

## SKRUTI: THE PAW

Lyhytanimaatio toimeksiannosta

Vakkala Sanna-Leena

Opinnäytetyö  
Kulttuuriala  
Kuvataide  
Kuvataiteilija (AMK)

2016

Kulttuuri  
Kuvataide  
Kuvataiteilija (AMK)

---

<b>Tekijä</b>	Sanna-Leena Vakkala	<b>Vuosi</b>	2016
<b>Ohjaaja</b>	Eija Rajalin		
<b>Toimeksiantaja</b>	skrutiproductions		
<b>Työn nimi</b>	Skrti – The Paw: Lyhytanimaatio toimeksiannosta		
<b>Sivu- ja liitesivumäärä</b>	35 + 6		

---

Käsikirjoitin, kuvakäsikirjoitin ja toteutin animaation skrutiproductionsin Johan Hellbergin toimeksiannosta. Tutkimuskysymyksenäni oli, kuinka yhden animaattorin piirtämä perinteinen animaatioteos syntyy ja millaisia haasteita siihen sisältyy. Animaatio tahdottiin julkaistavaksi tilaajan kotisivuille ja siihen oli sisällyttävä lapsiystävällisen alkuperäisteoksen hengelle uskollinen tarina.

Projektin parissa työskennellessäni otin selvää eri animaatio-ohjelmien tarjonnasta ja animaatioilmaisun peruseriaatteista, jotka olivat sovellettavissa työhöni. Lisäksi minun tuli tuottaa julkaisukelpoinen animaatio kuukauden työajalla. Kyseessä oli henkilökohtainen haaste, jossa pyrin oppimaan, luomaan ja noudattamaan tilaajan toiveita tiukalla aikataululla. Koen onnistuneeni tavoitteessani ja saamani palaute on ollut positiivista. Palaute on tullut suoraan skrutiproductionsilta sekä YouTuben kommenttiosioista ja Facebookista, jossa videota on jaettu.

Avainsanat  
Muita tietoja

Animaatio, verkkojulkaisu, käsikirjoitus  
Työhön liittyy lyhytanimaatio

School of Business and Culture  
Degree Programme in Visual Arts  
Bachelor in Visual Arts

---

<b>Author</b>	Sanna-Leena Vakkala	Year	2016
<b>Supervisor</b>	Eija Rajalin		
<b>Commissioned by</b>	skrutiproductions		
<b>Title of thesis</b>	Skruti - The Paw: A Commissioned Short Animation		
<b>Number of pages</b>	35 + 6		

---

The objective of this thesis study was to make the script, storyboard and the animation as commissioned by Johan Hellberg from skrutiproductions. In my research for this thesis, the questions of how a single animator can manage the task of animating a short film and what kind of challenges there are on the way were addressed. The final animation was made to be published on the commissioner's website and it was required to include a story that is faithful to the mood of the original children's book that it is based on.

During this thesis project, I found out about the different animation programs used today and about the principles of animation that I could apply to my own work. Additionally, I produced a publishable short animation in a month's time. It was a personal challenge in which I pushed myself to learn, create and follow the commissioner's directions on a strict schedule.

It can be stated that I succeeded in meeting the commissioner's requirements and the feedback I received was positive. I received feedback directly from skrutiproductions as well as the comments section on YouTube and on Facebook where the video is shared.

Key words

Animation, screenplay, short film

Special remarks

This thesis includes a short animation.

# SISÄLLYS

1 JOHDANTO .....	5
2 ANIMAATION TAUSTATUTKIMUS .....	6
2.1 Animaation ja sen tyylien historia .....	6
2.2 Animaatioilmaisun peruseriaatteet .....	11
3. SUUNNITTELU JA ESITUOTANTO .....	13
3.1 Hahmoon ja miljööhön tutustuminen .....	13
3.2 Käsikirjoitus .....	15
3.3 Hahmon luominen .....	17
3.4 Kuvakäsikirjoitus.....	19
4 TOTEUTUS.....	21
4.1 Ohjelman valinta.....	21
4.2 Animaatioprosessi .....	23
5. POHDINTA .....	26
LÄHTEET.....	28
LIITTEET .....	29

## 1 JOHDANTO

Kuten useimmat 90-luvun lapset, kasvoin niin kutsutun Disney-renessanssin aikaan. Tuo vuodesta 1989 vuosituhanen vaihteeseen kestänyt menestyksekkäiden animaatioelokuvien virta ja lukuisat legendaariset piirretyt jättivät minuun lähtemättömän vaikutuksen, ja jo vaahtosammuttimesta asti minua kiinnosti työ suosikkipiirrettyjeni takana.

Vaikka minulta puuttuu harjoitusta ja kokemusta hiotun animaation luomisesta, halusin alusta alkaen tehdä opinnäytetyöni aiheeseen liittyen. Minulle tarjoutui loistava tilaisuus haastaa itseni löydettyäni ystävän kautta toimeksiantajan lyhyelle 2D-animaatiolle.

Käsittelen opinnäytetyössäni animaatioprojektin matkaa raakilemaisesta käsikirjoituksesta lyhytanimaatioteokseksi, joka julkaistaan skrutiproductionsin verkkosivuilla ja YouTubessa. Käyn läpi kaikki projektin vaiheet lopullisesta käsikirjoituksesta kuvakäsikirjoituksen kautta viimeistelyyn animaatioon ja sen julkaisuun. Perustelen prosessin aikana tekemiäni valintoja ja ratkaisuja. Lisäksi tutkin millaisin keinoin voin saada aikaiseksi sulavaa ja elävää liikettä jo valmiiksi luodulle Skruti-hahmolle ja pohdin myös kuinka saan Skrutin liikkeet, ilmeet ja eleet sopimaan hänen luonteeseensa.

Skrutiproductions toivoi animaatiolta hellää ja pehmeää luonnosmaista ulkoasua, joka sopii alkuperäisen Skruti – Yksinäisyydestä ystävyteen -kirjan henkeen.

## 2 ANIMAATION TAUSTATUTKIMUS

### 2.1 Animaation ja sen tyylien historia

Animaatio itsessään perustuu jälkikuvailmiöön, jossa kuva kiinnittyy hetkeksi silmän verkkokalvolle. Tällöin nopeasti toistuvat kuvat liukenevat yhteen ja aivomme käsittävät ne yhtenäiseksi tapahtumaksi ja tämä periaate on huomattava osa itse elokuvan kehittymistä. (Gartz 1978, 14.)

Se, minkä me käsitämme elokuvana, on todellisuudessa vain peräkkäisiä liikkumattomia kuvia, joita emme ehdi erottaa yksittäisiksi. Kuten animaatio syntyy katsojan mielessä, siellä syntyvät myös sisällön tulkinnat ja konnotaatiot. Animaatio on saanut rauhassa kasvaa omaan vapaaseen taiteellisuuteensa, sillä sitä ei ole pidetty vahvana taidemuotona. Sitä on käytetty historian merkkihenkilöiden ivaamiseen ja propagandaan ja se on tehnyt erilaisista viesteistä helpommin sulateltavan. Kuvalla on aina ollut paljon painoa ihmisten mielissä. Ihmiset ovat aina luoneet kuvia, mutta ihmisten lisäksi usein politiikka, kirkko ja tiede eivät tiedä kuinka suhtautua niihin. Siitä huolimatta kuva ja animaatio ovat saaneet kasvutilansa kehittyäkseen nykyiseen muotoonsa. (Lehtinen 2003, 6–8.)

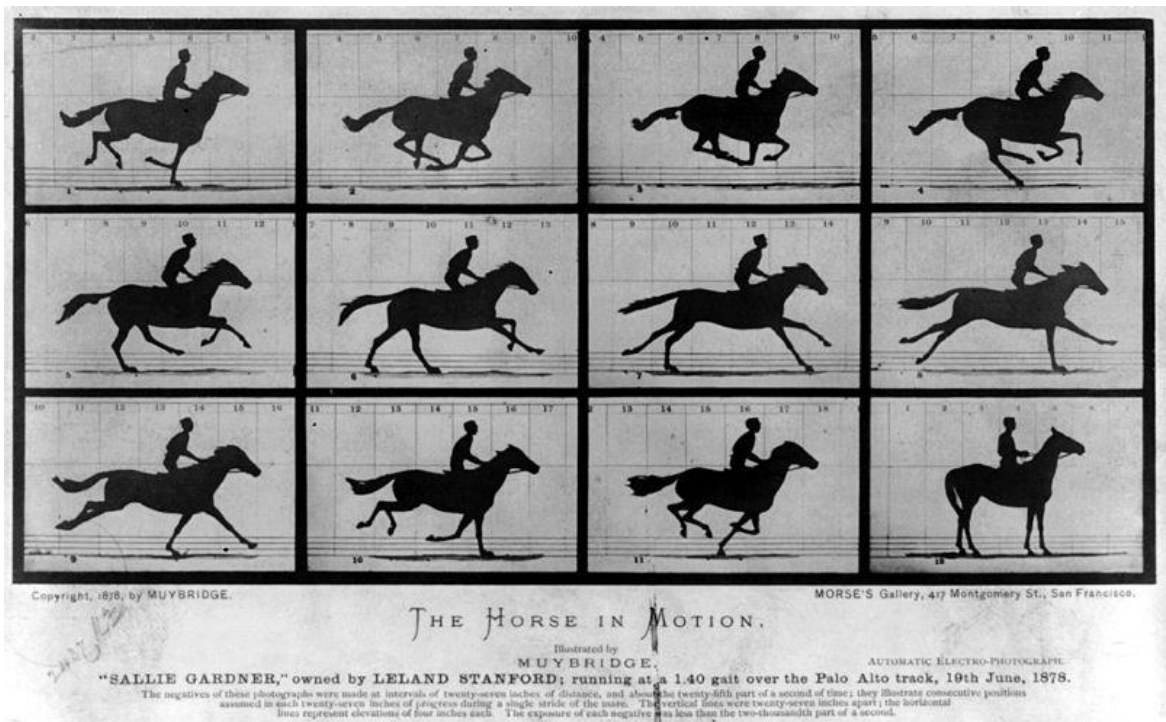
Kuvataiteilija Florent Riverèn ja arkeologi Marc Azéman teorian mukaan jo muinaiset, monipäisiä eläimiä kuvastavat luolamaalaukset ovat primitiivisiä pyrkimyksiä luoda animaatiota. Soihdun elävässä valossa maalaukset näyttävät liikkuvilta. He ovat myös tutkineet luulevyjä, joita he pitivät esihistoriallisina thaumatrooppeina. Levyn kummallakin puolen on kuva eläimestä eri asennossa, mikä aiheuttaa illuusion liikkeestä kun luulevyä pyörittää sen naruista. Vakuuttavin todiste muinaisihmisten kiinnostuksesta animaatioon löytyi kuitenkin 5000 vuoden takaa. Kyseessä on savimalja, johon oli maalattu hyppäävä pukki koko liikeradassaan. (Lehtinen 2013, 7.)

Thaumatroopin periaatetta hyödynnettiin fenakistiskoopin (kuvakiekko) ja zoetroopin (kuvarumpu) kehittämisessä, tällä kertaa kuvia vain oli enemmän kuin kaksi. Fenakistiskoopissa samaan akseliin on kiinnitetty kaksi levyä, joista toisessa on kapeita aukkoja ja kahdeksan piirrosta peräjälkeen, ja toisessa

levyssä peilipinta. Levyä pyörittämällä ja aukkojen läpi katsomalla syntyy kuva, joka sulautuu aivoissa yhtenäiseksi liikkeeksi. Zoetrooppi toimii samalla tavalla, mutta kahden levyn sijasta piirroksat olivat sylinterin sisäpinnalla ja itse sylinterissä on samanlaisia halkioita joiden lävitse katsoa, samoin kuin Fenakistiskoopissa. Tämänkaltaiset yksinkertaiset kapistukset yleistyivät lasten leikkikaluna ja viihdykkeinä. (Patmore 2003, 48.)

Eräs animaation huomattavin esiaste on nimeltään *laterna magica* eli taikalyhty. Tämä laite tuli tunnetuksi 1600-luvulla, mutta varhaisimmillaan taikalyhdystä on ollut tietoa jo 1400-luvulta saakka. Lyhty heijasti pienelle lasilevyille maalattuja kuvia suureksi pimeässä huoneessa, ja sitä käytettiin niin opetusvälineenä kuin viihdykkeenäkin. 1700-luvun lopulla belgialainen Etienne Robertson ryhtyi tuottamaan elävän kuvan näytöksiä, fantasmagorioita, joissa pääroolissa olivat taikalyhtyjen heijastamat kuvat. Lyhtyjä oli useampia, jotta aikaiseksi saatiin aina vain uskottavampaa syvyyttä ja liikettä. Lisäksi esityksissä käytettiin myös ääntä ja erilaisia heijastuspintoja. (Raitaranta & Virtanen 2011, 32–34.)

Valokuvauksen kehittyessä liikkuvat kuvat ottivat jälleen uuden harppauksen Eadweard Muybridgen taltioitua ihmisten ja eläinten liikeratoja. Hän esimerkiksi näytti ensimmäistä kertaa miten kaikki hevosen jalat ovat ilmassa yhtä aikaa laukan aikana asentamalla useita kameroita radan varrelle. Kameran laukesivat hevosen rikkoessa langat matkansa varrella. (Patmore 2003, 48–49.)



(Kuva 1. Muybridgen "Hevonen liikkeessä", Wikimedia 2016)

Samoihin aikoihin Émile Reynaud yhdisti zoetroopin kaltaisen liikekelun ja Etienne Robertsonin taikalyhdyn. Syntyi praksinoskooppi, joka muistutti zoetrooppia, mutta sylinterin sisällä oli myös peileistä rakennettu särmiö, johon praksinoskoopin kuvat heijastuivat. Lelusta kehittyi optinen teatteri, jolla heijastettiin pidempiä filminauhamaisia kuvaketjuja. Reynaud aloitti "valon pantomiimit" -nimiset (Pantomimes Lumineuses) performanssinsa Pariisissa 1892. Esitysten tarinat olivat lyhyitä ja iloisia, ja jokainen esitys oli uniikki, sillä praksinoskoopin peilejä ja Reynaudin itse kuvittamia animaatiofilmiä liikutettiin aina eri tavoin. (Raitaranta & Virtanen 2011, 34–35.)

Reynaudin lyhytanimaatioiden esitykset muistuttivat vahvasti Lumiären veljesten elokuvien tekniikkaa. Lumiären veljekset heijastivat elokuvansa salin poikki valkokankaalle ja materiaali oli kuvattu kinofilmille pystysuoraan, kun taas Reynaudin animaatiot olivat vaakatasossa ja heijastettiin kankaan takaa. Eroavaisuuksistaan huolimatta näitä esityksiä voidaan pitää merkittävänä askeleena elokuvalle ja teatterikulttuurille, ja joiden myötä elokuvat varsinkin teknologiansa puolesta alkoivat kehittyä nykyiseen muotoonsa. (Lehtinen 2013, 9–12.)



Television syntymisen ja yleistymisen jälkeen animaatiot kasvattivat suosiotaan lasten viihdykkeenä. Kun animaatiosta puhutaan, monille tulee ensimmäisenä mieleen lapsuuden cel-animoidut piirretyt. Walt Disneyn (joka julkaisi ensimmäisen kokopitkän animaatioelokuvansa vuonna 1937) nimi on miltei synonyymi tämän tyylisille koko perheen animaatioille, vaikka lajin mukaan mahtuukin joukko aikuisille tarkoitettuja animaatioteoksia. Cel-animaatio syntyy nimensä mukaisesti kalvoille, jotka asetetaan maalattujen taustojen päälle ja jotka kamera sitten tallentaa. Animaation pituus määräytyy käsikirjoituksen ja kuvakäsikirjoituksen pohjalta nauhoitetun ääniraidan pituudesta, josta luodaan ”dope sheet” eli taulukko, jonka on tarkoitus helpottaa animaation ajoittamista laskemalla kuinka monta kuvaa kohtaukseen tarvitaan. Yleensä pääanimaattori piirtää hahmon pääliikkeissään ja rivianimaattorit seuraavat taulukon ohjeita täydentääkseen liikkeen riittävällä määrällä kuvia. Kun animaatio on valmis ja oikein ajoitettu ääniraitaan nähden, kalvot siirtyvät väritettäväksi ja kuvattaviksi, josta ne lopulta päätyvät esimerkiksi videolle tai DVD:lle. (Patmore 2003, 49, 70–75.)

1900-luvun loppupuolella vaha-animaatiosta tuli tunnustettu animaation muoto Will Vintonin voittaessa Oscarin animaatiollaan ”Closed Mondays” (1974) ja tehdessä vaha-animaatiosta (”Claymation”) tavaramerkin. Jälleen kerran kyseessä on animaatio, jossa ääni- ja musiikkiraita opastavat animaattoreiden työtä, mutta tällä kertaa lopullisessa teoksessa seikkailisivat kolmiulotteiset massasta rakennetut hahmot, jotka tallennetaan liike liikkeeltä kameralle. Aardman Studiosin Nick Parkin luomat Wallace ja Gromit ovat tunnettu nykyaikainen stop motion-animaatio. (Wells 1998, 59–60.)

Stop motionin tapaan cut out-animaatio syntyy liikuttelemalla hahmojen ja ympäristöjen osia. Tällä kertaa kyseessä on kuitenkin kaksiulotteinen, tasaiselle alustalle paperista leikattujen nukkejen ja taustojen liikuttelua ja kuvaamista kuva kerrallaan. Paperinukkeanimaatioita luodaan niin perinteisin metodein, jolloin hahmojen nivelet saatetaan kiinnittää neulalla tai langalla, tai hyödyntämällä tietokoneille saatavia ohjelmistoja. (Patmore 2003, 56, 60.)

Digitaalisten työkalujen myötä animaatio helpottui. Eräs esimerkki tästä on rotoskooppaus, jota ensimmäiset pitivät huijaamisena ja toiset mainiona

harjoitustyökaluna animaattoreille. Rotoskooppauksessa kuvatun materiaalin päälle piirretään ruutu ruudulta, jolloin lopputulos on sulavaa ja uskottavaa liikettä silti menettämättä taiteellista ilmettään. Tätä tapaa käytettiin jo aiemmin, mutta alan digitalisoituessa animaattoreille annettiin paremmat työkalut vastaavaan tekniikkaan. (Patmore 2003, 64.)

Digitalisoituminen avasi runsaasti mahdollisuuksia animaation kehitykselle. Ensimmäinen kokoillan tietokoneanimaatioelokuva Toy Story valmistui vuonna 1995, ohjaajanaan John Lasseter, joka työskenteli silloin Pixarille. Ironisesti Lasseter oli saanut aiemmin potkut Disneyltä haluttuaan tuoda tietokoneanimaation antamaan uutta suuntaa studiolle. Nyt Lasseterin käsissä syntyivät esimerkiksi Ötökän elämää (1998), Nemoa etsimässä (2003) ja Ihmeperhe (2004). Pitkään jatkuneen yhteistyön seurauksena Disney osti Pixarin vuonna 2006. (Lehtinen 2013, 276–279.)

Vaikka useiden klassisten animaatiotekniikoiden kulta-aika on jo ohi, animaatiota käytetään enemmän kuin koskaan ennen. Televisiosarjat, pelit ja elokuvat kaikki luottavat vahvasti tietokoneella tehtyyn animaation. Steven Spielbergin Tintin seikkailut: Yksisarvisen salaisuus-elokuvassa (2011) ei käytetty lainkaan kameroita, vaan näyttelijöiden liikkeet tallentuivat heihin kiinnitettyjen anturoiden kautta suoraan tietokoneelle, jolla lopullinen visuaalinen taika tapahtui. Lisäksi internetissä on syntynyt kokonainen animaatiolle omistautunut alakulttuuri, jossa leviävät taiteilijoiden itse tehdyt animaatiot. (Lehtinen 2013, 8.)

## 2.2 Animaatioilmaisun peruseriaatteet

Animaatioon tarvitaan tarina, tai vähintäänkin idea. Ainoa todellinen rajoitus animaatiota työkaluna käytettäessä on mielikuvitus, ja illuusion vahvuus. Animaattorin hahmot näyttävät ja liikkuvat juuri niin kuin taiteilija tahtoo, joka antaa täyden luovan vapauden. Tarinan ja erityisesti kerronnan on silti syytä olla riittävän vangitseva, sillä pelkkä liike ei jaksakaan pitää katsojan kiinnostustalla. Kaikessa yksinkertaisuudessaan tarinalla tulee olla rakenne: alku, keskikohta ja loppu. (Patmore 2003, 10–11, 14.)

Disneyllä työskennelleet animaattorit, laativat 30-luvulla kaksitoista animaation peruseriaatetta, jotka perustuvat heidän kokeiluihinsa ja Disneyn vaatimukseen saada piirretty liike uskottavaksi ja persoonalliseksi. Ensimmäinen sääntö on litistys ja venytys. Tällä liioittelutekniikalla hahmo saa painoa ja volyyymia liikkeeseensä. Seuraavaksi mainitaan ennakointi, joka valmistelelee yleisön hahmon seuraavaan tekoon, kuten esimerkiksi hyppyyn tai juoksuun. Kolmas ohje on ”staging” eli lavastus, jossa teolla tai pelkästään asennolla viestitään hahmon mielialaa, asennetta tai reaktiota. Lavastusta ei tule käyttää liikaa, vaan sen tarkoitus on kiinnittää katsojan huomio yhteen kiintopisteeseen. Liian monta kiintopistettä tekee kohtauksesta sotkuisen ja ristiriitaisen. Neljäntenä animaattorit kertovat ”suoraan eteenpäin -animaatiosta” ja ”asento asennolta -animaatiosta”. Ensimmäisessä metodissa animaatio syntyy kuva kovalta, joka saattaa vaikuttaa hahmon kokoon ja mittasuhteisiin työn edetessä, mutta se on käytännöllinen toimintakohtauksissa juurikin spontaanisuutensa ansiosta. Toisessa tekniikassa pääanimaattori määrittelee avainasennot toimintojen välissä ja välianimaattorit täydentävät liikettä lisäkuvilla. Tällöin hahmon muoto ja rytmi on huomattavasti hallitumpaa. Viides ohje koskee liikkeen jatkumista objektin pysähtyessä ja päällekkäistä liikettä. Oivallinen esimerkki tästä on hahmo, jolla on viitta. Jos hahmo hyppää eteenpäin ja pysähtyy, viitta tulee ensin hahmon perässä ja jatkaa liikettään hahmon pysähtyessä. Samaan kategoriaan kuuluu myös ”drag”, eli viittasankarin esimerkiksi pyörähtäessä ympäri hänen viittansa ei ehdi liikkeeseen mukaan, mutta saavuttaa menetetyt pari ruutua ja jatkaa tämän jälkeen rytmisä hahmon kanssa. Kuudennessa kohdassa kuvaillaan ”slow-out” ja ”slow-in” -tekniikkaa, joissa joko liikkeen

alkuun tai loppuun piirretään enemmän kuvia, mikä tekee toiminnosta hitaamman siinä päässä ja antaa animaatiolle enemmän puhtia.

Seitsemäs neuvo kiinnittää huomiota ihmisten ja eläinten liikkeisiin, joita kuvataan kaarina. Esimerkiksi käsivarren heilautus tai silmän räpäytys tapahtuvat kaarimaisessa liikkeessä ja niiden hahmottaminen animoidessa helpottavat eleen luonnollisuutta. Kahdeksas ohje käsittelee toissijaista liikettä. Toissijaisen liikkeen tarkoituksena on korostaa hahmon päätoimintoa. Esimerkiksi lisäämällä tietynlainen käsiliike vihaisesti marssivalle henkilölle vahvistaa tömistelyn illuusiota. Yhdeksäs kohta palaa animaation perusteisiin. Animaation ajoituksessa kyse on piirrosten määrästä: mitä enemmän piirroksia, sitä hitaampi liike ja päinvastoin. Ajoitus koskee myös tarinankerronnallisia kikkailuja, kuten hahmon mielialan ja reaktion ilmaisua. Kymmenes periaate korostaa maalaisjärkeä ja hyvää makua animaation pitämisessä uskottavana ja ilmeikkäänä ilman jatkuvaa liioittelua. Liioittelu tekee hahmon liikkeistä uskottavia ja näyttäviä, ja useat animaattorit kuvailevat rotoskooppianimaatiota jäykäksi liioittelun puutteen takia. Yhdenteentoista aiheena on ”solid drawing”, joka muistuttaa animaattoreita siitä miten hahmojen tulee näyttää siltä, että ne toimivat kolmiulotteisessa avaruudessa. Viimeinen ohje on saada hahmoista vetovoimaisia. Siinä missä live-esiintyjät saavat huomionsa karismallaan, animoitu hahmo turvautuu vetovoimaisuuteensa, jonka on kannettava koko teoksen läpi. Kyseessä voi olla sankarillinen, suloinen, koominen tai lurjusmainen vetovoima, ja siihen sisältyy helposti luettava ulkomuoto, hyvä piirrosjälki ja hahmon persoona. (Frank Thomas & Ollie Johnston 1981, 47–69.)

Materiaalia ei kuitenkaan tule ylityöstää ylimääräisellä animaatiolla. Hahmojen ei tarvitse olla jatkuvassa liikkeessä ollakseen uskottavia, vaan tärkeintä on tuoda selkein keinoin esille hahmon persoona ja asenne. Todellisuudessa ihmiset puhuessaan elehtivät käsillään, mutta animaation useasti karikatyyrisen tyylin takia liika liikkuminen on turhaa ja animaattori voi keskittyä hienovaraisempiin keinoihin ilmeiden ja muiden eleiden avulla. (Blaise, 2013.)

### 3. SUUNNITTELU JA ESITUOTANTO

#### 3.1 Hahmoon ja miljööhön tutustuminen

Saadessani toimeksiannon skrutiproductionsin (yhtiön nimi on virallisesti pienellä alkukirjaimella) Johan Hellbergiltä, sain myös tiimin aikaisempien projektien parissa toimineelta värittäjältä lainaksi ensimmäisen Skrutista kertovan kirjan nimeltään Skruti – Pienen poikanuken tarina. Kirjan on kirjoittanut Johan Hellberg ja se on julkaistu skrutiproductionsin omakustanteena vuonna 2012. Tarinan pieni nukkepoika Skruti pohtii yksinäisyyttään ja pelkojaan, mutta kohtaa ystävällisen Dorotén, joka ottaa hänet suojiinsa.

Kirja antaa hyvän kuvan ujosta sankarista, joka pelkää jäävänsä yksin ja unohtuvansa kokonaan. Tarinan alussa Skrutista kerrotaan, ettei hänellä ole ystäviä, perhettä eikä kotia ja hän vaeltelee yksin etsien ystävää. Vaikka hän on ujo, pelokas ja alakuloinen, hän on siitä huolimatta utelias ja toiveikas.

Keskustellessani Hellbergin kanssa keskustelimme Skrutin ystävällisestä, mutta hieman pelokkaasta luonteesta ja päädyimme ilmentämään tätä animaatiossa hieman etukenoon kumartuneella yleisasennolla. Ikään kuin Skruti yrittäisi vetää itseään kerälle, kädet ristissä rintansa tasolla ja katse ujosti hieman epäluuloisesti harhaillen. Hellberg lähetti minulle runsaasti alkuperäiskuvittajan, Rami Erosen, piirroksia Skrutista (Liite 1). Näistä oli minulle suuri apu hahmon piirtämisestä harjoitellessani, sekä hahmon luonnetta sisäistäessäni.

Hahmo oli alkujaankin suunniteltu hyvin ja on täynnä pieniä vihjeitä, jotka herättävät vahvoja konnotaatioita: postimiehen hatulta näyttävä lätsä kuvastaa vuosikymmenten aikana haihtunutta univormuperinnettä. Hatun lipassa roikkuva hakaneula ja Skrutin toisen silmän kohdalla oleva nappi, jossa on ankkurin kuva, saavat hahmon tuntumaan nukelta, jolla on takanaan seikkailuja jotka ovat saattaneet johtaa niin isoihin kuin pieniin haavereihin. Skrutin kaulassa on hieman hahmon maanläheisestä kelta-vihreä-sinisestä väriteemasta poikkeava raidallinen kaulahuivi, joka muistuttaa katsojaa siitä, ettei Skrutilla ehkä ole mahdollisuutta pukeutua valikoivasti. Yllään hänellä on isonappinen takki lukuisilla taskuilla, pussittavat housut, kintaat ja ruskeat saapikkaat. Perässään

Skruti raahaa narunpätkää jonka päähän on sidottu kieleton mykkä tiuku. Skrutin pää muistuttaa hieman tikattua pesäpalloa ja kaiken keskipisteenä on yksinäinen, surumielinen sininen silmä.

Skrutin yksityiskohtainen, mutta silti klassinen ja pröystäilemätön ulkomuoto ruokki heti ajatusta tietynlaisesta arkkityypistä, joka on seikkaillut erilaisissa tarinoissa vuosien ajan. Tätä miltei Oliver Twistin kaltaista katulapsimaisuutta on helppo kuvitella nöyräksi, mutta neuvokkaaksi, ja se olisi saatava näkymään animaation keinoin. Hahmon puvustus sekä kirjan muu kuvitus viittaavat 1900-luvun alkupuolelle. Kuvissa esiintyvät autot ja tanssiaisskenaario vahvistavat tätä mielikuvaa, kuten myös sivujen yläkulmissa esiintyvät yksinkertaiset lyijykynäpiirroksiset gramfonista, vanhanaikaisesta tanssiaisparista ja pääsylipusta tanssiaistapahtumaan.

Päätimme pitää ympäristön mahdollisimman yksinkertaisena animaatiossa, jotta hahmot olisivat ehdottomassa pääroolissa. Tällöin taustojen ei tarvinnut olla äärimmäisen tarkkoja tai vaativia, ja ne saattoivat jäädä jopa hyvin tavanomaisiksi häiritsemättä pätkän yleisilmettä. Käsikirjoitusvaiheessa päädyimme valitsemaan ympäristöksi puiston reunan, jonka kadun toisella puolella on kasa roskia. Näin saisimme Skruti-kirjan urbaaniin ilmeeseen sekoitettua hieman pehmeää luonnonläheistä tunnelmaa (Vakkala 2016.)

### 3.2 Käsikirjoitus

Hellbergillä, animaation tuottajalla, oli jo ennen keskustelumme alkua synopsis valmiina. Hän tahtoi vahvistaa kirjansa ystävyysteemaa tarinalla toisen huomaamisesta ja auttamisesta. Animaatiossa Skruti-nukke tulisi auttamaan jotakuta toista ja huomamaan miten hyvä tunne tärkeästä teosta itselle jää.

Käsikirjoitus on kuin sinikopio elokuvalle. Sen tarkoitus on kertoa tarina ja toimia luotettavana ohjeena elokuvan tekijälle. Käsikirjoitus tehdään kansainvälisesti standardisoituun muotoon, ja siinä ilmaistaan tapahtuman aika ja paikka, ja sananmukaisesti vain se mitä ruudulla tullaan näkemään ja kuulemaan. Hahmojen toiminta, dialogit, kuvakulmat, ääniefektit ja leikkaukset ovat kaikki samalla paperilla. (Mefford & Trottier, viitattu 9.10.2016)

Käsikirjoitus on myös oivallinen mittari elokuvan pituudelle. Standardimuotoilunsa ansiosta yksi sivu vastaa noin yhtä minuuttia elokuvaa, ja jos pituus on jo valmiiksi määritelty, on parempi kirjoittaa hieman vähemmän. 8-9 sivua tekstiä muuntuu helposti kymmeneksi minuutiksi elokuvaa. Käsikirjoitus ei vaadi kuvailevaa tekstiä, vaan pelkästään tarinankerronnalle pakolliset tiedot. (Patmore 2003, 22.)

Käsikirjoittaminen oli nopea prosessi. Tekstiä tarvittaisiin vain sivun verran, sillä animaation toivottu pituus oli löyhästi minuutin ja puolentoista minuutin välillä. Kuvailin runsain sanoin hahmojen eleitä ja ilmeitä, sillä tahdoin käsikirjoituksen kautta antaa mahdollisimman ilmeikkään kuvan tuottajalle siitä, millaisena näin kahden hahmon kohtaamisen. Koska dialogia ei ollut, käsikirjoituksessa oli tilaa hahmojen ilmeiden ja liikkeiden kuvailulle. Tämä oli myös sävyn asettamisen kannalta tärkeää, sillä hitaat ja harkitunoloiset liikkeet tulisivat saamaan Skrutin tuntumaan varovaiselta pieneltä olennotta. Hahmon ensivaikutelma on tärkeä, joten Disney-mestareiden lavastusmetodia noudattamalla päätin esitellä katsojalle Skrutin kurkkiessa kiviaidan takaa, piiloutuen ja lopulta uskaltautuen kokonaan esiin, kädet ristissä rinnan päällä.

Keskustelimme myös musiikkivaihtoehtoista. Emme halunneet tuoda ylimääräistä ääntä ja äänisuunnittelua animaatioon, vaan turvautua täysin

musiikkiin. Ensimmäisten ideoiden joukossa oli aikakauteen sopiva musiikki, kuten jazz, mutta lopulta koimme klassisen melodian sopivammaksi animaation tunnelmaan. Löysimme YouTubesta ruotsalaisen kitaristin, Per-Olov Kindgrenin, joka ystävällisesti suostui lainaamaan versiotaan J. S. Bachin Air -kappaleesta (Vakkala 2016).

Kävimme aktiivisia palautekeskusteluja Facebookin välityksellä ja pian projektille vakiintui nimeksi The Paw – Kämpälä, ja lopullinen käsikirjoitus oli valmis parissa illassa.



### 3.3 Hahmon luominen

Jotta animaatioon saataisiin kiinnostavampi tarina, se tarvitsi uuden sankarin. Hellbergin ensimmäinen idea oli että näkisimme Skrutin auttamassa pesästä pudonnutta pikkulintua. Puntaroimme ideaa hetken, ja se alkoi tuntua hieman käytetyltä. Päätimme vaihtaa linnunpoikasen pieneen kaniiniin, joka keskuspuistosta livahtaessaan loukkaisi jalkansa. Mielestäni kaniini oli helpompi muuntaa piirroshahmoksi, jonka ilmeitä ja eleitä voi laajasti hyödyntää. Lentokyvyttömien lintujen ulkomuoto ei muutenkaan kovin usein kieli perinteisellä tavalla suloista ja pehmoista, kun taas isokorvainen, pörröinen citykaninpoika on itsessään jo riittävän selkeästi luettava klassikko kaikelle yleisölle.

Aloin suunnittelemaan kaniinia puhtaasti intuitioni pohjalta. Ensimmäinen vaistoni oli luoda suloisen Disney-tyylisen pupun (Liite 2) suurilla silmillä ja käpäällillä, mutta ensimmäisen vedoksen jälkeen Hellberg pyysi hillitsemään tyylittelyä ja pitäytymään kirjan kuvitukselle tyypillisessä realistisessa ilmeessä. Piirtelin lukuisia kaniineja samalle paperille ja yhdistin piirteitä, joista pidin eniten. Karsin samalla äärimmäisiä piirteitä pois. Pupun silmät pieneivät huomattavasti ja vähensin niiden pyöreyttä. Kun minulle selvisi, että tuottaja ajatteli kaniinia tyttönä, päätin tehdä silmistä terävät ja hieman vinot ovaalit. Näin sain silmiin hieman feminiinisyyttä ja enemmän yhtenäisyyttä oikeisiin kaneihin.

Tein hahmosuunnitelmia ja käsikirjoitusta limittäin. Käsikirjoituksen kehittyessä minun oli helpompi poimia toivottuja piirteitä hahmon ulkonäköön, sillä niitä luonteenpiirteitä ja ominaisuuksia minun tulisi animaation avulla välittää. Päätimme esimerkiksi että reipasluontoinen pikkukani halaisi Skrutia korviensa avulla, joten tahdoin pitää ne aika kookkaina, vaikka nuorten kanien korvat ovat todellisuudessa pienet. Tämä sai kanin näyttämään aluksi hieman liian aikuiselta, mutta mittasuhteiden kanssa leikkiessä alkoi hyvä tasapaino löytyä. Satunnaisten luonnosten ja harjoitusten lisäksi tein kunnollisen ”model sheetin”.

Model sheet on usein vaakatasoon piirretty kuva, jonka avulla mitoitetaan hahmon kehon kokoa ja suhteita viivojen avulla. Hahmoa piirretään viivoitetulle

pohjalle eri suunnista ja mahdollisesti jopa eri asennoissa ja sitä käytetään apuna hahmoa animoitaessa. Jotkut studiot tuottavat myös model sheetin kaltaisia mallipiirroksia, joihin on koottu kuvia hahmosta eri ilmein ja kehon elein, sekä toisinaan myös erillisiä yksityiskohtia. (Patmore 2003, 82–83.)

Kuvakäsikirjoituksen aikana huomasin, että minun oli vaikea ylläpitää hahmojen keskeisiä mittasuhteita yhtenäisinä. Milloin kani oli Skrutiin nähden aivan liian suuri ja milloin taas liian pieni. Päädyin tekemään hahmoille yhteisen model sheetin, jonka avulla pystyin pitämään silmällä hahmojen kokoja projektin edetessä.



(Kuva 3: Model sheet Skrutille ja kanille. Model sheet helpotti hahmottamaan pienten sankareiden keskinäiset mittasuhteet.)

Kaniinin elekieli muuttuu täysin käsikirjoituksen ensimmäisen kolmanneksen jälkeen. Kun Skruti poistaa sirpaleen sen kypälästä, kaniini nostaa korvansa pystyyn ja ryhtyy pomppimaan ympäriinsä ennen kuin haluaa Skrutia ennakkoluulottomasti. Riehakas luonne sopii nuorelle eläinhahmolle ja lisäksi tulee ajatusta Skrutin esittämisestä arkana persoonana. Halaukset jännittävät Skrutia, mutta katsoja saa sen ansiosta huomata, ettei hahmo ole kuitenkaan tylsä kaikessa ujoudessaan. Kanin loikkiessa tiehensä Skruti tuntee tehneensä hyvän ja tärkeän teon ja tuntee ylpeyttä, rintaansa pörhistäen.

### 3.4 Kuvakäsikirjoitus

Kuvakäsikirjoituksen merkitystä animaatioproduktiolle ei voi painottaa liikaa, sillä animaatiossa kaikessa on kyse suunnittelusta ja ennakoinnista, jotta vältetään taloudelliselta menetykseltä ja ylimääräiseltä työltä. Jottei tunteja työtä menisi leikkauspöydällä hukkaan, ennen animaatioprosessin alkua tehdään kuvakäsikirjoitus.

Kuvakäsikirjoitus on joukko peräkkäisiä kuvia, joissa tarina on piirrettynä kuva kuvalta. Sen päätehtävä on helpottaa teoksen visuaalisen ilmeen ymmärrystä, ajoitusta ja tarinan rakenteen jatkuvuutta. (White 2006, 160.)

Kuvakäsikirjoittaminen osoittautui haasteeksi, sillä huomasin jatkuvia ongelmia hahmojen kokojen suhteuttamisessa toisiinsa. Ongelma kuitenkin ratkesi model sheetillä. Tämän lisäksi minun oli toisinaan vaikea miettiä toimivia ratkaisuja kuvakulman ja yleisen jatkuvuuden kannalta. Pyrin koko ajan pitämään mielessäni kummassa takajalassa kaniinin lasinsirpale on, kummalta puolelta Skruti lähestyy sitä ja mistä päin katsoja näkee Skrutin irrottavan sirun. Kuvakäsikirjoitusvaiheessa (Liite 3) tarinan ympäristö alkoi hahmottua kuitenkin enemmän.

Olimme halunneet jo ensimmäisillä kuvilla tuoda ilmi Skrutin varovaista luonnetta, joten käsikirjoitimme Skrutin kurkistamaan jonkinlaisen aidan takaa. Monien puistojen ympärillä on korkeita metallisia aitoja, mutta halusin saada ympäristöön vielä hieman klassisempaa ja orgaanisempaa tunnelmaa. Lisäksi mietin kuinka haastavaa minun olisi animoida Skruti liikkumaan aidan takana tekemättä erillisiä tasoja animaatio-ohjelmassa, joten umpinainen ratkaisu oli siltäkin kannalta helpompi. Skruti tulisi siis kurkistamaan murenevan kiviaidan takaa. Puiston ja muurin toisella puolella tulisi olemaan tie ja katu, jonne on jätetty kasa roskia ja josta Skruti huomaa pienen kanin. Kadun takana on yksinkertainen kivinen seinä. Näin pystyin asettamaan ympäristöön pieniä vihjeitä, joista katsoja heti huomaa mistä on kyse. Roskatynnyri ja muutama pussi sen ympärillä antavat heti ilmi, että tarina sijoittuu urbaaniin maisemaan, vaikka aloituskuvassa näkyy kivinen muuri ja puita.

Kuvakäsikirjoituksen hiomiseen meni yhteensä miltei viikko. Olin jatkuvassa yhteydessä tuottajan kanssa toivotuista muutoksista ja korjailin materiaalia ehdotusten ja oman järkeilyni mukaan. Jouduin tekemään viimeiset muutokset kuvakäsikirjoitukseen animaatiovaiheessa, sillä huomasin edelleen jatkuvuusongelmia. Muutoin seurasin kuvakäsikirjoitusta uskollisesti koko animaatioprosessin läpi, vaikkakin lopullisessa teoksessa kuvat ovat huomattavasti ilmavampia kuin digitaalisesti liian suurella siveltimellä luonnostellut kuvat. Olen piirtänyt kuvakäsikirjoituksia lyhytelokuvaprojekteihin aikaisemmin, mutta tällä kertaa ohjaaja ei ollut suoraan sanelemassa mitä piirrän ja miten. Lisäksi elokuvassa on helpompi tehdä kokeellisia ratkaisuja ja katsoa leikkaushuoneessa mikä toimii parhaiten, mutta animaation kohdalla kyse todella on tarkasta suunnittelusta ja ennakoimisesta (Vakkala 2016).

## 4 TOTEUTUS

### 4.1 Ohjelman valinta

Ohjelmaksi valitsin Toon Boomin, sillä se on minulle entuudestaan tuttu ja yritettyäni opetella muita ohjelmia törmäsin jatkuvasti ongelmiin. Alun perin minua houkutteli monet vaihtoehtoisista animaatiotyökaluista, sillä niissä oli tarjolla esimerkiksi erilaisia tekstuurisiveltimiä, taustatyökaluja sekä tutoriaaleja, joista olisi voinut olla minulle hyötyä.

Ensimmäisenä kokeilin Photoshop CS6-ohjelmaa. Adoben piirustus- ja kuvankäsittelyohjelmat ovat kuuluneet useimpien kuvataiteilijoiden perusvalikoimiin jo hyvän aikaa, joten en odottanut törmääväni vaikeuksiin sen kanssa. Testaillessani CS6:n animaatiotyökalua huomasin, että ohjelmaa oli todella kankea käyttää animaatiotarkoituksiin. Jälki oli kelvollista, mutta jostain syystä onion skin -toiminnosta huolimatta animaation jälki oli todella nykivää. Onion skinillä tarkoitetaan hentoa jälkeä, joka jää varsinaisesta animaatiopiirroksesta kun animaattori siirtyy piirtämään seuraavaa ruutua. Se auttaa pitämään piirroksen oikeassa kohdassa ja helpottaa pienten liikkeiden sijoitusta näyttämällä missä asennossa hahmo oli edellisessä kuvassa.

Toinen kokeiluni kohde oli Anime Studios Pro 2. Sen jälki oli miellyttävää ja tarjolla oli erilaisia upeita tekstuurisiveltimiä. Valitettavasti jopa piirretty jälki oli poikkeuksetta täynnä vektoripisteitä joka teki ohjelmasta kelvottoman piirtämiseen. Tiedostosta olisi tullut pisteiden myötä liian raskas tietokoneelleni. Ohjelma oli selkeästi tarkoitettu pisteitä liikuttamalla animointiin ja bones-työkalut olivat myös Anime Studios Pro 2:ssa ja sen tutoriaaleissa vahvasti esillä. Bones-metodilla hahmoa liikutellaan kuin sätkynukkeä, jonka vartalon osat on paloitetu nivelten kohdalta. Tämä ei siis vastannut tuottajan toivomaa perinteistä kuva kovalta -tyylistä animaatiota.

Kolmantena yritin tutustua TV Paint -nimiseen ohjelmaan. Löysin ohjelman YouTubesta törmättyäni animoituun musiikkivideoon Freak Kitchen -bändin kappaleelle "Freak of the Week" (2014). Animaatio oli tyyliiltään todella vaikuttava ja sen rajat lyijykynäpiirrosmaiset, mutta valitettavasti ja TV Paintin

kotisivuilla minulle ilmeni, ettei kokeilukuukauden aikana tehtyä animaatiota voi tallentaa ilman valtavaa vesileimaa.

Toon Boomin Harmony-lisenssi osoittautui kuitenkin todella käteväksi, sillä ohjelmasta voi maksaa pari kymppiä kuussa silloin kuin ohjelmaa tarvitsee, eikä koko monen sadan euron pakettia tarvitse hankkia. Lisenssejä on myös eritasoisia; hieman isommalla summalla saa lisäherkkuja Toon Boomin arsenaaliin, kuten erilaisia tekstuureja, joita olisin kovasti toivonut. Tyydyin siitä huolimatta edullisempaan vaihtoehtoon. Se tarjosi minulle todella hyvät välinevalikoimat itse animaation työstämiseen perustyökaluineen ja tuttuine nikseineen. Ohjelmaan pystyi kuitenkin tuomaan materiaalia muista tiedostoista, mikä oli tärkeää esimerkiksi tuottajan pyytämän pergamenttitaustan takia. Ajattelimme, että vaikka luonnosmaisesta piirrosjäljestä puuttuu lyijykynätekstuuri, pelkkä taustatekstuuri tulee riittämään persoonalliseen ilmeeseen.

## 4.2 Animaatioprosessi

Ensimmäisen kuukauden ajan opettelin ohjelman käyttöä ja tein pieniä testejä, mutta Toimeksiantajani päätti, että noin kuukauden päässä olisi erinomainen julkaisupäivä valmiille teokselle. Minulle tuli siis hieman kiire, mutta en katsonut sitä pahalla. Työskentelen tehokkaimmin tiukalla deadlineilla. Olin ehtinyt tehdä useita hahmoharjoituksia, mutta ensimmäisten Toon Boomilla tehtyjen kuvien kanssa jouduin ottamaan uusintakierroksen. Alkuperäisen kuvittajan piirrosjälki on todella kevyttä ja hentoa verrattuna minun kädenjälkeeni, joten jouduin pitäytymään minulle luonnollisesta piirtotavasta.

Maksoin yhden kuukauden lisenssistä kokeilukuukauden lisäksi ja tein pitkiä päiviä varsinaisen animaation parissa. En ollut satunnaisia harjoituksia ja keskenjääneitä projekteja lukuun ottamatta juuri tehnyt animaatiota, joten luonnollisesti jo ensimmäisen kymmenen animaatiosekunnin jälkeen heräsin todellisuuteen, kuinka tämä projekti tulisi olemaan henkeni ja elämäni seuraavan kuukauden ajan. Ensimmäisen kymmenen sekunnin aikana Skruti ehtii vain kurkistaa kivimuurin takaa ja astua esiin, eikä tässä ollut vielä edes kyse haastavasta liikeradasta. Käännyin pian YouTuben puoleen inspiraation ja hyvien vinkkien toivossa, ja sain mitä hainkin. Opin teoriaa tekniikkaan nimeltään ”wipe”, eli pyyhkäisy, josta minulle oli paljon hyötyä monissa kohtauksissa.

Wipellä tarkoitetaan temppua, jota voidaan käyttää silloin kun hahmo kääntyy laajassa kaareissa ympäri, pyyhkäisten kameran edestä. Tällöin ensimmäisen ja viimeisen asennon väliin jäävistä tehdään tarkoituksellisesti venyneitä ja leveitä/pitkiä (riippuen mihin suuntaan hahmo on liikkeessä). (Blaise, 2014)

Suurimman osan ajasta etenin Disneyn vanhojen mestareiden neljännessä ohjenuorassa esitetyn ’asento asennolta’ -metodia käyttäen. Piirsin siis tietyin väliajoin uuden ääriasennon hahmon sen hetkisestä asennosta, ja täydensin välejä riittävin piirroksin. Yrittäessäni piirtää hahmoa kuva kuvalta jouduin huomaamaan hyvin nopeasti, etten kyennyt noudattamaan hahmon kokoa kuvaruudulla. Hahmo kutistui kuva kuvalta ja ero alkuperäiseen oli liian

huomattava. Tämän vuoksi totutin itseni piirtämään hahmoja uskollisesti asento asennolta ja lisäsin liikkeen sulavuutta piirtämällä niiden väliin.

Kahden hahmon liikuttelu samassa kuvassa tuotti minulle myös päänvaivaa. Ratkaisin tämän tekemällä raa'asti molemmille hahmoille omat tasonsa, joissa sain piirtää heidän liikkeitään hyvinkin intuitioni varassa. Tein hahmoille kuitenkin yhteisen tason halauksen ajaksi, sillä silloin liikkeet oli helpompi synkronoida. Synkronoinnissa minulla oli ongelmia myös taustan kanssa. En täyttänyt hahmopiirroksia värillä, joten taustat näkyivät viivojen sisäpuolella. Koska taustat olivat kokonaisuudessaan yhdellä tasolla, kiireellinen hätäratkaisuni oli yksinkertaisesti tehdä uusia tasoja hahmo- ja taustatasojen väliin ja peittää taustan viivoja yhtenäisellä beigellä taustavärillä, jota käytin koko animaation ajan.

Näytin tuottajalle materiaalia kohtaus kohtaukselta, ja sain harvemmin palautetta korjauksiin. Jos sainkin, se oli yleensä jotain mitä olin itse jälkikäteen animaatiota katsoessani sanonut korjaavani. Työhöni oltiin kuitenkin tyytyväisiä ja aloin itsekkin saada otetta tähän haastavaan, hitaaseen prosessiin.

Animaatio valmistui hiljalleen, ja tuli aika pohtia alku- ja lopputekstien ilmettä, tuottajan haluamaa pergamenttipaperitaustaa sekä musiikin lisäämistä. Toon Boom Harmonyllä pystyi kätevästi lisäämään tekstuuritason, jonka olin valmistanut erillisellä piirrosohjelmalla. Alun perin Hellberg toivoi koko animaation taustaksi pergamenttipaperimaista pintaa, mutta arvelin sen sotkevan työn yleisilmettä ja ehdotin, että sen sijaan asettelisimme tekstuuria vain kuvan reunoille. Ehdotukselle näytettiin vihreää valoa. Alkuteksteistä teimme kevyesti liikkuvat ja selkeälukuiset, samoin lopputeksteistä. Hellberg sai myös idean lisätä alkuperäiskuvittajan postikortti-idealuonnos animaation loppuun, eikä minulla ollut mitään syytä jättää sitä tekemättä. Animaation alkuun ja loppuun halusin rauhallisen tunnelman nimissä fade in ja fade out -leikkaukset, eli kuvan hitaan ilmestymisen ja haihtumisen tarinan alussa ja lopussa. Tein tämän ylimääräisillä beigeillä välitasoilla, jotka muuttuivat tiettyinä väliaikoina kokonaan läpinäkyviksi. Näin syntyi illuusio siitä, että piirretty kuva ilmestyy ruudulle pikkuhiljaa ja haihtuu myös hitaasti pois. (Liite 4) Hyödynsin tätä samaa kikkailua lopputekstien välissä ja ennen ja jälkeen postikorttiviestin,



joka kuuluu: "Help others whenever you can. Kindheartedness creates good will."

Toon Boomin musiikki- ja äänikontrollit olivat aluksi haastavia, mutta pienellä kokeilulla sain musiikin asettumaan videomateriaalin päälle. Opin myös hiljentämään musiikin alun ja lopun sopimaan visuaaliseen fade in ja out -tehosteeseen. Hioimme tekstiosuoksien (Liite 5) pituuksia, kunnes ne tuntuivat oikeilta musiikin kanssa.

Viimeistä päivää edeltävänä iltana lähetin viimeisen version tuottajalle. Seuraavana aamuna katsoin palautteen, ja esille oli nostettu hahmojen koko pienellä puhelinruudulla. Päätimme yrittää korjata suurinta ongelmakohtausta, eli hetkeä, jolloin pikkukani rientää takaisin perheensä luokse puistoon, kääntyy ympäri ja vilkuttaa Skrutille pienellä kypälällään. Jos olisin hallinnut Toon Boomin salat paremmin, olisin todennäköisesti kyennyt zoomaamaan lähemmäs hahmoja ja korjannut ongelman nopeasti. Muutaman tutoriaalin jälkeen en tuntenut saaneeni tarpeeksi selkeää ratkaisua tilanteeseen, eikä minulla ollut kuin muutama tunti lisenssiaikaa jäljellä, joten päätin suurentaa jokaisen pupun manuaalisesti ruutu ruudulta. Tähän kuului myös nämä taustaja hahmotasojen välissä olevien taustaviivojen peittämiseen tarkoitettujen väritasojen korjaaminen, joka oli äärimmäisen työlästä siihen nähden miten helposti ongelman olisi varmasti voinut ratkaista.

Viimeiset korjaukset tein noin puoli tuntia ennen Toon Boom -lisenssin loppumista, joten kaikki aika oli todellakin tehokkaasti käytetty. Animaatio julkaistiin YouTubessa skrutiproductions fi:n kanavalla 13. toukokuuta nimellä Skruti – The Paw.

Valmis teos löytyy osoitteesta <https://www.youtube.com/watch?v=vkRIDFKz3bl>.

## 5. POHDINTA

Käpälä-projekti on ollut minulle äärimmäisen opettavainen kokemus. Minua kiinnosti nähdä kuinka yksin piirtävä animaattori selviää perinteisen kuva kuvalta piirretyn animaation kanssa. Kuinka paljon saisin aikaan itse? Kuinka pitkälle kykenisin viemään sen, mitä olen harrastanut ja opiskellut? Itse animaatioprosessi oli minulle se vierain näistä askelista, ja halusin haastaa itseni juurikin sillä saralla. Minä sekä onnistuin että epäonnistuin. Onnistuin tuomaan Skrutin ujon ja uteliaan persoonallisuuden hyvin esiin pienin helposti luettavin keinoin, mutta itse animaatio jäi tekniikaltaan ja tyyliiltään ontuvaksi.

En ole ennen toteuttanut projektia kokonaan, käsikirjoituksesta viimeistelyyn teokseen. Erityisesti kuukauden työaika animaation piirtämiselle tuntui todella tiukalta, mutta samalla motivoivalta. Työskentelen parhaiten sopivan stressin alaisena, mutta olisin toivonut enemmän aikaa viimeistelyyn. Animaationi koostuu kuitenkin yli kahdestatuhannesta kuvasta, joten jälki on paikoin todella hiomatonta ja liike tökkivää. Luonnostyyli oli toivottu, mutta useassa kohdassa viivat jäivät mielestäni liian häilyviksi ja sotkuisiksi. Lisäksi animaatio-ohjelmaan kertyi työn aikana aivan liian monta ylimääräistä tasoa tarkoituksiin, jotka olisi varmasti voinut selvittää toisin keinoin (Liite 6). Animaation tuottaja, Johan Hellberg, oli samaa mieltä viivan hentouden vaikutuksesta teoksen selkeyteen ja harmitteli, ettei aikaa jäänyt kynäjäljen paksuntamiseen.

Suuremmat ongelmat kuitenkin löytyvät mielestäni animaation ajoituksessa. Se on paikoittain liian nopea eikä anna katsojalle aikaa elää Skrutin kokemissa tuntemuksissa. Skrutin suu on tikattu ja piilossa kaulahuivin alla, joten lyhyillä, yksisilmäisillä katseilla on suuri merkitys muun ruumiinkielen ohella. Kasvoille ei nukkemaisten piirteiden vuoksi voitu luoda äärimmäisen liioittelevia ilmeitä. Hahmojen askeleet olivat haastavin osa animaatiota, ja vaikka työskentelin piirtämällä ensin ääriasetnot ja täyttämällä niiden väliin jäänyttä aikaa piirroksilla, liike jäi monessa kohtaa vajaaksi ja nykiväksi. Skrutin hiippailevat askeleet kuitenkin näyttävät pehmeiltä ja varovaisilta, mutta kaniinin loikista olisi pitänyt tehdä liioitellumpia näyttävämmän ja nopeamman liikkeen sekä vahvemman kontrastin aikaansaamiseksi.

Yhteistyö Hellbergin kanssa sujui hienosti. Minun oli helppo kääntyä hänen puoleensa jos jokin yksityiskohta tai idea askarrutti, ja suurimman osan ajasta olimme samalla aaltopituudella. Nopeuttaakseen keskusteluja ja mielipiteiden vaihtoa hän lisäsi keskusteluumme myös Skruti-kirjan alkuperäisen kuvittajan, Rami Erosen. Tätä kautta sain runsaasti käytännön palautetta ja hyviä neuvoja toiselta kuvataiteilijalta, jolla oli huomattavasti syvempi ymmärrys Skruti-hahmosta ja hänen maailmastaan. Erosen palaute Skrutin ulkomuotoon liittyvissä asioissa oli hyödyllistä.

Olen tyytyväinen saatuaani animaation ajoissa julkaisukelpoiseksi. Olen myös tyytyväinen siihen, että työpanokseeni oltiin tyytyväisiä ja että skrutiproductions hyväksyi lopputuloksen. Samasta syystä olen myös hieman pettynyt itseeni, sillä minusta tuntuu, että olisin voinut tehdä vielä enemmän ja paremmin. Ajattelen sitä kuitenkin motivoivana tunteena enkä niinkään katkeroittavana takapakkina. Olen kuitenkin nyt syventänyt ymmärrystäni animaatioon, harjoittanut sen tekemistä käytännön kautta ja onnistunut monissa asioissa. Tahdon jatkaa animaatiokokeilujani omien projektieni kautta ja nähdä, mihin pystyn seuraavaksi. Hellbergillä on lisää Skruti-aiheisia lyhytanimaatioideoita ja pitää mielellään minut tiimissä jatkamassa aloittelevan animaatiotaiteilijan uraani (Vakkala 2016). Perinteinen kaksiulotteinen piirrosanimaatio on hidasta ja raskasta, mutta käyttämässäni animaatio-ohjelmassa on tarjolla työkaluja esimerkiksi bones-animaatioon. Tällaiset vaihtoehdot saattaisivat helpottaa ja nopeuttaa tiukan aikataulun työskentelyä, lisätä liikkeen sulavuutta ja tarjota uusia visuaalisia mahdollisuuksia tulevilla projekteilla.

## LÄHTEET

Anttila, P, 2005. Ilmaisu, teos, tekeminen ja tutkiva toiminta. Hamina: AKATIIMI Oy

Blaise Aaron 2013. Animation Tutorial – Avoiding Over Animating a Scene (Aaron’s Art Tips 8). Viitattu 7.10.2016.  
<https://www.youtube.com/watch?v=J1cHAzKta9w>

Blaise Aaron 2014. Animatic Lessons – Creating Wipes in Your Character Animation (Aaron’s Art Tips Season 2 E11). Viitattu 10.10.2016.  
<https://www.youtube.com/watch?v=oZdA0om9cGA>

Gartz Juho, 1978. Animaatioelokuvat. Hyvinkään Kirjapaino Oy

Hellberg Johan, 2012. Skruti. Oulainen: Painoykkönen Ky.

Lehtinen Jari, 2013. Animaation historia. Finn Lectura

Mefford Joe & Trottier David, viitattu 9.10.2016  
[http://www.finaldraft.com/mm\\_media/mm\\_pdf/How\\_to\\_Format\\_a\\_Screenplay.pdf](http://www.finaldraft.com/mm_media/mm_pdf/How_to_Format_a_Screenplay.pdf)

Patmore Chris, 2003. The Complete Animation course: The principles, practice and techniques of successful animation. London: Thames & Hudson

Raitaranta Kirsi & Virtanen Leena, 2011. Ruutia, räminää ja rakkautta: Elokuvaklassikoita lapsille ja nuorille. Hämeenlinna: Kariston Kirjapaino Oy.

Thomas Frank & Johnston Ollie, 1981. The Illusion of Life: Disney Animation. USA: Abessville Press.

Vakkala Sanna-Leena, 2016. Projektipäiväkirja. Lapin Ammattikorkeakoulu, Tornio.

Valentino Maura, 2003–2016. The History of Stop-Motion Animation. Viitattu 5.10.2016.

Wells Paul, 1998. Understanding Animation. London and New York: Routledge.

White Tony 2006. Animation from Pencils to Pixels. Oxford: Elsevier Inc.

Wikimedia 2016. Muybridgen “Hevonen liikkeessä”. Viitattu 25.9.2016.  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The\\_Horse\\_in\\_Motion.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Horse_in_Motion.jpg)

## LIITTEET

Liite 1. Rami Erosen piirroksia Skruti-kirjasta.

Liite 2. Isosilmäinen pupuhahmo ja Skruti.

Liite 3. Sivuja kuvakäsikirjoitusta.

Liite 4. Läpinäkyvyyden säätäminen fade-effektien aikaansaamiseksi.

Liite 5. Musiikin editointi.

Liite 6. Todella paljon turhia tasoja.

Liite 1. Rami Erosen piirroksia Skruti-kirjasta.



## Liite 2. Isosilmäinen pupuhahmo ja Skruti.

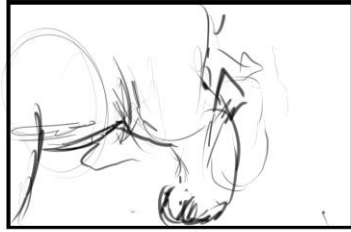


## Liite 3. Sivuja kuvakäsikirjoituksesta



Skruhi lähestyy  
onkuen peräänly-  
vää kania.

4



Lasinirpale.  
Close-up-askel

5



Skruhi katsoo  
kania ja kani  
jatkaa epäsiiden

6



Kani kyristyy ja  
onka S:n parhain  
sirpaleen

7



Kani säpsähtää ja  
S näyttää siron  
sille.

8

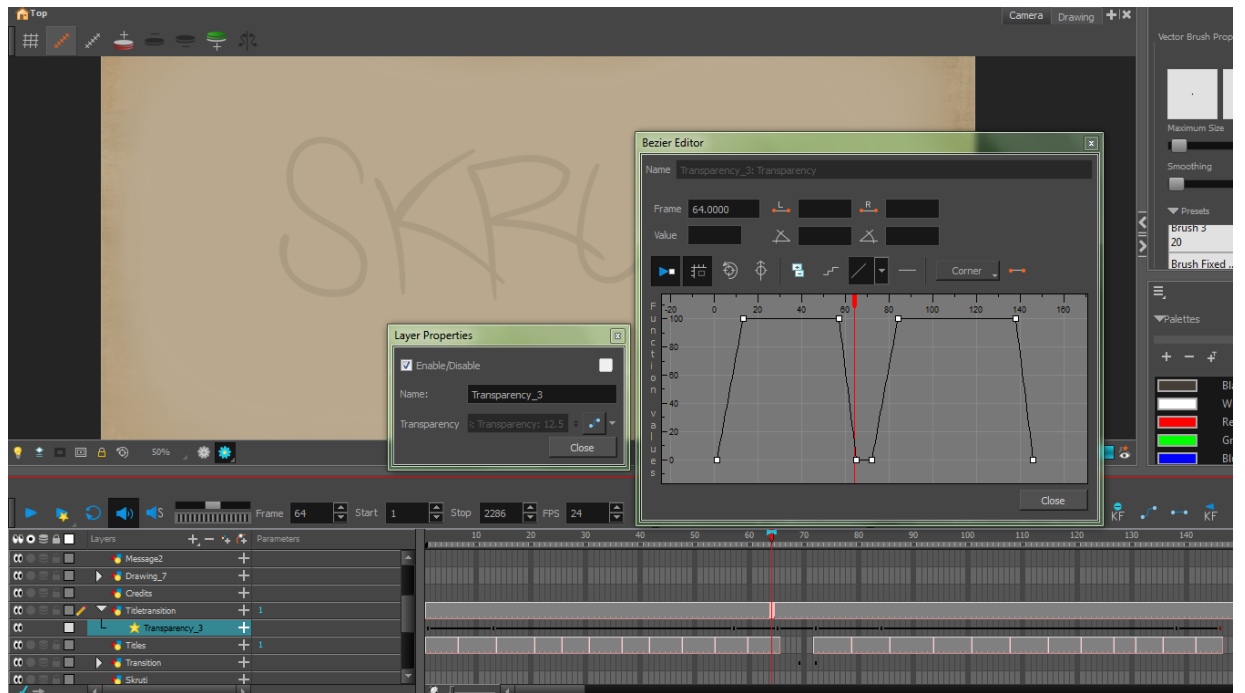


K ryhtyy loikkaamaan  
S:n ympärillä  
(mahd. liiteroia)

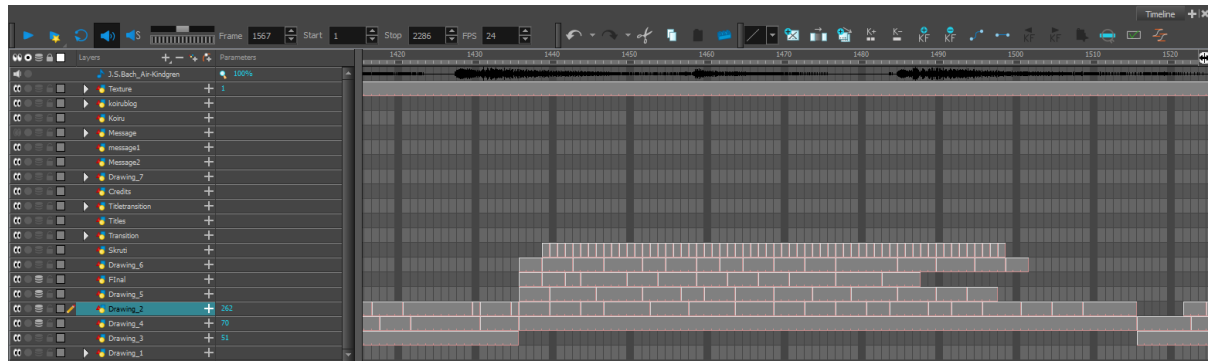
9



## Liite 4. Läpinäkyvyyden säätäminen fade-effektien aikaansaamiseksi.



## Liite 6. Todella paljon turhia tasoja.



## Liite 5. Musiikin editointi.

