

Sini Päivinen

The Raven

Tekstipainotteisen animaation suunnittelu ja toteutus



LAMK
Muotoiluinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma
Mediasisällön suunnittelu
Opinnäytetyö 2018

The Raven

Tekstipainotteisen animaation suunnittelu ja toteutus

Sini Päivinen

Lahden ammattikorkeakoulu
Kulttuuriala
Viestinnän koulutusohjelma
Mediasisällön suunnittelun pääaine
Kevät 2018

Tiivistelmä

Opinnäytetyöni on animaatio.

Se perustuu Edgar Allan Poen The Raven runoon, joka myös sisältyy kokonaisuena animaatioon. Tavoitteenani on aikaansaada runosta kiinnostuneelle mutta sitä tuntemattomalle katsojalle sen tarinaa avaava ensikosketus runoon.

Opinnäytetyössäni käyn läpi animaation tekoprosessia ja miten valitsemani aihealueet ja painotukset vaikuttavat projektissa. Lopuksi arvioin animaatioprojektini onnistumista, mitä opin ja kuinka voisin sitä tulevaisuudessa hyödyntää, muokata sekä jatkaa.

Abstract

My Bachelor's thesis is an animation.

It is based on Edgar Allan Poe's The Raven -poem. It is also included in the full animation. My goal is to create a first touch of the story of the poem to those who already know it and those who are interested in the poem but have no advance information about it.

In my thesis I go through the animation process and how the topics and selected highlights affect the project. In the end I evaluate the success of my animation project, as well as what I have learned and how I can utilize the gathered information, modify and continue my project in the future.

Sisällys

Sanaluettelo	1
1. Johdanto	2
2. Tekstin valinta	3
2.1. Edgar Allan Poe	4
2.2. The Raven	4
2.3. Runon analysointi	5
3. Tunnelman rakennuspalikat	7
4. Teksti ja animaatio	9
4.1. Typografia	9
5. Animaatioprosessi	11
5.1. Ideointi	12
5.2. Storyboard	16
5.3. Animate	17
5.4. Animaation graafinen ilme	19
5.5. Lopullisen animaation koostaminen	24
5.6. Äänisuunnittelu	26
5.7. Animaation kokoaminen ja jälkikäsittely	27
6. Yhteenveto	28
Lähteet	29
Kuvalähteet	30
Liitteet	

Sanaluettelo

- Moodboard** Visuaalinen esitys, johon on kerätty saman aihepiirin kuvia yhteen, mm. tietyn aiheen ympäriltä kerättyjä ideakuvia.
- Storyboard** Animaation kuvakäsikirjoitus, josta tapahtumat voi nähdä visuaalisena.
- Animatic** Storyboardin siirtäminen aikajanalla, eli siitä tehty nopea animaatio.
- 2.5D animaatio** Animaatio jonka grafiikka on kaksiulotteista, mutta jossa niitä käsitellään kolmeulotteisessa tilassa syvyysvaikutelman aikaansaamiseksi, vrt. paperinukketeatteri.



1. Johdanto

Jo alussa opinnäytetyöni ideaa miettiessäni, tiesin että toteuttaisin sen animaation muodossa. Olin opintojeni aikana tutustunut niin 2D- kuin 3D-animaatioon tekemiseen ja olin huomannut animaation itseäni kiinnostavaksi ilmaisukeinoiksi, yhdistyihän siinä kuvataiteellinen puoli liikkeeseen, ääniin, kuvakerrontaan ja niiden mukana tuomiin tarinakerronnallisiin mahdollisuuksiin.

Opinnäytetyön sisällöllisen idean metsästykseni oli puolestaan pidempi projekti. Ideoita etsiessäni törmäsin muutamaankin interaktiiviseen kirjaan, joiden pohjalta syntyi ajatus animaatiosta, jossa liikkuva kuva yhdistyisi tekstiin. Tästä tuli idea animaatioprojektista jossa kertojan ääni sekä puhe olisi korvattu tekstillä. Tarkoituksena oli aikaansaada teos joka painottuisi selkeästi animaatioon, mutta jossa teksti olisi niin olennainen osa animaatiota ja sen tarinankerrontaa, että sen poistaminen kokonaisuudesta tuhoaisi myös itse animaation. Tekstin ja kuvan yhdistäminen antoi minulle myös mahdollisuuden lähteä tutkimaan tarkemmin tekstin ja kuvan suhdetta.

Työstäessäni ideaa pidemmälle tajusin sen antavan hyvät mahdollisuudet myös tunnelman korostamiselle. Koska tekstin kiinteä mukanaolo mahdollistaa sen, että osa tarinankerronnasta voidaan jättää sen harteille, jää animaatiolle tilaa toimia muiden osa-alueen tulkkina. Animaation tunnelmaan keskittyminen valikoitui melkein kuin itsestään kiinnostusteni pohjalta.

Projektin edetessä annoin sille kuitenkin mahdollisuuden kasvaa ja muuttua. Halusin pitää mieleni auki senkin tähden, koska tekisin projektissa matkan itselleni tuntemattomalle alueelle tekstin ja animaation yhdistämisen osalta. Aloittaessani en vielä tiennyt mitä tekstin mukaan tuominen tuo mukanaan, mitä rajoitteita se asettaa ja mitä mahdollisuuksia se avaa. Huomasin että projektin edetessä kyseenalaistin monia aikaisemmin tehtyjä päätöksiäni, sekä monessa kohdassa otin hetken miettimisaikaa saadakseni kehitettyä paremman tai toimivamman tavan toteuttaa asiat.

2. Tekstin valinta

Animaation raamien laatimisen jälkeen alkoi vaikeampi vaihe. Ideoinnin alkuvaiheessa olin miettinyt animaation tarinallista sisältöä, ja mitä pidemmälle suunnittelu eteni, sitä kuumeisemmaksi oikean tarinan etsiminen kävi. Olin jo alkuvaiheessa päätenyt siihen, etten ala itse käsikirjoittamaan uutta tekstiä animaatioon vaan etsin valmiin tekstin animaation pohjaksi.

Alkujaan etsin ideaa tarinaan vanhojen satujen ja kansantarujen joukosta. Muutamaa mielenkiintoiseen tarinaan törmäsinikin mutta pienen ideoinnin ja harkinnan jälkeen monet osoittautuivat sellaiseksi, että en uskonut niiden tukevan valitsemaani ideaa animaation ja tekstin yhdistämisestä.

Pisimmälle mietinnöissä pääsi Amerikan alkuperäiskansojen taru Rainbow Crow, joka kertoi mustavariksen matkasta hakemaan aurinkoa. Tarina olisi sisällöllisesti ja hahmojen suhteen ollut tarpeeksi rajattu ja siten toimiva animaatioon mutta sen teksti olisi vaatinut vielä paljon muokkaamista toimiakseen animaatiossani. Lopulta kuitenkin hylkäsin tarinan ja palasin etsinnän pariin. Tämä harharetki variksen tarinaan jäi kuitenkin itämään päähäni siten että uusia tekstejä miettiessäni mieleeni juolahti runojen käytön mahdollisuus ja mustavariksesta ajatus vei itselleni tuttuun korpista kertovaan Edgar Allan Poen runoon The Raven.

Runoon tarkemmin tutustuessani sen potentiaali alkoi avautua. Runon käyttö tekstinä tukisi mielestäni tarinaa paremmin animaationi ideaa. Se toisi mukana oman rytmisyytensä ja rakenteensa jota animaatiossa pystyisi käyttämään hyväksi. Poen runo liikkui myös paljon tunteiden ja tunnelmien maailmassa, mikä taas omalta osalta tukee myös sitä, että halusin korostaa animaatiossani sen tunnelmaa.

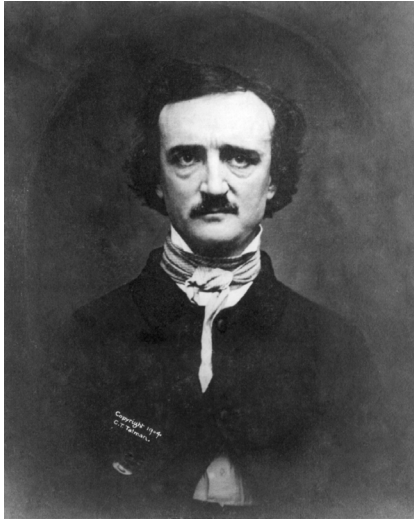
Animaatiossa käytin runoa alkuperäiskielellä englanniksi. Tutustuin myös runosta tehtyihin kahteen suomennokseen, mutta päätyminen alkuperäiseen oli itsestään selvä, sillä mielestäni kumpikaan suomennos ei yltänyt lähellekään alkuperäisen tekstin nerokkuutta. Pidin runon tiukasti runomitassa pysyvässä rakenteesta sekä sen soinnullisuudesta, mitä suomenkielisissä versioissa ei enää ollut.

TEKIJÄNOIKEUDET

Valmiin tekstin käyttämisessä tarinanetsinnässä tuli ottaa tekijänoikeudet huomioon. Halusin animaatiosta sellaisen, että voisin tulevaisuudessa julkaista sen ilman tekijänoikeudellisia huolia tai lupien pyytelyä niiden haltioilta. Tekstin valinnassa tämä tarkoitti, joko sellaisen tekstin löytämistä jonka tekijä oli antanut sen vapaaseen käyttöön mm. CC0-lisenssillä tai tekijänoikeuksien vanhenemisen takia.

CC0-lisenssillä tekijä antaa teoksensa vapaaseen käyttöön siten että sitä saa kopioida, muokata, levittää ja esittää ilman tekijän lupaa, jos vain alkuperäinen tekijä mainitaan teoksessa)(CC, 2018). Tekijänoikeudet taas vanhenevat Suomessa, kun teoksen tekijän kuolemasta on kulunut yli 70 vuotta. Animaatioprojektiani ajatellen on tekijänoikeuksissa huomioitava myös, että kääntäjän käännöstyöllä on samat tekijänoikeudet kuin alkuperäistekstillä, joten teostovapaasta alkuperäisestä tekstistä poiketen suomennoksen käyttämisessä saattaa olla rajoituksia. (Sanasto, 2018)

2.1 Edgar Allan Poe



Edgar Allan Poe

Edgar Allan Poe (1809-1849) oli yksi 1700-luvun lopulla alkaneen romantiikan suuria nimiä. Järjen palvonnan vastapainoksi syntynyt romanttinen suuntaus korosti tunteen merkitystä, mielikuvituksen valtaa sekä vapautumista ympäristön, eletyn elämän sekä ajan tuomista reaali maailman kahleista. Romantiikan alle syntyi myös oma kuolemaa ja kauhua ihannoiva tyyli suuntauksensa jonka amerikkalaisen haaran mestarina toimi Poe. (Poe, 1999. s. 5-8)

Edgar Allan Poe eli traagisen elämän, jonka vaikutukset näkyvät hänen kirjallisessa tuotannossaan. Hän menetti monta läheistään elämänsä aikana ja hänen tuotantonsa keskeisiä teemoja ovatkin rakkaus ja kuolema. (Poe, 1999. s. 8, 20-23) Aikalaiset kuvailivat Poeta kohteliaaksi, huomaavaiseksi sekä sivistyneeksi. Toisaalta häntä kuvailtiin myös melankoliseksi, jonka alkuperä oli jossain syvällä ja synnynnäisenä, kaikkien syiden ulkopuolella. Kyseessä oli romanttisen ajan tyypillinen todellinen maailmansuru. (Poe, 1999. s. 31-32) Poe kärsi myös koko elämänsä neurooseista, hän mm. pelkäsi kuolemaa, pimeyttä ja yötä. Hän myös käsitteli näitä pelkoja teoksissaan. (Forsström, 2012, s. 250)

Poen tuotanto on monimuotoinen, hän on niin kauhu- kuin dekkarikirjallisuuden pioneeri, kuin novellien taituri. Uransa hän aloitti runoilijana mutta myöhemmin hän laajensi sitä kauhu- ja dekkaritarinoiden lisäksi myös parodiaan, satiiriin, tieteiskirjallisuuteenkin. Aihepiiriltään teokset käsittelevät usein yleisinhimillisiä asioita kuten kuolemaa ja pelkoja.

2.2 The Raven



Taiteilija Gustave Dorén
kuvituskuva The Raven runoon

The Raven runo on muotonsa ja rakenteensa puolesta yksi runouden loistavimpia merkkiteoksia. Poe itse määrittelee runoutensa olevan ”rytmeihin luotua kauneutta”, runo noudattaakin tiukasti valittua sana- ja säesointua. Poe itse kuvailee runoa, ennakkoon suunnitelluksi kompositioksi, joka toimii melkein matemaattiseen malliin. Hän määrittää runon tunnelmaksi surumielisyyden, kaunistuskeinoksi loppukerron, eli toistuvan nevermore-lopun. Tunnelman surumielisyyden korostamiseksi hän on valinnut runon aiheeksi naisen kuoleman. (Poe, 1999. s. 30-36)

The Raven on Poen tunnetuin runo, sekä myös yksi Amerikan tunnetuimmista. Vaikka runo itsessään ei ole kaikille tuttu, niin siitä tuleviin viittauksiin törmää populaarikulttuurissa laajalti vielä nykyäänkin, runo on esitetty mm. Simpsonsissa (Treehouse of Horror, S02-EP03). Varsinkin runon korppi ja sen lausahdus ”Nevermore!” on hyvin siteerattu. Neil Gaimanin American Gods (2001) kirjassa päähenkilö pyytää puhuvaa korppiä lausumaan kyseisen sanan, joskin huonoin tuloksin. Terry Pratchettin kiekkomaailma-sarjassa on Quoth-niminen korppi joka ei suistu sanomaan sitä ”N-sanaa”.

2.3 Runon analysointi

Animaation suunnitteluun lähdin analysoimalla runon. Vaikka runo olikin jo entuudestaan tuttu, halusin perehtyä siihen kunnolla ja tarkistaa, että ymmärsin varmasti runossa käytetyn vanhan englannin kielen oikein.

Sanojen merkitykset ja mielleyhtymät ovat saattaneet vaihtua vuosien saatossa, tai sanoille on saattanut tulla uusia merkityksiä, runo onkin aikansa lapsi myös sanojen merkitysten osalta. Sain tämän huomata itse lukiessani runoa ensimmäisiä kertoja animaatio varten. Runon säkeessä ”Get thee back into the tempest and the Night’s Plutonian shore!” esiintyvä Plutonian shores toi minulle ensimmäisenä mieleen Pluto planeetan. Kiinnittäessäni runon aikaansa ymmärsin kuitenkin kyseisen tulkinnan mahdottomaksi, sillä runo on vuodelta 1845 ja Pluto-planeetta löytyi vuonna 1930. Runon Pluto on antiikin Rooman manalan jumala, joka paremmin tunnetaan kreikkalaisella nimellä Hades, mikä tekee runon kohdasta viittauksen manalan rannoille (Henrikson, Törngren & Hansson, s. 139).

Itse runon sisällöllisessä analyysissä kiinnitin huomioni, runossa mainittuihin henkilöihin sekä esineisiin. Tässä vaiheessa pitäydyin vielä tiukasti runon tapahtumissa pitäen oman tulkinnan ja lisäykset kurissa. Tällä halusin luoda itselleni tiiviin rungon jonka pohjalta olisi hyvä lähteä omaa tulkintaan rakentamaan. Samalla pääsisin myös myöhemmin tarvittaessa palaamaan siihen jos jokin kohta animaatioissa alkaisi mietittyttämään sisällön osilta.

Hahmoissa minua kiinnosti niiden liikkeet, tunnetilojen muutokset, niiden keskinäinen vuorovaikutus toisiinsa, sekä mitä hahmojen ulkonäöstä tai muista ulkoisista seikoista kerrottiin. Muita oli tapahtumaympäristö sekä muu runossa mainittu rekvisiitta, miten ne suhteutuvat runon henkilöihin sekä miten tärkeä osa niillä oli runossa. Viimeisenä oli runon äänimaailma äänisuunnittelua varten.

Tärkeitä hahmoja runossa oli kolme: Runon minäkertojana toimiva mies, korppi, sekä miehen kuollut rakastettu Lenore. Toisin kuin kaksi ensimmäistä Lenore poikkeaa niistä, hän ei ole fyysisesti paikalla runossa vaan vain miehen muistissa. Runossa silti viitataan monessa kohtaan kuolleeseen Lenoreen.

Tapahtumapaikka oli selkeä ja rajattu, koko runo tapahtui yhdessä huoneessa, ja sen esineistä mainittiin tuoli, kirja (volume of forgotten lore), verhot, ovi jonka päällä oli Pallaan patsas, ikkuna, sekä tulen tai hiilloksen aikaansaama valon leikki lattialla. Tapahtuma-ajaksi Poe oli määritellyt keskiyön kynnyksen koleassa joulukuussa.

SYMBOLISMI

Runoa analysoidessani kiinnitin huomioni, että symboliikka nousee siitä hyvin vahvana. Itse asiassa ei ole väärin kutsua Poeta symbolistiseksi runoilijaksi runojen sisällön vahvan symbolistisen luonteen takia, vaikkakin hänen runonsa edustavat hyvinkin tarkkaa ja määriteltyä runomittaa toisin kuin vapaan runomitan symbolistiset runot. (Poe, 199. s. 5-8)

Animaation tekemisen kannalta runon symboliikan tajuaminen oli tärkeää, sillä ne antavat edustamilleen asioille laajemman ulottuvuuden. Symbolit ovat kulttuurin tuote, joten niiden lukeminen on kiinni niin ajasta kuin asuinpaikasta. Symbolit vaikuttavat ihmiseen myös alitajuisesti jopa ihmisen itse tiedostamatta. Niitä opitaan niin tarinoiden kuin arkkitehtuurinkin kylkiäisinä. (Tresidder, 2004, s. 8,15)

Vaikka animaatiossa sekä runossa liikutaankin samalla länsimaisella kulttuuriperustalla, jolloin väärintulkinnan riski pienenee, mielestäni silti runossa esiintyvien asioiden symboliikan tarkastelu on tarpeellista. Animaation tekijän väärintulkinta runon symboliikasta voi aiheuttaa katsojan ja animaation välille väärintulkinnan joka voi vaikuttaa esim. ettei katsojan kokemus sen tunnelmasta vastaa tekijän näkemystä.

YÖ

Jo tapahtuma-ajaksi valittu keskiyön kynnyks on symbolisesti vahvasti latautunut. Siinä missä päivään ja valoon liitetään järkevyyttä, järjestys sekä työ, symboloi yö joutilaisuutta, kontrolloitumattomuutta ja salaperäisyyttä. Iltahämärän jälkeen seurasi hallitsematon aika, jolloin pimeyden voimat valtasivat maailman tuoden mukanaan kaaoksen ja katastrofin. (Forsström, 2012. s. 15-16) Yö ja pimeys luovat runoon tapahtumapaikan jossa päivän loogisuus ja kurinalaisuus katoavat tuoden tunteet ja muistot pintaan. Myös runossa yö ja pimeys vertautuvat suruun ja kuolemaan. Runossa mies odottaa aamun sarastusta ja valoa, jotta yön mukanaan tuoma suru helpottuisi.

KORPPI

Korppi kuten muutkin varislinnut ovat symbolisesti monitulkintaisia hahmoja. Mustaankorppiin on liitetty länsimaissa niin negatiivisia kuin positiivisia mielleyhtymiä. Korppi on ollut niin jumalten, eteenkin kuoleman jumalten sanansaattaja, viestinviejä sekä tietojen kerääjä. Skandinavian mytologiassa Odinin olkapäällä istui usein kaksi korppia Hugin ja Munin, ajatus ja muisti. Korppi on kiinteästi myös kuoleman ja taistelujen lintu, korppien saapuminen taistelutantereelle kertoi valkyrioiden, kuoleman haltiattarien, saapuneen valitsemaan kuolleiden joukosta parhaat mukaansa. Korppi on ollut eteenkin murheen tuoja, ja sen on uskottu aavistavan vaarat ja kuolemat ennakkoon, mutta se on nähty myös niin sielunlintuna kuin uskonlintunakin. Korpin näkemisen, tai sen äänen kuulemisen pimeän laskeutumisen jälkeen, on uskottu tietävän pahaa. (Pulakka&Tuikka, 2016; Biedermann, 1994. s. 141-143)

Kuoleman ja taistelujen linnun lisäksi korppia on arvostettu sen oppimistaidon perusteella, se onkin liitetty myös viisauteen, luomiseen ja hedelmällisyyteen. Sen on myös ainoana lintuna uskottu ymmärtävänsä tuomansa, niin hyvät kuin pahat enteet. Psykologiassa korppi edustaa ihmisen psyykeen pimeää puolta. (Biedermann, 1994. s. 141-141-143)

Poe käyttää runossa itsekin hyväkseen korpin symbolistista ulottuvuutta. Mies mm. kysyy korpilta, onko se enteidentuoja eli profetia tai pirun lintu. Hän pyytää korppia myös palaamaan takaisin yöhön sekä vainajien pariin eli sinne minne hän korpin mieltää kuuluvaksi.

PALLAS ATHENE

Pallas Athenen patsas toimii runossa korpin vastaparina. Siinä missä korppia kuvataan eebenpuun mustaksi, on patsas sen jalkojen alla puolestaan kalvakkana. Symbolistisella puolella tämä sama jako myös toistuu. Pallas Athene oli antiikin kreikassa sotataidon, tiedon ja viisauden jumalatar, joita hän myös symboloi. Korpin vastaparina Pallas Athene edustaa samojen merkityksien valoisaa puolta (Henrikson ym. s. 286)

3. Tunnelman rakennuspalikat

Runon valinnan ja sen analysoinnin jälkeen perehdyin syvemmälle animaation tunnelman rakenteisiin. Vaikka tunnelma rakentuu teokseen myös ilman teoreettista viitekehystäkin, halusin tiedostaa tunnelman tekijät tarkemmin. Näin saisin perusteellisemmän käsityksen asiasta, jota voisin käyttää hyödykseni suunnittelun edetessä. Samalla tietoisesti rakennetut ja harkitut tunnelman tekijät pienentäisivät myös katsojan väärintulkinnan riskiä. Varomattomat ja harkitsemattomat ristiriitaiset viestit eri osa-alueiden välillä saattaisivat vaikuttaa katsojan kokemukseen ja kokemaan tunnelmaan toisin kuin mitä itse olin animaatiolla tarkoittanut.

TYYLI

Animaatioon valitun tyylin täytyy korostaa niitä elementtejä jotka kertovat ja tukevat tarinaa parhaiten. Valitun tyylin täytyy toimia yhdessä halutun tunnelman kanssa ja vahvistaa animaation perusideaa. Asialliset tilanteen vaativat toisen tyyllisen käsittelyn ja graafisen ilmeen kuin kevytmieliset kohtaukset. (Thomas & Johnston, 1981, s.511)

VÄRIT

Värit hallitsevat tunnelmaa, ja kuvituksissa niiden merkitys on aivan yhtä tärkeä kuin piirustus itse. Väreillä luodaan tunnelmaan oma lataus, ja niillä onkin oma elinvoimansa. Värejä muuttamalla voidaan niin pyrkiä korostamaan kuin tuomaan lisämerkityksiä kohtauksen tunnelmaan. (Thomas & Johnston, 1981, s.268) Myös värien psykologia vaikuttaa siihen, sillä väreillä pystytään vaikuttamaan ihmiseen ja eri värit koetaan eri lailla. Punaista pidetään aggressiivisena, elinvoimaisena ja voimakkaana värinä. Sininen puolestaan viestittää henkisyys, rauhallisuuteen sekä salaperäisyyteen, punaiseen verrattuna se koetaan myös kylmäksi. Väreillä on myös omat kulttuurisidonnaiset symbolistiset sanomansa, mm. musta liitetään hautajaisiin ja se mielettäänkin länsimaissa kuoleman väriksi. (Biedermann, 1994. s. 283-284, 340, 421-423)

Runon sanomaa pystyy alleviivaamaan värein. Illan vaihtuessa yöhön sinistä hetkeä seuraa pimeys, tumma sininen mielletäänkin yöhön, sekä päivän keltaisesta valosta poiketen viileä sininen käyttö valaistuksessa liittyy kuuuhun ja yöaikaan. Halutessaan runon raskasta tunnelmaa ja surumielisyyttä voi korostaa mustalla joka kuvastaa niin kuolemaa kuin synkkyyttä ja pimeyteen vajoamista.

TAUSTAT

Animaation taustat määrittävät osaltaan tunnelmaa ja niissä juuri tyyllittely on avainasemassa. Kuvan atmosfääriin vaikuttavat säätö, tilantuntu, vuorokauden- ja vuodenaika-, värit, valot ja varjot kuin myös valittu tyyli, kulttuuri kuin aikakausikin. Voimakkaat varjot liitetään yleensä jännitykseen ja draamaan, ja niillä voidaan lisätä myös jännitystä. Tapahtumien sijoittaminen aurinkoiseen päivään kesäiselle avaralle niitylle tuo katsojille aivan toisenlaisen tunnelatauksen kuin mitä pimeä täyteen ahdettu pieni huone tummine varjoineen. Kotoinen tunnelma tai virastomainen harmaus tarvitsevat tyyllittelyyn erilaiset lähtökohdat. Dramaattiset muodot ja jyrkät vastakohtaisuudet väreissä luovat kuvaan aivan toisen tuntuisen atmosfäärin kuin pehmeät muodot sekä harmoniset värit. (Yin, 2010, s. 117; Besen & Hallet, 2008, s. 177)

Kirjassaan Impeccable Scene Design Yin (2010, s. 133) käy läpi atmosfäärin merkityksen taustojen suunnittelussa. Mikäli suunnittelusta puuttuu atmosfääri kokonaan, kyseessä on vain maisemamaalaus ilman luovuutta ja inspiraatiota. Sisältäessään 30% atmosfäärisiä elementtejä siinä esitetään katsojalle luonnon kauneutta realistisuuteen pohjautuen. Noustessaan 60% taustasuunnitelmissa on

draaman kosketus, jolloin katsoja pystyy katsomaan syvemmälle kuvan sisälle. Elementtien noustessa 90% ne muuttuvat katsojalle surrealistisiksi luoden tunteeseen perustuvan kokemuksen.

AIKAKAUSI

Valittu aikakausi tuo myös omat tyyliinsä ja kertomuksensa mukanaan. Futuristinen maailma runolle toisi sille aivan toisenlaisen ulottuvuuden kuin mitä runon julkaisuajankohtaan 1800-luvun puolivälin mukaan tehty huonekuvitus.

Runo itsessään ei ole tarkkaan sidottu mihinkään tiettyyn paikkaan tai aikakauteen, mutta sen kirjoittamisajankohta antaa jotain viitteitä siitä millaiseen maailmaan se on todennäköisesti suunniteltu. Päätin kuitenkin taiteellisten ratkaisujen takia siirtää sen aikakautta vähän, koska animaatio viittaa kuitenkin johonkin aikakauteen mm. huonekalujen ja tapettien mukaan. Nämä viestit voivat joko tukea toisiaan viitaten samaan aikakauteen tai häivyttää tarvittaessa tapahtumavuotta luomalla viitteitä eri aikakausiin. Tärkeintä olisi kuitenkin, että niiden käyttö olisi suunniteltua ja sanoma tiedostettu.

Halusin ajoittaa tapahtumat selkeästi johonkin aikakauteen. Ajan tulisi myös viitata selkeästi menneisyyteen. Nämä seikat yhdistettynä siihen, että olen päättänyt toteuttaa animaation vektorigrafikalla, saivat minut valitsemaan tyylikaudeksi 1900-luvun alkupuolella vaikuttaneen art decon. Mielestäni art deco luo selkeän mielikuvan menneestä maailmasta. Kuitenkin poikkeuksena aikaisempiin tyylikausiin on sen luonnonaiheiset koristukset selkeästi aikaisempia tyylielämyksiä ja geometrisina. Tämä geometrisuus sekä tyyliin kuulunut kaksiulotteisuus, kuvioiden ja pintojen laakeus ja abstraktisuus toimivat hyvin vektorigrafikalla työskennellessä. (Koppa, 2010)

ÄÄNIMAILMA

Animaation äänet luovat katsojassa mielikuvia omiin kokemuksiin mikä avaa kokonaan uuden mahdollisuuden vuorovaikutukseen. Äänimailma mm. yön äänet, tuuli tai sade ikkunaan tuovat katsojalle muistoja. Tämä taas puolestaan vaikuttaa katsojan animaatiosta saamaan tunnelmaan. Musiikki taas tuo vielä lisäulottuvuuden nostaessaan katsojassa tunteita pintaan. (Thomas & Johnston, 1981, s.77) Animaatiossani sen äänimailma perustuu runonssa esiintyviin ääniin mm. koputuksiin, rasahduksiin, tuolin raahaamisääniin. Niiden tarkoitus on sekä kerronnallinen kuin myös tunnelmallinen jolloin ne elävöittävät kerrontaa, havahduttaa katsojaa tai varoittaa tai antaa esimakua tulevasta.

LIIKE JA RYTMITYS

Tunnelmaa pystytään luomaan myös liikkeen ja ajoituksen kautta. Pitkät ja hitaat kohtaukset välittävät helpommin surullista, tai hidasta tunnelmaa, kun taas kohtauksen iloisuutta ja elävyyttä pystyy korostamaan nopeilla leikkauksilla sekä ripeillä hahmon tai kameranliikkeillä. (Thomas & Johnston, 1981, s.215) Omassa animaatiossa osa rytmityksestä tulee suoraan runosta. Runolla itsellään on selkeä runomitta joka luo valmista rytmiä kerronnalle. Myös katsojan lukunopeus vaikuttaa rytmitykseen, katsojalle on jätettävä tarpeeksi aikaa tekstin lukemiseen. Kolmannen osansa rytmitykseen tekee animaatio itse, animaation hahmojen sekä kameran liikkeet.

4. Teksti ja animaatio

SANAN JA KUVAN VUOROVAIKUTUS

Koska siirryin itselleni vieraammalle alueelle ottaessani animaationi mukaan tarinankerronnalliseksi osaksi tekstin, halusin tehdä taustatyötä siitä niin teorian kuin malliesimerkkienkin suhteen. Löytämiäni malliesimerkkejä analysoin tarkemmin seuraavassa osiossa, mutta teorian puolella tutustuin kuvan ja tekstin suhteeseen sekä typografiaan.

Vaikka Scott McCloud (1994, s. 153-155) pohtii kuvan ja sanan suhdetta sarjakuvan kautta, mielestäni hänen näkemyksensä toimivat myös liikkuvan kuvan puolella. Varsinkin toisin kuin animaatioissa yleensä sarjakuvassa teksti on suuremmissa roolissa ja juonen kuljettaminen tapahtuu niin sanojen kuin kuvienkin avulla. Kirjassaan hän jakaa kuvan ja sanan vuorovaikutuksen eri kategorioihin. Sanapainotteisissa sanat kertovat tarinan, jolloin kuvien merkitys jää asioiden kuvittamiseen, kun taas vastaavasti kuvapainotteisissa kerronnassa kuva toimii kertojana ja tekstin merkitys on lisätä kuvitettu ääniraita. Lisäksi ne voivat toimia myös täydentävinä, jolloin toinen kertoo tarinan toisen tuodessa lisäinformaatiota siihen; rinnastavina, jolloin molemmat kertovat omaa tarinaa; montasina, jolloin sanat muodostavat olennaisen osan kuvitusta tai toisistaan riippuvaisina, jolloin molemmat muodostavat yhdessä viestin johon ne eivät yksinään pystyisi.

Kerronnassa sana ja kuva eivät myöskään ole aina tasavahvoja, ja toisen ottaessa tarinankerronnallisesti suuremman roolin antaa se toiselle suuremmat mahdollisuudet tuottaa kokonaisuuteen muuta informaatiota kuten harhailla, kokeilla tai tuoda aivan uusia puolia tarinaan. (McCloud, 1994, s. 155-160)

Omassa animaatioissani sanoilla on tarinankerronnallinen painoarvo, sillä runo on selkeästi tarinallisessa pääosassa. Tämä mahdollistaa kuvalle täydentävän eli lisäinformatiivisen roolin. Animaatioissa kuvan onkin tarkoitus välittää katsojille tapahtumien lisäksi myös runon tunnelmaa sekä miehen mielenliikkeitä.

4.1. Typografia

Animaation onnistumisen kannalta yksi tärkeimmistä sen osista oli onnistuneen typografian suunnittelu. Typografiaan kuuluu kirjasintyyppi, -koon sekä värin määrittäminen, tekstin ja kuvan suhteen määrittely, sekä tekstin asettelu muuhun sisältöön nähden. Onnistuessaan lopputulos on kaunista ja helppolukuista, mutta typografia on itsessään myös voimakas viesti sekä kerronnan väline, se on kielen visuaalinen muoto. Sillä on mahdollista kertoa asioita myös epäsuorasti, sillä se viestittää katsojalleen myös niin tekstin ilmapiiristä kuin teoksen julkaisuajankohdasta. (Loiri, 2004. s. 8-10)

Animaatioissani typografia on yksi sen keskeisimmistä elementeistä ja sen painoarvo työn onnistumisen kannalta on valtava. Hyvin suunniteltuna sillä pystyy painottamaan tekstin tärkeimpiä kohtia, kiinnittää katsojan huomion haluttuun kohtaan sekä alleviivata animaation haluttuja kohtia. (Loiri, 2004. s. 8-10)

FONTTI

Yksi tärkeimpiä päätöksiä animaatiossa oli fontin valinta. Halusin luettavuudeltaan hyvän fontin, joka kertoisi samaa tarinaa muun animaation graafisen ilmeen kanssa. Valitun fontin tulisi siis toimia hyvänä parina kuvitukselle, viestittää mm. valittua aikakautta, tunnelmaa sekä samoja symbolisia arvoja. Se ei myöskään saisi olla ristiriidassa tekstin sisällön kanssa.

DIDOT

Valintani kohdistui Didot fonttiperheeseen. Kyseessä on alun perin 1800-luvun loppupuolella syntynyt uusantiikva eli päätteellinen kaksivahva kirjaisinmuoto. Se viestittää katsojalle ”esifunktionaalista” tyylistä mihin myös valittu tyylikausi art deco viittaa. Toinen valintaani tukeva asia oli tyyliperheen suuri kontrasti, sillä sen kirjaimissa vuorottelevat ohuet hiuslinjat sekä paksut viivat. Näin valittu typografia ilmentää osaltaan samantyylistä vastakohtaisuutta kuin mitä runokin. (Loiri, 2004. s. 8-10)

Testattuani muutamia fonttiperheeseen kuuluneita vaihtoehtoja valitsin kaksi eri fonttia. Perusfonttina toimii Alexey Kryukovin suunnittelema Theano Didotin muoto Theano Old Style, korostuksiin käytän Tim Donaldsonin Otama.ep fonttia. Päädyin tähän ratkaisuun, koska halusin selkeästi nostaa tiettyjä asioita tekstistä esiin ja testailtuani eri vaihtoehtoja. Mielestäni nämä kaksi toimiva hyvin yhteen. Niissä oli tarpeeksi samaa, jottei kokonaisuus muodostunut mielestäni liian rikkonaiseksi, mutta ne toimivat myös hyvänä vastaparina toisiaan tukien.

Esimerkkejä Didot tekstiperheen fonteista

Once upon a midnight dreary,	Theano Old Style
Once upon a midnight dreary,	Otama.ep
Once upon a midnight dreary.	Henty Didot
Once upon a midnight dreary,	Glamour

5. Animaatioprosessi

Työni noudattavat yleensä kahta erilaista kaavaa. Joskus jo aloittaessa lopputulos on selkeänä mielessäni ja projekti etenee suoraviivaisesti päämäärää kohti. Toinen tilanne on se, että projektia aloittaessani tarkka näkemys lopputuloksesta puuttuu vaan työ kehittyy, elää ja muuttuu projektin aikana.

Tämä työ kuului selkeästi viimeiseen kategoriaan. Tiesin jo alussa lähteväin tuntemattomille vesille valitessani teemaksi animaation ja tekstin yhdistämisen, sillä itselläni ei ollut ennakkotietoa tai kokemusta asiasta. Annoin animaatiolle vapauden kehittyä ja muuttua projektin edetessä, sillä koko ajan projektin edetessä itsekkin opin ja oivalsin uutta samalla kun tutustuin asiaan. Tämä teki projektista hitaamman, stressaavamman sekä työläämmän sillä moni asia projektissa ei onnistunut ensimmäisellä kerralla vaan ideaa piti vielä työstää sekä parannella että sen sai toimimaan paremmin muuta kokonaisuutta ajatellen.

KILL YOUR DARLINGS

Prosessin aikana moni asia muuttui, pidin kuitenkin koko ajan mielessäni sen mistä projektissa oli tiivistettynä kysymys. Kahdessa kohtaa projektia tuli kohta jolloin suuremman aikalisän ottaminen tuli tarpeen, ja todeta että joistain suunnitelmista ja ideoista on luovuttava jotta jäljelle jäävät toimivat paremmin.

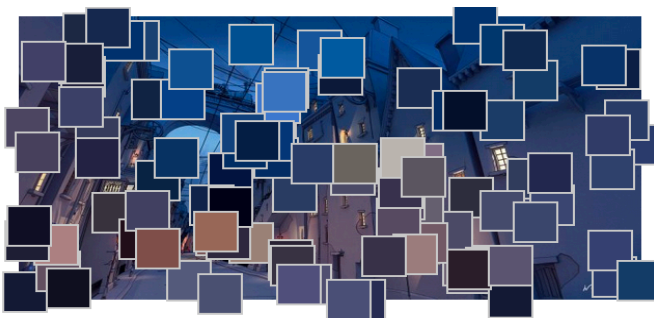
Ensimmäinen kerta oli storyboardin suunnittelussa, kun animaation alkuperäiset lähtökohdat eivät enää täyttäneet suunnitelmissa esiintyviä tarpeita. Toinen suurempi tarkastelun kohta animaticin aikana. Ensimmäisen animatic valmistui asiantuntijatapaamiselle, jossa animaatiota ruodittiin yhdessä alan ammattilaisen kanssa. Niiden keskustelujen ja parannusehdotusten pohjalta laadin uuden animaticin täsmentyneiden suunnitelmien pohjalta.





Rob Watkins: Dickensian Town

5.1. Ideointi



Aloitin animaation suunnittelun ideoiden keräämisellä. Keräsin erilaisia referenssikuvia, joista parhaimmat päätyivät moodboardeihin luonnostelua helpottamaan. Ne käsittelivät sekä hahmosuunnitelmia, tunnelman rakentamista kuin taustoja ja esineitä mitä animaatioon tarvitsin.



Esimerkki kuvasta saadusta väripaletista

Kuvissa kiinnitin huomiota varsinkin niistä välittyvään tunnelmaan ja niiden tapaan kuvata yöaikaa. Muutamasta onnistuneesta yöaikaa esittävästä kuvasta tein mielenkiinnosta myös pienen värianalyysin, jotta näkisin käytetyn väripaletin selkeämmin. Kuvista erottui selkeästi muutama toistuva asia. Ne olivat enimmäkseen sinivioletin sävyisiä, sekä niissä oli hyvin harmoninen väriskaala. Myös valot ja varjot olivat huolellisesti suunniteltu.



Eric Lin: Haven Interior



Augustin Hadelich: Fantasia dei Gatti

REFERENSSI ANIMAATIOT

Oman animaatiooni ideoita metsästäessäni katselin paljon myös erilaisia animaatioita. Kolme erityylistä animaatiota nousi esiin, joissa mielestäni oli annettavaa animaatiotani ajatellen.



The White Heron



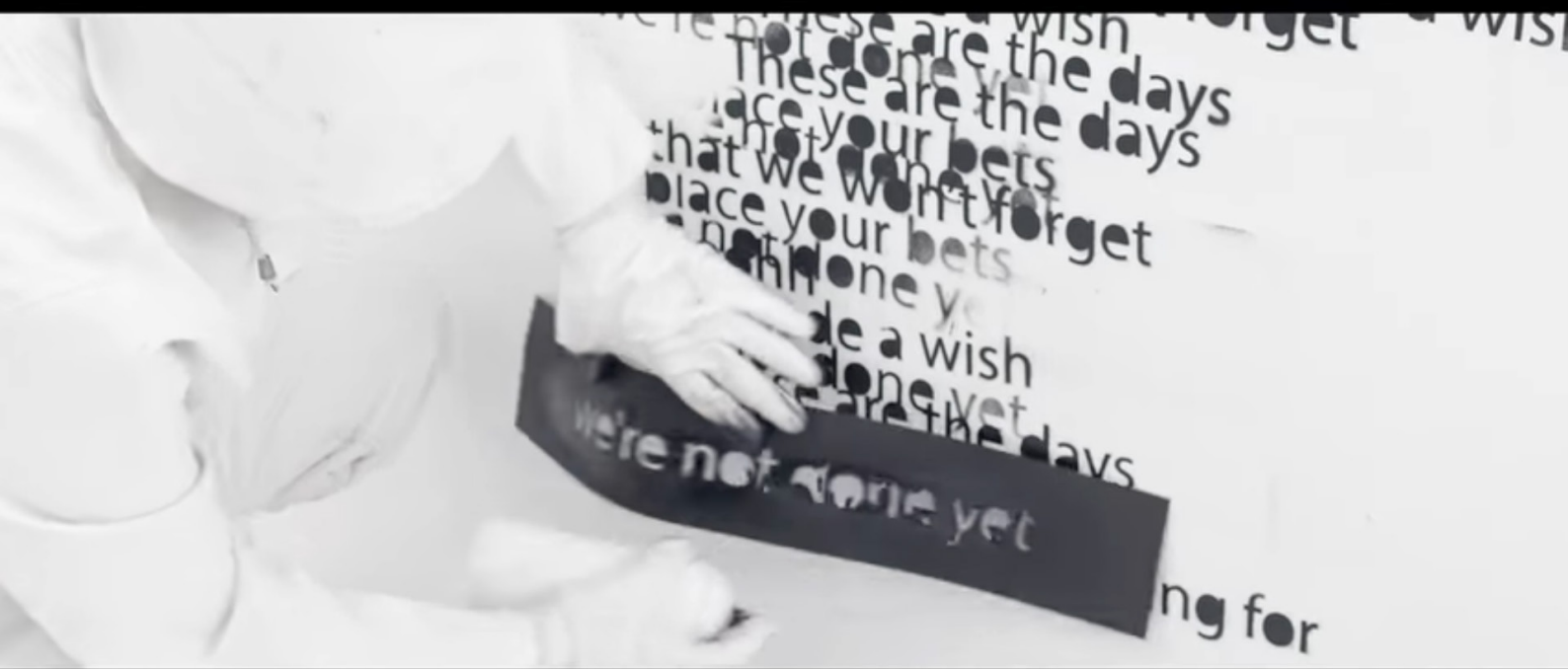
Jiri Trnka: Käsi

Tyylittely sekä yön kuvaaminen kiinnittivät huomioni The White Heron (Belayat zaplja, 1987) nukkeanimaatiossa. Animaatiossa valon ja varjon käyttö yön kuvaajana oli mielestäni nerokasta. Päivän vasapainoksi yö oli kuvattu sinertävällä valolla, sekä valon ja varjon kontrastia korostaen. Yö myös häivytti taustaa, kun päivällä huoneet olivat pikkutarkasti kalustettuja, yö nosti huoneesta vain tärkeimmät asiat esiin. Se keskittyi hahmoihin ja suuntasi katsojan huomion tarkasti rajattuna tapahtumien keskipisteeseen. Taustasta tuli tumma ja viitteellinen, vain muutama valittu kohde tuotiin näkyviin. Värejä käytettiin myös tunnelman luomiseen myös niiden symbolisen ulottuvuuden avulla. Valkoisten haikaroiden asuinpaikka oli paratiisin omainen pastillisävyinen puhdas paikka alkujaan, mutta ihmisen tuoman tuhon jälkeen puhdas sininen vesi oli värjäytynyt veren punaiseksi, rannat muuttuneet mustiksi ja kuin asian alleviivauksena paikassa leijaili valkoisten haikaroiden höyheniä muistutuksena paikan alkuperäisestä viattomuudesta.

Jiri Trnkan Käsi (1965) taas auttoi hahmon suunnittelussa eteenpäin. Halusin selkeästi hieman tyylitellymmän realismista poikkeavan hahmon. Mielestäni Käsi-animaation päähahmoon oli saatu jotain siitä surumielisyydestä ja olemuksesta mitä hain itsekkin hahmolleni. Vaikka niin suunnitelmat kuin niiden myötä hahmokin muuttui paljon työn edetessä, osa piirteistä periytyi myös lopulliselle hahmolle.

Työn edetessä ja muuttuessa selkeämpilinjainen Augustin Hadelichin 2D-animaatio Fantasia dei Gatti (2018) nousi tärkeäksi idealähteeksi. Pidän animaation tavasta pelkistää. Selkeäviivainen graafinen ilme yhdistettynä kuitenkin hyvin elävään animaatioon ja eloisiiin hahmoihin oli toimiva kokonaisuus. Myös hahmojen liikkeiden sujuvuus sekä kerronnan rytmitys herättivät huomioni. Yön tunnelma ja valaistustasi oli mielestäni onnistunutta animaatiossa. Myös valittu väripaletti tuki yön kuvaamista ja animaation välittämää tunnelmaa.





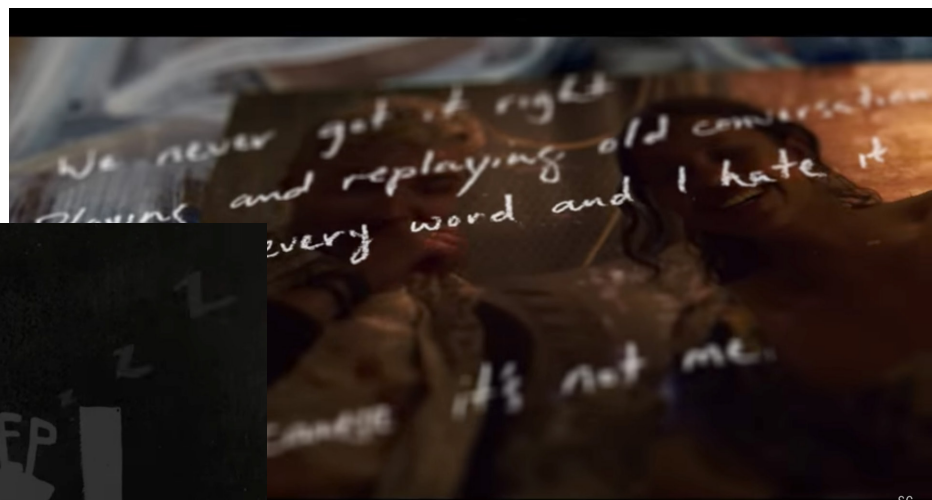
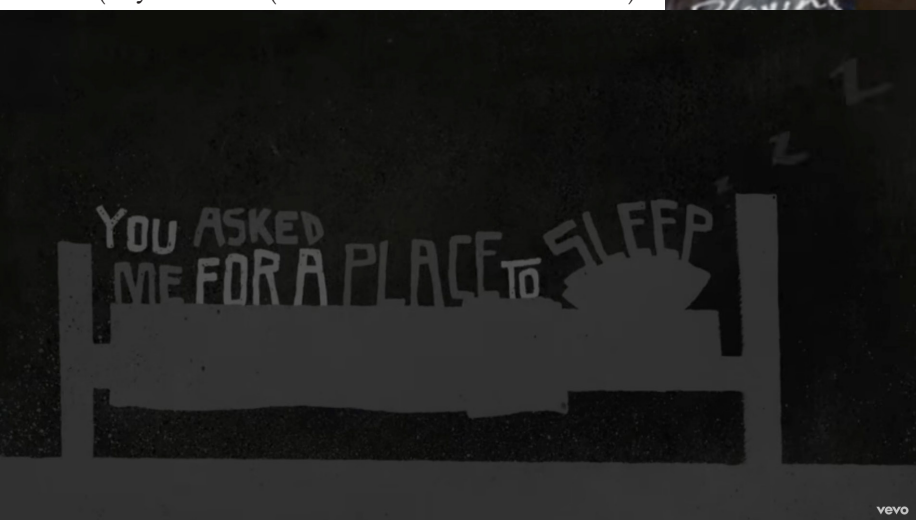
Teksti rakentuu kuvaan ihmisen toiminnan seurauksena (Avicii: The Days)

LYRIC VIDEOS

Animaatioiden lisäksi etsin ideoita omaan projektiini musiikkivideoista joissa on videon yhdeksi osaksi liitetty myös laulun sanat (Lyric Video). Tein niiden pohjalta alkukartoitusta siitä, miten tekstiä ja liikkuvaa kuvaa on yhdistetty aiemmin. Vaikka lähtökohta on omaan animaatiooni verrattuna erilainen, sillä musiikkivideoihin kuuluu kiinteänä osana sama teksti myös laulettuna, jolloin sen ei koskaan tarvitse toimia aivan omillaan. Videoihin tutustuminen kertoi hyvin sen milloin teksti toimi osana kuvaa, ja sen miten asiaa ei ainakaan kannata toteuttaa. Monissa videoissa tuntui ettei tekstin sijoittelua ja asetelua ollut lainkaan mietitty ja videot toivatkin mieleen pahimmillaan normaalin ohjelmatekstityksen. Parhaimmillaan taas teksti ja kuva tukivat toisiaan. Parhaiten ne toimivia silloin kun teksti oli saatu kiinteäksi osaksi kuvaa (vrt. kuvan ja tekstin montaasi), tai jossa teksti eli kuvan mukana, joko kameraliikkeiden tai tekstin animaation avulla.

Videot näyttivät myös oman työni haasteet. Musiikkivideossa teksti on aina osittain toissijainen, sillä sama asia tulee myös laulettuna. Varsinkin taiteellisemmissä töissä tämä korostui, sillä tekstin ilmaisevuus ja esteettisyys oli tehty sen luettavuuden kustannuksella. Pelkällä musiikilla ilman laulua monikaan näistä töistä ei olisi ollut kokonaan luettavissa. Omassa työssäni tämä tarkoitti sitä, että tasapainon löytäminen oli tärkeintä. Tekstin tulisi olla esteettisesti kaunis ja ilmaisullinen, mutta kuitenkin ne eivät saisi syrjäyttää tekstin luettavuutta. Työssäni tekstillä ei olisi samanlaista taustatukea kuin musiikkivideoiden laulut.

Teksti suunniteltu kiinteäksi osaksi animaation kuvaa (Taylor Swift: (Look What You Made Me Do))



Teksti elää kameras liikkeen mukana (Selena Gomez : Back To You)

Yksi suunnittelun edetessä tarkentuneista asioista oli animaation kohderyhmän tarkempi määrittely. Alkusuunnitelmissa kohderyhmä ei vielä ollut kovinkaan rajattu, vaan animaation oli suunniteltu kaikille Edgar Allan Poen runoudesta kiinnostuneille. Asiantuntijatapaamisella tarkempi määrittely ja rajaamisen tarkeys tulivat esiin, kun keskustelu kääntyi siihen mitä asioita haluan runosta painottaa ja miten tämä haluttu painotus näkyy animaatiossani. Samalla tuli esiin kaksi mahdollista vaihtoehtoa tarkemmasta kohderyhmästä ja siitä, miten valinta niiden välillä muuttaa animaatiota ja sen kärkeä.

Voisin suunnata animaationi runoa tuntemattomalle mutta siitä kiinnostuneelle katsojalle, jolloin animaatio olisi hänen ensikosketuksensa runoon. Animaation tarkoituksena olisi hänen perehdyttäminen, eli animaatio esittelisi tärkeimmät tapahtumat ja antaisi yleiskuvan runosta. Mikäli katsoja kiinnostuisi runosta animaatio myös helpottaisi näin runon syvempää tutustumista. Tässä valinnassa runon tulkinnan merkitys kasvaisi, runon tärkeimpiä kohtia pystyisi korostamaan katsojalle monella tapaa, niin animaation tapahtumien kautta kuin myös tekstin asettelun, typografian ja animoimisen avulla.

Toinen mahdollisuus oli suunnata runo katsojalle, joka jo ennakkoon tuntee runon, jolloin animaatio antaisi hänelle yhden uuden kokemuksen mutta lähestyminen runoon ei olisi lainkaan niin alleviivaava kuin mitä pääkohdat esiin nostava perehdyttävä animaatio olisi. Tässä versiossa teksti pysyisi selkeämmin neutraalina sen ollessa jo ennestään tiedossa, eikä runon päätapahtumien painotukselle olisi enää samanlaista tarvetta. Tekstin roolin pienentyessä muun animaation rooli projektissa kasvaisi.

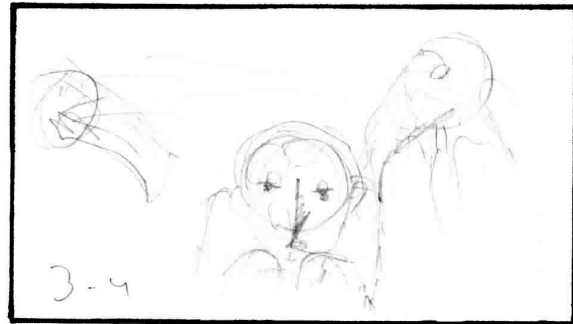
Keskustelun pohjalta valitsin runoa ennestään tuntemattoman katsojan pääkohderyhmäksi. Valinta oli helppo, sillä halusin tutkia animaation ja tekstin suhdetta sekä tekstipainotteisen animaation rakentamista ja tekstin kerronnallisuuden korostaminen tuki tavoitettani sekä mahdollisesti paremmin tekstin käyttämisen selkeästi animaation tehokeinona.

5.2. Storyboard

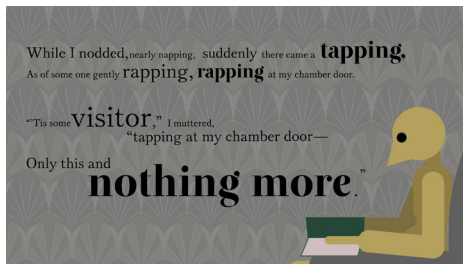
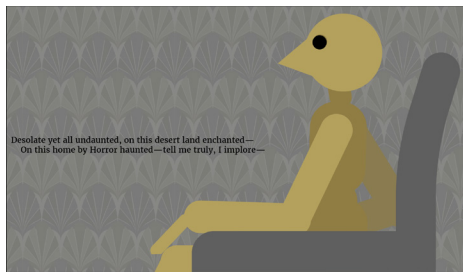
Ensimmäinen ideoiden testaus tapahtui storyboardin rakentamisessa. Rakensin sen siten että jokainen runon säe sai yhden pääkuvan sekä tarvittaessa lisäkuvan kuvan, jos säkeen tarina sen tarvitsi. Pidin storyboardin kuitenkin hyvin avoimena ja luonnosmaisena.

Storyboardin suurin anti työlleni oli se, että se sai minut miettimään projektia tarkemmin. Eteenkin sitä mitkä seikat ovat työn kannalta oleellisia ja mistä haluan ehdottomasti pitää kiinni ja mitä sen eteen voi uhrata. Mitä pidemmälle storyboardin suunnittelu eteni, sitä selkeämmäksi kävi etteivät kirjaamani ideat toimisi 3D-tekniikalla toteutettuna, mutta 2D-animaatioon siirtyminen antaisi niille viimeisen silauksen. Varsinkin kun suunnitelmien edetessä miehen ilmeet ja eleet hänen mielenliikkeiden kertojina korostuivat, ja 2D-animaatiotekniikka mahdollistaa hienovaraisemman elekielen huomattavasti helpommin kuin mitä 3D-tekniikka. Koin että miehen tunteiden ilmaisun parantamien tekniikkaa muuttamalla antaisi animaatiolle ja sen katsojalle enemmän kuin 3D-tekniikasta kiinnipitäminen. Niinpä tekniikaksi valitsin 2D-animaation joka tuki sisältöä ja sanomaa paremmin.

Esimerkkikuvia storybosrdista



5.3. Animatic



Tekstin tyylin ja asetelun muutos animaticien välillä

Valaistuksen ja varjojen mukaan-
tuomisen tunnelmamuutos:



Ilman mitään



Pelkkä valaistus



Valaistus ja varjot

Storyboardin pohjalta aloin työstää animaticia, mikä olikin koko projektin tärkein mutta myös hitain vaihe. Halusin panostaa tämä vaiheen kunnolliseen toteuttamiseen, sillä tiesin sen huolellisen suunnittelun ja rakentamisen helpottavan ja virtaviivaistavan lopullisen animaation tekovaiheita. Rakentamalla vaiheen hyvin ja loogisesti pystyisin käyttämään sitä valmiina pohjana animaatiolle johon lopulliset grafiikat olisi helppo tuoda ja animoida.

Animaticissa storyboard laitetaan aikajanelle, jolloin kohtausten pituudet ja animaation rytmi pystytään näkemään ensimmäisen kerran. Itse menin tässä vielä hieman pidemmälle, sillä loin hahmoille korvikkeet muutamien perusmuotojen avulla, jotta sain hahmon perusliikkeet nopeasti animoitua. Nähdäkseni tekstin käyttäytymisen ja selvittääkseni mm. sen kuinka nopeasti voisin tekstiä juoksuttaa animaatioissani animoin myös tekstin tulemiset ja poistumiset ruudusta.

Tässä vaiheessa työ ei sisällä vielä lopullista grafiikkaa, mutta tekstiä animoidessani totesin tarvitsevani kunnan taustan tueksi, nähdäkseni miten teksti reagoi taustaan eri kohtauksissa. Tätä varten suunnittelin huoneen tapetin valmiiksi.

Tekstin ja hahmon liikkeiden animoimisen sekä taustan rankentamisen jälkeen pystyin paremmin tarkastelemaan tekstin luettavuutta sekä rytmityksen toimimista lukunopeuteen. Tässä vaiheessa testasin myös ensimmäisen kerran tekstin luettavuutta katsojille. Koin tämän tärkeäksi sen tähden että olin itse jo monen lukukerran ja runon analysoinnin jälkeen niin sisäistänyt runon, että ilman ulkopuolisia testiajia en olisi pystynyt arvioimaan pysykö katsoja runon tahdissa.

Esitin ensimmäisen version animaticista asiantuntijatapaamisella Mika Tyyskälle. En ollut tyytyväinen lopputulokseen, sillä se jäi mielestäni vajaaksi, varsinkin tekstin asetelun ja ilmaisevuuden kanssa oli ongelmia. Odotin kuitenkin tapaamista, sillä uuden näkökulman saaminen työhön sekä asioista keskusteleminen voisi hyvinkin antaa uusia näkökulmia, ideoita ja auttaa animaatiota kehittämään.

2,5D-animaatio ja sen mukana tuomat mahdollisuudet nousivat puheeksi myös asiantuntijatapaamisella. Tyyskä totesi että kyseine tekniikka mahdollistaisi teatterinäyttämömaisen tilavaikutelman, jolloin olisi mahdollista luoda kuvaan niin etuala, keskiosa kuin taka-ala. Samalla mahdollistuisi myös ohjelman oman valaistuksen käyttämien ja sitä kautta varjot. Asiantuntijatapaamisella en vielä ideaan lämminnyt, sillä valaistuksen käyttäminen After Effectissä (AE) oli minulle vierasta. Alkujaan en halunnut ottaa itselleni tuntemationta osa-luetta animaatiooni sillä olin muutenkin uuden tiedon äärellä. Animaticia työstäessäni mielenkiintoni asiaa kohtaan kasvoi ja päätin tehdä muutaman pienen kokeilun, joka lopulta johti asian laajempaan perehtymiseen.

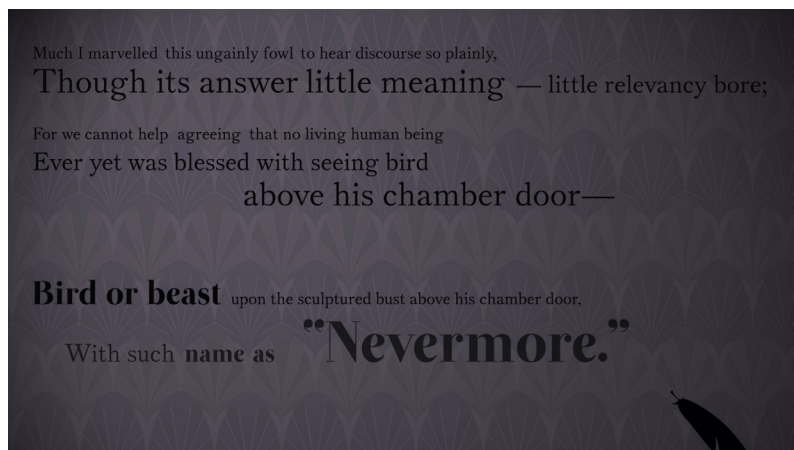
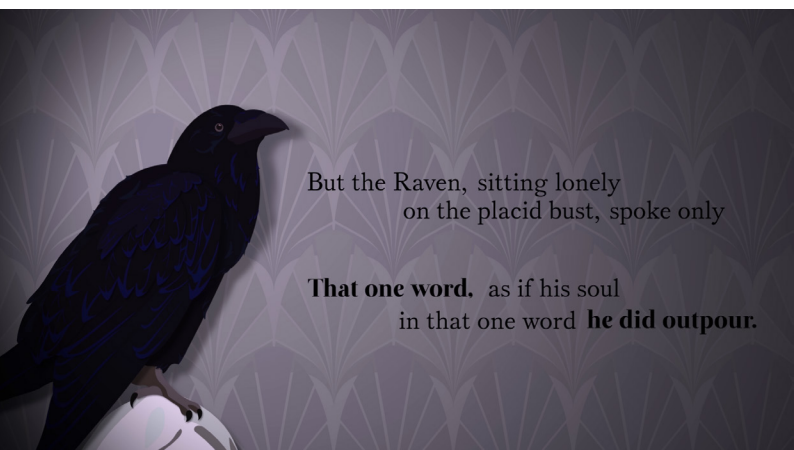
Layerin 3D-ominaisuuksien sekä valaistuksen ja varjojen mukaan ottaminen ratkaisi myös osan tunnelman ongelmista, sain animaatiooni mukaan sen osan 3D-animaatioideasta, minkä puuttumista olin harmitellut siirtyessäni 2D-animaatioon. Tämän muutoksen sain aikaan mm. varjoilla, säätämällä valon väriä kylmän violetiksi, sekä tuottamalla valaistuksen spottivalaisimilla, joiden valokenttää pystyi säätämään.

Myös runo sai lopullisen muotonsa uudistetussa animaticissa. Tein lopulliset päätökset fonteista ja asiantuntijatapaamisella käydyistä keskusteluista sekä kohderyhmämäärittelystä sain uskallusta lähteä tyylittelemään ja tulkitsemaan tekstiä räväkämmin. Näiden muutosten myötä teksti saavutti lopullisen muotonsa.

Animatic paljasti myös tekstin ja kuvan suhteen. Jo ensimmäisissä kokeiluissa huomasin että, toisin kuin ensimmäinen tekstin asettelun ajatus mieleeni tuli, koko säkeistöä olisi mahdoton käyttää animaatioissa kerralla. Jossain kohtaa sellainen saattaisi jopa esim. kerronnallisena tehokeinona toimiakin, mutta koko animaation kertominen näin tasapäistäisi liiaksi sen rytmityksen sekä jättäisi muulle animaatiolle liian vähän tilaa. Tai sitten runon teksti olisi asemoitava kuten vanhat mykkäfilmit eli tekstitys omana osana ensin ja tarinankerronta omaan seuraisi sitä. Tämä taas soti omaa ideaani vastaan.

Jatkoin suunnittelua tekemällä erilaisia kokeiluja teksin ja kuvan asettelulla. Runon rakennetta tarkasteltuani päädyin siihen että sen rakenteen ja loppusointujen takia halusin tekstin tulevan kahden säkeen pareina, jolloin myös sen loppusoinnutus pysyisi yhdessä.

Runon asettelu valmistui animaticin kanssa, ja lopputuloksena oli niin kahden, neljän kuin yksi kuudenkin säkeen kerrontanopeudella etenevät säkeistöt. Sain sillä vaihtelua niin rytmisesti, kuvakerronnallisesti kuin myös runon rakenteenkin kannalta, kun vähemmän tekstiä omaavissa kohdissa tekstin ilmaisevuutta fontein ja fonttikoolla pystyi käyttämään paremmin hyväksi.



5.4. Animaation graafinen ilme

Ideoinnin ja tyylin raamien määrittämisen jälkeen alkoi animaation graafien ilmeen luominen. Se lomittui yhteen niin storyboardin kuin animaticin luomisen kanssa ja kehittyi samaa tahtia muun projektin mukana.

MIES

Animaation päähenkilön suunnittelu alkoi ensimmäisenä ja päättyi melkein viimeisenä. Aloittaessani hahmon suunnittelun ja luonnostelun suunnitelmat olivat vielä 3D-mallin luonnissa. Storyboardin muuttaessa suunnitelmat 2D-grafiikkaan myös miehen suunnitelmat muuttuivat ja jalostuivat toimivammaksi ja kyseiseen tekniikkaan sopiviksi.

Olin kuitenkin suunnitelmien edessä tyytyväinen siihen että sain mielestäni siirrettyä ne piirteet mitkä mielestäni kuvasivat miehen luonnetta ja tunnetiloja myös uuteen suunnitelmaan. Saadessani jonkin osan suunniteltua pidemmälle testasin sen toimivuutta animaation kontekstiin mm. pään valmistumisen jälkeen testasin sen soveltuvuutta tunteita korostavaan animaatioon erilaisten tunnetilojen avulla.

Hahmon suunnittelussa oikeanlaisen vaatetuksen löytämien tuotti vaikeuksia. En halunnut täysin epookissa kiinni olevaa asukokonaisuutta, vaan halusin vapaammat kädet kertoa ja yhdistää eri vaikutteita, mutta kuitenkin siinä piti olla tarpeeksi viitteitä viestittämään oikeaa aikakautta. Eri aikakausien vaatekuvien avulla yhdistelin lopulta mieleiseni asukokonaisuuden niin vaatetuksen yksityiskohtien kuin animaatioon tarvittavan nivellyskohtien osalta.

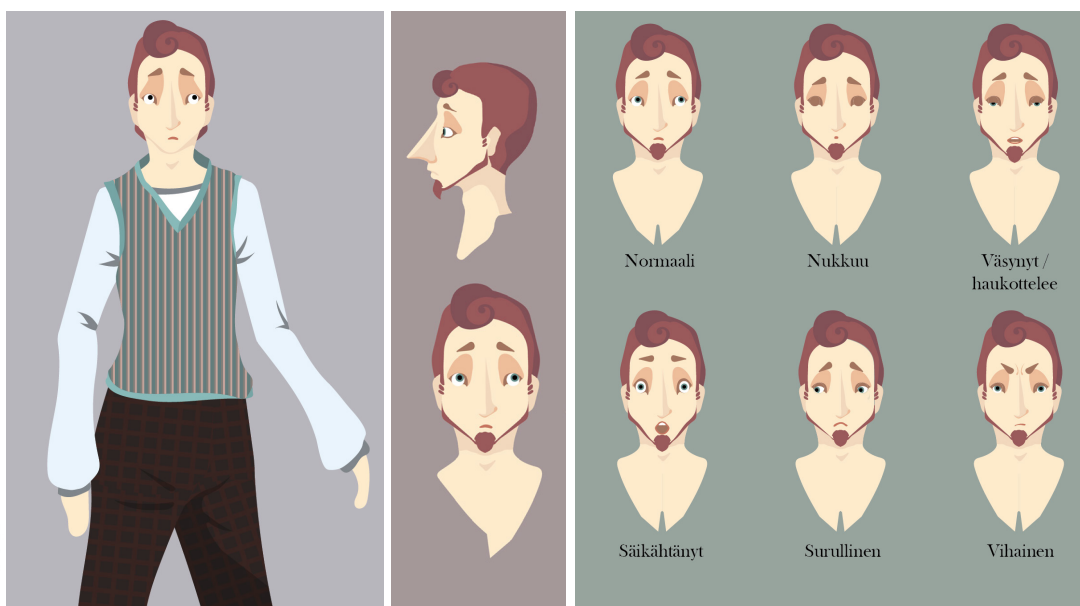
Olin jo aikaisessa vaiheessa päätyneet sisällyttää animaatioon runossa esiintyvän miehen kuolleen rakastetun Lenoren. Halusin kuitenkin toteuttaa sen osaansa sopivaksi, sillä en halunnut mitään selkeää muistelmakohtaa animaatioon. Mielestäni tarvitsin hänen läsnäolonsa jossain muodossa kuitenkin, ja valokuva kehysissä oli siihen toimiva ratkaisu.



3D-mallin suunnittelun luonnos



2D luonnoksia miehen suunnitteluprosessista





Miehen lopullinen versio

LENORE

Piirsin Lenoren ilman luonnostelua suoraan Illustraattorilla heti ensimmäisten miehestä tehtyjen tietokonekuonosten jälkeen, nähdäkseni miten hahmot toimisivat toistensa kanssa. Lenore onnistui kerrasta nappiin.



Korpin suunnittelun aloitin vasta sen jälkeen kun 3D-ideasta oli jo luovuttu. Korpin suunnittelemisen aloitin luonnostelemalla korppeja valokuvista. Halusin tutustua tarkemmin korpin rakenteeseen ja mittasuhteisiin. Ensimmäiset nopeat luonnokset toivat mieleen enemmän lokit kuin korvit, mutta nopeasti havaitsin piirtäessäni yrityksen ja erehdyksen kautta mitkä ovat korpille ominaiset piirteet, joten saatoin siirtyä Illustratorin pariin.

Korpin osalta värityksen suunnittelu kuntoon vaati monta kokeilua. Toimiva väritys, musta lintu, kun oli kyseessä, osoittautui hyvinkin vaativaksi. Harmaaseen vivahtava väritys toi liian selkeät miellehtymät varikseen, ja liian tummien värien käyttö taas latisti linnun liian kaksikulotteiseksi värimökyksi. Lopulta tumma pohja kirkkaamman sinisin korostuksin osoittautui toimivaksi. Myös yksityiskohtia kuten sulkia piti lisätä suunnitelmien edetessä.



Korpin suunnitteluprosessin eteneminen



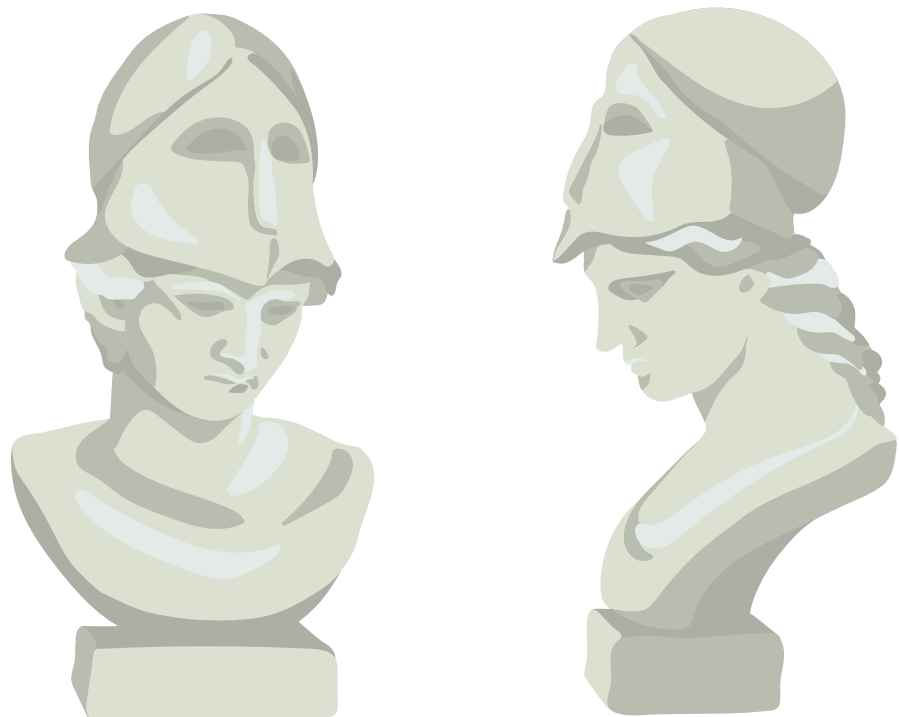
Lopullinen versio



Korpin lopullinen versio

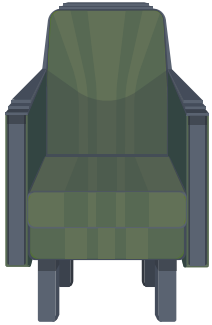
PALLAS ATHENE

Runoa analysoidessani ajattelin, että patsaalla olisi myös kuvituksessa tärkeämpi rooli, mutta animaticia kasatessani tajusin, että suurin patsaan ominaisuus animaation kuvituksessa olisi sen vaalea väri vastakohtana korpin mustaan olemukseen. Muista huoneen esineistöstä poiketen halusin patsaan olevan kuitenkin hyvin klassinen ja mahdollisimman tyypillinen Pallas Athenen patsas. Esikuvana patsaalla olikin Louvren tunnettu aito antiikin kreikan aikainen patsas.



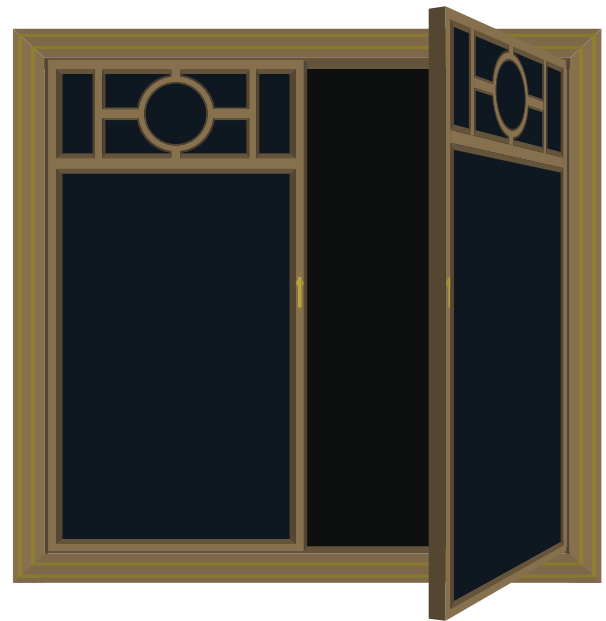
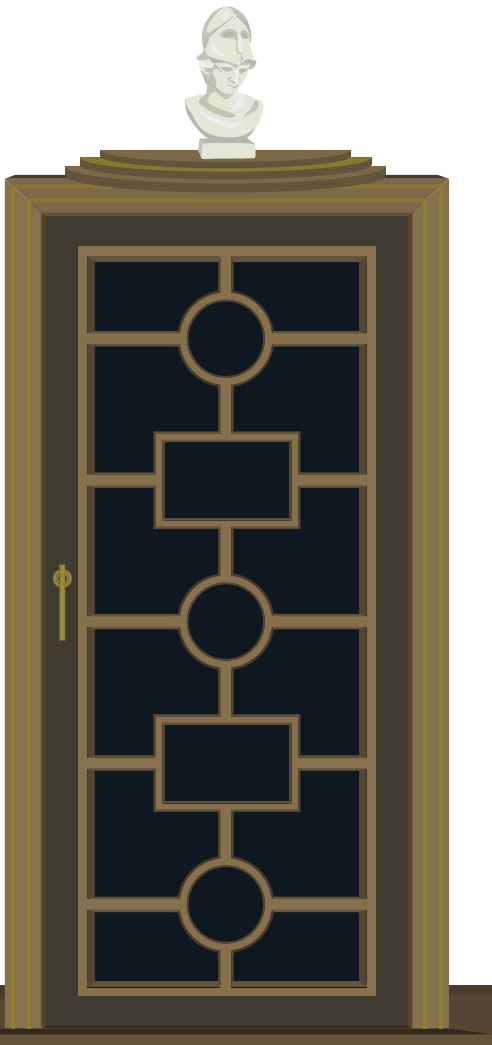
HUONE JA ESINEET

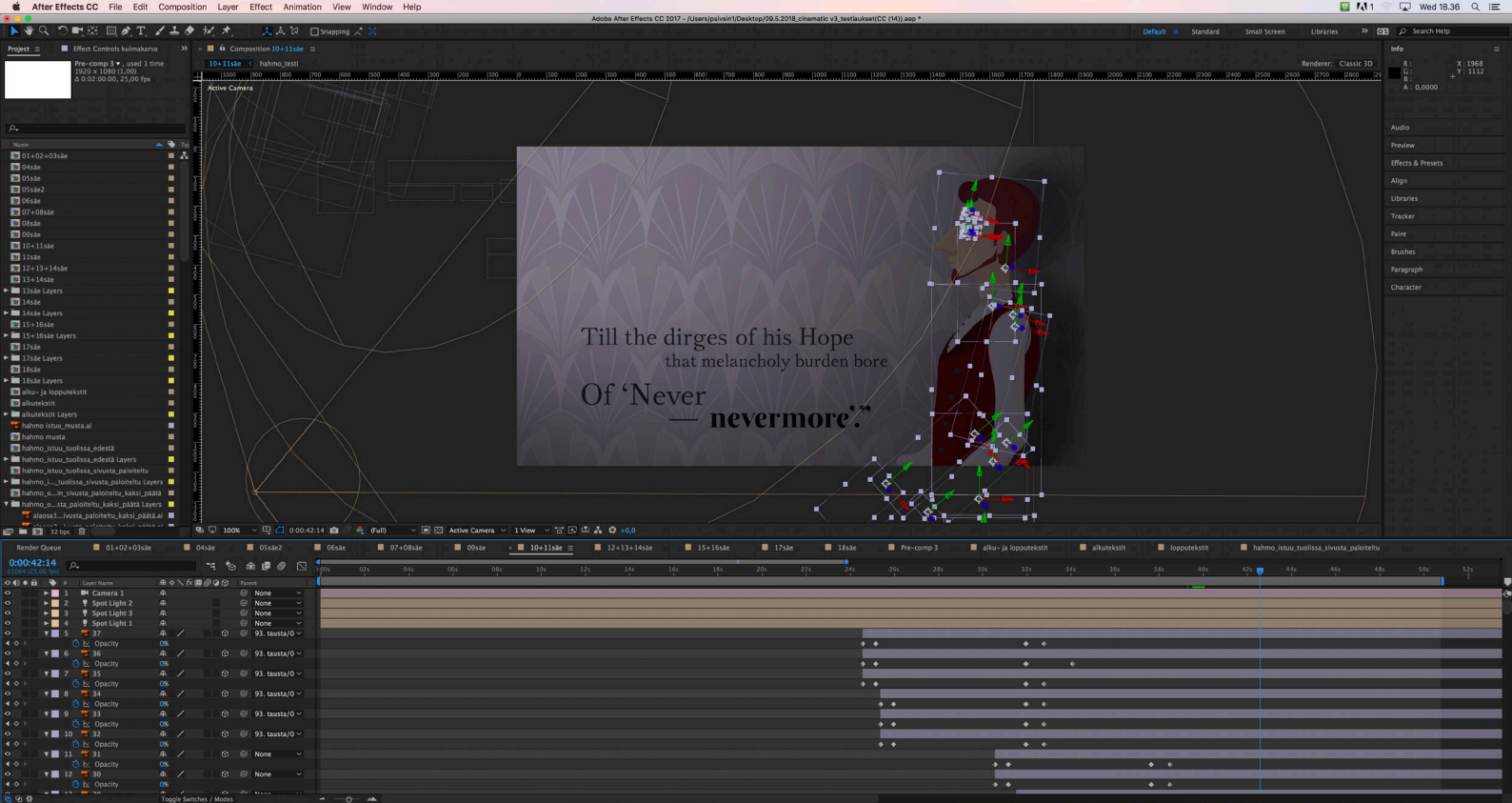
Huoneen suunnittelussa käytin muita poiketen paljon ja hyvin erilaisia referenssikuvia. Tutkin arkkitehtuuria, vanhoja huoneita, erilaisia esineiden yksityiskohtia. Art decon symmetrisyys ja pitkälle tyylitelty luontoaiheet kiinnostivat, ja aloin rajata kuvahakujani yhä enemmän tyyli suunnan mukaan.



Luonnostelin huonetta suoraan Illustraattorilla, ja ensimmäiset luonnokset olivatkin hyvin yksinkertaistettuja lopullisiin kuviin verrattuna. Tein myös nopeita versioita ovesta ja ikkunasta animaticiin, testatakseni piirretyn kolmiulotteisuuden toimimista animaatiossa. Miehen loppuun suunnittelemisen jälkeen tein kuitenkin kokonaan uusia yksityiskohtaisempia ja toimivampia kokonaisuuksia niin toistensa kuin hahmonkin kanssa. Koristeideat niihin sain suoraan Art Decon aikaisista ovista.

Eniten taustatyötä vaati tuoli, halusin siihen selkeitä aikakauteen kuuluvia piirteitä jotka olisi mahdollista toteuttaa vektorigrafikalla suhteellisen yksinkertaisesti monesta kulmasta kuvattuna. Päädyin ratkaisussani hyvin geometriset linjat omaavaan tuoliin jonka yksityiskohdat toimivat kuitenkin hyvin oven ja ikkunan koristeiden kanssa.



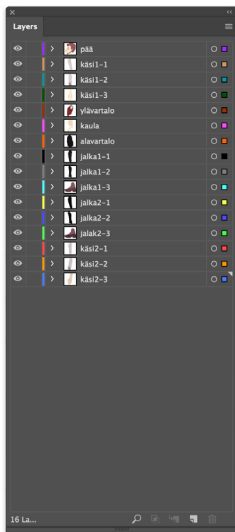
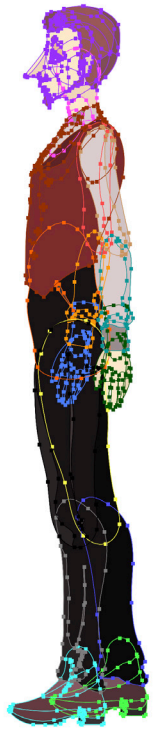


Adobe After Effects-ohjelman työskentelynäkömä

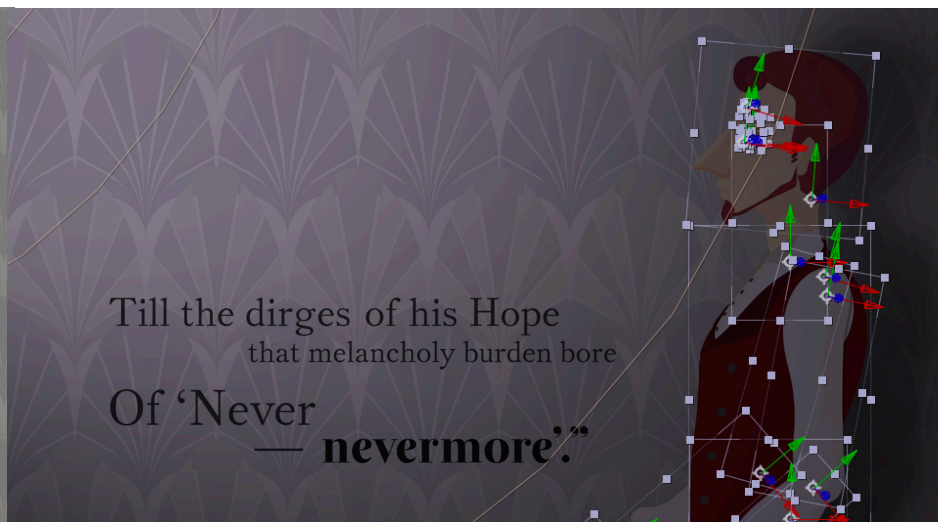
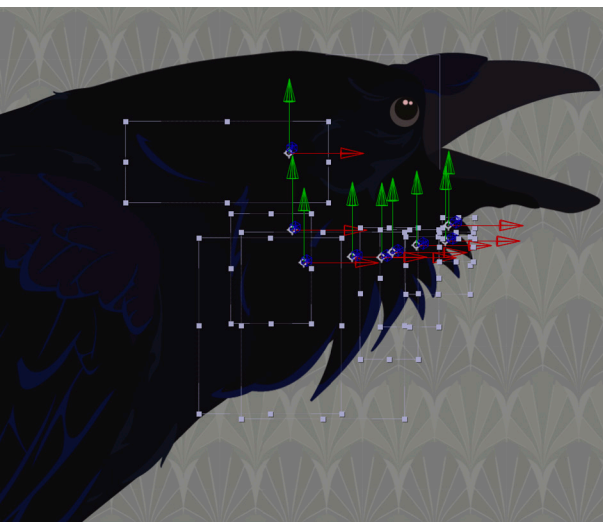
5.5. Lopullisen animaation koostaminen

Animaticin tarkka läpikäyminen ja hiominen toi tulosta lopullisen animoinen kohdalla, sillä kyseessä oli hyvinkin suoraviivainen osa projektia. Grafiikoiden valmistuttua niiden tuominen AE:n, ja asemointi ja muokkaus animointikuntoon ei ollut enää vaikeata.

3D-ominaisuuksien, kameran, AE:n oman valaistuksen, sekä varjojen mukaan ottaminen teki animaation hyvin raskaaksi koneen pyörittää. Animaatio sekä kameranliikkeet eivät tuottaneet ongelmia mutta kohtauksia animoidessa tuli valaistus ottaa pois päältä, koska se hidasti koneen toimintaa huomattavasti. Joten ennen kohtauksen rendamista ulos kokonaisuuden hahmottaminen oli vaikeaa, sillä valaistus ja varjot näkyivät sitä ennen vain still-kuvina. Joten aina palan valmistuessa rendasin siitä testin ulos joka kertoi sen, tarvittiinko siihen vielä jotain muutosta.



Miehen layer-asettelu animointia varten Adobe Illustratorissa





TEKNISIÄ ONGELMIA

Huoneen taustaksi suunnitellun tapetin kanssa ilmaantui jo alkumetreillä ongelmia. Tuotuaani tapetin kuosin Illustraattorista AE:n siihen ilmestyi ohuita läpinäkyviä viivoja joita ei alkuperäisessä tiedostossa ollut. Olin tehnyt tapetin kuosin käyttäen Illustratorin omalla toistuvaan kuvioon suunnitellulla työkalulla. AE:hen tuonnin jälkeen osoittautui ettei ohjelma tukenut sitä kunnolla vaan toistuessaan jokaisen peruskuvion reunaan ilmestyi pieni viiva joka rikkoi kuosin yhtenäisyyden. Pääsin kiertämään ongelman luomalla saman kuvion ilman kyseistä työkalua, joka tosin vei paljon enemmän aikaa kuin mitä alkuperäinen ideani tapetin piirtämiseen vei.

Suurimman murheen aiheutti harmaa viivoitus, joka ilmestyi varsinkin miehen lähikuviiin. Alkujaan en tiennyt mistä viivoitus johtui, mutta osasin paikallistaa ongelman nopeasti AE:n omiin valoihin liittyväksi, tarkalleen valon luomiin varjoihin. Kun varjot poisti, poistui myös ongelma. En kuitenkaan halunnut poistaa varjoja animaatiosta, sillä ne olivat osa tunnelmaa ja loivat syvyysvaikutelmaa. Varjoilla oli myös tärkeä osa runossa, joten senkin tähden halusin pitää niistä viimeiseen asti kiinni. Selvitin asiaa niin netistä etsimällä kuin kyselemällä muilta. Lopulta törmäsin netissä vähän vastaavaan tapaukseen, josta sain vihjeen oikeaan suuntaan. Ongelman aiheutti kahden varjoja heittävän kuvalayerin oleminen samassa kohtaa z-akselilla.

5.6. Äänisuunnittelu

Halusin pitää animaationi äänimaailman hyvin yksinkertaisena, sillä kameran ja hahmojen liikkeiden lisäksi myös äänet kilpailevat katsojan huomiosta tekstin kanssa. Joten liian päälle käypä, täyteen pakattu tai huomiota väärään aikaan muualle suuntaava äänisuunnittelu kuluttaisi katsojan tekstin lukuaikaa jolloin tekstin seuraaminen saattaisi häiriintyä. Onnistuneesti suunniteltu äänimaailma taas ei kilpailisi huomiosta tekstin kanssa, vaan toimisi yhdessä elävöittäen, tunnelmaa luoden sekä tuoden harkittua lisäinformaatiota tapahtumista kuvitetun osan lisänä.

Kuten tekstissäkin, päädyin myös käyttämään valmiita ääniä, jotka olivat myös tekijänoikeusvapaita. Valitsin tämän siksi että toisin kuin muut osat tekemisestä on äänien kanssa pelaaminen minulle animaation osista vierain ja kiinnostukseni kohteista kaukaisin.

Kerronnallisesti olin suunnitellut äänimaailman siten että osa runon tapahtumista kuvitettiin pelkästään äänellä, Sellaisia kohtia ovat mm. oven avaaminen sekä tuolin siirtäminen, eli ne olivat tarpeeksi yksinkertaisia sekä jokapäiväisiä ääniä sisältäviä kohtauksia jotka avautuvat katsojalle helposti. Koska katsoja sekä lukee että kuulee mitä tapahtuu, niin asian kuvittaminen olisi ollut jo turhaa.

Äänisuunnittelussa käyttämäni metodia voisi melkein kuvalla sanoilla kokeile ja poista. Löydettyäni johonkin kohtaan äänen sijoitin sen animaation aikajanelle Auditorissa, ja kuuntelin kokonaisuuden. Jos ääni toimi kohtaansa, sekä toi kerronnallisesti tai tunnelmallisesti jotain lisää annoin sen olla. Jos taas ääni aiheutti ristiriitaa tai sen lisääminen ei tuonut mitään uutta animaatioon, niin poistin sen. Tämä siksi etten halunnut animaatioon enää mitään turhaa, varsinkin kun vaarana olisi että se kilpailisi katsojien huomiosta haitaten lukukokemusta.

Mitä pidemmälle äänisuunnittelu eteni sitä enemmän myös tavaraa karsiutui pois. Lopputuloksena on hyvin minimalistinen äänimaailma, ehkä liiankin minimalistinen. Kaiken kaikkiaan koen että, en tässä osaa projektia päässyt sille tasolle mille olisin halunnut, mutta en myöskään halunnut tehdä liikaa kompromisseja ottamalla mukaan sellaisia ääniä mitkä mielestäni eivät animaatiossa toimineet.

Myös musiikin käyttöä animaatiossani harkitsin mutta lopulta päädyin käyttämään pelkkiä runon tapahtumien äänitehosteita. Animaatio asetti niin monia vaatimuksia ja rajoituksia musiikille, että kuunneltuani useita vaihtoehtoja totesin etten löytäisi musiikkia joka pystyisi täyttämään niin isot kengät kuin mitä animaatio olisi vaatinut. Koska animaatiolla itsellään on oma kerrontarytminsä joka puolestaan perustuu runon omaan säkeiden ja säkeistöjen muodostamaan rytmiin, olisi minun pitänyt löytää sellainen musiikki animaatioon joka kulkee samassa tahdissa. Eritahdissa runon kanssa kulkeva musiikki olisi tuonut animaatioon kerronnallisen riitasoinnun. Ainoa mahdollisuus jonka keksin musiikin saamiseksi animaatioon olisi että sellainen sävellettäisiin suoraan sitä varten, silloin se noudattaisi animaation rytmiä. Tämä oli kuitenkin oman osaamiseni ulkopuolella.

5.7. Animaation kokoaminen ja jälkikäsittely

Animaation edetessä leikkauspöydälle näin että hyvin tehty pohjatyö tuotti taas tulosta, olin suunnitellut, ja testannutkin sitä jo animaticista alkaen. Työstin animaatiotani paloissa, joista jokainen oli 1-3 runon säkeen mittainen. Animaation palasten valmistuessa kiinnitin huomiota joidenkin kohtauksien alkuun tai loppuun oli jäänyt liian vähän ”liikkumatonta” aikaa jotta olisin voinut työstää ja parannella valmiiksi mietittyä leikkaussuunnitelmaa. Kuitenkin suurin osa näistä kohdista osoittautui sellaiseksi, ettei animaatiossa itsessään tapahtunut paljoa muutosta, joten niistä seuranneet ongelmat pysyi kiertämään mm. freeze frame-toiminnon avulla, joka toi pelivaraa leikkauksiin.

Olin tyytyväinen niihin säkeen vaihtokohtiin, jossa olin saanut tarvittavan tarinan muutoksen aikaan jollain liukuvalla kohtauksella kuten 1. ja 2. säkeen välinen transitio. Valmiiden animaation palojen vaihtokohdat olivat kuitenkin kuvanvaihdoksiltaan töksähtäviä. Alkujaan koitin niiden yhdistämiseen mustan liukuman kautta, mutta se ei tuonut toivottua tulosta. Lopulta päädyin ratkaisuun jossa jokainen kuva-aiheen vaihtuminen on vähän toistensa kanssa lomittain pienellä läpinäkyvyydellä höystettynä. Tämä sai animaatioon samalaista soljumista kuin mitä runostakin löytyy.



6. Yhteenveto

Vaikka olin jo aiemmin opiskelujeni aikana tehnyt animaatiota niin yksin kuin ryhmässä, osoittautui tämä projekti kuitenkin monelta osin tuntemattomaan veteen hyppäämiseltä. Se ei kuitenkaan tullut yllätyksenä vaan tiesin lähteväni kohti tuntematonta valitessani aiheen. Ennen aloitusta mietinkin tarkkaan, muuttaisinko sen johonkin pienempää ja helpompaan, joko itselleni tutumpaan aihepiiriin tai selkeästi lyhempään tekstiin. Halusin kuitenkin haastaa itseni varsinkin, kun ajatus tekstin ja animaation yhdistämisestä oli herättänyt kiinnostukseni ja mielikuvitukseni. En myöskään uskonut löytäväni toista yhtä suurelta osin omien ideoihin raameihin sopivaa tekstiä, koska en uskonut minkään muun pystyvän täyttämään sitä paikkaa minkä The Raven-runon hylkääminen olisi jättänyt.

Projekti ei aina edennyt suunnitelmien tai aikataulutuksen mukaan, ja välillä tultiin niin askel kuin toinenkin taaksepäin esiin tulleiden ongelmien takia. Kokonaisuutena kyseessä oli kuitenkin valtava oppimisprosessi, joten muutokset ja takapakit eivät enää haitanneet ja harmittaneet siinä vaiheessa, kun tajusin niiden avulla oppivani uutta. Samalla myös huomasin, että ongelmien ratkettua projekti alkoi taas etenemään entistä vauhdikkaammin ja lopputulos osasi välillä myös yllättää. Projektissa ilmenneet ongelmat saivat minut haastamaan itseni ja kehittämään aina jonkin uuden tavan ongelman ylittämiseen tai kiertämiseen silloin, jos sen ylipääseminen mm. tietoteknisten rajoitusten takia oli mahdotonta.

Projektin aikana kehityinkin niin sisällönkerronnan kuin teknistenkin taitojen osalta valtavasti. Vaikka olisin halunnut jäädä vielä montaa asiaa animaatiossani hiomaan, viimeistelemään sekä korjaamaan, olen kuitenkin lopputulokseen tyytyväinen, kun huomaan sen miten paljon sekä animaatio että sen tekijä kehittyivät projektin aikana.

Siitä olen myös projektissa onnellinen, että viimeisten palasten loksahdettua paikalleen sen lopputulos yllätti jopa tekijänsä. Vaikkei animaatio olekaan mitenkään täydellinen, sekä tiedon ja taidon kartuttua projektin aikana, huomaan nyt siinä kohtia jotka toteuttaisin toisella tavalla. Kuitenkin kun katson animaatiota näen siinä huomattavasti enemmän onnistuneita puolia kuin puolia mitä pitäisi vielä hioa ja parannella.

MITÄ JATKOSSA

Vaikka animaatio on opinnäytetyön osalta ohi, aion palata sen työstämisen pariin vielä myöhemmin. Haluaisin viimeistellä animaatio valmiiksi, sillä opinnäytetyön aikataulun puitteissa en edes lähtenyt hienosäätämään ja viimeistelemään animaation hahmojen liikekieltä. Keskityin nyt projektissa niihin osa-alueisiin mitkä koin projektin ja asettamieni tavoitteiden mukaan tähdellisemmiksi.

Tarkoituksena on myös avata äänimaailma uudestaan ennen lopullista version valmistumista. Unelma olisi että saisin animaatioon sekä miehelle oman ääninäyttelijän huokauksiin sekä pieniin ynähdyksiin että säveltäjän musiikille.

Lähteet

Besen, Ellen & Hallet, Bryce. Animation Unleashed. Michael Weise Productions, 2008.

Biedermann, Hans: Suuri Symbolikirja. WSOY, 1994, Juva.

Creative Commons (CC): 1.0 Yleismaailmallinen (CC0 1.0) vPublic Domain -lausuma [verkkodokumentti]. Viitattu: 28.5.2018. Saatavilla: <https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/deed.fi>

Forsström, Riikka: Yön valtakunta. Tammi, 2012.

Henrikson A., Törngren D., Hansson L.: Suuri tarukirja. Koko kansan kirjakerho, 1994, Italia.

Koppa: Art deco [verkkodokumentti]. Jyväskylän verkkoyliopisto. Päivitetty: 9.9.2010. Viitattu: 28.5.2018. Saatavilla: <https://koppa.jyu.fi/avoimet/taiku/taidehistorian-aikajana/modernismi/1900-luvun-modernismi/taideteollisuus/art%20deco>

Loiri, Pekka: Typo, pieni käyttöopas typografian laatijalle. Navigare, 2004, Tampere.

McCloud, Scott: Sarjakuva – näkymätön taide. The Good Fellows ky, 1994.

Poe, Edgar Allan: Rakkauden ja kuoleman lauluja. Tammi, 1999, Helsinki (esipuhe ja elämäkerta: O. Nousiainen)

Pulakka, K. & Tuikka, R.: Eläimet saattavat kuoleman maahan [verkkodokumentti]. Yle. Luotu: 15.1.2016, viitattu: 28.5.2018. Saatavilla: <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2016/01/15/elaimet-saattavat-kuoleman-maahan>

Sanasto: Tietoa tekijänoikeuksista [verkkodokumentti]. Viitattu: 28.5.2018. Saatavilla: <https://www.sanasto.fi/tietoa-tekijanoikeuksista/>

Thomas, Frank & Johnston, Ollie: The Illusions of Life - Disney Animation. Hyperion, 1981, New York.

Tresidder, Jack: 1001 symbolia. Karisto, 2004, Thaimaa.

Yin, Weiye: Impeccable Scene Design - for Game, Animation and Film. Cypi Press, 2011, China.

Kuvalähteet

Sivu 4:

Edgar Allan Poe by Edwin H. Manchester - LoC "Famous People" collection [1], Library of Congress, Prints and Photographs Division, Reproduction Number: LC-USZ62-10610, Public Domain, [viitattu: 2.6.2018]. Saatavilla: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=23384>

Gustave Doré: Illustrations for an 1884 edition of E. A. Poe's "The Raven", [viitattu: 2.6.2018]. Saatavilla: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dore_The_Raven_1884-21.jpg

Sivu 12:

Rob Watkins: Dickensian Town, [Viitattu: 1.6.2018]. Saatavilla: <https://www.artstation.com/artwork/dickensian-town-e41a8145-1951-4169-994c-6b605392dc9e>

Eric Lin: Haven Interior, [Viitattu: 1.6.2018]. Saatavilla: <https://kuroe702.deviantart.com/art/Haven-Interior-363235388>

Sivu 13:

Augustin Hadelich: Fantasia dei Gatti (lyhytanimaatio). 2018. Saatavilla:

The White Heron - Belayat zaplja (nukkeanimaatio). 1987, Neuvostoliitto.

Jiri Trnka: Käsi (nukkeanimaatio). 1965, Puola.

Sivu 14:

Avicii: The Days (Lyric video), kuvankaappaus musiikkivideosta. [viitattu: 1.6.2018]. Saatavilla: <https://www.youtube.com/watch?v=JDgIMK9sgIQ>

Selena Gomez : Back To You (Lyric video), kuvankaappaus musiikkivideosta. [viitattu: 1.6.2018]. Saatavilla: <https://www.youtube.com/watch?v=ulNswX3If6U>

Taylor Swift: Look What You Made Me Do (Lyric Video), kuvankaappaus musiikkivideosta. [viitattu: 1.6.2018]. Saatavilla: <https://www.youtube.com/watch?v=3K0RzZGpyds>

Loput kuvista kirjoittajan omia.

Liitteet

The Raven
By Edgar Allan Poe

Once upon a midnight dreary, while I pondered, weak and weary,
Over many a quaint and curious volume of forgotten lore—
While I nodded, nearly napping, suddenly there came a tapping,
As of some one gently rapping, rapping at my chamber door.
“’Tis some visitor,” I muttered, “tapping at my chamber door—
Only this and nothing more.”

Ah, distinctly I remember it was in the bleak December;
And each separate dying ember wrought its ghost upon the floor.
Eagerly I wished the morrow;—vainly I had sought to borrow
From my books surcease of sorrow—sorrow for the lost Lenore—
For the rare and radiant maiden whom the angels name Lenore—
Nameless here for evermore.

And the silken, sad, uncertain rustling of each purple curtain
Thrilled me—filled me with fantastic terrors never felt before;
So that now, to still the beating of my heart, I stood repeating
“’Tis some visitor entreating entrance at my chamber door—
Some late visitor entreating entrance at my chamber door;—
This it is and nothing more.”

Presently my soul grew stronger; hesitating then no longer,
“Sir,” said I, “or Madam, truly your forgiveness I implore;
But the fact is I was napping, and so gently you came rapping,
And so faintly you came tapping, tapping at my chamber door,
That I scarce was sure I heard you”—here I opened wide the door;—
Darkness there and nothing more.

Deep into that darkness peering, long I stood there wondering, fearing,
Doubting, dreaming dreams no mortal ever dared to dream before;
But the silence was unbroken, and the stillness gave no token,
And the only word there spoken was the whispered word, “Lenore?”
This I whispered, and an echo murmured back the word, “Lenore!”—
Merely this and nothing more.

Back into the chamber turning, all my soul within me burning,
Soon again I heard a tapping somewhat louder than before.
“Surely,” said I, “surely that is something at my window lattice;
Let me see, then, what thereat is, and this mystery explore—
Let my heart be still a moment and this mystery explore;—
’Tis the wind and nothing more!”

Open here I flung the shutter, when, with many a flirt and flutter,
In there stepped a stately Raven of the saintly days of yore;
Not the least obeisance made he; not a minute stopped or stayed he;
But, with mien of lord or lady, perched above my chamber door—
Perched upon a bust of Pallas just above my chamber door—
Perched, and sat, and nothing more.

Then this ebony bird beguiling my sad fancy into smiling,
By the grave and stern decorum of the countenance it wore,
“Though thy crest be shorn and shaven, thou,” I said, “art sure no craven,
Ghastly grim and ancient Raven wandering from the Nightly shore—
Tell me what thy lordly name is on the Night’s Plutonian shore!”
Quoth the Raven “Nevermore.”

Much I marvelled this ungainly fowl to hear discourse so plainly,
Though its answer little meaning—little relevancy bore;
For we cannot help agreeing that no living human being
Ever yet was blessed with seeing bird above his chamber door—
Bird or beast upon the sculptured bust above his chamber door,
With such name as “Nevermore.”

But the Raven, sitting lonely on the placid bust, spoke only
That one word, as if his soul in that one word he did outpour.
Nothing farther then he uttered—not a feather then he fluttered—
Till I scarcely more than muttered “Other friends have flown before—
On the morrow he will leave me, as my Hopes have flown before.”
Then the bird said “Nevermore.”

Startled at the stillness broken by reply so aptly spoken,
“Doubtless,” said I, “what it utters is its only stock and store
Caught from some unhappy master whom unmerciful Disaster
Followed fast and followed faster till his songs one burden bore—
Till the dirges of his Hope that melancholy burden bore
Of ‘Never—nevermore’.”

But the Raven still beguiling all my fancy into smiling,
Straight I wheeled a cushioned seat in front of bird, and bust and door;
Then, upon the velvet sinking, I betook myself to linking
Fancy unto fancy, thinking what this ominous bird of yore—
What this grim, ungainly, ghastly, gaunt, and ominous bird of yore
Meant in croaking “Nevermore.”

This I sat engaged in guessing, but no syllable expressing
To the fowl whose fiery eyes now burned into my bosom’s core;
This and more I sat divining, with my head at ease reclining
On the cushion’s velvet lining that the lamp-light gloated o’er,
But whose velvet-violet lining with the lamp-light gloating o’er,
She shall press, ah, nevermore!

Then, methought, the air grew denser, perfumed from an unseen censer
Swung by Seraphim whose foot-falls tinkled on the tufted floor.
“Wretch,” I cried, “thy God hath lent thee—by these angels he hath sent thee
Respite—respite and nepenthe from thy memories of Lenore;
Quaff, oh quaff this kind nepenthe and forget this lost Lenore!”
Quoth the Raven “Nevermore.”

“Prophet!” said I, “thing of evil!—prophet still, if bird or devil!—
Whether Tempter sent, or whether tempest tossed thee here ashore,
Desolate yet all undaunted, on this desert land enchanted—
On this home by Horror haunted—tell me truly, I implore—
Is there—is there balm in Gilead?—tell me—tell me, I implore!”
Quoth the Raven “Nevermore.”

“Prophet!” said I, “thing of evil!—prophet still, if bird or devil!
By that Heaven that bends above us—by that God we both adore—
Tell this soul with sorrow laden if, within the distant Aidenn,
It shall clasp a sainted maiden whom the angels name Lenore—
Clasp a rare and radiant maiden whom the angels name Lenore.”
Quoth the Raven “Nevermore.”

“Be that word our sign of parting, bird or fiend!” I shrieked, upstarting—
“Get thee back into the tempest and the Night’s Plutonian shore!
Leave no black plume as a token of that lie thy soul hath spoken!
Leave my loneliness unbroken!—quit the bust above my door!
Take thy beak from out my heart, and take thy form from off my door!”
Quoth the Raven “Nevermore.”

And the Raven, never flitting, still is sitting, still is sitting
On the pallid bust of Pallas just above my chamber door;
And his eyes have all the seeming of a demon’s that is dreaming,
And the lamp-light o’er him streaming throws his shadow on the floor;
And my soul from out that shadow that lies floating on the floor
Shall be lifted—nevermore!