että etualan tasot ovat lähempänä kameraa. Näin luodaan illuusio kolmiulotteisesta tilasta kaksiulotteisilla kuvilla. Kathy Nicholisin (2010) mukaan suurin ero animaatioiden ja kuvituksien taustoissa on, että animaation tausta toimii lavana, johon näyttelijä astuu; taustoissa saattaa olla kirjaimellisesti jopa lavalle tyypillinen valokeila, joka osoittaa minne katseen pitäisi mennä.

Kuvakäsikirjoituksen valmistuttua kohtaukset laitettiin kuvanmuokkausohjelmaan äänien ja musiikkien kanssa. Tätä videota kutsutaan *animaticiksi*. Tässä vaiheessa ääniraita ei ollut lopullinen, vaan oli riittävää, että äänet antoivat oikean tunnelman. Näin animaatiota pystyttiin katsomaan ensimmäistä kertaa kattavasti. (Meroz 2013.)

Koska animaatioprojektista dialogi jätettiin pois tietoisesti, äänimaailman suunnittelu jätettiin vähäiseksi, mikä aiheutti animaticin tuotannossa kuitenkin haasteita ja ristiriitoja ajoituksen ja tunnelman kanssa. Oikeaoppisesti ääniraita pitäisi tuottaa ennen ajoittamista, mutta tässä projektissa ääni tuotettiin jälkikäteen. Lopputuloksena ääniraitaan piti käyttää suunniteltua enemmän aikaa.

Esituotannon aikana kaikista kuvista ja tiedostoista tehtiin back-upit oikeaoppisesti ulkoiselle kovalevyille. Kun työtietokoneeni korruptoitui ja sen kovalevy täytyi alustaa uudelleen kesken projektin, se ei vaikuttanut esituotantoon negatiivisesti, sillä kaikesta oli kopiot turvassa. Työtä pystyttiin jatkamaan välittömästi koneen uudelleenalustamisen ja vaadittujen ohjelmien asentamisen jälkeen.

4.1 Päähenkilöiden piirteet

Hahmomahdollisuuksia animaatioissa on loputtomia. Hahmot voivat olla mytologisia olentoja, alieneita, robotteja, kasveja, leluja, kodinkoneita ja niin edelleen. Myös konkreettiset asiat, kuten aika, kohtalo ja ego voivat olla päähenkilöitä. Tämä johtuu siitä, että animaation keinoilla voidaan luoda mitä vain ja usein tästä syystä animaatio on yleensä tehokkaimmillaan, kun sitä käytetään realismin ulkopuolella. (Besen 2008.)

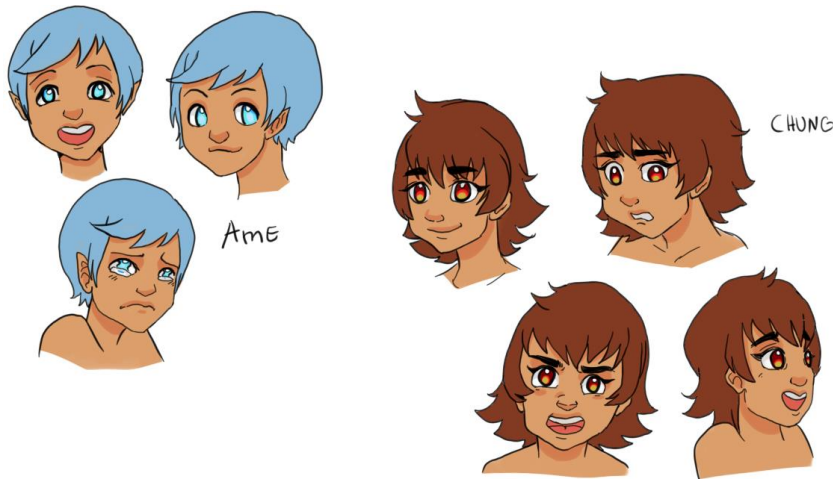
Yllämainitusta potentiaalista huolimatta Niin metsä vastaa -animaation päähenkilöiksi valittiin kaksi nuorta ihmispoikaa, jotka suunniteltiin olennaisesti

realistisina, lievillä karikatyyrinomaisilla piirteillä. Kuten Disneyn Lumikki ja seitsemän kääpiötä -elokuvassa (1938) päähenkilöt ovat melko realistisia ihmisiä, mutta metsäneläimet ovat huomattavasti sarjakuvamaisempia (kuva 2).



Kuva 2. Lumikki ja metsän eläimet (Disney 1938)

Tyyllisyyden lisäksi päähenkilöt suunniteltiin ihmismäisiksi, jotta animaatiossa liikkeistä voitaisiin tehdä melko realistisia ja täten uskottavia. Realistisien mitasuhteiden lisäksi pienellä kasvojen sarjakuvamaisuudella hahmoista tehtiin sympaattisempia ja samalla tuettiin ajoittaista hahmojen kasvonpiirteiden lievää ylireagointia tunteikkaissa kohtauksissa (kuva 3).



Kuva 3. Päähenkilöiden kasvonpiirteitä

Hahmosuunnittelulla on myös suora vaikutus hahmojen liikkuvuuteen. Esimerkiksi sarjakuvamaiset liikkeet vaativat hahmolta sarjakuvamaisia piirteitä. Toisin sanoen kaiken muotoisia hahmoja ei voi animoida liikkumaan samalla tavalla. Realistisien hahmojen tulee käyttäytyä realistisesti ja sarjakuvamaisten hahmojen sarjakuvamaisesti. (Besen 2008.)

Sarjakuvamaisuuden lisääminen on siis tässä projektissa tärkeää, jotta hahmoista ei tule liian ihmismäisiä, sillä liian realistisen hahmon animointi on myös erittäin haastavaa. Animaatiotuottaja Ellen Besen (2008) kommentoi asiaa väittäen, että se johtuu ihmisilmaisun monimutkaisuudesta ja hienovaraisuudesta. Lisäksi mitä realistisempaan animaatioon pyrkii, sitä herkemmin yleisö vertaa näkemäänsä omiin kokemuksiinsa. Lopulta pelkkä animaation tekninen puoli ei ole haastavaa, vaan myös yleisö tuomitsee liikkeen ankarammin.

Animaation päähenkilöt ovat Ame ja Chung (kuva 4). Tarinan kannalta on tärkeää, että pojat ovat nuoria ja suunnilleen samankokoisia, sillä ensimmäinen puolisko animaatiosta painottuu siihen, että toista päähenkilöistä kannetaan reppuselässä. Toisen kantaminen on vaikeaa jo itsessään, joten minimoimalla kokoeron tilannetta ei ainakaan hankaloiteta.



Kuva 4. Niin metsä vastaa -animaation päähenkilöt Ame (vas.) ja Chung

Hyvässä hahmossa ei tarvitse olla loputtomasti piirteitä. Tärkeää on käyttää oikeita piirteitä. Piirteitä voi tutkia ja soveltaa, mutta loppujen lopuksi riittää kaksi tai kolme vahvinta piirrettä. Ellen Besen (2008) huomauttaa myös, että hahmoja suunniteltaessa on tärkeää, että ilmaisu välittävät, silmät, suu ja kädet, ovat selkeät ja helposti katsojien löydettävissä. Lisäksi on tärkeää, että hahmot ovat katseenvangitsevia (Lojaya 2015). Jos modernissa elokuvassa

olisi tylsä päähenkilö, niin kukaan ei haluaisi katsoa sitä. Animaatioiden tekeminen on kallista, joten epämielenkiintoinen päähenkilö tuottaisi tappiota. Sen takia huolellinen hahmosuunnittelu on iso osa animaatioprojektin esituotantoa.

Amella on vaaleansiniset hiukset, jotka sojottavat edestä hieman ylävasemmalle (kuva 4). Luonteeltaan hän on päättäväinen ja hieman kovapäinen. Amen pyöreät ja siniset silmät viestivät reippautta, mutta myös lapsekkuutta ja naiiviutta.

Hieman Amea pidempi, rauhallisempi ja liikkeiltään sulavampi Chung on päähenkilöistä se, joka muuttuu tarinassa peuraksi. Tästä syystä hänelle suunniteltiin ruskeat hiukset ja kissamaiset rajaukset silmiin. Nämä piirteet näyttävät hyviltä ja persoonallisilta myös peuramuodossa. Hahmojen platoninen suhde käy ilmi lähinnä romantiikan puutteena: kosketus tuo turvaa ja on luonnollista.

4.2 Eläinhahmot

Animaatiossa toinen päähenkilöistä muuttaa muotoaan peuraksi, joten myös peuran anatomiaa ja liikerataa tulee tutkia ennen animaation tuottamista. Lähtökohtana peurojen piirtäminen oli projektin tekijöille uutta, mikä vahvisti tutkimuksen tärkeyttä. Vaikka tyylin puolesta animaation peurat piirretään sarjakuvamaisesti, niiden liikkeistä on vaikea tehdä uskottavia ilman kattavaa ymmärrystä niiden ruumiinrakenteesta.

Animoidut eläimet ovat usein ihmisiä karva-asussa. Nämä saattavat liikkua kuin nelijalkaiset, mutta niiden näkemys, tunteet ja halut ovat inhimillisiä. Tällainen tutun oloinen käytös auttaa ihmisiä tunnistamaan eläinhahmojen tunteukset, jotta niihin on helpompi samaistua myös ihmisen näkökulmasta. (Beiman 2010, 96)

Nelijalkaisilla ja ihmisillä on paljon yhtäläisyyksiä. Tassu tai kavio voi toimia käsinä ja eläimistäkin voi tunnistaa nilkat, polvet, olkavarret ja monia muita yhtäläisyyksiä ihmisten luurakenteeseen verraten. Luurakenteiden mittasuhteet ovat erilaisia, mutta sama idea pysyy. (Beiman 2010, 96)

Disneyn animaattori Ellen Woodbury (2010) on animoinut useita eläinhahmoja. Hänen lähestymistapansa eläinten ruumiinrakenteen tutkimiseen on ollut yksinkertaisesti eläinten tutkiminen. Hän on silittänyt niiden turkkia, tunnustellut luita ja niveliä turkin alla ja katsonut miten eri eläimet jakavat painoaan.

Uskottavien asentojen piirtämisen taito tulee opiskelemalla eläimiä eläintarhoissa ja luonnossa (Metheney 2015, 112). Animaattori Ellen Woodbury (2010) kehottaa myös tutkimaan eläimiä luonnossa ja videolta. Opiskelemalla omia ja muiden videomateriaaleja näkee parhaiten, miten eläimet käyttäytyvät erilaisissa ympäristöissä. Myös eläindokumenttien katsominen on hyvä tapa oppia eläinten käyttäytymistä ja luonnollista liikehdintää. Tärkeää on myös huomata, että vaikka esimerkiksi possu ja koira ovat molemmat nelijalkaisia, possu liikkuu eri tavalla kuin koira. Eläimet on animoitava liikkumaan niiden ominaispiirteiden ja lajin mukaan.

Eläimet liikkuvat kolmella eri tavalla: kävelemällä, ravaamalla ja laukkaamalla tai juoksemalla. Eläinten kävely on nelitahtinen sykli, jossa jokainen jalka laskeutuu maahan eri tempoon. Ravaus taas on kaksitahtinen askellaji, jossa lävistäjäjalat osuvat maahan samalla temmolla. Koiran ja hevosen ravaus on melko samanlaista. Lopuksi nopein vauhti on laukkaus tai juokseminen, mikä on täysin erilainen aikaisemmin mainittujen koiran ja hevosen välillä. (Beiman 2010, 96)

Hevonen kävelee, ravaa ja laukkaa aina samassa temmossa, mutta jopa eri hevosten kesken liikkeessä voi olla eroja. Hevosen pää voi olla matalalla tai korkealla tai se voi kävellä pirteästi tai laiskasti. Hevosen asennetta voi tuoda ilmi sen kävelytyylissä. Animaattori Ellen Woodbury (2010) toteaa eläimen liikkeestä, että yhdistämällä sopivan liikkeen vivahteen oikeanlaisella eläimen luonteella lopputuloksena on joka kerta erilainen liikkuva eläin.

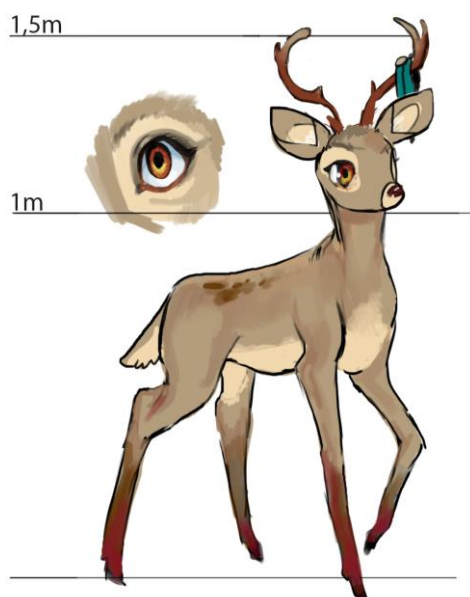
Disney Bambin (1942) esituotannon alussa italialainen taiteilija Rico LeBrun (2008) palkattiin opettamaan Disneyn animaattoreita piirtämään ja animoimaan eläimiä pitämällä intensiivisiä kursseja, joihin sisältyi peuran luurakenteen tutkiminen ja jopa elävästä mallista piirtäminen. Rico LeBrun kehitti oppaan, jossa oli lukuisia kuvia peuran luurangosta eri asennoissa. Oppaassa peuran liikkeitä verrattiin vastaaviin balettianssijan tai luistelijan liikkeisiin. Näitä esimerkkikuvia hyödynnettiin kuuluisassa kohtauksessa, missä Bambi leikki jäällä Rumpalin kanssa. (Beiman 2010, 104.)

Peuran luurakenteeseen tutustuttiin myös niin metsä vastaa -animaation esituotantovaiheessa. Ennen animaatioiden suunnittelua peurojen liikkeitä tutkittiin netistä erilaisilta videoilta. Mielenkiintoisinta oli huomata, miten eri tavalla peura liikkuu ja käyttäytyy verraten koiraan, jonka liike on tutumpaa. Peurat

liikkuvat ketterämmin, pomppien ja nostaen jalkojaan korkealle. Hyödyntäen Rico LeBrunin menetelmää, piirsin peuroista lukuisia harjoituskuvia eri asennoissa (liite 2). Mallikuvat helpottivat peuran anatomian ymmärtämistä. Lukuisien kuvien piirtämisen jälkeen peuran piirtäminen tuntui luonnollisemmalta ja lopputuloksena harjoittelun jälkeen peurat näyttivät aidommilta.

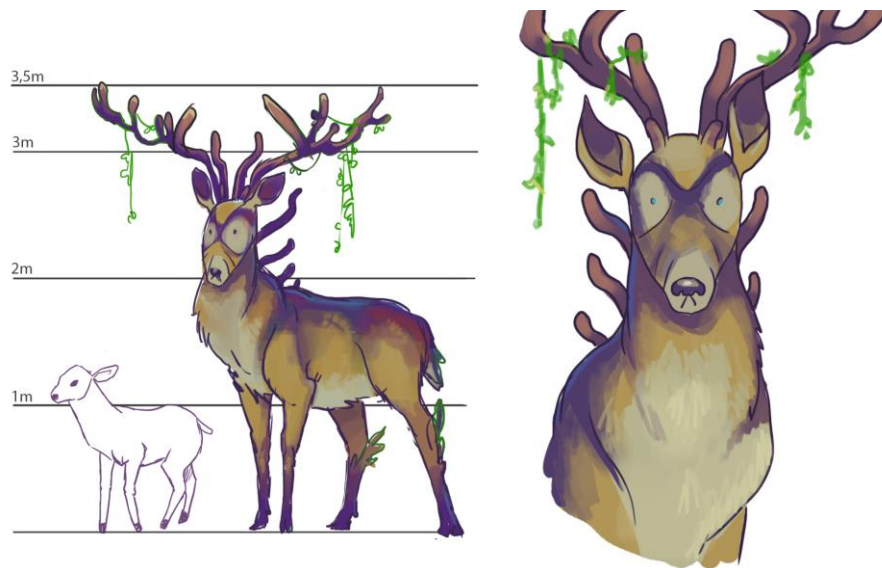
Luonnosteltaessa eläimiä asennon yliiioittelu tuo kuvaan lisää energiaa. Piirtämällä eläimiä pelkästään suoraan mallista tuottaa usein jäykkiä kuvia, mutta kääntämällä jalkaa hieman, asento herää eloon. Asennon lioittelu pätee siis myös ihmisten lisäksi eläimiin. Myöskin yksityiskohtien lisääminen, kuten kääntyneet korvat tai laajentuneet sieraimet, viestii eläimen itseilmaisua tarkemmin. (Metheney 2015, 112-113.)

Projektin tyylin mukaan peuroista piirrettiin sarjakuvamaisia, mutta harjoittelemalla realististen peurojen piirtämistä sarjakuvamaiset peurat näyttivät elävämmiltä ja uskottavammilta. Kuten aikaisemmin mainittiin, Chungille suunniteltiin kissamaiset silmät ja ruskeat hiukset, jotta hänet tunnistettaisiin peurana. Lisäksi nämä piirteet näyttävät hyvältä myös peuramuodossa (kuva 5). Alun perin suunniteltiin, että peuramuodossa Chungin kiikarit tarttuisivat uuden muodon sarviin kiinni. Näin hänet voitaisiin yhdistää aikaisempaan ihmismuotoon. Ideasta luovuttiin, koska se koettiin turhaksi. Katsoja ymmärtää kyllä, että kyseessä on sama henkilö. Näin myös silmille annettiin enemmän painoarvoa tekemällä kohtausten, jossa Chungin silmiä kuvataan huomattavasti intiimimmän.



Kuva 5. Chung peuramuodossa. Tarinan kannalta oli tärkeää, että Chungin silmät pysyvät kismaisina myös peuramuodossa.

Tarinassa isoin henki kuvattiin aluksi ihmismäisenä druidina, mutta ideasta luovuttiin ensimmäisen konseptikuvan jälkeen. Metsän muut olennot olivat alusta lähtien peuroja, joten suurimmasta hengestä tehtiin myös peura. Suuri henki on kuitenkin muita peuroja pidempi, koristeellisempi ja mystisempi (kuva 6).



Kuva 6. Suuri peura mittasuhteessa tavalliseen peuraan.

Suuresta peurasta haluttiin tehdä selvästi erilainen verrattuna muihin peuroihin. Se onnistui kokoeron lisäksi lisäämällä suurelle peuralle enemmän sarvia selkään. Peuralla on myös kasvillisuutta sarvissaan, hännässään ja takanivelissä. Värykseltään peurasta tehtiin muita kylmempi. Peuran kasvot ovat myös litteät ja sen silmät pienet tehden siitä uhkaavan näköisen. Suuressa peurassa korostuu animaation fantasia-teema.

5 ANIMATIC SUUNNITTELUN TUKENA

2D-animointi on prosessi, jossa animaation yksittäiset kuvat piirretään yksitellen. Tällainen animaatioprosessi on erittäin aikaa vievää ja jopa pienen pätkän animoimiseen menee satoja kuvia. Tämäkin on totta vain, jos animaatioissa on vain yksi hahmo. Jos kohtauksessa on enemmän kuin yksi hahmo, niin kuvia

tarvitaan useampi. Virheiden tekeminen tällaisessa prosessissa ei ole vain aikaa vievää, vaan myös kallista. (Pardew 2005.)

Kolmannessa luvussa keskityttiin animaatiotuotantoon kokonaisuutena. On selvää, että animaation tekeminen vaatii paljon valmisteluja ja suunnittelua ennen kuin yhtäkään virallista kuvaa animaatioon on piirretty. Käsikirjoituksen valmistumisen jälkeen siitä tehdään kuvakäsikirjoitus, joka sitten viedään kuvanmuokkausohjelmaan äänien kanssa. Nämä videot, animaticit auttavat hahmottamaan mahdollisia ongelmia ääniraidan ja grafiikan kanssa, ja niiden avulla pystytään myös suunnittelemaan kamera-ajoja ja kuvakulmia ennen virallista animaatiotuotantoa (Jolly 2006).

Budjetin hallintasyistä tärkeimmät visuaaliset päätökset tulee päättää ennen kuin virallinen kuvaaminen tai animoiminen aloitetaan. Tämä tarkoittaa sitä, että siinä vaiheessa, kun kallis animaation tekeminen aloitetaan, kaiken visuaalisen pitäisi olla jo suunniteltuna ja lukittuna, jotta tuotannossa ei mene aikaa hukkaan. Animaticin tekeminen, uusiminen ja hiominen on huomattavasti halvempaa kuin projektin loppupäässä tapahtuvien muutoksien tekeminen. (Cinefix 2015.)

Animaticin voi tehdä kahdella tavalla. Ensimmäinen vaihtoehto on kuvakäsikirjoituksen skannaaminen ja sen editoiminen videonmuokkausohjelmassa. Vaihtoehtoisesti riippuen projektista animaticia varten voi tehdä uudet kuvat tai 3D-mallit. Jos tässä vaiheessa tuotantoa hahmoista on konseptikuvia tai malleja, niitä voi käyttää animaticissa säästäen aikaa. Jos kysessä olisi 3D-animaatio, animaticin valmistautuessa alettaisiin tehdä hahmojen 3D-malleja. Opinnäytetyön animaatioissa oli kuitenkin päädytty jo alkuvaiheessa 2D-animaation menetelmiin, joten mallinnusta, tai siihen kuuluvaa riggausta, skinnausta tai teksturointia, ei tapahtunut. (Milic & McConville 2006, 122-128.)

Animaticiin lisätään tarkempia elementtejä, jotta lopputuloksena on video, joka sisältää hahmot, taustat, oikean asettelun, kameran kulmat ja liikkeet, jatkuvuuden ja perusvalaistuksen. Näin pystytään tarkistamaan hahmojen ja taustan vuorovaikutus, toistuvuus ja, että tarina kulkee oikeaan suuntaan. Jos kaikki on niin kuin pitää, tarinan voidaan lyödä lukkoon. Sitten siirrytään seuraavaan vaiheeseen eli animointiin. (Milic & McConville 2006, 76).

Animaatioprojektin animatic toteutettiin käsikirjoituksen pohjalta samaan aikaan, kun kuvakäsikirjoitusta tehtiin. Tämä johtui aikataulun kiireellisyydestä. Kuvakäsikirjoituksen ja animaticin samanaikainen valmistuminen mahdollisti kuitenkin kuvakulmien ja kohtauksien toimivuuden nopean testaamisen. Näin kuvakäsikirjoitusta pystyttiin kehittämään hyvissä ajoin ja virheitä saatiin karistua tehokkaasti pois.

Esituotanto on siis kriittisen tärkeä vaihe animaatioprojektissa, mutta se saa usein tylyn kohtelun. Russ Jolly (2006) on huomannut, että hänen asiakkaansa usein pitävät kuvaamista ja leikkaamista suuressa arvossa, mutta eivät ymmärrä esituotannon tärkeyttä onnistuneen projektin kannalta. Lisäksi Russ Jolly kommentoi, että hänen projektinsa eivät ole aina niin suuribudjettisia, että olisi varaa piirtää hyvälaatuisia kuvakäsikirjoituksia tai rakentaa komplekseja 3D-animaatioita. Sen sijaan kalliita menetelmiä soveltamalla ja skaalaamalla niitä oman projektin tarpeisiin sopivaksi, pystytään mahdollistamaan molemmat.

Kuten on todettu, animaation tekeminen on hidasta ja ennen kaikkea kallista. Esituotannon tärkeyttä ei voi laiminlyödä, sillä hätäily voi kostautua kalliiksi loppujen lopuksi. Huolellisesti tehty esituotanto ja animatic takaavat sujuvasti etenevän tuotantovaiheen.

5.1 Animaticin tekninen toteutus

Vaikka animatic on lähtökohtaisesti animoitu kuvakäsikirjoitus, sen animaatio ei ole saumatonta. Animaticissa näkyy miltä jokainen kohta näyttäisi pääpiirteittäin. Tuotannon puolella animaatiosta tehdään saumatonta piirtämällä pääasentojen (keyframe) väliin lisää kuvia (in-betweening). Animaatioprojektissa animatic on erityisen tärkeä ja sitä käytetään useissa animaatiostudioissa ja yrityksissä animaatiotuotannon aikana. Sitä kopioidaan, joten sen tulee olla riittävän tarkka. (Christiano 2007.)

Adoben After Effects on suosituin ohjelma animaticien tekemiseen, sillä se sisältää monia animaticin tekemiseen hyödyllisiä työkaluja, kuten nukketyökalun (puppet tool), jolla voidaan venyttää kuvia ja animoida niitä nopeasti. Ohjelmassa saa myös lisättyä helposti aikakoodin ja kohtausnumeron, sekä lasketua animaation kuvat (frame). Niin metsä vastaa –animaation animaticissa näkyy sen nimi, kohtauksen numero, aikaleima ja luku frameista (Kuva 7).

WIP-teksti (work in progress) animaticin vasemmassa ylälaudassa viestii, että työ on keskeneräinen. (Meroz 2013.)



Kuva 7. Animatic: WIP, nimi, kohtaus, aika ja framet.

Kohtauksien numeron lisääminen on tärkeää siksi, että sen avulla kohtauksia on helpompi seurata ja verrata käsikirjoitukseen. Pelkän aikaleiman lisääminen ei aina riitä. Palautetta on helpompi vastaanottaa, kun kohtaukset on nimetty näkyvästi. Joskus on tarpeen kommentoida kohtauksia kuvan tarkkuudella ja siksi on hyödyllistä, että animaticissa näkyy myös framet. (Meroz 2013.)

Kohtaukset on nimetty käyttäen kolmea numeroa (000) ja kohtaukset etenevät kymmenen luvun hyppäyksin. Ensimmäinen kohtaus on siis 010 ja toinen kohtaus on 020 ja niin edelleen. Tätä taktiikkaa hyödyntäen kohtauksien väliin on mahdollista lisätä uusia kohtauksia ilman, että kohtauksien numerointi menee hankalaksi. Näin kohtauksien 010 ja 020 väliin voi hyvin lisätä esimerkiksi kohtauksen 015. (Meroz 2013.)

Niin metsä vastaa -projektin kanssa animaticin tekeminen alkoi heti ensimmäisten kuvakäsikirjoitusruutujen valmistumisen jälkeen. Animaticin tekeminen jatkui aina sitä mukaan, kun uutta kuvakäsikirjoitusta tuli. Tässä vaiheessa hahmoista ja ympäristöistä oli riittävästi konseptikuvia, jotta animatic voitiin toteuttaa tekemällä uudet, tarkemmat kuvitukset.

Animaticissa kohtauksien kierrättäminen säästää aikaa ja resursseja varsinkin dialogikohtauksissa (Christiano 2007). Vaikka Niin metsä vastaa -animaatiossa ei ollut dialogeja, samojen kuvien kierrättämistä harjoitettiin ajoittain varsinkin tilanteissa, joissa hahmo ja ympäristö pysyivät samana, mutta kuvakulmaa muokattiin rajaamalla se uudelleen. Kuvien kierrättäminen aiheutti kuitenkin ajoittain ongelmia hahmojen tunteiden viestinnässä. Kierrätetyt kuvat eivät ilmaisseet tilanteelle ominaista tunnetilaa riittävän selkeästi jättäen kohtauksen puutteelliseksi. Virheet saatiin korjattua katsojapalautteiden myötä.

Animaticissa ei ole epätavallista käyttää sekamenetelmiä. Nickelodeonin *The Legend of Korra* animaticissa käytettiin (Korra-avata.ru 2014) valmiita väritettyjä konseptikuvia, piirrettyjä luonnoksia sekä 3D-malleja. Värejä käytettiin korostamaan liikkeitä ja massoja. Partikkeliefektit kuvattiin väreillä ja ajoittain hyödyntäen 3D-partikkeleita kuvien sijaan. 3D:tä hyödynnettiin myös kohtauksissa, joissa geometrian animoiminen oli helpompaa 3D:n keinoin. Animaation laatu ei ollut saumatonta, mutta tärkeimmät liikkeen kohdat kuvattiin ajoitettuna valmiin ääniraidan kanssa. Liikkeen saumattomuuden takia animaticia pitää tarkentaa lisäämällä aputekstejä ja nuolia, jotka tarkentavat kohtausta ja antavat liikkeelle vaaditut yksityiskohdat. Esimerkiksi, jos hahmo nyökkää, niin päänliikettä on kätevämpi kuvata ylös ja alas nuolilla. (Kanaal van 12mirri 2009)

5.2 Kameran kuvakoot

Animatic on animoitu kuvakäsikirjoitus, mikä tarkoittaa, että myös animaticia tehdessä tulee osata käyttää kameraa ja kuvakokoja. Projektin kuvakäsikirjoitus ja animatic tehtiin samaan aikaan, mikä tarkoitti sitä, että osa kohtauksista toteutettiin ensin animatic-versiona ja sitten siirrettiin kuvakäsikirjoitukseen. Kohtauksien testaaminen videona mahdollisti monipuolisen kamerankäytön suunnittelun. Kuvakokojen ymmärtäminen auttoi myös molempia tekijöitä ilmaisemaan kohtauksia tarkemmin ennen niiden piirtämistä. Tästä syystä kuvakokojen ymmärtäminen on alan standardi. (Christiano 2007.)

Kuva-alan rajausta helpottaa kansainvälinen 8-portainen kuvakokojärjestelmä, joka perustuu ihmisen mittasuhteisiin. Kuvakoot ja vastaavat englanninkieliset termit ovat yleiskuva (extreme long shot), laaja kokokuva (long shot), kokokuva (full shot), laaja puolikuva (long medium shot), puolikuva (medium shot),

puolilähikuva (medium close-up), Lähikuva (close-up) ja erikoislähikuva (extreme close-up) (kuva 8). OTS-kuvassa (over the shoulder) kuvataan keskus-televan näyttelijän kasvoja toisen näyttelijän olkapään yli. OTS-kuvakokoa käytetään usein pareittain. Näin molempien näyttelijöiden kasvot näytetään peräkkäisissä kohtauksissa. Elokuva- ja animaatiotuotannossa lajista riippumatta on tärkeää osata kuvakokojen termit, sillä niitä käytetään toistuvasti kohtauksien yhteydessä. Kuvakokoja käytetään myös käsikirjoituksessa. (Cristiano 2009, 106; Elokuvantaju 2011)



Kuva 8. Kuvakoot. Vasen palsta, ylhäältä alas: yleiskuva, laaja kokokuva, kokokuva ja laaja puolikuva. Oikea palsta, ylhäältä alas: puolikuva, puolilähikuva, lähikuva ja erikoislähikuva. (Yle 2006.)

Kokeneen käsikirjoittajan Sherm Cohenin (2012) tapa tehdä kuvakäsikirjoitusta ja käyttää eri kuvakokoja on edetä kohtauksissa sisäänpäin. Käytännössä se tarkoittaa, että kohtaus aloitetaan suurimmalla kuvakoolla eli avauskuvalla. Sen jälkeen siirrytään asteittain pienempään kuvakokoon tuoden tarinaa lähemmäksi, kunnes lopulta näytetään hahmosta erikoislähikuva. Kuvakoossa mennään taaksepäin vasta, kun esitellään uutta tai lisää informaatiota. Tämä menetelmä toimii, koska se jäljittelee sitä, miten ihmiset havaitsevat asioita päivittäin.

Avauskuva avaa katsojalle paikan ja ajan. Piirretyissä joka kerta, kun paikka tai aika muuttuu, näytetään avauskuva paikasta, johon ollaan siirtymässä tai minne toiminta on menossa. Sama koskee myös televisiosarjoja. Avauskuvas-
vassa kerrotaan paikan ja ajan lisäksi vuodenaika. Käsikirjoituksessa ei aina

mainita avauskohtausta, mutta se tulee kuvakäsikirjoittajana tunnistaa. (Cristiano 2009, 106.)

Puolikuva on monipuolisin kuvakoko. Siinä hahmo kuvataan puolestavälistä ylöspäin tai alaspäin jättäen tilaa toiminnalle. Sitä on turvallista käyttää lähikuvien ja kokokuvien välissä. Jos kohtaaminen jatkuu pitkään, niin välillä on hyvä muistuttaa katsojaa ympäristöstä ja asioiden yhteyksistä näyttämällä kokokuva tilanteesta. (Sherm Cohenin 2012.)

Lähikuvissa näytetään hahmoa henkilökohtaisemmin. Lähikuva kasvoista päästää katsojat lähemmäksi hahmon ajattelua. Erikoislähikuvissa näytetään katsojalle tiettyjä yksityiskohtia. Kuvassa voi näkyä kirjoitusta tai hahmon silmä. Erikoislähikuvalla voidaan myös painottaa tiettyä kohtausta dialogista. (Cristiano 2009, 108.)

Hyppäyksiä kannattaa tehdä korkeintaan kahden kuvakoon välein. Liian radikaali kuvakoon muutos on katsojalle hämmentävä ja saa tapahtumat vaikuttamaan epäloogisilta. Myöskin liian vähän muuttuva kuvakoko voi olla hämmentävä ja näyttää siltä kuin kuvassa tapahtuisi hyppäys laidasta toiseen. (Pesonen 2014.)

Kohtauksia suunniteltaessa on tärkeää pitää mielessä, että mitä katsojan tarvitsee nähdä juuri nyt. Jos päähenkilö tekee jotain hassua, niin tilannetta voi painottaa näyttämällä reaktio-otos hahmon ympärillä olevista ihmisistä, jotka seuraavat tilannetta ihmetellen. Tällaisissa kohtauksissa voi hyvin hyödyntää erikoislähikuvia hahmojen silmienpyöräytyksistä. (Sherm Cohenin 2012.)

5.3 Tunteiden visualisointi ja ajoitus

Hahmoa animoitaessa täytyy muistaa, että hahmon piirtotyylillä tiivistää tämän persoonallisuutensa jo yhdellä silmäyksellä. Ulkoisen muodon perusteella on helppo arvioida, miten hahmo kävelee, puhuu, heittää palloa tai reagoi asioihin. Hahmon kasvot kertovat eniten sen luonteesta. Kasvojen luonteen perusteella on helppo päätellä, onko hahmo vilpitiön vai vilpillinen. (Stanchfield 2009.)

Animaatiossa suurin haaste on saada animaatio näyttämään aidolta ja ymmärrettävältä. Ennen kuin tunteita voi ilmaista, täytyy ymmärtää, mitä tunteet ovat. Aluksi täytyy ymmärtää, kuinka laajassa skaalassa tunteita on. Vahvoja

tunteita, kuten vihaa on helppo kuvata, mutta mietteliäisyys on haastavampi. Sama koskee kaikkia epäselviä ja hellävaraisia tunnetiloja, jotka saattavat jäädä helposti katsojalta huomaamatta. (Pardew 2007.)

Yleisin keino painottaa hahmojen tunteita on kyseisen tunnetilan raju liioittelu. Liioittelemalla helpotetaan tunteen ymmärtämistä, sillä katsojan on helpompi hahmottaa tunne, kun se on selkeästi liioiteltu. Esimerkiksi masentunutta hahmoa voi liioitella laskemalla tämän hartiat kunnolla alas, niin se lisää masentuneisuuden voimaa ja ilmaisee hahmon alhaisen tuntemuksen selkeämmin. Usein ilman liioittelua katsoja ei havaitse hahmon tuntemaa tunnetta kokonaisuudessa. (Pardew 2007.)

Animaatiossa hahmojen tunteita voi aina liioitella. Se on yksi animaatiokeinojen hyviä puolia, mutta se voi koitua myös kiroukseksi. Liialla liioittelulla katsoja ei osaa sympatisoida hahmoa ja eri tilanteita. Sen takia on tärkeää osata käyttää liioittelua ajoittain ylläpitäen realistisen käytöksen ja liioittelun tasapainoa. Näin animaatio pysyy uskottavuuden rajojen sisällä. (Pardew 2007.)

Liioittelulla tulee olla kontrasti ja tarkoitus, jotta se toimii. Kontrastilla tarkoitetaan sitä, että sitä käytetään tasapainossa ei-liioiteltujen kohtien kanssa, kuten aikaisemmin mainittiin. Jos jokainen kohtaus on liioiteltu, niin toisin sanoen mikään ei ole. Sama vaikutelma tulee näytelmästä, jossa näyttelijät huutavat jatkuvasti toisilleen koko esityksen ajan. Silloin huutaminen menettää painostuksensa ja muuttuu mitättömäksi. Tällaisessa tilanteessa kuiskaaminen muuttuu vahvaksi, sillä se on kontrasti huutamiselle. (Pardew 2007.)

Tarinan viestin ymmärtämistä haluttiin testata ennen yksityiskohtaisempaa hiomista, joten pyysimme pientä yleisöä antamaan meille välipalautetta animaticista. Välipalautteessa huomattiin, että ensimmäinen raakaversio ei ollut riittävän yksityiskohtainen ja hahmojen tunteet jäivät katsojille ajoittain epäselviksi vaikuttaen tarinan ymmärrykseen negatiivisesti. Isoin esimerkki on Chungin muodonmuutos, jonka jälkeen tarina painottaa, että Chung on sen jälkeen hämillään, mistä johtuu sitä seuraava hyökkäys. Animaticissa reaktiota kuvattiin kierrättämällä peurakuvaa myöhemmästä kohtauksesta, joka ei ilmaissut tarinan kannalta oleellista hämmennystä jättäen kohtauksen epäselväksi. Katsojien mielestä Chungin reaktio oli vihamielinen ja katkera, vaikka käsikirjoituksessa haettiin hämmennystä ja itsepuolustusta.

Hahmojen tunteiden lisäksi taustoilla on suuri merkitys tunteiden viestimisessä. Hahmon yhdistäminen taustaan tuntuu helpolta ajatukselta, mutta todellisuudessa on olemassa useita elementtejä, jotka animaattorin tulee ottaa huomioon, jotta hahmo näyttää siltä kuin kuuluisi taustaan. Vaadittavia elementtejä ovat perspektiivi, kontrasti, tyyli, väri ja valaistus. (Pardew 2007, 134.)

Väärä perspektiivi hahmolla ja taustalla saa hahmon näyttämään irtonaiselta. Perspektiivin ylläpitäminen ei ole vaikeaa, mutta vaatii silti perspektiivin ymmärtämisen. Perspektiivin kanssa pitää olla johdonmukainen myös silloin, jos hahmoja on useampi, eikä hahmojen perspektiivi saa olla erilainen samassa asetelmassa. Tarkistamalla ajoittain animaatiohahmon perspektiivin verrattuna taustaan voidaan välttyä perspektiivin vaihtumiselta. Disneyn animaattori Walt Stanchfield (2009) korostaa, että perspektiivi on niin suuri osa piirtämistä, että sen laiminlyöminen ei ole mahdollista, jos taitoa haluaa kehittää. (Pardew 2007, 135.)

Kontrastin avulla hahmo saadaan erottumaan taustasta. Värittämällä hahmon taustaa vaaleammaksi, se ponnahtaa katsojan silmään valöörikontrastin avulla. Toinen keino erottaa hahmo taustasta on liikekontrastin kautta. Ihmisen katse ohjautuu automaattisesti pienintäkin liikettä kohti, joten pitämällä hahmo jatkuvassa pienessä liikkeessä, se on helpompi huomata. (Pardew 2007.)

Animaation tyylin tulisi olla myös johdonmukainen. Hahmon tyyli ei saa olla radikaalisti erilainen verrattuna taustaan. Aikaisemmin mainittu model pack, joka suunnitellaan esituotantovaiheessa, pitää sisällään kuvitukset hahmoista ja taustoista. Paketin ohjeita seuraamalla tyyli pysyy johdonmukaisena animaation läpi. Animaatioprojektissa taustamaalaaajia voi olla useampia, joten tästäkin syystä tyyliopas on tärkeä työkalu tyylin ylläpitämiseen. (Pardew 2007; Milic & McConville 2006, 58.)

Ajoituksen avulla varmistetaan, että kohtaukset, jotka sisältävät saman infon liittyen hahmon sijaintiin, vaatteisiin ja lavasteisiin, pysyy johdonmukaisina, kun kohtauksia leikellään (Milic & McConville 2006). Animaation ajoitus oli aluksi liian nopea johtuen ääniraidan puutteesta. Lisäämällä tunnelmaa luovan musiikin, animaation ajoittaminen helpottui ja kohtauksista tuli oikean pituisia.

Huonolta jatkuvuudelta vältytään ajattelemalla kohtauksia järjestyksessä eikä yksittäisinä otoksina. Animaatiota, jossa on huono jatkuvuus, on tuskallista katsoa. Hyvä jatkuvuus sen sijaan auttaa katsojia syventymään tarinaan ja animaation maailmaan. Helpoin tapa varmistaa, että animaatiossa ylläpidetään hyvää jatkuvuutta, on huomioida paikka, aika, suunta, vaatteet ja äänet. (Wyatt 2010, 108)

Animaatiossa paria kohtausta piti muuttaa jälkikäteen, sillä niistä puuttui johdonmukaisuus. Huomattavin ristiriita tuli alun juoksu kohtauksessa, jossa juoksu suunta oli alusta lähtien vasemmalta oikealle. Yksi kohtausta kuitenkin vaihtoi suunnan oikealta vasemmalle aiheuttaen hämmennystä. Kohtauksen kääntäminen peilikuvaksi korjasi tilanteen.

5.4 Animaation painovoima

Animaatio on sarja peräkkäisiä kuvia piirretyistä hahmoista ja esineistä saaden ne näyttämään liikkuvilta. Elokuva toistetaan nopeudella 24 kuvaa sekunnissa ja se saa yksittäiset kuvat näyttämään yhtenäiseltä ihmisen silmissä. Esimerkiksi kohtausta liikkuvasta autosta näyttäisi yksittäisissä kuvissa samalta. Auto on sama joka kuvassa, mutta hieman eri paikassa riippuen ajoituksesta. (Pardew & Wolfley 2005.)

Animaattori hallitsee eri kuvien välisiä eroja animaatiossa. Se on suhteellisen yksinkertaista, jos ajatellaan kilpaa ajavia autoja, mutta muuttuu huomattavasti hankalammaksi, kun kyseessä onkin animoituva ihmishahmo. Aikuisessa ihmisessä on 206 luuta, joita ohjaa 650 eri lihasta. Jopa yksinkertaisimmat liikkeet kuten istuminen ja kääntyminen ovat monimutkaisia. Tämän takia animaatiota tehdessä on tärkeää opiskella liikettä katsomalla videoita ja tutkimalla niitä ensin monipuolisesti. (Pardew & Wolfley 2005.)

Realistisen liikkeen animoimista edellyttää myös fysiikan peruslakien ymmärtäminen. Ymmärtämällä nämä lait animaatiosta pystytään tekemään uskottavampaa ja hahmot saadaan liikkumaan monipuolisemmin. Fysiikan ymmärtäminen on myös välttämätöntä hyvän ajoituksen ja rytmityksen kehittämiseksi. (Pardew 2007.)

Mekaniikan I peruslaki eli jatkuvuuden tai liikkeen laki (myös Newtonin laki) koskee vapaita kappaleita, jotka eivät ole vuorovaikutuksessa muiden kappaleiden kanssa.

leiden kanssa. Lain mukaan kappale liikkuu suoraviivaista liikettä vakionopeudella tai pysyy paikoillaan, jos siihen ei vaikuta ulkoisia voimia. (Kurki-Suonio & Kurki-Suonio 2000.)

Esimerkiksi pesäpallopelissä, kun syöttäjä heittää pallon, heittoon käytetään voimaa, jotta se liikkuu eteenpäin. Jos lyöjä osuu mailalla palloon, uusi voima (maila) muuttaa pallon liikkeen suunnan korkealle ilmaan. Painovoima taas pakottaa pallon laskeutumaan maata kohti, sillä ilman painovoimaa pallo seilaisi eteenpäin loputtomasti. Myös ilman vaihtuvaa ulkoista voimaa (mailaa) pallo liikkuisi eteenpäin, kunnes osuisi räpylään, jolloin liike pysähtyisi sitten räpylän voimasta. Näin lukuisat eri voimat vaikuttavat pallon liikkeeseen. (Pardew 2007.)

Animaatiossa tämä näkyy niin, että hahmo joutuu käyttämään energiaa liikkumiseen. Sitä voi tehostaa jättämällä osan hahmosta ”paikoilleen”. Esimerkiksi, kun hahmo aloittaa kävelyn, sen käsissä ja päässä voi olla pieni viive ennen liikkeeseen yhtymistä. Tätä kutsutaan toissijaiseksi liikkeeksi ja sitä käytetään lähes kaikessa hahmoanimaatiossa. (Pardew 2007.)

Liikkuminen kuluttaa myös energiaa. Vartalo toimittaa tämän energian lihaksien liikkeenä. Käsissä ei ole jännitystä kävelyn aikana, mutta jaloissa on. Se näkyy jalkojen lihaksien ”kiinteytymisenä” käsiin verrattuna. Liikkeen paino on parhaiten havaittavissa, kun ihminen kävelee paljain jaloin. Kun toinen jalka kannattelee koko ruumiin painoa samalla kuin toinen jalka on ilmassa, painoa kannatteleva jalka on huomattavasti litteämpi painosta verrattuna ilmassa olevaan jalkaan. (Pardew & Wolfley 2005.)

Newtonin toinen laki eli dynamiikan peruslaki sanoo, että mitä suurempi on kappaleeseen kohdistuva voima, sitä suurempi on kiihtyvyys, jonka se kappaleelle aiheuttaa (Kurki-Suonio & Kurki-Suonio 2000). Sillä tarkoitetaan käytännössä sitä, että kappaleen liike ja kiihtyvyys ovat täysin suhteessa siihen kohdistuvan voiman määrään. Palaten aikaisemmin mainittuun pesäpalloskenarioon, jossa pallo vaihtaa liikkeen suuntaa, kun maila osuu siihen, pallon uusi suunta määräytyy pallon alkuperäisen kiihtyvyyden ja suunnan törmäyksestä mailan heilautuksen aiheuttavaan voimaan ja kulmaan antaen pallolle uuden suunnan ja vauhdin (Pardew, 2007). Uusi suunta on yhdistelmä aikaisempien

kappaleiden (maila ja pallo) suunnista. Edellä mainitun ymmärtäminen on tärkeää animaation kannalta sen takia, että liikkeen tulee seurata luonnonlakeja, jotta se on uskottavaa (Pardew 2007). Näin animaatio saadaan tuotua eloon.

Newtonin kolmas laki, eli voiman ja vastavoiman laki on myös animaation kannalta tärkeä (Pardew 2007). Voiman ja vastavoiman laki sanoo, että jos kappaleeseen vaikuttaa voimallaan ulkopuolinen kappale, niin kappale vaikuttaa myös ulkopuoliseen kappaleeseen yhtä suurella, mutta suunnaltaan vastakaisella voimalla (Kurki-Suonio & Kurki-Suonio 2000). Animaatiossa lakia noudatetaan usein tilanteissa, joissa hahmo juoksee puuhun tai vastaavaan esteeseen: törmättyään puuhun juoksunopeuden voima siirtyy puuhun ja sama määrä voimaa siirtyy puusta juoksijaan heittäen tämän selälleen maahan (Pardew 2007).

Fysiikkaa on helppo soveltaa animaatioon, kun aluksi ymmärtää miten se toimii oikeassa elämässä. Animaatiota tehdessä on ymmärrettävä myös, että useimmat katsojat odottavat animaatiohahmojen reagoivan ja toimivan näiden lakien mukaisesti, vaikka eivät itse lakeja välttämättä ymmärtäisikään.

Toiseksi, seuraamalla ja liioittelemalla lakeja ja reaktioita, voidaan hahmojen käytöstä painottaa halutusti. Kolmanneksi rikkomalla näitä sääntöjä, voidaan luoda uniikkeja reaktioita. Esimerkiksi tilanteessa, jossa kahden hahmon juostessa toisiinsa vain toinen lentää nurin, voi päätellä, että toinen hahmo on selvästi painavampi tai vahva kuten teräsmies. (Pardew 2007.)

Niin metsä vastaa – animaatiossa ensimmäinen minuutti painottuu päähenkilöiden juoksukohtaukseen, jossa toinen on reppuselässä. Toisen kantaminen reppuselässä on nivelille stressaavaa ja se näkyy luonnollisesti kantavan hahmon tasapainossa ja ryhdissä. Hyödyntäen aikaisemmin mainittuja fysiikan lakeja, kohtauksesta tehdään uskottava. Näin liikkeellä tuetaan myös tarinaa, jossa kantaminen kuvataan raskaaksi.

Kannettaessa painavia tai suuria esineitä vartalon täytyy tehdä säätöjä tasapainon ylläpitämiseksi (Pardew & Wolfley 2005). Kuvassa 9 näkyy miten vartalon pitää kompensoida toisen ihmisen massaa ja painoa. Chungin paino sijoittuu Amen hartioille, joten molemmat, hartiat ja lantio liikkuvat eteenpäin tukemaan sitä. Chungin kantaminen ei aiheuta painon siirtymistä oikealle tai vasemmalle, koska paino jakautuu tasaisesti. Sen sijaan Amen täytyy nojata eteenpäin välttääkseen taakse kaatumisen.



Kuva 9. Ame kantaa Chungia reppuselässä. Vasemmanpuolinen kuva on epärealistinen, kun taas oikeanpuoleisessa Ame kompensoi Chungin painoa nojautumalla eteen.

Realistisen animaation tekeminen edellyttää siis fysiikan ymmärtämistä. Kaikki animoitavat osat ihmisen vartalossa eivät kuitenkaan reagoi liikkeeseen yhtä vahvasti. Osa vartalosta aloittaa liikkeen ja toiset liikkuvat liikkeen mukana. Nämä liikkeet voi jaotella eri termeihin. *Ensisijainen liike* (primary) on hahmon pääliike, joka mahdollisesti vaikuttaa muihin vartalon osiin aiheuttaen *toissijaisen liikkeen* (secondary). *Päällekkäinen liike* (overlapping) kattaa vetämisen ja viiveen aiheuttamat liikkeet, jotka tuovat kokonaisuudelle volyyymia ja painoa. Lopuksi *läpivievä liike* (follow-through) viimeistelee liikkeen vähitellen, jotta liike ei pysähdy kuin seinään. (Beiman 2010, 56.)

Yleisin lähestymistapa on aloittaa animaation tekeminen suunnittelemalla ensisijainen, toissijainen ja päällekkäinen liike aluksi jättäen läpivievän liikkeen lopuksi. Läpivievä liike voi olla esimerkiksi hahmon viitta tai hiukset. Suunnittelemalla aluksi hahmon yleisen liikkeen, läpivievä liike on helpompi lisätä tuomaan liikettä ja volyyymia. (Beiman 2010, 60.)

Animaation kautta kaksi täysin samanlaista hahmoa voi vaikuttaa erilaisilta. Vaihtamalla vartalon asennetta ja ajoitusta samankokoisista ja näköisistä hahmoista voi tehdä luonteeltaan erilaiset. Hahmon liikkeeseen voi vaikuttaa myös ikä tai mahdollinen sairaus. Hyvin suunnitellut hahmot ovat edellytys onnistuneelle hahmoanimaatiolle. (Beiman 2010, 62, 65.)

Erilaiset hahmot liikkuvat myös eri tavalla. Tietokoneanimaatiossa hahmon painon aiheuttamat vääristymät jäävät helposti huomaamatta. Käsien piirityksessä animaatiossa vääristymää syntyy helpommin, mutta sen sijaan hahmon

muoto saattaa mennä rikki. Painoa ja hahmon massaa voi välittää kahdella tavalla: vääristämällä hahmoa tai sen ruumiinosia ja vääristämällä esineitä, joiden kanssa hahmo on tekemisissä. Paino välittyy vaihtamalla päällekkäisen liikkeen ajoitusta heti kontaktin jälkeen. Esimerkkinä pienen hiiren viikset ja korvat heilahtavat mahdollisen loikan jälkeen, mutta sen vartalo ei lytisty kasaan. Jos hiiri hyppää juuston päälle, sen massa ei vaikuta juustoon lainkaan. Vastakohtaisesti, jos norsu hyppäisi juuston päälle, aluksi sen maha leviäisi hetkellisesti maahan iskun seurauksena. Toiseksi juusto sen alla litistyi. Oikeat norsut eivät hypi, mutta animaatiossa kaikki on mahdollista. (Beiman 2010, 64, 65)

Fysiikan ymmärtämisellä on siis suora vaikutus animaation laatuun ja sen uskottavuuteen. Mallivideoita tutkimalla animaatiota pystytään opiskelemaan ja näin saadaan todenmukainen liike, joka vakuuttaa katsojat. Hahmojen käyttäytymisen tulee olla vähintään yhtä realistista kuin sen itselleen asettama tyylisuunta on.

5.5 Hahmojen performanssi

Niin metsä vastaa -animaatiossa oli useita tunteikkaita kohtauksia, joiden suunnittelua ja toteutusta mietittiin useaan otteeseen. Animaatiossa on väliä, käveleekö hahmo sirkukseen vai sähkötuoliin. Hahmo ilmaisee tunteensa myös liikkeessä. (Beiman 2010, 42.)

Animaation alkupuolisko käsitteli päähenkilöiden matkaa metsän läpi. Chung oli painava Amen reppuselässä, minkä vuoksi Ame ei voinut juosta nopeasti huolestaan riippumatta. Ame myös hengästyivät ajan myötä kulkiessaan syvemmälle metsään aiheuttaen kompastumisen ja molempien loukkaantumisen. Chung oli loukkaantunut, minkä vuoksi häntä kannettiin reppuselässä alun alkujaan. Alun perin animaticissa Chungin haavoja ei kuvitettu tarpeeksi selkeäksi, mikä aiheutti hämmennystä katsojatestissä. Tästä syystä Chungin loukkaantumista painotettiin lisäämällä alkuun enemmän selkeitä ruhjeita.

Juoksun aikana Ame muistelee tunteikkaita hetkiä ystävänsä kanssa. Takauksissa näkyy, että Ame on päättäväinen ja hieman kovapäinen luonteeltaan, kun taas Chung on huolehtivainen ja rennompi. Takauksissa näkyy myös, että Ame on ollut kerran itse se, johon on sattunut. Tämän inspiroimana Ame on päättäväisempi kantaessaan loukkaantunutta Chungia turvaan. Hätäily näkyy

Chungin toissijaisessa liikkeessä eli heilumisessa, jota tapahtuu Amen juoksiessa. Ame joutuu myös korjaamaan Chungin asentoa kesken juoksun välttääkseen ystävänsä putoamisen.

Kompastumisen ja putoamisen jälkeen Ame kerää hetken ajatuksiaan kasaan, kunnes havahtuu siihen, että Chung on loukkaantunut pahemmin. Ame ryömii hätäisesti ystävänsä viereen ja nostaa tämän syliinsä. Elämä hiipuu pois Chungin silmistä, minkä jälkeen Ame suree ystäväänsä laskemalla päänsä alas pettyneesti.

Putoamista seuraa tunteikas kohtaaminen ystävän menettämisestä, joten oli tärkeää, että putoamista ei kuvata koomisesti. Koomisuudelta vältyttiin jättämällä pois kohtaaminen itse putoamisesta. Näin animaatiossa näkyy, että Ame kompastuu ja aloittaa kaatumisen, mutta kierii jo maahan paikoilleen seuraavassa kohtauksessa. Näin kohtaaminen on äkkinäinen ja yllättävä, mikä tukee tarinaa ja tilanteen nopeutta.

Chungin menettämisen jälkeen metsän peurat kokoontuvat aukiolle. Ympäristö kirkastuu ja suuri peura astelee esiin katsoen poikia. Peuran eleistä haluttiin tehdä hillittyjä ja täten hitaita, jotta tämä vaikuttaisi arvokkaammalta.

Animaation keinot ovat loistava tapa kuvata hahmon ulkomuodon tai luonteen muodonmuutosta (Beiman 2010, 142). Peurojen ilmestymisen jälkeen alkaa Chungin parantuminen ja muodonmuutos. Kohtaaminen tapahtuu metsän keskellä sijaitsevalla aukiolla suurien kivien ympäröimänä. Ame katsoo suurta peuraa pyytävästi, minkä jälkeen muodonmuutos alkaa. Chung nousee ilmaan ja muuttuu peuraksi.

Muodonmuutos on metafora parantumiselle, kuolemalle sekä uudelleensynty miselle. Tarina sitä ennen ei vihjaile muodonmuutoksesta, vaan se tapahtuu yllättäen, joten siitä haluttiin tehdä riittävän iso kohtaaminen. Näin muodonmuutos ei tapahdu liian nopeasti katsojien silmissä, vaan he näkevät koko muodonmuutoksen, kuten Disneyn Kaunottaressa ja Hirviössä (1991) (kuva 10).



Kuva 10. Disneyn Kaunotar ja Hirviö 1991

Disneyn Kaunotar ja Hirviö -elokuvan (1991) lopussa Hirviö muuttuu ihmiseksi rikottuaan kirouksensa. Kohtaus on aluksi surullinen, sillä Hirviö vaikuttaa tekeväen kuolemaa. Pian hän kuitenkin nousee ilmaan, kietoutuu viittaansa ja muuttaa muotoaan ihmiseksi.

Kaunottaren ja Hirviön (1991) tapaan Chung nousee ilmaan kuin ei painaisi mitään. Tämä lisää kohtauksen dramaattisuutta. Muiden läsnä olevien hahmojen reaktiot näytetään muodonmuutoksen seassa, jotta tilanne ei etene liian nopeasti katsojan silmissä. Ame on luonnollisesti yllättynyt ja jopa hieman varuillaan. Vastakohtaisesti suuri peura ei muuta ilmettään, vaan katsoo tilannetta kylmän rauhallisesti.

Muodonmuutos koostuu useammasta kohtauksesta, jossa kuvataan Chungia eri kuvakulmista. Aluksi hänet kuvataan kokokuvassa, jossa Ame näkyy hieman taustalla. Seuraavaksi näytetään kokokuva ilmassa pyörähtämisestä, jonka jälkeen erikoislähikuvat käden ja kasvojen muodonmuutoksista. Lopuksi Chung laskeutuu puolilähikuvassa maahan pitäen yllä vielä hieman jännitystä. Seuraava kohtaus on yleiskuva tilanteessa, jossa Chung on muuttunut täysin peuraksi.

Muodonmuutoksen aikana aikaisemmin mainitussa erikoislähikuvassa Chungin kasvot muuttuvat pojan kasvoista peuran kasvoiksi (kuva 11). Tässä kuvasarjassa näkyy selkeästi, että Chung muuttui peuraksi. Muodonmuutos tapahtuu kohtauksessa kuitenkin toissijaisena liikkeenä, sillä Chungin päänheilautus

on ensisijainen liike. Muodonmuutos loppuu, kun Chungin pää laskeutuu takaisin alas. Samalla hänen hiuksensa ovat muuttuneet peuran korviksi ja iho karvapeitteeksi. Ihmisestä peuraan muodonmuutoksessa on tärkeämpää seurata liikkeen rataa ja siluetteja eikä yrittää kirjaimellisesti muuttaa ihmisen anatomiaa kuva kovalta peuran anatomiaksi (Beiman 2010).



Kuva 11. Chungin muodonmuutos seuraa pään heilahduksen liikettä.

Muodonmuutoksen jälkeen Ame ilahtuu nähdessään ystävänsä taas elossa. Ame lähestyy peuraksi muuttunutta Chungia aikeissa syleillä tätä, mutta Chung pelästyy ja työntää sarviaan Amea kohti. Tilanne muuttui käden kääntäessä taas surulliseksi. Chung katsoo Amea hetken silmiin, minkä jälkeen hän poistuu syvemmälle metsään jättäen Amen yksin suremaan ystävänsä menettämistä.

Torjumiskohtausta varten referenssimateriaalia haettiin videoista, joissa peurat taistelivat tai puolustivat itseään. Hyödyllisimmässä videossa peura ja lemmikkikoira leikkivät (nsnfarm 2014) takapihalla. Videossa näkyi useaan otteeseen, miten peura hyppäsi etukenoon työntäen sarviaan eteenpäin. Peuran häntä nousi samalla pystyyn ja etujalat tömähtivät rajusti maahan. Nopeasti tuuppauksen jälkeen peura otti askelen taaksepäin ja jäi katsomaan koira uteliaasti. Huomiota herätti myös peuran tapa liikkua läpi videon. Peura otti usein pari askelta ja jäi sitten seisomaan paikoilleen. Hetken tutkimisen jälkeen peura otti taas kaksi askelta ja jäi uudelleen paikoilleen tutkimaan tilanteen etenemistä. Peura nuoli myös huuliaan useasti ja pyöritti korviaan.

Torjuminen oli yksi tarinan merkittävimmistä kohtauksista, joten siihen haluttiin panostaa animaticissa. Se animoitiin poikkeuksellista sulavammaksi lähinnä

harjoituksen takia. Näin peuran käytöstä ja reaktiota saatiin hiottua halutuksi. Reaktiokohtauksessa Chung hypähtää Amea päin työntäen sarviaan alas, minkä jälkeen hän nostaa päänsä ja peruttaa askeleen verran taaksepäin (liite 3). Peuran reaktion animoimista helpotti aikaisemmin tehdyt anatomiaharjoitukset. Niiden avulla peuran liikettä pystyttiin purkamaan palasiksi ja lopputuloksena peura eläytyy tilanteessa häntäänsä myöten.

Loppukohtauksessa Ame istuu poikien turvapaikassa yksin surullisena, kunnes kääntyy nähdäkseen Chungin metsän reunalla. Chung katsoo Amea hetken ja kääntyy sitten takaisin metsään. Lyhytanimaatio loppuu Amen lievään hymyyn jälleennäkemisestä. Loppukohtauksessa aurinko laskee ja aikaa on selvästi kulunut, mutta tarkkaa ajankulua ei voi kohtauksesta päätellä. Amella on samat vaatteet, joten tuskin on mennyt vuosia.

6 KATSOJAPALAUTE

Esituotannon aikana on tärkeää, että projektin etenemisestä saa palautetta (Milic & McConville 2006, 121). Animaticia tehdessä moneille näkökohdille on helppo sokeutua, joten ulkopuolisten silmäparien palaute on elintärkeää. Tästä syystä heti ensimmäisen animaticin valmistumisen jälkeen sitä näytettiin yleisölle. Pyysimme noin 15 yli 20-vuotiasta ihmistä katsomaan animaticin ja vastaamaan annettuihin kysymyksiin (liite 4). Kysymykset liittyivät animaation tuomiin mielikuviin. Katsojat vastasivat nimettömästi kommentoiden myös tarinaa ja animaticin laatua.

Animaticin tyyli sai kehuja, kuten myös hahmojen ja peuran design. Tyyli muistutti katsojia Disneyn elokuvista, Legend of Zelda -peleistä ja Studio Ghiblin animaatioista. Hahmojen isosilmäisyys oli katsojista sympaattista ja suuri peura oli mystinen lisä.

Animaticin laatu sen sijaan aiheutti ajoittain väärinymmärryksiä. Ensimmäiseksi harva katsojista ymmärsi, että alussa Chung oli haavoittunut. Se johtui animaticin värityksestä. Värien lisäyksen jälkeen veri ja ruhjeet hahmotuivat selkeämmin. Toiseksi torjumiskohtauksessa katsojat ymmärsivät peuran olevan vihainen, vaikka se ei ollut tarinan tarkoitus. Kohtaus vaikutti katsojista epäoikeutetulta, sillä Ame oli kuitenkin yrittänyt parhaansa mukaan pelastaa Chungia. Kohtauksen väärinymmärrys johtui siitä, että muodonmuutoksen jälkeen peuran hämmennystä ei näytetty tarpeeksi. Lisäämällä kohtauksen,

jossa peura selvästi hämmästytykseltään muuttuu aggressiivisesta passiivisemmaksi. Näin peura ei halua hyökätä vihaisuuttaan, vaan puolustaa itseään hämillään.

Chungin kuoleminen oli selvästi yleisön mielestä surullista, koska Ame oli yrittänyt parhaansa kantaan ystävänsä turvaan läpi metsän. Alkukohtauksen taikatemat myös vahvistivat päähenkilöiden välistä suhdetta, joten toisen kuoleminen oli syystäkin surullinen. Peurojen ilmestyminen poikien ympärille oli vastavaikutteisesti yllättävä ja jännittävä. Kun peurat lähtivät syvemmälle metsään jättäen Amen yksin, katsojat olettivat sen olevan animaation loppu. Lopukohtaus, jossa päähenkilöt kuitenkin tapaavat vielä toisensa tuli katsojille iloisena yllätyksenä kuvastaen anteeksiäntoa.

Positiivista oli kuulla palautteen perusteella, että animaation tempo ja viesti olivat ymmärrettävissä. Animaatioon valittu musiikki sai kehuja, kuten myös vähäiset lisätyt ääniefektit. Mielenkiintoista oli myös huomata, miten Chungin muodonmuutoksessa mallina käytetty Kaunotar ja Hirviö (1991) nousi katsojien mieleen. Molemmissa alkuasetelma oli surullinen, muodonmuutos tapahtui eläimen ja ihmisen välillä ja lopuksi tunnelma muuttui iloiseksi.

Katsojat myös yhdistivät peurat enkeleihin, suuren peuran jumalaan ja muodonmuutoksen uudelleensyntymiseen. Animaation animatic herätti katsojissa myös myötätuntoa, surua ja iloa hahmoja kohtaan, mikä tarkoittaa sitä, että tarina on onnistunut luomaan sympaattiset hahmot, joiden isot silmät lisäsivät tunnelmaa. Katsojien mielestä päähenkilöt olivat erittäin hyviä ystäviä, jotka tekisivät mitä vain auttaakseen toista.

Katsojapalautteen ansiosta animaticin virhekohtia voitiin hioa vielä ennen animatiotuotannon aloittamista. Näin vältyttiin usealta virheeltä lopullisessa animatiiossa. Katsojapalaute myös lisäsi itseluottamusta projektin suhteen ja kunnianhimoa saada projekti valmiiksi. Katsojayleisö olisi voinut sisältää nuorempiakin katsojia, jotta palautetta olisi saatu monipuolisemmin.

7 YHTEENVETO

Esituotantovaiheen aikana saatiin tuotettua kolmen minuutin pituinen animatic Niin metsä vastaa -animaatiosta, mikä kattaa tarinan kohtaukset, hahmojen performanssin ja suuntaa-antavan äänimaailman. Tuotantoa varten vaadittavat mallikuvat hahmoista ja taustoista valmistuivat myös ajallaan. Animaticin

avulla animaatiota pystyttiin näyttämään yleisölle ennen tuotantoa karsien useita ongelmakohtia, joita tuotantotiimi ei osannut odottaa.

Opinnäytetyössä käydään läpi esituotannon ja taustatutkimuksen eri vaiheet, jotka auttavat animaatiota saavuttamaan halutun lopputuloksen. Tähän sisältyy hahmojen persoonan ilmaisu hahmosuunnittelun kautta, eläinhahmojen anatomian tutkiminen realistisen liikkeen saavuttamiseksi ja animaticin teknisen rakentamisen perusteet.

Elokuva- ja animaatiotuottamista koskevat kirjat antoivat hyvän käsityksen bisnespuolen vaatimuksista samalla, kun tutkimalla eri artistien käyttämiä menetelmiä ilmaista visuaalisesti, kehitti omaa luovuuttani ja ammattiosaamistani.

Projekti onnistui positiivisesti. Onnistuneen animaticin ja esituotannon myötä kynnys tehdä jatkossa lisää omia animaatioprojekteja madaltui suunnattomasti. Projektinhallinta, vaikkakin näin pienessä projektissa, toi itsevarmuutta pyrkiä alalla eteenpäin.

Jatkoa varten tarinan ja hahmoperformanssin lisäksi tulisi kiinnittää enemmän huomiota animaation äänipuoleen, joka jäi tässä projektissa suppeaksi. Animaticin avulla ääniraidan merkitys ajoituksen ja tarinankerronnan suhteen selkeni. Tulevaisuudessa ääniraita tulee tuottaa ennen liikettä.

LÄHTEET

- 2D Animation 101. 2015. Cinematography for 2D Essentials. Saatavissa: <https://www.2danimation101.com/product/cinematography-for-2d-animation-essentials/> [viitattu 19.3.2016].
- Besen, E. 2008. Animation Unleashed: 100 Principles Every Animator, Comic Book Writer, Filmmaker, Video Artist and Game Developer Should Know. 1.painos. CA: Studio City.
- Beiman, N. 2010. Animated performance. Lausanne: AVA Publishing SA.
- Blaise, A. 2015. Discover Animation's 12 Principles. Imagine FX, 124, s.64-68.
- Byrne, B. 2012. 3D Motion Graphics for 2D Artists: conquering the third dimension. Oxford: Focal Press.
- Christiano, G. 2013 The Storyboard Design Course: The ultimate guide for artist, directors, producers and scriptwriters. 1. painos. London: Thames & Hudson Ltd.
- Gates, R. 1999. Production Management For Film And Video. 3. painos. Oxford: Focal Press.
- Grove, E. 2004. Raindance producer's lab lo-to-no budget filmmaking. Oxford: Focal Press.
- Kanaal van 12mirri, 2009. Original Animatic Storyboard - Bato Of The Water Tribe part 3. [video netissä] Saatavilla: <<https://www.youtube.com/watch?v=S5i4s94XXpQ>> [Viitattu 20.3.2016].
- Korra-avatar.ru, 2014. Book 1: Episode 8. When Extremes Meet. Animatic. [video netissä] Saatavilla: <<https://www.youtube.com/watch?v=sIR9xt4o0sl>> [Viitattu 20.3.2016].
- Kurki-Suonio, K & Kurki-Suonio, R. 2000. Vuorovaikuttavat kappaleet. Mekaniikan perusteet. 5. painos. Helsinki: Limes.
- Lojaya, D. 2015. Create A Figure For Animation. Imagine FX, 124, s.84.
- Lyons, S. 2012. Indie Film Producing: The Craft of Low Budget Filmmaking. 1. painos. Oxford: Focal Press.
- Metheney, B. 2015. Drawing Animals In Action. Imagine FX, 126, s.112-113.
- Milic, L & McConville, Y. 2006. The Animation Producer's Handbook. Singapore: South Wind Production.
- Pesonen, M. 2014. 4 Kuvakulmat. Saatavissa: http://opinnot.intertix.fi/fi/muikku2materiaalit/muut/ammattilinen/video/videokuvauksen_perusteet/04_kuvakulmat.pdf?C:D=2104986&m:selres=2104986 [viitattu 19.3.2016].
- Pardew, L & Wolfley, R. 2005. Animator's Reference Book. Boston: Thomson Course Technology.
- Pardew, L. 2007. Character Emotion in 2D and 3D Animation. Boston: Thomson Course Technology.

Stanchfield, W. 2009. Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes: Volume 2: The Walt Stanchfield Lectures. Burlington: Focal Press.

Shamsuddin, K. 2013. Evaluating Content Based Animation through Concept Art. International Journal of Trends in Computer Science, 2(11), s.819.

Storyboard Secrets, 2014. Storyboard Secrets - The 7 Hidden Patterns of Successful Storyboards. [video netissä] Saatavilla: <<https://www.youtube.com/watch?v=pmpmkV5b5qM>> [Viitattu 17.3.2016].

Tim Crosby. 2016. How Outsourcing Works. Saatavissa: <http://money.howstuffworks.com/outsourcing.htm> [viitattu 14.3.2016].

Viikari, T., Raike, A. & Laitinen, K. 1999. Elokuvantaju. Saatavissa: <http://elokuvantaju.aalto.fi/> [viitattu 2.3.2016].

Wells, P., Quinn, J. & Mills L. 2009. Drawing for animation. London: Thames & Hudson Ltd.

Wyatt, A. 2010. The Complete Digital Animation Course. 1. painos. London: Thames & Hudson Ltd.

Yle. 2006. Mediakompassi. Saatavissa: <http://yle.fi/vintti/yle.fi/mediakompassi/mediakompassi/4-6-luokkalaiset/kuvakoulu/kuvan-lumo/kuvakoot.htm> [viitattu 19.3.2016].

KUVAKÄSIKIRJOITUS

1/4

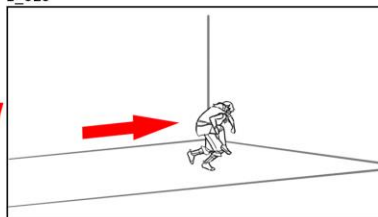
NIIN METSÄ VASTAA

1_010



YK. Panorointi alas

1_020

YK. Panorointi maatasolle, tilitaus oik.
Hahmot liikkuvat oik.

2_030



LK. Ame ja Chung hytkyvät naurusta

3_040



PLK. A vilkaisee C:tä

3_050



Zoomaus → LK. A päättäväinen

3_060

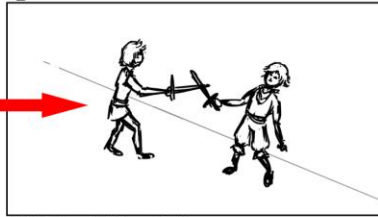
KK. Hahmot liikkuvat
kohti

3_070



KK. Hahmot liikkuvat pois kuvasta

4_080



LKK. Hahmot liikkuvat oik.

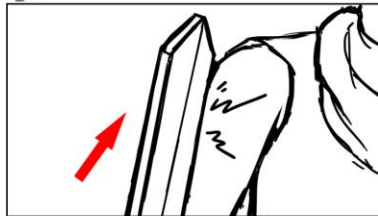
4_090

LK. Miekat
kalahtavat

4_100

PK. A:n miekka lipeää,
C:n jatkaa liikettä

4_110



ELK. C:n miekka osuu A:n olkaan

5_120



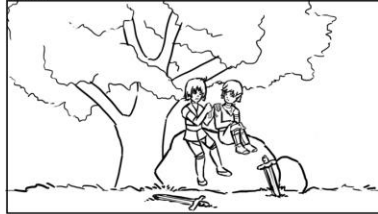
LK

5_130



ELK. A vilkaisee olentoja

6_140



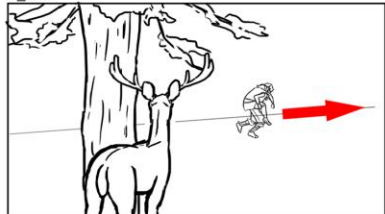
LKK. C hoitaa A:n haavaa

6_150



PK

7_160



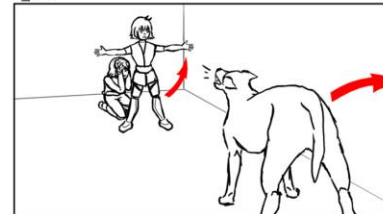
LKK. Peura seuraa hahmojen liikettä oik.

8_170



LK. Koira haukkuu

8_180

KK. C nostaa kädet,
koira pakenee taka oik.

NIIN METSÄ VASTAA

9_190



PK. Hahmot liikkuvat kohti

9_200



LKK. Peurat tarkkailevat

10_210



KK. C lohduttaa A:ta

11_220



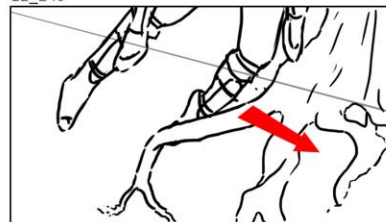
YK. Hahmot liikkuvat oik. alas

12_230



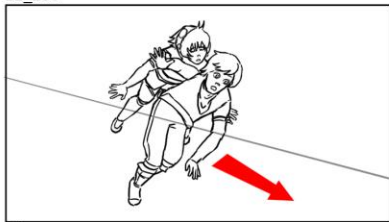
YK. Liike jatkuu oik. alas

12_240



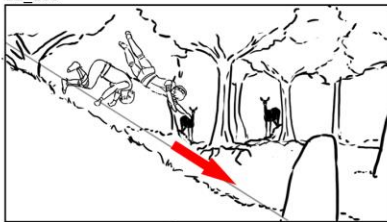
ELK. A kompastuu juureen

12_250



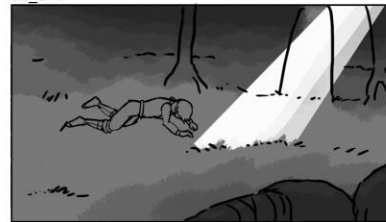
KK

12_260



LKK. Kierivät rinnettä alas

12_270



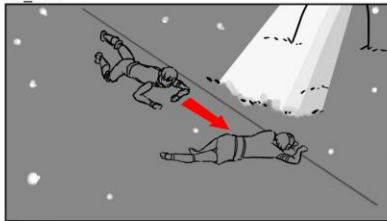
LKK. C etualalla

12_280



LK. A nostaa pään

12_290



LKK. A ryömii C:n luo

12_291: A kääntää C:n selälleen

12_300



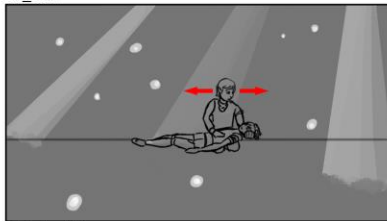
ELK. C:n silmät sumenevat

12_305



LK. A itkee

12_310



LKK. A etsii apua

12_320



YK

12_330



KK. SP ilmestyy

12_340



LPK. SP katsoo poikia

12_350



KK. A nousee seisomaan

NIIN METSÄ VASTAA

12_360



LKK. SP nyökkää

12_370



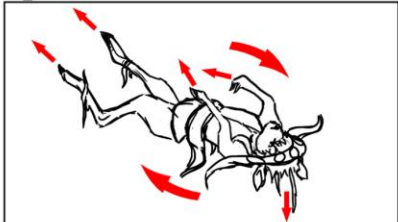
KK. C nousee ilmaan

12_380



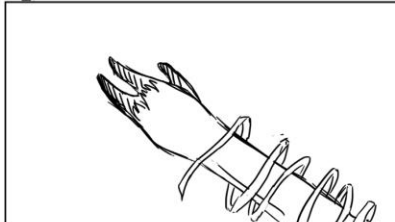
PK. A peruuttaa kauemmas

12_390



KK. C muuttuu peuraksi, horisont. pyörimisliike

12_393



ELK. Käsi muuttuu sorkaksi

12_395



LK. Pää muuttuu peurun pääksi

12_400



PLK. SP seuraa muodonmuutosta

12_410



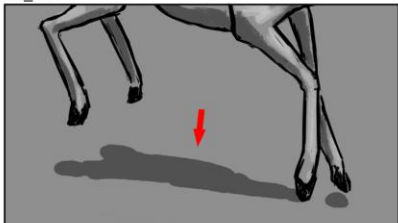
PK. A nostaa kädet suojaksi

12_420



YK. C laskeutuu

12_430



LK. C laskeutuu uusille jaloilleen

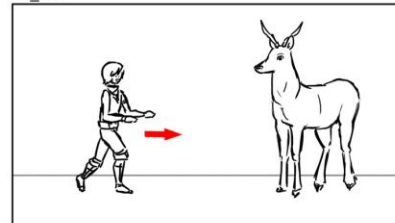
12_435: YK.
C liikahtelee

12_440



LK. A ilahtuu

12_450



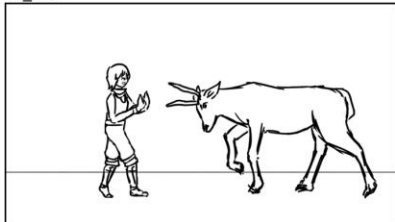
KK. A ryntää C:n luo

12_460



LK. C kavahtaa kauemmas

12_470



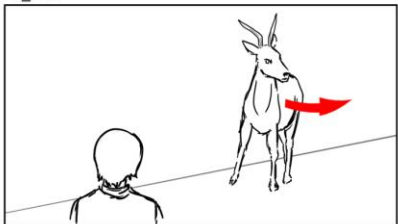
KK. C uhkaa A:ta

12_480



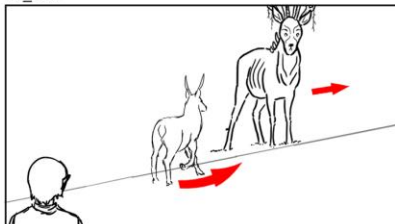
PLK. A järkyttynyt

12_490



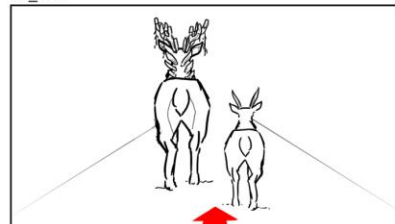
KK. C kääntyy pois

12_500



Zoom ulos → LKK. C menee SP:n luo

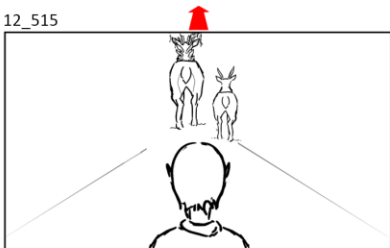
12_510



KK. C ja SP poistuvat

NIIN METSÄ VASTAA

12_515



Zoom ulos → LKK

12_517



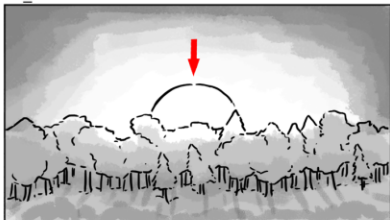
LK. A surullinen

12_520



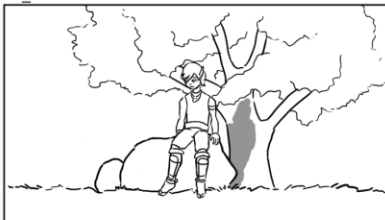
PK

13_530



YK. Aurinko laskee

13_540



LKK. A istuu kivellä

13_550



LKK. C ilmestyy puiden takaa, A etualalla

13_570



LK. A nostaa katseensa

13_580



PLK. C kääntää pään kohti A:ta

13_590

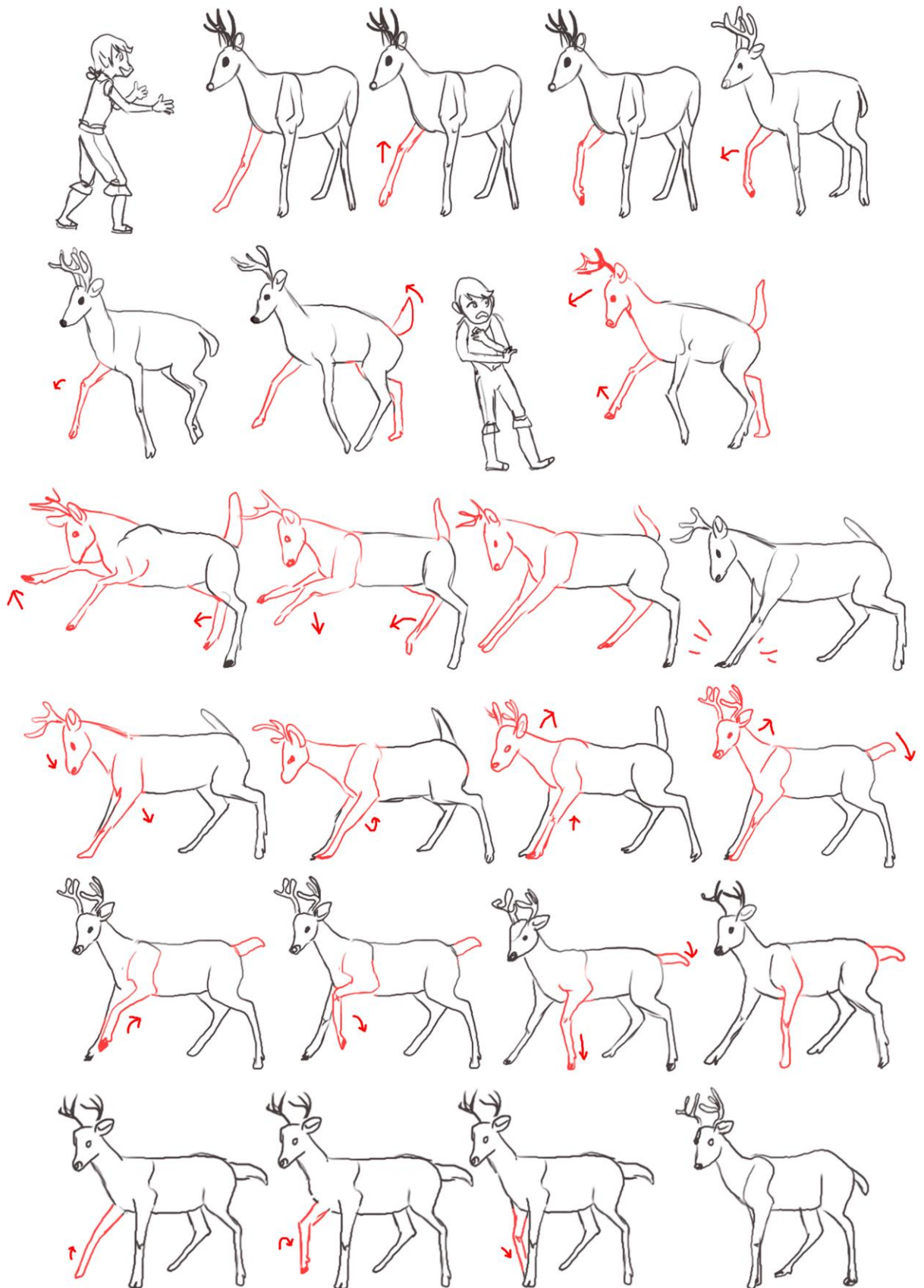


PLK. A:n kasvoille nousee hymy

PEURAN ANATOMIA



TORJUMINEN



KATSOJAKYSELY

Questions for test subjects

- First show the animatic, possibly twice
- Then go over the storyboard

Before showing the animatic:

- You can answer anonymously, but for statistics, please write down your age and gender
 - While you watch, please think about these and after seeing the animatic write down:
- Please write down any memories, mental images and associations with movies, games, animations, books, etc. the animatic makes you think of
- Please think about what you think will happen during the animation

After seeing the animatic and the storyboard:

- How did you feel after seeing what happened compared to what you thought would happen? Were you surprised or disappointed or anything else?
- Please describe the relationship between the characters
- What did you think when they fell?
 - o When Chung started transforming?
 - o The deers left and Ame stayed alone?
 - o Of the ending?
- What did you think the main themes were? How did you feel about them? Did you like or dislike them? Why?
- What did you think the deers, the transformation, the great deer (or any other aspects) represent?
- Any deep thoughts or analysis you could share?