



龍 Lohikäärme

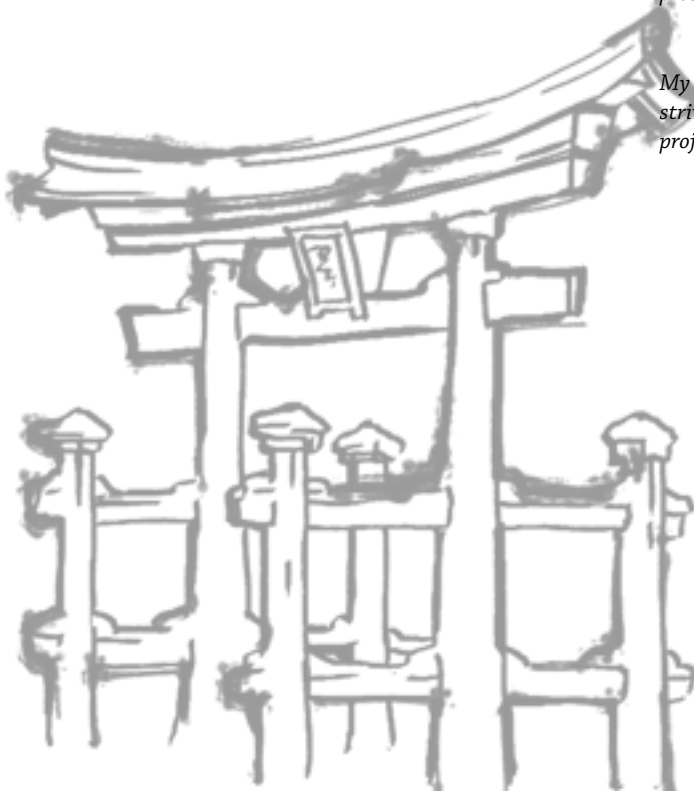
Opinnäytetyön kirjallinen osuus
Lahden AMK/ Muotoiluinstituutti/ Multimediatuotanto 2007
Outi Heistman



LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU
Lahti University of Applied Sciences

Opinnäytetyöni on kaksiotteinen animaatio, jonka aihe ammentaa japanilaisesta mytologiasta. Tavoitteenani on ollut luoda toimiva audiovisuaalinen kokonaisuus itsenäisesti kaikkine työvaiheineen. Tässä kirjallisessa osuudessa selvitän prosessia animaationi takana.

My graduation work is a 2-D animation inspired by the Japanese mythology. I've strived towards creating a fluent audiovisual product managing every part of the project myself. In this book I'll clear the process behind my work.



Sisällysluettelo

1. JOHDANTO	5
2. SUUNNITTELU JA IDEOINTI	6
2.1 Tarina & Miljöö	7
2.2 Visuaalinen ilme	12
2.3 Äänimaailma	15
3. TOTEUTUS & TYÖTAVAT	16
3.1 Grafikat	17
3.2 Animointi	22
3.3 Ääniraita	25
4. YHTEENVETO	26
6. LÄHTEET	27

1. Johdanto

Opinnäytetyöni on kaksiulotteinen animaatio. Tavoitteenani oli ennen muuta saada aikaan silmää miellyttävää grafiikkaa sulavasti animoituna, lisäksi vielä täydennettynä yhteensopivalla ääniraidalla; eli tuottaa toimiva audiovisuaalinen kokonaisuus itsenäisesti alusta loppuun, työvaihe työvaiheelta. Halusin käyttää tämän mahdollisuuden olla ”luova taiteilija” ja tehdä jotakin joka on kokonaan lähtöisin minusta itsestäni. Haluan tulevaisuudessa hakeutua alalle, ja mielessäni oli tehdä opinnäytetyöstäni myös työnäyte ja ”käyntikortti” työnhakuprosessiin tueksi.

Animaationi aihe ammentaa Japanin kulttuurista ja mytologiasta. En lähde vaikuttamaan katsojaan ensisijaisesti juonenkäänteitä kehittelemällä, vaan toivon että hän enemmänkin kiinnittää huomiotaan siihen miten olen onnistunut luomaan filmiini tunnelmaa animaation keinoin ja visuaalisella ilmeellä. Toivon, että katsoja pitää työtäni kekseliäänä ja toimivana.

Olen tehnyt itse kaikki työvaiheet; kehitellyt kokoon tarinan, toteuttanut kuvamateriaalin, animoinut sen ja työstänyt ääniraidan. Työläni haluan näyttää että hallitsen käyttämäni työvälineet, ja että kykenen tuottamaan uskottavaa ja hyvälaatuista jälkeä.

2. Suunnittelu & ideointi

Animaatio on tuntunut mielenkiintoisimmalta multimediaopintojen osa-alueelta alusta alkaen. Pidän piirtämisestä, animoinnista, kuvan ja äänen rytmittämisestä – animaation teossa nämä kaikki yhdistyvät. Halusin opinnäytetyöni myös olevan eri osa-alueista koostuva projekti, jossa pääsisin näyttämään monipuoliset kykyni. Näistä syistä päädyin tekemään animaatiota opinnäytetyökseksi.

Kaikista animaation tyylilajeista minua kiehtoo eniten pala- eli kollaasianimaatio, ja halusin myös opinnäytetyöni olevan samankaltainen. Tyyli on monelle tuttu esimerkiksi Pikku Kakkosen Kööri-Kengurusta, tai vaikka Monty Pythonin lentävästä sirkuksesta.

Tekniikassa animointi tapahtuu (esimerkiksi paperista leikattuja) palasia liikuttelemalla. Tämä animaation laji kehitettiin 1920-luvulla, ja koska se vaati huomattavasti vähemmän resursseja kuin perinteinen animaatio, sitä pystyivät käyttämään hyväkseen taiteilijat ja muut yksin työskentelevät animaattorit. Siksi iso osa pala-animaatiotuotoksista oli kokeellisia ja taideteosmaisempia. (Noake 1986, 87.)

Minua kiehtoo se miten pala-animointi vaatii mielikuvitusta ja kekseliäisyyttä enemmän kuin vaikkapa piirrosanimaatio, jossa jokainen kuva piirretään erikseen kalvoille. Piirrosanimaattori voi piirtää kalvoilleen mitä tahtoo, mutta miten saada aikaan sulavasti rullaava animaatio staattisista valmiiksi muotoilluista paloista? Tätä haastetta halusin päästä kokeilemaan.

2.1 TARINA & MILJÖÖ

Aloitin animaationi aiheen pohdinnan piirtelemällä syntyneitä mielikuvia paperille. Tunnetun kuvittaja ja animaattori Gerald Scarfe (Wells 2006, 28) on todennut ”The most important thing is to build up a mood, which is productive in liberating your imagination further. I fully believe in ”attacking” the paper so that you can bring out what you are visualising in your mind. I liken it to a dream – even as you are recalling it and attempting to tell someone about it, it starts to evaporate – and you cannot remember the end, so getting the ”bare bones” down is crucial.”

Tuo toteamus kuvaa hyvin omaa luomisprosessiani. Pään täyttivät häivähdyksenomaiset mielikuvat erilaisista maailmoista, joiden tunnelman halusin saada muistiin paperille. Siispä piirtelin muistiin päässäni syntyneitä mielikuvitusmaailmoja. Paperille syntyi kuvia mm. vedenalaisesta mustekalan valtakunnasta ja aavemaisesta aavikosta korppikotkineen ja pääkalloineen. Minulla on jonkinlainen omintuinen kiinnostus tällaisiin unenomaisiin maisemiin, ja halusin animaationikin perustuvan sellaiseen.

Lopulta päädyin mielikuvitusmatkallani jonkinlaiseen vanhanaikaiseen aasialaistyyppiin paikkaan: Kuvittele liioitellunperinteistä japanilaista maisemaa; temppeleitä, käppyrämäntyjä, kiviveistoksia, torii-portti, jne.

...

Lähdin siis animaationi teossa liikkeelle siitä, että halusin kuvata tietynlaisen maailman. Minulla ei kuitenkaan ollut mitään tiettyä tarinaa tai kertomusta mielessä minkä olisin halunnut sijoittaa sinne. Mielikuvissani oli kuitenkin tiedossa se, että animaatio tulisi olemaan hienovarainen ja luonteeltaan soljuva, kevyt, verkkainenkin; vähän kuin japanilainen haikurunoko. Halusin tavoitella sitä samaa unenkaltaista tunnelmaa, joka oli mielessäni miljöötä kuvitellessani. Se kuitenkin oli sanomattakin selvää, että ei animaationi rytmi voi olla alusta loppuun pelkkää matelua. Vaikken halukaan kehittää dramaattisia juonikuvioita, tarvitsen silti käännteitä ja jännitettä tarinaani että se kiinnostaa katsojaa.

lohikäärme

En halunnut animaationi perustuvan pelkääntään maisemien esittelyyn, vaan tarvitsin mukaan persoonallisen hahmon joka helpottaisi dramaturgisten rakenteiden kehittelyä. Otin mukaan suosikkioitukseni Japanin mytologiasta; lohikäärmeen. Hankkiessani tietoa idän lohikäärmeistä sain sattumalta uusia ideoita tarinaani. Judy Allenin (2006) mukaan Japanin mytologiassa lohikäärmeet tunnetaan merien ja jokien hallitsijoina. Siitä lähti ajatus että tapahtumapaikka voisi olla meren äärellä. Allen (2006) sanoo myös, että lohikäärmeet olivat sateen ja myrskyjen tuojia, ja tästä tiedosta viisastuneena keksin lisätä animaationi lumisateen. Lohikäärmeet kuvataan usein tavoittelemassa pientä kirkasta palloa, joka voidaan tulkita kuuksi (Allen 2006). Tästä sain idean yksinkertaiselle juonikuviolleni: Lohikäärme nousee vedestä täydenkuun aikaan, ja saa vihdoon hotkaistua halajamansa pallon.

Lohikäärmeen avulla minun oli mahdollista luoda animaatiolleni selkeä alku ja loppu. Rauhallinen alku on miljöön esittelyä, kunnes tullaan käännekohtaan jossa lohikäärme tuo mukanaan jännitettä. Käänteessä animaation rytmi muuttuu; kameran liikkeet, musiikki, jopa lumihitaleiden liike muuttuu kiikkeämmäksi. Lopullinen kliimaksi tapahtuu käärmeen nielaistessa kuun, ja siihen animaationi päättyykin.



Alkuperäinen synopsis.

Feidaus rauhallisesti pois mustasta.

On yö. Satelee hiljalleen lunta. Lähikuva männynoksista. Oksilla lunta. Taustalla pilvet liikkuu oikealta vasemmalle.

Hidas zoomi yleiskuvaan, missä näkyy japanilaistyyppinen pihapiiri: temppele, piharakennus, muutama mänty ja kivi-veistos. Takana näkyy merta. Rauhallinen tunnelma. Mikään muu ei liiku paitsi pilvet ja lumihuutalet. Kun zoomi on päässyt yleiskuvaan, kamera pysyy hetken paikallaan kunnes lähtee liukumaan vasemmalle. Samalla kuva notkahtaa vähän; tulee tunne että kamera ei ole paikallaan kuin kiskoilla, vaan liukuu vapaasti kuin olisi elävä olento. Myös pientä hidasta zoomia edestakaisin, eli liikettä myös syvyys-suunnassa. Tällaisia hienovaraisia efektejä silloin tällöin läpi koko animaation. Taustalla rauhallista taiko-musaa.

Kameran liukuessa hitaasti vasemmalle se paljastaa lisää maisemaa. Maa loppuu, ja ollaan meren yllä. Horisontissa näkyy saaren siluetti. Meren yllä leijuu usvaa. Aallot lainehtii rauhallisesti. Taivaalla on täysi kuu. Kamera-ajo pysähtyy toriportin kohdalle. Se on punainen, ja senkin päällä on lunta. Kamera ”leijailee” hetken paikoillaan. Sitten tapahtuu käännepöytä: sää muuttuu radikaalisti: alkaa tuulla puuskittain, ja lumi lentää tuulen mukana. Aallot nousee suuremmiksi ja kii-vaammiksi. Sumu hälvenee tuulessa. Kuva synkenee/tummenee. Musiikki muuttuu sään mukana aggressiivisemmaksi. Kamera kuitenkin pysyy rauhallisena ja leijuu samaan tapaan kuin aiemminkin.

Yhtäkkiä merestä nousee kiemurtelevia lohikäärmeen pyrstön kappaleita. Silloin kamera innostuu ja zoomaa merestä nousevia rinkuloita. (kameran interest-point vaihtuu tiuhaan, välillä mennään lähikuvaan, välillä palataan kauemmas). Aivan kuin kamera olisi odottanut lohikäärmettä.

Lopulta hännänkappaleitten joukosta nousee myös pää ja kaula. Kamera ”tuijottaa” lohikäärmettä silmiin, ja se tuijottaa takaisin. Zoomi kokoajan lähemmäs. Lohikäärmeen viikset ja muut karvat heiluu tuulessa. Se pysyy hievahtamatta, ainoastaan sen pää kohoaa ylöspäin. Kamera seuraa samanlaisessa pystysuorassa liikkeessä (kamera-ajossa). Molemmat tuijottavat toisiaan hievahtamatta. Yllättäen lohikäärme suuntaakin katseensa yläpuolelleen möllöttävään kuuhun, ja sinkaisee salamannopeasti sitä kohti. Kamera seuraa perässä pienellä viiveellä, lohikäärme on paljon nopeampi. Hetkeksi sen pää kiittää ulos kuvasta, ja nähdään vain perässä seuraavaa kaulaa. Pian kamera kuitenkin saa tiltattua sen verran, että juuri ja juuri ehditään nähdä kuinka lohikäärme nielaisee kuun.

Tulee aivan pimeää, ja ainut mikä näkyy on lohikäärmeen punaisena hehkuvat silmät jotka kääntyvät katsomaan takaisin kohti kameraa. Sitten nekin sulkeutuvat -> lopputekstit. Musiikki jatkuu katkeamattomana niidenkin läpi.

Alkuperäinen kuvakäsikirjoitus.



Fedus tuhlaili pois muutista.
Oh yllä. Sateise itjälleen lanta. Lähkuva
määrnyksistä. Oksilla kanta. Taustalla
pölvät liiku; oikealta vasemmalle.



Hidas zoomi yleisluvaan, missä näkyy pihapiiri:
terreppi, piharakennus, maalema mäntä ja
kiviverstas. Takana näkyy meri. Rauhallinen
tunnelma. Mikään liiku ei liiku päältä ja ki-
mputaaleet.



Kun zoomi on päässyt yleisluvaan, kamera
pölvyy hetken pakkaamaan kunnes lähtee kuku-
maan vasemmalle. Samalla kuva hokkauttaa
vähän. Kuole lunnä että kamera ei ole pakkaamaan
kuin kokeilla, vaan kuku viipasti kuin olisi
etäällä olento. Myös jotta hiosta zoomia edes-
tävään, ei liikettä myöskin syvyys suuntaan. Tällai-
nassa hienostavissa aiheiksi sitten tällain läpi.



Kameran kukuessa hitaasti vasemmalle se pal-
jastaa hiukan maalemaa. Maa kippuu, ja oltiin
meren yllä. Hienostavissa näkyy västien aluetta.
Merin yllä liiku vasen. Aallot saavatti rauhalli-
esti. Tapausta on täysi kuu.



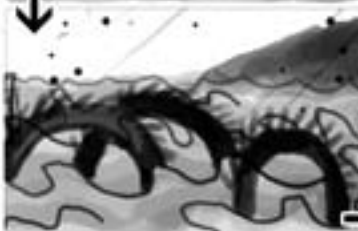
Kamera-ko zsydhtyy torii-portin kohdalle. Se on punainen, ja senkin päällä on tulta. Kamera "töpläilee" helikon päällänsä.



Sitten lauluun käännettyä, sääl muuttuu taitokasiksi: aikaa tulla puukittaan, ja laulu lentää tuulen mukana. Aikot nousee suuremmaksi ja kivisemmäksi. Tuulu häviää kulesse. Kuva sykkäiseksimurekse. Musiikki muuttuu säännönmukana aggressiivisemmäksi. Kamera kuitenkin pyöryy rauhallisena ja lojuu samaan tapaan kuin aiemmin.



Yhtäkkiä merestä nousee kumartelevia lohikkäämiä pyrstön kappaleita. Sitten kamera irtoituu ja ziootaa merestä noudama rikukoita. Jämerän äänneportit vaihtuu sulhaan, väliä meressä tihkuvään, väliä joutaan kauemmas. Aivan kuin kamera olisi odottanut lohikkäämiä.



Edullia häminkiappaleitten joukosta nousee myös pää ja kaula. Kamera "töpläilee" lohikkäämiä silmiin, ja se lajittuu takaisin. Zioota kokoonpan lämmeksi. Lohikkäämeen väköt ja muut korvat heiluu tuulessa. Se pyöryy heivattamatta, aneastaan sen pidi kokeaa ylläpää.



Kamera seuraava samantienessä pyöryksessä tikkessä (kamera-oppo). Molemmat lajitvat lojuun heivattamatta.



Yhtäkkiä lohikkäämiä suurtaakin katoavissa yöpölyllään: mottottävän kuulan, ja sinikään samantienopeasti sitä kotti.



Kamera seuraava perässä perässä viivellä, lohikkäämiä on paljon nopeampi. Helikonai sen pidi kitiä ulos kuvasta, ja nähdään van perässä seuraavassa kaula.



Pian kamera kuitenkin saa tilattua sen verrat, että juuri ja juuri ehdiään nähdä kunka lohikkäämiä reitataan tuun.

2.2 VISUAALINEN ILME

Halusin animaationi graafisen tyylin tukevan aihettani, joten otin esikuvaksi japanilaisen maalaustaiteen ja puupiirokset. Selaillemalla niitä esitteleviä kirjoja ja tutkimalla internetin sisältöä aiheesta, sain ideoita ja vaikutteita työni visuaaliselle ilmeelle.

En pyrkinyt saamaan animaatiotani näyttämään täysin autenttiselta, vaan halusin oman kädenjälkeni ja piirrostyylini näkyvän myös. Päädyin tekemään ääriivivasta kuin siveltimellä piirretyn, mutta väritys taas on tehty kollaasimaisesti tekstuureita käyttämällä. Aluksi kokeilin mm. maalata kaiken kuvamateriaalin käsin oikealle paperille, mutta en saanut jäljestä itseäni tyydyttävää. Päädyinkin tekemään kaiken piirtämisen ja värityksen koneella, koska tunnen hallitsevani sen paremmin kuin oikeilla maaleilla maalaamisen.





Internetistä löytyi paljon kuvia joista sain inspiraatiota visuaalisen ilmeen suunnitteluun.



Varhainen maisema-hahmotelma joka on piirretty ja väritetty Painter-ohjelmassa.

2.3 ÄÄNIMAAILMA

Yhtenäistä tyyliä tukemaan halusin animaationi ääniraidalle perinteistä aasialaista musiikkia. Kaikista kuuntelemistani tyyleistä taikorumpumusiikki tuntui sopivan työhöni parhaiten. Se on persoonallista ja mahtipontista, ja luo hyvin tunnelmaa animaatiooni.

Lainasin kirjastosta brittiläisen elokuvamusiikkiin erikoistuneen Arc Music Productions-levy-yhtiön levyn Japanese Taiko – Joji Hirota & The Taiko Drummers, ja sain yhtiöstä luvan käyttää siitä työssäni kahta kappaletta. Toinen niistä (nimeltään Yuki Jizoh) on temmoltaan hidas, ja sopii hyvin animaation alkupuolelle. Käännekohdassa musiikki vaihtuu sitten nopeampaan kappaleeseen (Harvest). Kappaleet ovat kansainvälisesti tunnetun rumpali Joji Hirotan säveltämiä ja hänen orkesterinsa esittämiä.

3. Toteutus & työtavat

Kun suunnittelutyö oli edennyt tarpeeksi pitkälle, pystyin aloittamaan varsinaisen työskentelyn. Piirsin ensin alustavat grafiikat, joiden avulla tein animaticin eli animoidun kuvakäsikirjoituksen. Sen avulla testasin suunnitelmiani ennen animoinnin aloittamista. Animatic kannatti tehdä ennen lopullisten grafiikoiden valmistumista, sillä sen perusteella huomasin toimivatko grafiikat käytännössä vai eivät. Animaticin jälkeen piirsin elementit loppuun ennen kuin ryhdyin animoimaan.



Animaticin lohikäärme.

3.1 GRAFIIKAT

Ennen kuin pystyin kunnolla keskittymään piirtämiseen, minun piti miettiä miten tulisin tarvittavat elementit animoimaan. Minun piti miettiä millaisiin muotoihin kappaleet piirtäisin niin, että ne toimisivat animaation alusta loppuun. Esimerkiksi lohikäärme oli pienoinen haaste. Halusin sen liikkuvan jotenkin kiemurrellen ja näyttävän käärmemäiseltä. Piti miettiä huolella millaisista osista lohikäärmeen kasaisin, koska kappaleiden muotoihin ei voisi enää animaatiovaiheessa vaikuttaa, ainoastaan niiden liikkeeseen. Päädyinkin ratkaisuun missä lohikäärme koostuu rinkuloista jotka pyörivät akselinsa ympäri erillisen pään ja kaulan noustessa vedestä. Näin sain aikaan illuusion siitä että lohikäärme olisi todella pitkä. Lohikäärme piti erotella moneen erilliseen palaan, koska halusin sen osien kuten jalkojen, viiksien ja korvien jne. olevan erikseen liikuttavia. (ks. kuva s. 20-21).

Minun piti myös etukäteen pohtia miten saisin meren aaltoilemaan, tai lumisateen leijailemaan luontevasti ennen kuin voisin piirtää ne johonkin muotoon. Sitten kun olin ratkaissut nämä kysymykset, saatoin kunnolla siirtyä grafiikoiden pariin.

Aloitin piirtämisen ääriviivoista. Käytin työvälineenäni wacom-piirtopöytää, ja piirto-ohjelmalla oli Painter 9. Siitä löytyy sumi-e (japanilainen mustemaalaus)-tyyliä mukaileva sivellin, ja teinkin sen avulla kaikki ääriviivat. Yritin myös värittää kuvat samaan tapaan Painterilla maalaten, mutta se osoittautui oli liian työlääksi, enkä pitänyt jälkeä tarpeeksi hyvänä. Lopulta siirsin ääriviivapiirrokseni Photoshopiin, ja tein värityksen kollaasimaisesti tekstuureiden avulla. Etsiskelin internetin ilmaisista kuvapankeista sopivia kuvia esimerkiksi sammalesta, kaarnasta ja lumesta, jotka käsittelin ja leikkelin sopiviksi väripinoiksi.

Lopullisia grafikoita.
Ääriviivat piirretty Painter-ohjel-
massa, väritys Photoshopissa.





Tältä näyttää lohikäärme...



... joka koostuu monesta palasta.



3.2 ANIMOINTI

Työvälineenäni animoinnissa oli Adoben After Effects-ohjelma. Sitä käytetään mm. videokuvan jälkikäsitteilyyn, mutta se on myös omiaan animaation tekoon kompositointi-metodilla, missä filmi koostetaan useasta eri elementistä (kuten kuvista, videokuvasta ja äänestä).

Aloitin työskentelyn tuomalla piirtämäni kaksiotteiset elementit ohjelmaan, ja asetellen ne omille paikoilleen kolmiulotteiseen tilaan. Itse animoinnin aloitin osista jotka liikkuisivat läpi koko filmin. Tällaisia asioita ovat mm. lumisade ja aallokko. Ne ovat kumpainenkin toteutettu melko samalla tavalla; ne koostuvat monesta eri tasosta, jotka liikkuvat eri tahtiin. Aaltoja on päällekkäin seitsemän tasoa, ja animoin ne keinumaa edestakaisin tavoitteenaani luoda jotakin merimäistä. Tässä onnistuin mielestäni aika hyvin.

Lumisade taas koostuu hieman suuremmasta määrästä komposition kokoisia tasoja, joille on piirretty tasaisin välein valkoisia pisteitä. Ne taas animoin leijumaan ylhäältä alas (myrskyn noustessa vaakatasossa kiihtyvällä vauhdilla), minkä toivon luovan mielikuvaa lumisateesta. Alun rauhallinen lumisade ei toimi täysin niin kuin sen olisin halunnut. En saanut leijailusta tarpeeksi luontevaa, mutta tuulen mukana lentävät hiutaleet onnistuivat hyvin motion

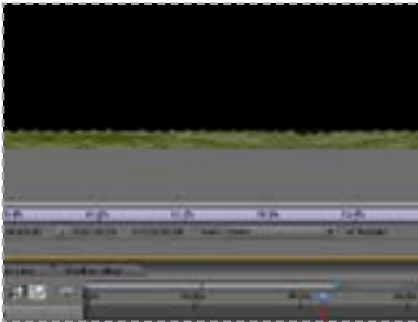
blurrin ansiosta. Kovassa vauhdissa hiutaleista jää ”vauhtiviivat” joka tehostaa vaikutelmaa kovasa tuulesta.

Tämän jälkeen pääsin oikeastaan jo lohikäärmeen animointiin. Se olikin kaikista haastavin osio, koska otuksen pitäisi liikkua elävänolaisesti. Animaatiossani käärme nousee merestä, ja se onkin periaatteessa helppo toteuttaa: objekti vain nousemaan y-akselin suuntaan. Huomasin että tämänkaltainen suora liike ei kuitenkaan ole kovin elävän näköistä, joten hain käärmemäisyyttä keinuttelemalla kohoavaa ruumista muutamia asteita puolelta toiselle. Laitoin myös pään liikkumaan hieman eri tahtiin kaulan kanssa; näin otuksen olemuksesta ei tule kamalan tönkkö. Jotta käärme näyttäisi kuuluvan ympäristöönsä animoin sen karvat ja korvat ym. heilumaan kuin tuulen vaikutuksesta.

Kohta jossa käärme sinkaisee taivaalle kohti kuuta osoittautui ongelmalliseksi. Esimerkiksi alunperin lohikäärmeellä oli vain yksi ruumispotkö-kappale jolla kuvittelin pärjääväni, mutta huomasin ettei se riitä kohdassa jossa käärme ampaisee matkaan. Nimittäin jos ruumis-kappale oikeasti kohoaa niin kovaa vauhtia kuin sen haluan kohoavan, otuksen pää ehtii nousta niin korkealle ettei sitä enää kunnolla näy kamerassa siinä vaiheessa kun kamera on ehtinyt reagoida ja kääntyy katsomaan otuksen perään. Lopulta päädyin ratkai-



After Effects



Yksi aalloista.

suun missä piirsin toisen, paljon pidemmän ruumiskappaleen joka vilistää ylös nopeasti kameran edessä lohikäärmeen ponnahtaessa ilmaan. Siinä vaiheessa kun kamera tilittaa katsomaan käärmeen perään, vaihtuu silmänräpäyksessä paikalle alkuperäinen kaula, eikä lohikäärme ei ole päässyt karkaamaan liian kauas. (ks. kuva s. 25)

Se että tarvitsin ylimääräisen vartalo-kappaleen, ei jäänyt ainoaksi pulmaksi. Vaikeaa oli myös luoda vaikutelma että lohikäärme hieman ponnistaa ennen lähtöään, eikä vain yhtäkkiä katoa taivaalle. Olin kuvitellut saavani aikaan luontevampaa jälkeä, joten olen hieman pettynyt lopputulokseen. Toisaalta lohikäärmeen kömpelö liikehdintä tuntuu sopivan sen koomiseen olemukseen. Olen kuitenkin tyytyväinen keksintööni käyttää sitä mainitsemaani toista pidempää ruumispalaa apuna, sillä se saa aikaan illuusion jonka halusinkin saavuttaa; että käärme lähtee kovalla vauhdilla. Pidän myös hyvänä ideana sitä, että keksin nopeuttaa rinkuloiden pyörimistä lohikäärmeen ampaistessa matkoihinsa. Sekin tukee mielikuvaa otuksen kovasta vauhdista.

Seuraava ongelmallinen osa oli toteuttaa itse kuun nielaisu. Totta puhuakseni täytyy myöntää, että tätä osiota en ollut suunnitellut etukäteen tarpeeksi, ja nyt jouduin lopulta muuttamaan alkuperäistä ajatustani. Kuten

kuvakäsikirjoituksesta näkyy, olin suunnitellut että lohikäärmeen pää olisi sivuttain profiili kohti kameraa sen syödessä kuun. Olin piirtänyt lohikäärmeen päästä tällaisen version ja olin ajatellut liikuttaa otuksen leukaa, ja siten saada sen ikään kuin haukkaamaan kuun suuhunsa. Huomasin kuitenkin että tällainen pään asento on todellisuudessa lohikäärmeelle liian omituinen, koska edellisessä kuvassa lohikäärme kuvataan hieman sivusta sen väijyessä kuuta sen takana. Miksi se päättäisi kääntää päätään outoon kulmaan ennen kuin ahmisi pallon?

Tämä toteutustapa näytti liian tönköltä, joten päädyin hylkäämään sen kokonaan. Tilalle piirsin uuden pään, joka on kuvattu ihan toisesta asennosta ja toimi minusta paremmin (ks. kuvat s. 24-25). Näyttäessäni tekemääni ratkaisua ohjaajalleni Sami Syrjälle hän ehdotti että nielaisu-kohtaa voisi viedä vielä hieman pidemmälle. Samista se kun loppui aika lyhyen; käärme vain hotkaisee kuun ja se siitä. Sami ehdotti että lohikäärme voisi liikkua matelijamaisemmin, haukattuaan kuusta se voisi retuuttaa sitä kuin krokotiili saalistaan. Jatkoisin tätä ideaa pidemmälle niin, että lohikäärme tarraa kuuhun ja heittää sen vielä ilmaan. Kamera seuraa kuuta sen tipahtaessa suoraan lohikäärmeen avoimeen kitaan. Siispä ensimmäisenä profilista piirtämälläni päälle tulikin käyttöä.

Olen kiitollinen Samille tästä viimehetken vinkistä, koska minusta itsestänikin tuntui vahvasti siltä että animaationi loppui liian nopeasti ja tönkösti. Lohikäärme vain tarra- si kiinni kuuhun, ja sitten nielaisi sen. Kohta meni ohi niin nopeasti. Olin yrittänyt ratkais- ta asiaa jättämällä lohikäärmeen silmät kiilu- maan pimeyteen ”loppukevennykseksi”, mutta käytännössä huomasin että se ei ollut toimiva ratkaisu. Olin kuitenkin niin uppoutunut alku- peräiseen ideaani silmistä, ettei mieleeni edes tullut jättää niitä pois ja kehitellä tilalle jotain muuta.

Animaatiovaiheessa tapahtui myös muita muutoksia alkuperäiseen suunnitelmaan, kuten alun lähikuvat männynoksis- ta osion poistaminen kokonaan. Minusta kohta näyt- ti väkijäseniltä, joten jätin turhan zoomailun pois ja yksinkertaistin alun kameran liikkeet pelkkään suoraan kamera-ajoon ”tapahtuman- paikalle”. Animoinnin loppupuolella minusta alkoi tuntua että alun pihapiiri-kuvassa on lii- an tyhjä etuala, joten lisäsin lopuksi muutamia männynoksisia täytteeksi lähelle kameraa. Ne myös tuovat kuvaan lisää tilantuntua.

Jätin viimeiseksi työvaiheeksi jälki- käsittely. Sävytin kuvaa synkemmäksi ja yö- mäisemmäksi, lisäsin kuulle loistetta yms.

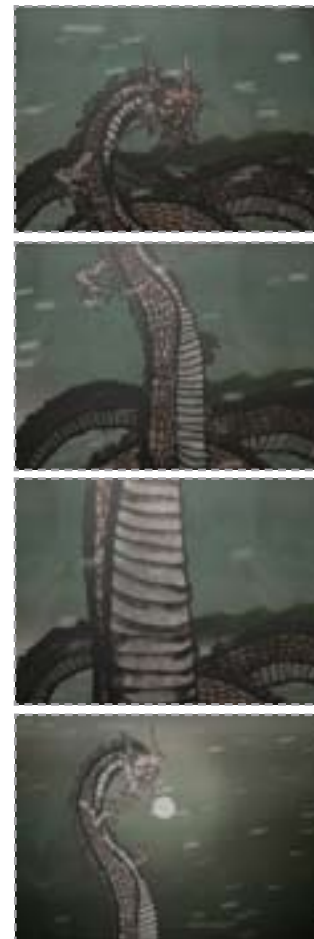
Kamera

Animaatiossani kamera on merkittävässä roo- lissa. Vapautin sen totutusta staattisesta ja

näkymättömästä roolistaan ikään kuin aktii- viseksi eläväksi olennoksi, joka kuljettaa ta- rinaa. Työssäni ei käytetä tuttua leikkaustek- niikkaa missä elokuva koostuu useasta yhteen liitetystä erillisestä otoksesta, vaan kameran yhtäjaksoisella liikkeellä luodaan rytmi. Koin tällaisen ratkaisun tukevan animaationi aiem- min mainitsemaani unenomaista tunnelmaa. Tajunnanvirtamaisessa kerronnassahan voi- si olla jopa loogista ettei leikkauksia ole, sillä kuva etenee kuin nauha ilman ajallisia poikke- uksia ja ajan manipulointia.

Elokuvasa käytetään toisinaan hyväksi ka- meran antropomorfista ulottuvuutta: Me usein tulkitsemme kameraa kuin inhimillise- nä olentona; sen ominaisuudet kuten asento, ”suhtautuminen objekteihin” tai tapa liikkua voivat välittyä kuin inhimillisinä piirteinä. (Branigan 2006, 36.)

Vivian Sobhackin mukaan kamera on enem- män kuin antropomorfinen, sillä on ruumiinsa ja mielensä. ”The moving camera is not only a mechanical instrument, an object of visual and kinetic perception; it is also a subject that sees and moves and expresses ception. It participa- tes in the consciousness of its own animate, intentional, and embodied existence in the world”. (Branigan 2006, 37.)





Eripituiset ruumis-kappaleet.



Lohikäärme syö kuun.



Oksilla ja ilman.

Esimerkiksi elokuvassa saattaa olla kohtaus joka näytetään kävelevän hahmon perspektiivistä, tällöin kameran liike voi vaikkapa hienman heilahdella tavoitellessaan vaikutelmaa ihmisen kävelystä. Itse pyrin tietoisesti personoimaan kameraani kuin eläväksi olennoiksi, vaikka en nimenomaan inhimilliseen suuntaan.

3.3 ÄÄNIRAITA

Olin siis saanut käyttöoikeudet kahteen musiikkikappaleeseen. Ne piti vielä yhdistää saumattomasti, joten otin avuksi Adobe'n Audition-äänenkäsittelyohjelman. Päädyin siihen, että ääniraidalla ei musiikin lisäksi ole ääniefektejä. Minulle ehdotettiin mm. tuulen ujelusta myrskyn päälle, mutta ohjaajastani Sami Syrjästä (ja minusta) tuloksena olisi ollut vain korvia rasittava sotku. Jos vielä lohikäärme örähtelisi merestä kiemurrellessaan oltaisiin jo liikaa koomisuuden puolella. Taikorumpu on jo itsessään niin dramaattinen soitin, ettei mielestäni tarvita ääniefektejä mukaan sotkemaan. Lisäksi musiikkikappaleet ovat minusta niin hienoja ja työhöni sopivia, etten halua niiden hukkuvan muiden äänien jalkoihin.

4. Yhteenveto

Kun aloin työstämään projektiani minulla oli liiankin kunnianhimoiset tavoitteet ja rima korkealla. Olen aiemminkin työskennellyt After Effects-ohjelmalla, ja tiesin että taitava käyttäjä saa sillä aikaan upeata jälkeä. Aikaisemmin oli ongelmanani ollut keskittymisen herpaantuminen ja töiden viimeistelemättömyys. Nyt minulla oli suuret suunnitelmat kuinka hioisin jokaista yksityiskohtaa lopputomiin ja kuinka tekisin teknisesti tyylipuhtaan taideteoksen huolellisesti loppuun asti.

Käytännössä tämä pikkutarkka täydellisydenhakuinen työskentely osoittautui mahdotomaksi aikapulan takia. Olin muun muassa suunnitellut parantelevani grafiikoita vielä lopuksi, mutta tällaiseen ei ollut mitään mahdollisuutta. Alkuperäiset väliaikaiseksi tarkoitettut grafiikat saivat jäädä, mutta nyt pidän niitä kyllä aivan kelvollisina.

Alkuperäisissä suunnitelmissani olin myös kuvitellut animointijäljen pikkutarkemmaksi ja hiotummaksi kuin mihin pystyin. Vaikka projektin alussa minulla ei ollut vielä hajuakaan miten tulisin tarinani toteuttamaan animaation keinoin, luotin kykyyni keksiä hankaliinkin kohtiin ratkaisut. Käytännössä

huomasin aikapulan olevan riesana tässäkin tapauksessa. Minulla ei yksinkertaisesti ollut aikaa syventyä johonkin yksityiskohtaan liian pitkäksi aikaa, joten ”loputon hiominen” ei ollut realistinen tavoite.

Vaikka tämäntyyppinen työskentely ei ollut minulle täysin uutta, koen oppineeni projektini aikana paljon. Nyt viisastuneena tehostaisin työskentelyäni aikatauluttamalla ja organisoimalla sitä paremmin. Alkuvaiheessa tahti oli liian löysä ja lopussa tuli kiire. Lisäksi keskittyisin enemmän olennaiseen vähemmän merkityksellisten osien sijaan. Huomasin esimerkiksi että kannattaa hahmotella koko animaatio vieläkin huolellisemmin loppuun asti ennen kuin keskittyy yksityiskohtiin. Jos joutuukin lopuksi poistamaan valmiita kohtia on tullut tehneeksi turhaa työtä niitä hioessaan.

Projektinhallinnan lisäksi opin uutta myös itse työvälineestäni eli After Effectsistä. Huomasin esimerkiksi että osa käyttämistäni animaatiokeinoista sisälsi turhia työvaiheita ja ne olisi voinut toteuttaa kätevämminkin. Seuraava vastaavanlainen projektini tulee kyllä sujumaan huomattavasti nopeammin nyt kun tiedän paremmin.

5. Lähteet

Vaikka asiat siis eivät täysin menneet suunnitelmien mukaisesti, olen kyllä tyytyväinen projektini lopputulokseen. Työni on minusta onnistunut, alkuodotukset vain olivat hieman yliampuvia. Olen mielestäni onnistunut luomaan toimivan yhtenäisen audiovisuaalisen kokonaisuuden joka esittelee monipuolisesti taitojani.

Projektini oli aika massiivinen koska tein yksin kaikki työvaiheet. Jos tulen tekemään tällaista työkseni, ei vastuualueeni varmaankaan ole näin suuri. Pidän kuitenkin hyödyllisenä sitä että olen päässyt opinnäytetyössäni kokeilemaan kaikkia rooleja, ja tiedän miten ne nivoutuvat yhteen. Tulevaisuudessa tuskin tulen tätä projektiani pidemmälle hiomaan, mutta varmasti aloitan monia uusia.

...

*Lopuksi vielä erityiskiitokset ohjaajalleni Sami Syrjälle:
Kiitti vaan Sami!*

Allen, J. 2006. Fantasiatieto. Helsinki. Otava.

Branigan, E. 2006. Projecting a camera – Language-Games in Film Theory. New York. Routledge Taylor & Francis Group.

Lésoual' h, T. 1976. Japanilainen maalaustaide. Helsinki. Ex Libris.

Noake, R. 1988. Animation, a guide to animated film techniques. Lontoo. Macdonald & Co.

Sanders, T. 1986. Lohikäärmeitä ja kuolemattomia, Maailman taruaarteet – Kiina. Porvoo. WSOY.

Vilka, H. & Airaksinen, T. 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki. Tammi oppimateriaalit.

Wells, P. 2006. The Fundamentals of animation. Singapore. Ava Publishing SA.

Whittaker, C. 1990. Itämaiden mytologia. Helsinki, Jyväskylä. Gummerus.