

**SNOWISH WHITE AND
THE SEVEN SMALL MEN**

TOMMI MUSTANIEMI

TIIVISTELMÄ

Halusin tehdä opinnäytetyönäni animaation. Halusin tehdä opinnäytetyönäni hauskan animaation. Halusin tehdä opinnäytetyönäni hauskan 2D-animaation. Halusin tehdä opinnäytetyönäni hauskan parodisen 2D-animaation. Halusin tehdä opinnäytetyönäni hauskan parodisen 2D-animaation Lumikista ja seitsemästä kääpiöstä.

Halusin tehdä tämän kaiken.

Ja onnistuin siinä.

Avainsanat: animaatio, hahmosuunnittelu, komedia, parodia, ääninäyttely

ABSTRACT

I wanted to do an animation as my thesis. I wanted to do an 2D animation as my thesis. I wanted to do a funny 2D animation as my thesis. I wanted to do a funny, parody-like 2D animation as my thesis. I wanted to do a funny, parody-like 2D animation about Snow White and the seven dwarves as my thesis. I wanted to do all of this.

And I succeeded in it.

Keywords: animation, character design, comedy, parody, voice acting

SISÄLLYSLUETTELO

1 - JOHDANTO

2 - ESITUOTANTOVAIHE

2.1 - Idea, syyt ja perusteet

2.1.1 - Idea

2.1.2 - 2D-animaatio

2.1.3 - Parodia

2.1.4 - Kieli

2.1.5 - Tarina

2.2 - Idea konkreettiseksi tarinaksi

2.3 - Referenssit ja vaikutteet

2.3.1 - Lumikki ja seitsemän kääpiötä

2.3.2 - South park

2.3.3 - Muut

2.4 - Tuotantosuunnitelma

3 - TUOTANTO

3.1 - Storyboard

3.2 - Käsikirjoitusprosessi

3.3 - Graafinen suunnitelma

3.3.1 - Maailma

3.3.2 - Hahmot

3.3.3 - Lopullinen jälki

3.4 - Työkalut

3.5 - Äänityö

3.5.1 - Ääninäyttely

3.5.2 - Musiikki ja muu äänimaailma

3.6 - Jälkikäsittely

4 - PÄÄTÄNTÄ

5 - LÄHTEET

1. JOHDANTO

Opinnäytetyöni on animaatio, jota voisin hyvillä mielin kutsua omakseni. Yksi projektin ehdottomista tavoitteista oli myös saada tarinani nähtäville tietynlaisille ihmisille – ihmisille jotka voisivat päättää tulevaisuudestani työn saralla, ihmisille jotka jakavat kanssani samanlaisen huumorintajun, ihmisille joilla on sekä visuaalista silmää että teknistä tietotaitoa toteuttaa projektini tyyliä töitä sekä ihmisille joita kiinnostavat sekä tarinankeronta että animaatiot. He ovat kohdeyleisöni ja heitä mietin projektin edetessä. En silti myöskään halunnut tehdä mitään minkä pelkkä aihe tai otsikko saisi satunnaiset ihmiset kääntämään päänsä toisaalle.

Halusin myös nähdä mitä yksi ihminen saa luovan mielen ja nykyaikaisen tekniikan kanssa aikaan.

“3D computer-generated animation is everywhere now, and with the increased power and affordability of consumer computers it is possible for anyone to create a top-quality animation on their desktop”

– Chris Patmore, The complete animation course, 2003, 10

Projektini lähtökohta oli anteeksiantamaton taktiikka toteuttaa itse kaikki alusta loppuun asti. Moni tulkitsisi sen kunnianhimona tai tyhmänrohkeana rinnanpaukutteluna - mutta itse näin sen haasteena itselleni. Olen vuosia opiskellut alaa ja tehnyt jos jonkinlaista aiheeseen enemmän tai vähemmän liittyvää. Suo, kuokka ja Tommi. Näppäimistö, hiiri ja mikrofoni.

Kaikki on tehtävissä ja kaikki on tehtävä.

2. ESITUOTANTOVAIHE

2.1 IDEA, SYYT JA PERUSTEET

2.1.1 IDEA

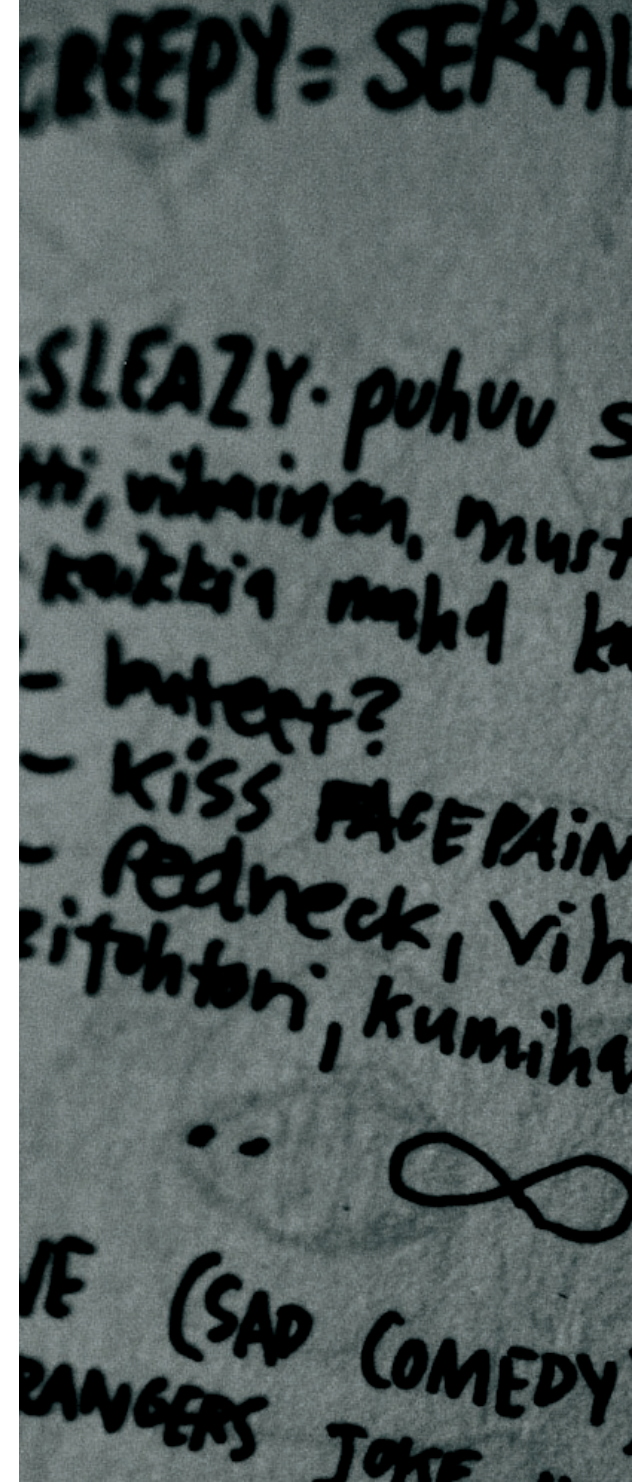
Jo hyvin varhain opinnäytetyöni idean keksimisvaiheessa sain älynväläyksen tehdä tarinan minkä haluaisin itse nähdä ja ilomielin näyttää myös suurlle yleisölle. Hyvinkin itsekkäät ja vaistonvaraiset syyt johtivat minut siis suunnittelemaan räävittämiä parodisia elementtejä sisältävän animaation.

Tarinakin tuli melkein itsestään kun sain puitteet kehiteltyä. Lumikki ja seitsemän kääpiötä ei suorilta käsin ole lempianimaationi, enkä muista edes sen tarinaa täydellisesti, mutta se sopi henkilöhahmojensa lähtökohtien puolesta ideaani lähes pelottavan täydellisesti.

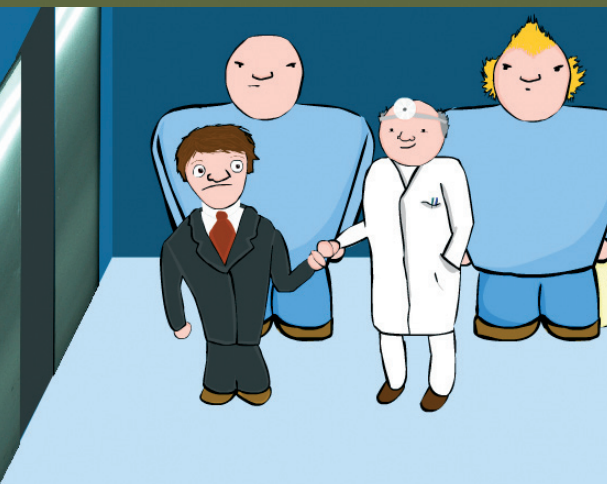
Hetkenä jona idean opinnäytetyöhöni sain, olivat muistikuvani itse Lumikin tarinan ympäriltä hyvin pääpiirteiset: äitipuoli häätää kauniin Lumikin metsään tapettavaksi koska taikapeili kutsuu Lumikkia äitipuolta kauniimmaksi, seitsemän kääpiötä poimivat Lumikin metsästä kotiinsa ja jossain välissä laulettiin hakut olalla.

Näillä eväillä mentiin ideaa jalostaessa. »

1. Muistiinpanoja ensimmäisistä brainstorming hetkistä.



-ISH
SNOW WHITE
AND THE
SEVEN DWARVES
- GNOMES
- ELVES
- SMALL PERSONS
- SMALL PEOPLE



Kuningasajatukseni siis oli tehdä animaatio Lumikista ja seitsemästä kääpiöstä siirrettynä nykyaikaan sekä Disneyn klassikkotarinan lähtökohtien käyttäminen surutta komediallisina elementteinä hyväkseni. En ajatellut tehdä koko tarinaa uudelleen, vaan jonkinlaisen poikkileikkauksen heidän arkeensa ja askareisiinsa.

Sain myös idean itse animaation nimeen leikkiessäni alkuperäisen animaatioelokuvan nimellä. Snow White muuttui muotoon Snowish White ja the seven dwarves muuttui poliittisen korrektiuden aikakaudella muotoon the seven small men. Kieleksi löin myös lukkoon englannin jo idean jalostamisen alkumetreillä. Siitä kerron lisää luvussa 2.1.5.

2.1.2 2D-ANIMAATIO

Halusin tehdä animaation hieman perinteisemmin kuin mitä ehkä nykyäänä on totuttu näkemään. Jätin 3D-maailmat suosiolla muiden tehtäväksi ja keskityin sen sijasta puhtaaseen 2D-animaatioon, jota lähtisin maustamaan tekstuureilla ja selkeillä värikontrasteilla. Halusin omalaa- tuista jälkeä, mutta en niin voimakasta että vieroittaisin tyyliäni mahdollisia satunnaisia animaation katsojia pois lopputuotokseni luota.

2D-animaationi tyyli on sekoitus isoja värikkäitä pintoja yhdistettynä tekstuureihin sekä pienimuotoisiin taiteellisiin vapauksiin hahmojen ulko- muotojen suhteen - komediallisuutta lisäten. Olen myös kohtuu sinut kyseisen animaatiotekniikan kanssa, joten näin valinnan aika luonnol- lisenä projektilleni. Tein kyseisellä tekniikalla animaation vuonna 2006 ja myöhemmin toisen vuonna 2007.

-
1. Luonnoslehtiön muistiinpanoja opinnäytetyöanimaationi nimestä.
 - 2-3. "Anger is a short madness", Animaatio. Tommi Mustaniemi 2006.

2.1.3 PARODIA

Miksi valitsin parodian lopputyöni lisämausteeksi onkin hyvä kysymys. Olen aina pitänyt sitä vaikeana komeadialajina, mutta onnistuessaan se tuo herkullisia tilanteita ja avaa erikoisia vaihtoehtoja dialogiin. Myös valitsemani tarina lumikista ja seitsemästä kääpiöstä oikein huutaa parodiallista lähestymistapaa animaatioon. Aivan puhdasta parodiaa en usko onnistuvani tekemään, mutta pyrin pysymään mahdollisimman uskollisena tyylijalille.

Vaikutteita muista parodiallisista sarjoista ja elokuvista ei voi myöskään kiistää, ja niistä kerronkin tarkemmin luvussa 2.3.

2.1.4 KIELI

Alusta lähtien olin valinnut kielekseni englannin. Syitä on monia, mutta suurimpana pitäisin sen tuomia mahdollisuuksia kielivitseihin kääpiöiden nimeämispolitiikan suhteen. Tunnen myös itseni enemmän kotoisaksi englannin kielen kanssa tarinaa miettiessä sekä varsinkin komediaa tehdessä; olen yksinkertaisesti kasvanut Amerikkalaisen sekä Brittiläisen komedian parissa koko elämäni ajan. Koen suomen kielen hieman eristävänä ja vaikeuttavana tekijänä tarinaani miettiessä.

Amerikkalaisen kulttuurin tuomat herkulliset stereotypiat ovat myös isossa kielenvalintasarakkeessani. Pop-kulttuuri on iskostanut nykyihmisen maailmankuvaan juuri sopivan määrän ennakkoluuloja ja stereotypioita, että voin käyttää niitä häikäilemättömästi hyväkseni. »

En myöskään sulje ulkomailla tapahtuvaa jatko-opiskelua pois tulevaisuudensuunnitelmistani, ja sitä miettien opinnäytetyön kielenä englanti olisi hyvinkin järkevä päätös. Eli loppupeleissä kielenvalinta oli yksi opinnäytetyöni helpoimmista osa-alueista.

2.1.5 TARINA

“To make an animation, you have to have a story. Well, you can make an animation without a story, but you won’t find too many people watching it” – Chris Patmore, The complete animation course, 2003, 10

Ja tarinahan minulla on: Nainen asumassa seitsemän kääpiön kanssa! Herkullinen lähtökohta parodialle, myönnetään. Mutta parasta valitsemassani tarinassa on se, että selittelyt ja rakentelut Lumikin taustojen ja tilanteen suhteen voi pitää minimissään - melkein kokonaan poissa.

Disneyn tarina on tuttu monelle ja henkilöhahmot eivät erikoisia esittelyjä kaipaa. Muokkaamista tulee tietenkin tapahtumaan ja moni asia onkin toisin mutta silti perusajatuksen säilyttäen. Voin siis aloittaa tarinani kehittelyn suoraan ilman suurempia taustaselittelyjä Lumikin ja kääpiöiden suhteen. Mahtavaa jo konseptitasolla!

Alkuperäisen Disney-animaation lähtökohdat ja tapahtumat tuovat myös paljon tilaa revitellä aihealueella ja henkilökuvilla. Jokainen kääpiö on oma hengentuotoksensa ja persoonat astuvat tarinassa hyvin esille - joskus jopa vieden kaiken huomion. Omassa projektissani aion alleviivata tätä vielä vahvemmin.

Voin myös käyttää alkuperäistä tarinaa hyväkseni omaa tarinaa tehdessäni monella tavoin - esimerkiksi henkilöiden käyttäytymismalleja, tarinan käänteitä tai liittämällä tarinaani pieniä irtonaisia viitteitä alkuperäiseen satuun.

2.2 IDEA KONKREETTISEKSI TARINAKSI

Ideani oli hyvä, mutta kaipasi jäsentelyä. Se kaipasi sitä jotakin, mitä en pitkään aikaan keksinyt tai saanut puettua sanoiksi. Punainen lanka jota seurata; jonkinlainen koukuttava lisämauste, joka erottaisi tämän keskinkertaisuudesta. Myös perinteinen jako alun, keskikohdan ja lopun välillä huusi poissaolollaan.

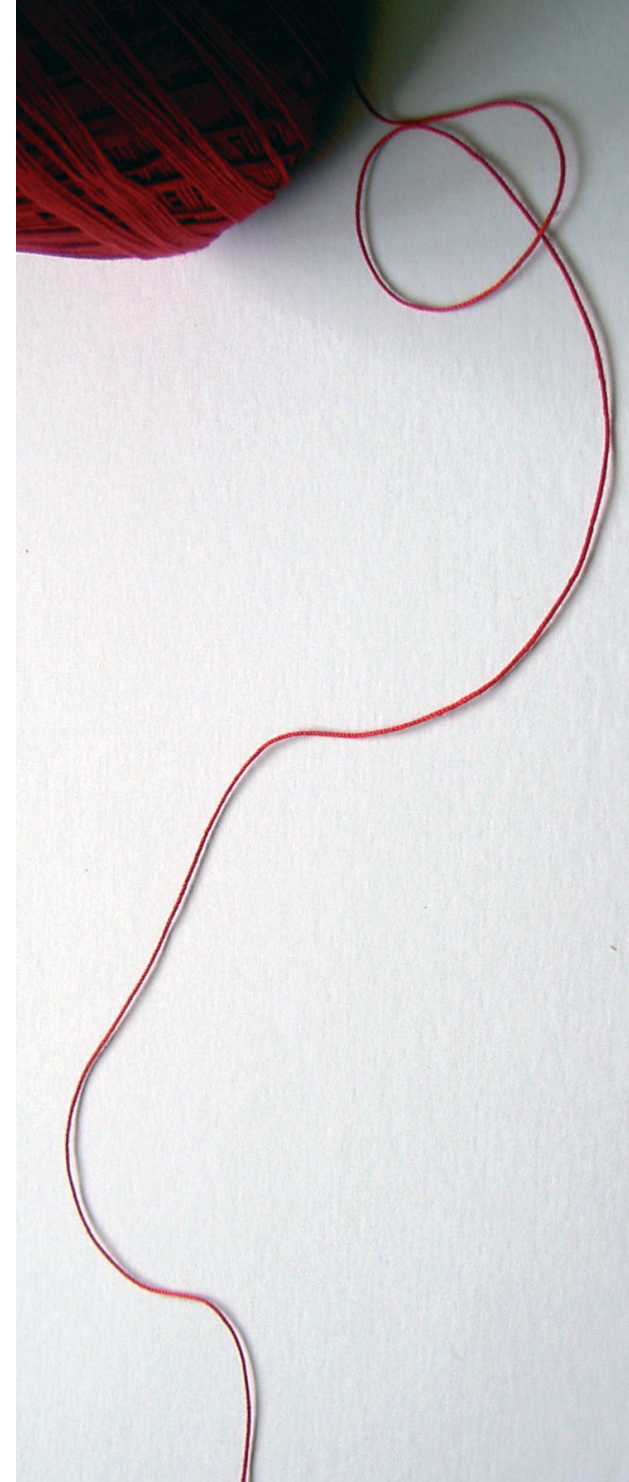
Vaikka voinkin tehdä mitä vain mitä mielikuvitukseni ja taitoni sallivat, tarinassani pitää olla tietty rakenne jotta se voi toimia. Siinä on oltava alku, keskikohta ja loppu. Perussääntöjä, mutta hyvin tosia.

(Chris Patmore, The complete animation course, 2003, 11)

Tuhlasin paljon aikaa ja energiaa keksiessäni sitä jotain erikoista ja mulistavaa sekä yrittämällä väkisin pusertaa valmista irtonaisista osista. Pitkän aikaa hakkasin päätäni seinään ja koko prosessini kärsi siitä. Kyseenalaistin tarinaani koko ajan ja yritin haastaa itseäni etsimään tarpeeksi keskinkertaisuutta, jotta pystyisin ylipuhumaan itseni pudottamaan ideani ja vaihtamaan koko opinnäytetyöni aiheen.

Mutta siinä en koskaan onnistunut - ja hyvä niin. »

1. Punaisen langan metsästys alkoi!





Se iski kun sitä vähiten odotti. Olin kuntosalini suihkutiloissa kun viimein keksin miten saan tarinani esitettyä animaationa järkevästi, hauskasti, nokkelasti sekä omalaatuisesti. Hymyssä suin suuntasin kaapilleni ja kirjoitin kännykkääni mahdollisimman monta avainsanaa joista kotonani kokoaisin uuden ideani toimivaksi kokonaisuudeksi.

Ja niistä avainsanoista rakensin tarinani alusta loppuun asti sinä iltana.

Otin tarinaani mukaan kaksi ulkopuolista henkilöä, jotka tarkastelevat Lumikin ja seitsemän kääpiön arkea ja asuinjärjestelyjä. Heidän motiivinsa touhuun ovat selkeät ja selviävät heti animaation alussa. He työskentelevät Disneyn leivissä ja heidän työnään on vahtia ison yhtiön tekijänoikeuksia. He saavat vihiä käyttäytymismalliin pohjautuvasta mahdollisesta tekijänoikeusrikkomuksesta ja alkavat tutkia asiaa. Tietenkin tämä mahdollinen tapaus osoittautuu Lumikin ja seitsemän kääpiön tarinan tyyliseksi asumisjärjestelyiksi. Kaksikko seuraa heidän arkeaan ja kyselevät syitä ja seuraamuksia heidän tekemisilleen. He kuvaavat ja dokumentoivat koko projektin videokamerallaan ja kyseisen linssin läpi myös tarinani on kerrottu.

Suurin osa tarinaani on kuvattu heidän kuvaamanaan ja kyseinen tekniikka ja tehokeino alleviivaa tehokkaasti tarinani luonnetta kahden ulkopuolisen ihmisen tekemänä tutkimuksena lumikista ja seitsemästä kääpiöstä - eikä niinkään Lumikin tarinasta itsestään.

Kyseisen tekniikan ja tyylin käyttäminen mahdollisti myös sen että tarinalani oli jonkinlainen "koukku". Pidin tätä tärkeänä koko tarinani kannalta koska nyt minulla on jokin joka erottaa projektini muista samanlaisista ja tuo massaasi hieman vaihtelua.

1. Kännykkäni muistikirja ajoi luonnoslehtiön asiaa hyvin usein . Kuvan avainsanat naputtelin kuntosalilla ja niistä rakensin tarinani uudelleen. Punaisen langan metsästys oli viimein ohi!

2.3 REFERENSSIT JA VAIKUTTEET

Vaikutteita olen elämäni aikana imenyt milloin mistäkin, mutta tässä animaatioprojektissani pystyn aika pitkälti nimeämään selkeät referenssilyhykset. Disneyn 1937 tekemä Lumikki ja seitsemän kääpiötä-animaatio tarinoineen ja henkilöahmoineen inspiroi minua koko projektiin, mutta melkein pä yhtä isona ja vaikutusvaltaisena inspiraationlähteenä toimii amerikkalainen animaatiisarja South Park. Myös muut elokuvat ja sarjat toimivat taka-alalla suurina vaikutteina.

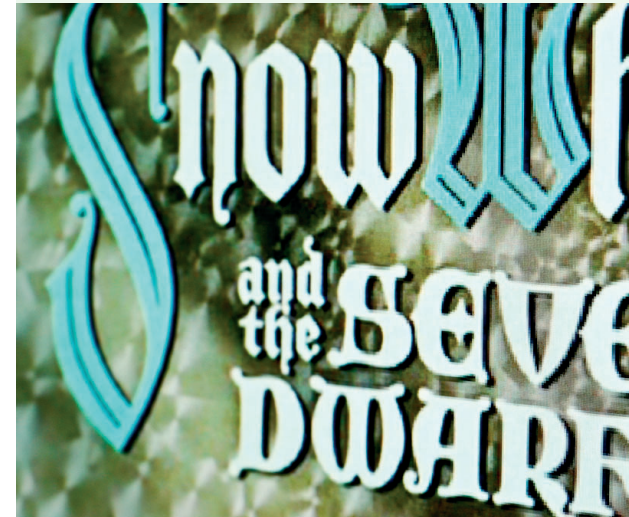
2.3.1 LUMIKKI JA SEITSEMÄN KÄÄPIÖTÄ

Walt Disney laittoi itsensä, maineensa ja rahansa vaakalaudalle alkaessaan tuottamaan kokopitkää animaatioelokuva. Ilman hänen jääräpäistä asennettaan visiotaan kohtaan olisi koko animaatiogenre myöhästynyt vuosia tai jopa vuosikymmeniä.

Itse tarinahan on Euroopan perukoilta Grimmin veljesten saduista lainattua, mutta vasta Disneyn kosketus aiheeseen toi tarinaan mielenkiintoisimmat aspektit omaa projektiani miettien. Alkuperäisessä tarinassa ei kääpiöillä esimerkiksi ollut erillisiä persoonallisuuksia tai nimiä ja ilkeä äitipuoli vieraili Lumikin luona kolmesti yhden kerran sijasta.

Tarina inspiroi minua revittelemään ja kokeilemaan kuinka pitkälle alkuperäinen lähtökohta voi venyä ja paukkua ilman että homma menee liian yli tai vaikeaselkoiseksi. Ja venytystilaahan löytyi! »

1-2. "Snow white and the seven dwarves", Animaatio, Disney 1937. Suurin inspiraationlähteeni koko projektiin.





Alkuperäinen tarina myös esiintyy animaatioissani pieninä viitteinä tai tapahtumina. Seinällä on isoa peiliä, huoneen ikkunalaudalla on tarinan pikkulintuja, kääpiöiden nimet ovat joko samat mitä alkuperäisessä tarinassa tai vähän muunneltuja versioita niistä ja Lumikin linna on läsnä yhdessä kohtauksessa hyvin vahvasti. Näiden lisäksi tarinassa on myös muita viitauksia taustalla nähtävien elementtien tai objektien muodossa.

Disneyn tarinassa komediallisia elementtejä olivat mm. kääpiöiden body language, hullunkuriset tapahtumasarjat kääpiöiden asunnolla sekä lukemattomat kanssakäymiset eläinten kanssa. Huumorielementit olivat turvallisia, sadunomaisia sekä kesyjä. Omassa työssäni pyrin päinvastaiseen huumoriin - turvallinen ja kesy eivät tule olemaan adjektiiveja joilla animaatiotani tullaan toivottavasti kuvaamaan.

2.3.2 SOUTH PARK

South Parkin alettua pyöriä Suomen televisiossa 90-luvun loppupuolella rakastuin siihen heti.

Tummaa huumoria, surrealistisia käänteitä sekä erittäin tulenarkoja aiheita sisältävä animaatiosarja on erittäin tervetullut lisä maailman piirrossarjojen joukkoon. Vaikka jonkinlaisesta trendistäkin voidaan nykyään puhua kyseisessä genressä, niin South Park aloitti sen kaiken minun kirjoissani. Aihepiirit ovat pyörineet alkoholin, seksin, uskontojen, mielenvikaisuuden, politiikan sekä väkivallan ympärillä ilman minkäänlaista itsesensuuria. Ja juuri se on sarjan suurin viehätys. Joko sarjaa rakastaa tai sitten se loukkaa suuressa määrin.

1. South Parkin yksinkertainen, mutta toimiva graafinen ulkoasu iski minuun ja lujaa alkaessaan pyöriä Suomen televisiossa 90-luvun loppupuolella.

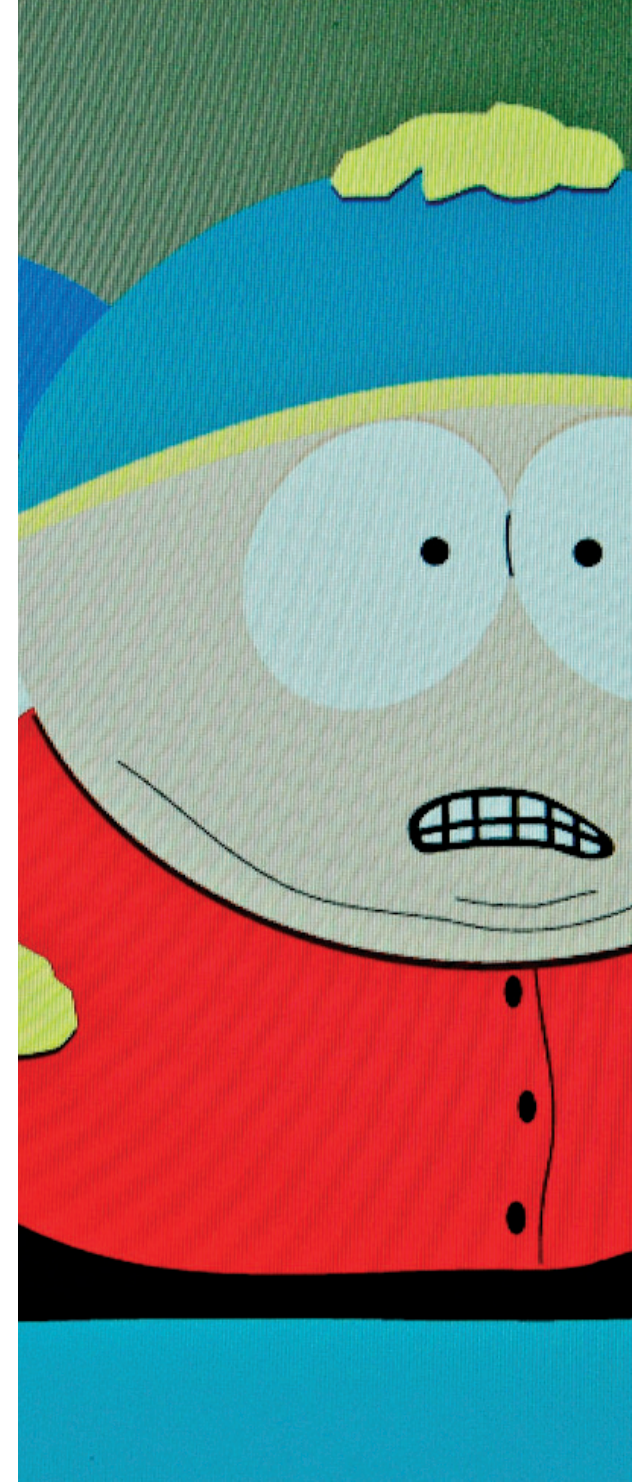
Myönnettäköön että sarjan alkupään jaksot eivät kestä minkäänlaista vertailua sarjan viimevuotisiin jaksoihin, mutta kokonaisuutena South Park on hyvin pitkälle sellainen sarja joka vetoaa minuun monella tasolla. Sen yksinkertainen, mutta erittäin toimiva animointityyli on aina kiehtonut minua ja ajoittain pintaan nouseva yhteiskuntakritiikki on hymyä nostattavan kylmänviileätä puukkoa jenkki-kulttuurin sydämeen.

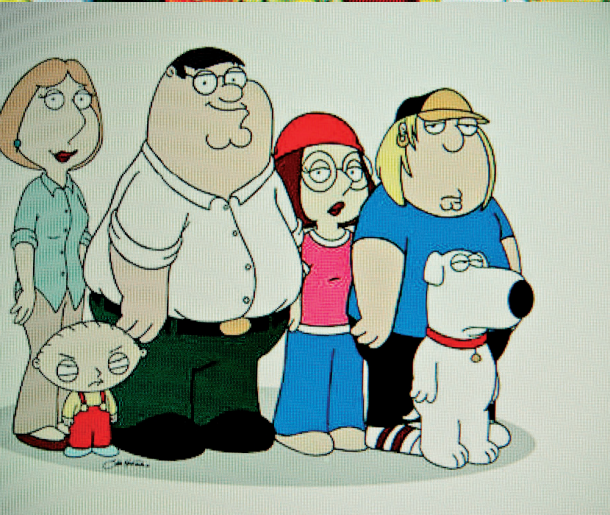
Mikään aihepiiri ei todistettavasti ole liian pyhää ettei siitä voisi vitsiä tehdä ja monet kerrat olen huomannut nyökkäileväni päätäni samalla kun katson kuinka sarjan tekijät Trey Parker ja Matt Stone sylkevät hellästi oman kotimaansa ja kulttuurin silmille animaationsa kautta.

Parodiaa siis tehdään monesta asiasta ja yllättävintä on ehkä kuinka ajan hermolla sarjan tekijät välillä ovat. Jos amerikkalainen pop-kulttuuri ja viihdeuutiset ovat tuttuja, olet kotonasi vitsien parissa ja tulet ymmärtämään sarjan suorat, ja joskus hyvinkin epäsuorat viittaukset.

Oma projektini on tyyliltään hieman South Parkia lainaava niin graafisen ulkoilmeen kun parodisen otteensa puolesta. En kuitenkaan perustanut lähtökohtiani sille että haluan tehdä oman versioni South Parkista.

Tyylilliset vaikutteet ovat toki selkeät ja helposti nähtävillä, mutta kokonaisuus jää vielä hyvin kaukaiseksi.





2.3.3 MUUT

Animaatiota tehdessäni huomasin myös tiettyjen televisiosarjojen vaikuttaneen mm. dialogin suhteen. Simpsonit, Family Guy sekä Robot Chicken amerikkalaisina komediasarjoina ovat muokanneet sekä huumorin- että tilanteentajuani siihen pisteeseen asti, että huomasin käsikirjoitusta tehdessäni melkein kirjoittavani jaksoa johonkin edellä mainituista sarjoista.

Myös Monty Python-elokuvat ovat aina olleet lähellä rinnassa sykkivää sydäntäni ja varsinkin Life of Brian toi uskoa omaan tarinaani.

Kyseisessä elokuvassa tarina lähtee myös suoraan toimimaan ilman erityisiä selityksiä henkilöiden ja taustojen suhteen. Ovathan elokuvan tarinan ajankohta ja henkilöhahmot jokseenkin tuttuja jo kaikille elokuvaa katsoville - aivan nuorempia lukuun ottamatta. Elokuvassa tehdään häikäilemätöntä parodiaa Jeesuksen edesottamuksista ja kyseisen ajanjakson henkilöistä sekä ajankuvista.

2.4 TUOTANTOSUUNNITELMA

Suunnittelu ei ole parhaita puoliani, joten yritin pitää isot linjavedot aika minimissään. Kävin läpi työprojektini vaiheita ja yritin jäsenellä hieman työ Sarkaa. Aikataulutin ja järjestelin vaiheet erilaisiin etappeihin, mutta huomasin etten pysynyt kummassakaan suunnitelmassa juuri ollenkaan, joten siirryin hieman petolliseen "hallittuun anarkiaan" projektia tehdessäni. Joskus se osoittautui petolliseksi ja usein teinkin asiat väärässä järjestyksessä, mutta ainakin homma pyöri eteenpäin jollain tavoin.

-
1. Simpsonit ovat pyörineet televisiossani niin kauan kun muistan.
 2. Toinen animoitu amerikkalainen perhe jonka edesottamuksia seuraan on Griffinien perhe Family Guy-sarjassa
 3. Monty Python-huumoriryhmän elokuva "Life of Brian" vuodelta 1979

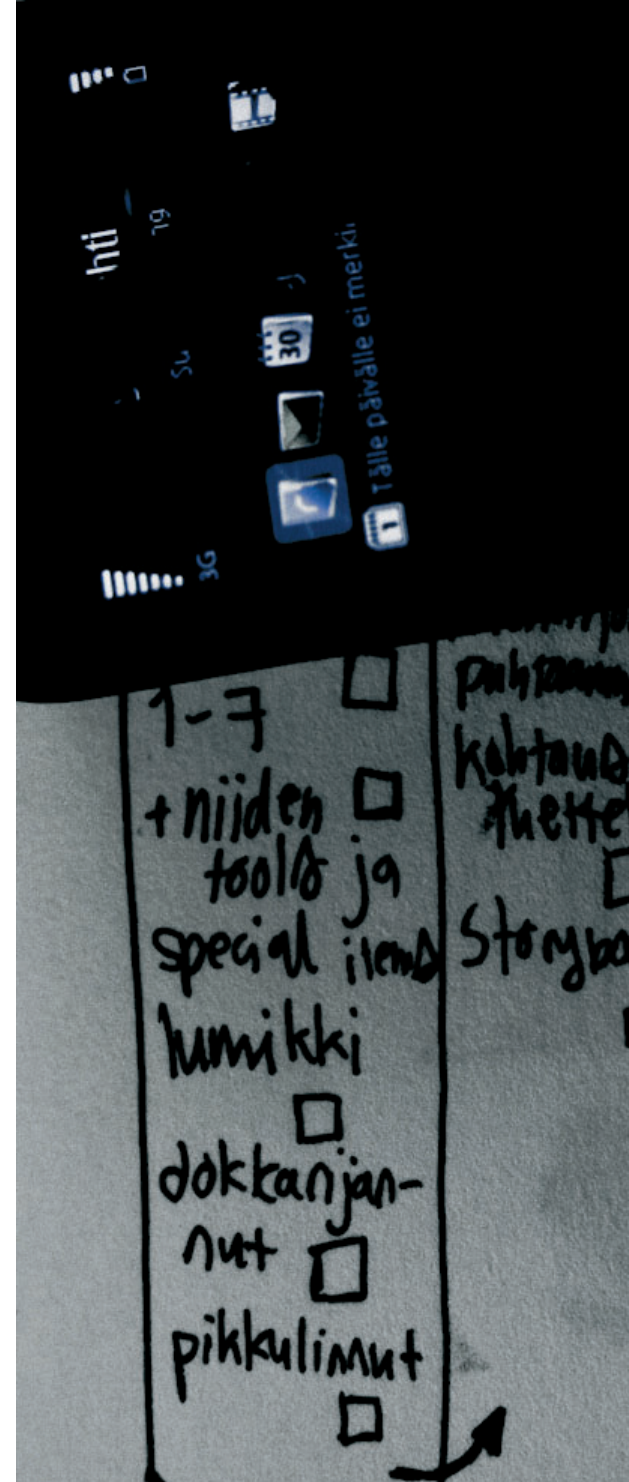
Konkreettisesti suunnitteluprosessini muodot olivat hyvinkin yksinkertaiset. Luonnoslehtiöni sivut täyttyivät piirustuksilla ja lukemattomilla riveillä tekstejä sekä kännykkäni muistilehtiö täyttyi lyhyillä ytimekkäillä avainsanoilla. Yllättävän suuri osa ajatteluprosessistani tapahtui joko kuntosalilla tai kävellessäni kaupungilla. Kännykkä olikin juuri tämän takia kultaakin kalliimpi tallennusmedia projektini edetessä.

Keskityin itse animaatioon ja tarinaan melkein poikkeuksetta, jättäen kirjallisen huomion vasta projektin loppupuolelle. Tunsin helpommaksi kirjoittaa projektista enemmän kun se oli jo edennyt pitkälle.

Aikataulun suunnitteluun haluan palata vielä, koska se on hyvin helposti unohdettu osa - mutta myös aivan järkyttävän tärkeä. Ilman kunnon organisointia tai aikataulutusta on hyvin vaikea pitää onnistuneesti kaikkia projektin lankoja käsissä. Tein monta virhettä projektini alkupäässä tehdessäni asioita väärin aikoihin tai jättämällä jotain asioita yksinkertaisesti tekemättä. Ne johtivat syviin motivaatio-ongelmiin ja turhautumisiin.

Jälkikäteen mietittynä kunnon tuotantosuunnitelma olisi ollut asioita helpottava tekijä ja loppupään aikatauluongelmat olisivat poistuneet miltei kokonaan.

1. Luonnoslehtiö ja kännykkä olivat suurimmat tuotantovälineeni projektin alkumetreillä.





3. TUOTANTO

Tuotantovaihteen iskettyäni silmään sain aikaiseksi hyvin paljon lyhyessä ajassa. Storyboardit syntyivät parissa päivässä suurimmista kohtauksista, sekä nopeat luonnokset kaikista animaationi hahmoista syntyivät myös nopeasti. Niiden jalostaminen vei toisaalta taas pidemmän aikaa. Useat hahmoista elivät myös vielä tuotantovaiheen aikana rajusti.

Otin sen vain vahvuutena tarinaani miettien, enkä säikähtänyt sitä ollenkaan. Päinvastoin, sain siitä lisäpontta tekemiseeni.

3.1 STORYBOARD

Kuvakäsikirjoituksen mediana minulla toimi vanha uskollinen luonnoslehtiöni, jonka sivuille piirsin kohtauksia ja kirjoittelin dialogeja niitä keksiessäni ja hioessani. En kuitenkaan lähtenyt viimeistelemään storyboardia sen kummemmin - pidin tyylin hyvin yksinkertaisena ja tekstit viitteellisinä. En nähnyt syytä lähteä panostamaan kuvakäsikirjoitukseen erityisellä innoilla, koska aika oli kallista ja kohtaukset tulisivat kuitenkin vielä elämään hieman animointivaiheessa.

3.2 KÄSIKIRJOITUSPROSESSI

Käsikirjoittaminen on hyvin tärkeä osa animaationi onnistumista, mutta valitettavasti minulla ei siitä paljoa ollut kokemusta. Loppupeleissä aika pitkälti tekemisen ja testaamisen kautta sain tehtyä itseäni tyydyttävän ja naurattavan paketin.

1. Kuvakäsikirjoitukseni olivat hyvin yksinkertaistettuja grafiikoiltaan, mutta ulkopuoliselle ehkä hieman sekavia teksteiltään. Englanti ja suomi sekoittuivat teksteissä piristävän anarkistisesti!

Käsikirjoituksen rakentamisvaiheessa oli myös muita ihmisiä mukana testilukemisten ja niistä saatujen palautteiden muodossa.

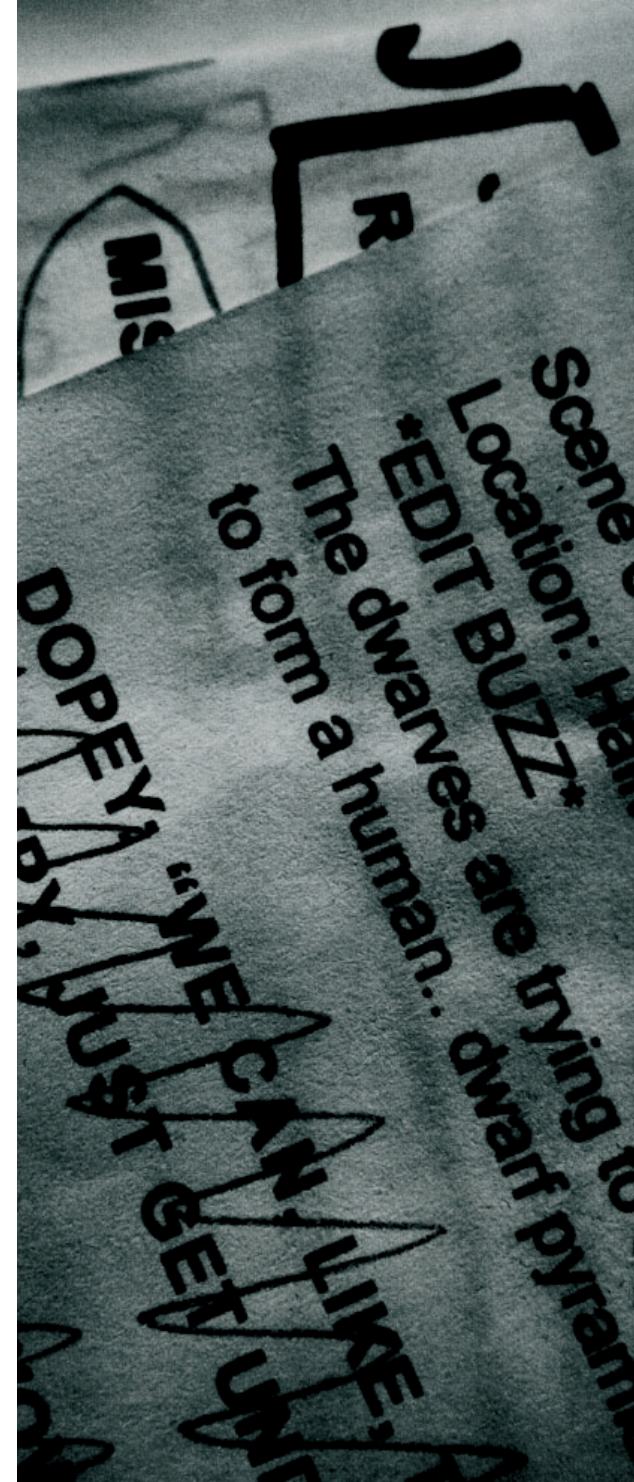
Suurin osa palautteista koski tarinan selkeyttämistä sekä asioiden tiivistämistä.

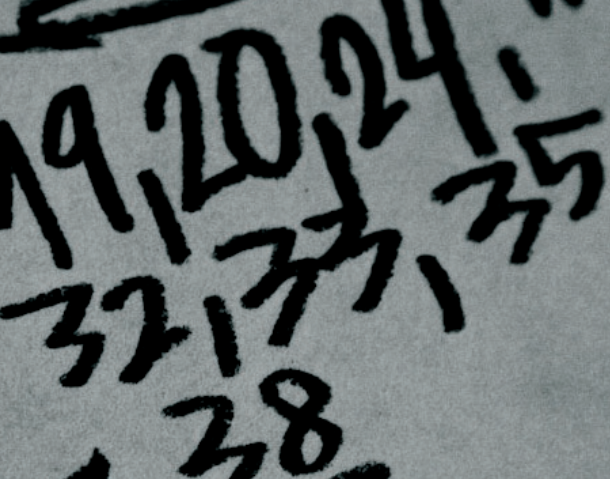
Palauteryhmäni kuului hieman erilaisia ihmisiä, koska halusin välttää täysin samanlaisten palautteiden saamista. Valitsin ryhmään siskoni, chileläisen ystäväni, isäni sekä entisen luokkakaverini. Palaute oli runsasta ja toisistaan hieman eroavaa. Eri sukupolvet ja jopa kokonaan eri kulttuurit toivat omat vivahteensa palautteeseen. Pidin tätä hyvin suurena inspiraationlähteenä ja motivaattorina, koska tarinani tuntui uppoavan jokaiselle testiryhmäni jäsenelle vähintäänkin kelvollisesti. Ikimuistoisimpina yksittäisenä palautteena pidin lausetta “tuskin maltan odottaa että tämä on valmis!”. Motivaatiolla näitä projekteja viedään loppuun asti ja tuollaisilla kommentilla sitä nostetaan aivan uusiin tasoihin!

Kirjoitusprosessi oli kuitenkin hyvin raskas ja vaikea. Ilman minkäänlaista koulutusta tai kokemusta käsikirjoittamisesta oli hyvin vaikea päästä alkuun tai alkuun päästyään yrittää keksiä miten pitäisi edetä. Alun ja lopun sain tehtyä, mutta keskikohdan täyttäminen osoittautuikin hyvin vaikeaksi. Sudenkuoppia oli ja suurimpana oli alkuperäisen tarinani mitäänsanomaton jäsentely. Irtonaiset kohtaukset toistensa perässä eivät muodosta kovin hyvää tarinaa, eikä se sitä ollutkaan.

Taisteloin pitkään tarinani kanssa, mutta esiteltyäni itselleni ajatuksen ulkopuolisista ihmisistä kuvaamassa ja dokumentoimassa Lumikin ja seitsemän kääpiön edesottamuksia sain viimein tarinaani kaipaamani punaisen langan. »

1. Käsikirjoitus eli prosessin mukana vahvasti ja päivittäiset muutokset muokkasivat tarinaa välillä hyvinkin radikaaleihin suuntiin.





Kirjoittamisprosessissani logiikka heitteli välillä ääripäästä ääripäähän, josta huomasin hyvin kirjoituskokemukseni puutteen. Sen kuuluisan aidan yli ei todellakaan menty matalimmasta kohdasta ja usein totesin ääneen turhautuneena tekeväni asioita täysin väärässä järjestyksessä.

Jos omistaisin aikakoneen, palaisin viikolle 10 ja heittäisin lapun pöydälleni missä lukisi “opiskele käsikirjoittamisen alkeet ja lottoa lauantaina numeroilla 19, 20, 24, 32, 33, 35, 38”.

3.3 GRAAFINEN SUUNNITELMA

Halusin pitää maailman simppeleinä, mutta kumminkin herkullisena. Herkullisella tarkoitan että haluan että pinnoilta ja taustoilta huokuu tekstuuria ja värimaailma näyttää hyvältä ja harmoniselta. Kuulostaa jokseenkin helpolta ja yksinkertaiselta, mutta sitä se ei ole. Jonkinlainen värisilmä on oltava olemassa, mutta kova usko itseeni tuotti tulosta ja sain ilman kummoisia referenssejä hiottua värimaailmat ja sävyt kohdilleen ja sellaisiksi mitä visioin projektin alkuvaiheessa.

Luonnostelin hahmoja pitkin prosessiani ja alkuperäisiin suunnitelmiini kuuluneet henkilöiden maneerit ja persoonallisuudet elivät melkein päivittäin. Jotkut hahmot ovat täysin samanlaisina kuin ne alun perin suunnitelin, mutta osa hahmoista koki muutoksia aivan loppumetreille asti. En rakastunut luonnoksiini liikaa niin etten olisi kuunnellut sekä oppinut palautteista ja prosessin aikana tulleista ideoista jotain. Hahmot elivät pitkään ja se toi mukaan paljon hyviä komediallisia elementtejä, mitä en alun perin edes ajatellut.

-
1. Turhautumisen sivutuotteina esiintyi kohdallani mm. haave aikakoneesta.
 2. Ensimmäisiä luonnoksia kääpiöistä

3.3.1 MAAILMA

Värikäs, harmoninen ja tekstuuririkas. Tällaiset sanat löysin alkuperäisistä suunnitelmistani luonnoslehtiöstäni. Se kuulosti erittäin hyvältä silloin ja se kuulostaa erittäin osuvalta nytkin.

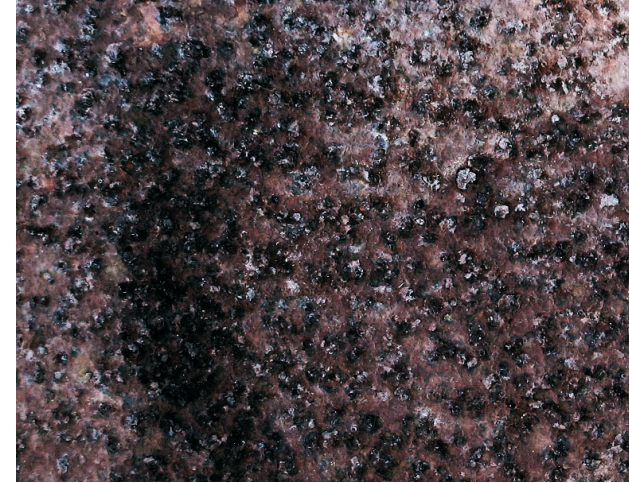
Ongelmana maailmaani rakentaessa oli kaiken saaminen yhtenäiseksi ja tietynlaisen tason pitäminen graafista ulkoasua rakentaessa. Tietyn tyylin valitseminen heti alussa toi kuitenkin paljon itseluottamusta ja tietyt puitteet minkä ympärille rakensin animaationi taustat, objektit sekä muut graafiset elementit.

3.3.2 HAHMOT

Hahmot ovat tärkeitä, elleivät jopa tärkeimpiä asioita animaatiossani ja kaikenlainen puolivillaisesti tehty ei kelvannut minulle. Aloitinkin sen vuoksi hahmojen suunnittelun uudelleen ja uudelleen lukemattomia kertoja. Jos en ollut tyytyväinen, niin annoin roskakorin laulaa surutta. Tämä tietenkin aiheutti hyvin paljon turhautumista sekä ennen kaikkea melkein päylitsepääsemättömiä ongelmia projektini etenemisen kannalta. Pyöritytelin hyvin usein hahmojen luonnoksia Photoshop-ohjelmassa olematta ollenkaan tyytyväinen jälkeeni. Motivaatio-ongelmat nostivat taas rumaa päätään, mutta onneksi jääräpäisyyttä jaettaessa olen näemmä löytänyt jonon pään kahdesti koska en vain suostunut luovuttamaan. Loppupeleissä sain hiottua hahmoista juuri sellaisia mitä alun perin olin konseptitasolla suunnitellut - hauskoja, erilaisia, erottuvia, henkeä omaavia, värikkäitä ja ennen kaikkea ikimuistoisia! »

1. Käytin animaationi maailmaa rakentaessa hyvin paljon erilaisia tekstureja joita olin kuvaillut opiskeluvuosiensa aikana. Kuvan tekstuuri on Pääsiäissaaren metsistä löydetystä ruosteisesta metallisangosta otettu valokuva.

2. Luonnostelin kääpiöitä tietokoneelle Wacom-piirtopöydän avulla.



Lumikki oli hahmona hyvinkin haasteellinen.

En saanut kunnon kosketuspintaa hahmoon enkä pitkään aikaan saanut minkäänlaista komediallista elementtiä iskostettua Lumikin ulkoasuun. Viimein päätin tehdä hänestä kotona viihtyvän sekä verkkareissa kulkevan söpöliinin, jonka paita kehottaa puraistamaan Apple-yhtiön tutuksi tekemää omenalogoa. Tällä viitataan alkuperäisen tarinan kohtaukseen missä Lumikki vaipuu syvään uneen puraistuaan ilkeän äitipuolensa myrkytettyä omenaa. Itse hahmoon viitataan tarinassa nimellä Miss White.

Disneyn tutkijoita tarinassani edustavat hahmot Jeff ja Roger, joiden ulkoasut yritin pitää erillään muista ja hieman "virkamiesmäisimpinä". Yritin myös peilata hahmojen ulkoasua animaatioissa esiintyvien äänien kanssa. Jeff puhuu hieman junttimaisella aksentilla, joten pistin hänen päälleen flanellista tehdyn kauluspaidan. Rogerin ääni dialogeissa on hyvin syvä ja bassorikas, joten tein hänestä selvästi leveämmän ja miehemmän hahmon fyysisesti.

Seitsemän kääpiön suhteen otin hyvinkin isoja vapauksia Disneyn alkuperäisen tarinan vastaavista, mutta näin sen vain tehokeinona ja alleviivasin sillä onnistuneesti tarinan komediallista puolta. He eivät tarinassani varasta esitystä niinkään dialogin, vaan enemmänkin ulkoasunsa ja manereidensa vuoksi. Kaikki kääpiöt kokivat käsittelyssäni hyvinkin suuren ja voimakkaan muodonmuutoksen. Ainoa joka säästyi suuremmilta muutoksilta oli tarinan Bashful (Ujo), kääpiö, jonka pidin hyvinkin samanlaisena kuin alkuperäinen Disneyn visio hänestä oli.

Tasapainotinkin sillä onnistuneesti muiden hahmojen kymmeniä metrejä yliampuvia muutoksia!

Ehkä onnistunein sanaleikkimuutos kääpiön nimen suhteen on alkuperäisen tarinan aivasteleva partasuu Sneazy (Nuhanenä) joka koki aika rajun muodonmuutoksen muuttuessaan seksinnälkäiseksi Etelä-Amerikkalaiseksi tatuoiduksi jengikulttuurin tuotokseksi nimeltä Sleazy. Reipas, aivasteleva asenne on muuttunut asenteelliseksi pervoiluksi sekä ainaisen aivastelun sijaan otsalta valuvat likaiset hikikarpat.

Alkuperäisen tarinan uninen Sleepy (Unelias) koki uudelleenrakennuksen muuttuessaan Creepy nimiseksi pelottavaksi sarjamurhaajan näköiseksi kummajaiseksi. Dopey (Vilkas) toimi sanana vuonna 1937 hyvinkin vilkkaan kääpiön kuvaamisessa, mutta nykyaikana sana on saanut hyvinkin erilaiset viitekehukset. Käytin tätä hyväkseni häikäilemättömästi, joten kyseinen kääpiö saikin tarinassani puolivaloilla toimivan huumeidenkäyttäjän roolin.

Muita kääpiöitä tarinassani edustavat vihainen mustaihoinen aktivisti Grumpy (Jörö), seonnut saksalainen lääkäri Doc (Viisas) sekä hyvinkin suuressa identiteettikriisissä elävä goottimainen mutrusuu nimeltä Happy (Lystikäs).





-
1. Lumikin keittiö
 2. Tutkijoiden virkahuone
 3. Yläriivi: Grumpy, Sleazy, Doc, Bashful ja Miss White.
Alarivi: Happy, Dopey, Creepy, Jeff ja Roger

3.4 TYÖKALUT

Suurin osa graafisesta työstä opinnäytetyössäni pyöri Adobe Photoshop-ohjelman ympärillä. Luonnosteluja tein luonnoslehtiössä ja irtopapereilla, mutta aika pitkälti piirsin kaiken Photoshopissa. Työskentelin suurimmaksi osaksi “pen tool”- ja “selection tool”-työkaluilla, ja värityksen hoidin “brush”-työkalulla.

Keräsin opinnäytetyötä varten ison kasan tekstuureja, joita kokosin kasaan omista valokuvistani sekä skannailin eri tyyllisiä sekä värisiä papereita ja kartonkeja. Tekstuurien lisääminen hahmoihin ja taustoihin tapahtui pääsääntöisesti joko “overlay” tai “screen” layereiden sekoitustyyliä käyttäen. Se mahdollisti alle jäävien väripintojen näkymisen, mutta samalla tuoden pinnalle tekstuuria.

Animaationi itse animointiosuus tapahtui täysin Adoben After Effects-ohjelmassa. Jaoin kohtaukset osiin joista kasasin kokonaisuuden ja miltei kaikki animointi tapahtui layereiden perusasetuksilla (Rotate, Position, Scale, Opacity). Olen tottunut työskentelemään kyseisessä ohjelmassa animaatioiden kanssa, joten en joutunut projektin aikana opettelemaan uutta tekniikkaa. Säästetty aika jo tutun ohjelman ja tyylin vuoksi oli valtaisa. Olin kuin kotonani ohjelman parissa enkä siten kohdannut suuria ongelmiakaan kohtauksia tehdessä.

Ajalliset resurssit aiheuttivat tiettyjä kompromisseja koko projektini ajan, mutta työkaluohjelmien valinta ei kompromisseihin pakottanut missään vaiheessa prosessiani.

Äänityöt animaatiossani tein Adoben Audition ja Audacity-ohjelmilla, joiden helppokäyttöisyys oli todella iso plussa ja aikaisempi kokemukseni niiden kanssa toi varmuutta työskentelyyni. Musiikit ja satunnaiset äänimaisemat rakensin joko internetistä tekijänoikeuksien puitteissa saatavilla äänillä tai itse soittamalla internetistä löytyvillä ilmaisilla työkaluilla. Kaksi internetpalvelua jotka nousivat ylitse muiden olivat Free Sound Project* nettisivusto sekä flash-sovellus Tonematrix**.

3.5 ÄÄNITYÖ

Aikomuksenani ei ollut tehdä mykkää animaatiota, joten äänityö on iso osa projektini mahdollista onnistumista. Tai epäonnistumista. Onneksi tyyli-lajini komedia antaa anteeksi käyttämiäni tehokeinoja äänityötä tehdessä - hauskoja unohduksia ja vääriä sanavalintoja tuli ja niitä jopa käytin lopullisessa animaatiossa.

Myös dialogia nauhoittaessani tehdyt aksenttimuutokset toivat projektiin erittäin tervetullutta anarkistista komediaelementtiä.

*) <http://www.freesound.org>

**) <http://lab.andre-michelle.com/tonematrix>



3.5.1 ÄÄNINÄYTTELY

Lähdin ääninäyttelysotaan yhden miehen armeijan voimin. Ajatuksenani oli siis tehdä kaikki animaation hahmot täysin itse. Suurin osa ääninäyttelystä on hyvin yliampuva ja tunnistettavaa samaksi ääninäyttelijäksi. En kuitenkaan näe sitä minkäänlaisena heikkoutena, vaan lypsän aiheesta kaiken mahdollisen huumoriarvon irti. Ääneni skaala ulottuu hahmojen dialogin kautta hyvinkin möreästä ja matalasta Rogerin äänestä todella korkeaan ja melkein pä kimittävään Lumikin ääninäyttelyyn.

Esimerkkejä samanlaisesta käyttäytymismallista on esimerkiksi The Nutty Professor-elokuvassa, jonka alkuperäisessä 1963 tehdyssä versiossa Jerry Lewis näyttelee useita rooleja saman elokuvan aikana. Roolit ovat erilaisia, mutta katsoja tajuaa roolileikin ja se lisää komediallisia elementtejä elokuvaan. Eddie Murphy teki elokuvasta myös oman versionsa vuonna 1996. Hän hioi rooleja vielä pidemmälle ja esittää elokuvan aikana jopa huimaa seitsemää eri henkilöhahmoa.

Pidin kyseisiä elokuvia hyvinkin inspiroivina ja antoisina lähteinä etsiessäni referenssimateriaaleja ääninäyttelyn saralta. Äänityö osoittautui oletettua vaikeammaksi, mutta myös järkyttävän hauskaksi työvaiheeksi. Tunsin olevani elementissäni ääniä tehdessä ja sain suurta mielihyvää huomattessani että äänet jopa eroavat toisistaan tarpeeksi että hahmot saavat jokainen omanlaisen identiteettinsä.

Tietynlainen samankaltaisuus toki vaivaa ääninäyttelyä, koska loppupeleissä jokainen ihminen artikuloi ja ääntää aika samalla tavalla aksentista tai äänentasosta riippumatta.

1. Tein vessastani äänitysstudion itselleni. Eristetty tila kohtuu hyvällä akustiikalla toimi erittäin hyvin välillä vallinnutta hapenpuutetta lukuunottamatta!

Heikkoutena en sitä kuitenkaan pitänyt missään vaiheessa vaan katsojan sen huomattaessa toivonkin sen tuovan vain lisää komediallisuutta animaatioon.

3.5.2 MUSIIKKI JA MUU ÄÄNIMAAILMA

Dialogia, dialogia, dialogia. Jossain välissä projektin etenemistä huomasin että koko tarinani oli yhtä dialogia. Se jätti hienoisen kysymysmerkin muun äänimaailman suhteen, joten teinkin riskaabelin päätöksen pitää muun äänimaiseman minimissään. En halunnut sen vievän pois huomiota dialogin suunnalta ja loppupeleissä käytinkin hyvin vähän musiikkia. Muu äänimaailma koostui lähinnä tunnelmaa luovista äänistä sekä taustamelusta. Niitäkin käytin aika säästeliäästi ja vain tunnelmaa luomaan.

Missään vaiheessa animaatiotani ei kumminkaan ole hiljaista, koska huomasin että hiljaisuus ei toiminut rakentamassani maailmassa.

3.6 JÄLKIKÄSITTELY

Animaation jälkikäsittely oli aika pitkälti After Effectsissä tapahtuvaa värien hienosäätöä sekä efektien luomista käsivarakameralla kuvatun materiaalin illuusion lisäämiseksi. Masteroin myös ääniraitaa ennen kuin kutsuin animaatiotani valmiiksi. Äänien tasot heittelivät hieman ja tasojen asettaminen samankaltaisiksi auttoi huomattavasti.

Olin hieman yllättyneet jälkikäsittelyn määrän vähyydestä – animoin valmista jälkeä melkein pä suoraan kohtaus kohtaukselta!

1. Adobe After Effects toimi animaatiovaiheen työvälineenä aina jälkikäsittelyyn asti



4. PÄÄTÄNTÄ

Alkuperäinen tuotantosuunnitelmani osoittautui minunlaisekseni ja itseleni ihan sopivaksi, mutta olisin tarvinnut selkeästi jonkun valvovaa silmää. Varsinkin aikatauluissa pysyminen tuotti paljon ongelmia ja ajoi melkein koko projektin hautaamiseen useaan otteeseen. Tuotantosuunnitelman oikeaoppinen viilaaminen ja suunnittelu olisivat auttaneet minua monessa ongelmassa, joten tulevaisuuden projekteja ajatellen siinä osa-alueessa on hyvinkin paljon petrattavaa.

Yli puoli vuotta kestänyt hiljaiselo kouluprojektieni suhteen oli myös todella iso piikki lihassani. Elin vuoden Chilessä vaihto-oppilaana ja siellä tein töitä enemmän kuin kolmena edellisenä vuonna yhteensä Muotoiluinsti-tuutissa. Kuitenkin Suomeen päästyäni kävi niin että koulua ei ollut yhtään ja jouduinkin tekemään hyvin radikaalin leikkauksen täysin toiseen suuntaan - kova työtahti vaihtui kuuluisaan peukaloiden pyörittelyyn ja pieni-muotoisten työtehtävien tekemiseen.

Oikean rytmin löytäminen vei tämän vuoksi todella paljon kallista aikaa. Uskon että projektini olisi onnistunut paremmin ja kivuttomammin, jos alkupään rytminmuutoksen tuomat motivaatio-ongelmat olisivat loistaneet poissaolollaan. Tämän mittakaavan projektit vaativat tavattomat motivaatiovarastot, jotta mielenkiinto ja halukkuus tehdä työtä eteenpäin olisivat kokoajan voimakkaat.

Rehellisesti sanottuna puitteet olivat ihanteellisesta täysin päinvastaiset. En tuntenut olevani valmis tekemään tällaisen mittakaavan projektia ja rytmistä kiinni saaminen oli todella vaikeaa minulle alussa.

Kaikesta huolimatta sain projektini käyntiin, ja kun tekemisen iloon pääsi sisälle huomasi nauttivani animaationi rakentamisesta täysin rinnoin. Alkupään ongelmat näkyivät projektissani vain pieninä loppupään kompromisseina animoinnin suhteen.

Tärkeä osa opinnäytetyön tekemistä on kumminkin sen asettaminen omaan arkeen ja elämäänsä. Se ei ole yksinkertaista ja vaatii yllättävän paljon uhrauksia ja asennemuutoksia.

Opinnäytetyötä tehdään samalla kun eletään, mutta mikä tärkeintä – elämistä tehdään samalla kun opinnäytetyötä.

Täydellinen omistautuminen projektille ei oikein onnistunut kun vasta projektin loppuvaiheilla, mutta kaikesta huolimatta olen tyytyväinen lopputulokseen ja voin ylpeänä sanoa tehneeni hyvän, omalaatuisen ja ennen kaikkea hauskan animaation.

5. LÄHDELUETTELO

Chris Patmore

The complete animation course - The principles, practice and techniques of successful animation

Thames & Hudson, Kirja, 2003

Trey Parker & Matt Stone

South Park - The scripts: book two

Comedy Central, Kirja, 2000

Jussi Luukkonen

Digitaalisen median käsikirjoitusopas

Edita, Kirja, 2000

Robert Tieman

Disney aarteet

Helmi, Kirja, 2003

Ollie Johnston

Disney animation: The illusion of Life

Abbeville press, Kirja, 1984

Jouko Aaltonen
Käsikirjoittajan työkalut
Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Kirja, 2002

Jerry Lewis (näyttelijä)
The Nutty Professor
Paramount Pictures, Elokuva, 1963

Eddie Murphy (näyttelijä)
The Nutty Professor
Universal Pictures, Elokuva, 1996

Snow White and the Seven Dwarves
Disney pictures, Elokuva, 1937

Antero, Arja, Katja, Terhi, Arto, Veli-Pekka, Constanza, Jonna, Juho,
Tommi, Elmeri ja kaikki muut jotka unohdin mainita – Kiitos.

“Success is not the key to happiness. Happiness is the key to success. If
you love what you are doing, you will be successful.”

TOMMI MUSTANIEMI

Lahden Ammattikorkeakoulu - Muotoiluinstituutti
Multimediatuotanto

Opinäytetyö
2009
