

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestinnän koulutusohjelma / Av- ja uusmedia

Kati Suhonen

ANIMOIDUN LYHYTELOKUVAN TUOTANTOVAIHEET

CASE: POLAROIDMAN

Opinnäytetyö 2011

TIIVISTELMÄ

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestintä

SUHONEN, KATI

Animoidun lyhytelokuvan tuotantovaiheet.

Case: PolaroidMan

Opinnäytetyö

40 sivua + 15 liitesivua + lyhytelokuva DVD:llä

Työn ohjaaja

Marko Siitonen, pt. tuntiopettaja

Marraskuu 2011

Avainsanat

Animaatio, animointi, tuotantovaiheet, lyhytelokuva, tarinankerronta

Tässä opinnäytetyössä käsitellään animoidun lyhytelokuvan eri tuotantovaiheita.

Tuotantovaiheet on jaettu kolmeen osaan: esituotantovaiheeseen, tuotantovaiheeseen ja jälkituotantovaiheeseen. Tuotantovaiheiden tutkimuksen ja pohdintojen taustalla käytetään animoitua PolaroidMan-lyhytelokuvaa, joka on toteutettu tämän opinnäytetyön produktiivisena osana.

Opinnäytetyön alussa, aiheen pohjustuksena, selvitetään animaation historiaa, tekniikoita ja periaatteita. Lisäksi lyhytelokuvaa käsitellään yleisellä tasolla. Eri tuotantovaiheiden käsittelyssä keskitytään niihin yleisesti kuuluviin tärkeisiin sisältöihin. Tämän lisäksi käsitellään tuotantovaiheiden sisältöjä, kuten esituotantovaiheen tärkeyttä ja animoinnin vaikutusta tarinankerrontaan. Melko suuri painopiste on myös itse animoinnin käsittelyssä.

Opinnäytetyön päätavoitteena oli suunnitella ja toteuttaa animoitu lyhytelokuva.

PolaroidMan-lyhytelokuvan työryhmä koostui kahdesta Kymenlaakson ammattikorkeakoulun viimeisen vuoden viestinnän opiskelijasta. Vastuualueet jaettiin omien osaamisten ja suuntautumisvaihtoehtojen mukaisesti. Tätä opinnäytetyötä lähestytään lähinnä ohjaajan ja animoijan näkökulmasta.

ABSTRACT

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

University of Applied Sciences

Media

SUHONEN, KATI

The Production Stages of an Animated Short Film.

Case: PolaroidMan

Bachelor's Thesis

40 pages + 15 pages of appendices + short film on a DVD

Supervisor

Marko Siitonen, lecturer

November 2011

Keywords

Animation, animate, production stages, short film, storytelling

This thesis focused on the production stages of an animated short film. The production stages were divided into three categories: pre-production, production and post-production. The basis for research of the production stages was the animated short film PolaroidMan, which was executed as the productive part of this thesis.

As background for the theme, the thesis first presented the history, techniques and the basic principles of animation. Also short films were summarily discussed. In the production stages, the paper focused on the common and important contents, for example, the importance of the pre-production, and the effects of the animation on storytelling. In addition, the production stages were examined using the short film PolaroidMan as a case study.

The main objective for this thesis was to plan and execute an animated short film. PolaroidMan was made in a two person team. The responsibilities were divided according to the team -members' individual knowledge and educational specializations. This thesis examines the production from the viewpoint of the director and animator.

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO	6
2	ANIMAATIOSTA JA LYHYTELOKUVASTA	7
	2.1 Animaatio	7
	2.1.1 Historiaa	7
	2.1.2 Tekniikoita	10
	2.1.3 Animaation periaatteita	12
	2.2 Lyhytelokuva	14
3	ESITUOTANTOVAIHE	16
	3.1 Ideointi	16
	3.2 Käsikirjoitus ja kuvakäsikirjoitus	18
	3.3 Esituotantovaiheen tärkeys	22
4	TUOTANTOVAIHE	23
	4.1 Animointi	23
	4.2 Animoinnin vaikutus tarinankerrontaan	29
5	JÄLKITUOTANTOVAIHE	30
	5.1 Äänimaailma	30
	5.2 Animaation viimeistely	33
	5.3 Tulevaisuus ja levitys	35
6	ANIMAATION MAHDOLLISUUDET	36
7	YHTEENVETO	37
	LÄHTEET	39
	LIITTEET	

Liite 1. PolaroidMan-lyhytelokuvan käsikirjoitus

Liite 2. PolaroidMan-lyhytelokuvan kuvakäsikirjoitus

Liite 3. Kahdeksan kuvakoon mittasarja

Liite 4. After Effects -tiedoston projektinäköymä

Liite 5. After Effects -tiedosto, kameran suhde layereihin

Liite 6. After Effects -tiedosto, Puppet Tool -työkalun nastat

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni produktiivinen työ on animaatiolyhytelokuva PolaroidMan. PolaroidMan on toteutettu yhdessä graafisen suunnittelun opiskelijan Elli Tervon kanssa, jonka kanssa yhdessä ideoimme tarinan ja keskustelimme animaation yleisestä tyylistä ja tunnelmasta. Tein ideointimme pohjalta lyhytelokuvallamme käsikirjoituksen ja kuvakäsikirjoituksen. Elli Tervo on yhteisen ideoinnin ja alkusuunnittelujen lisäksi suunnitellut ja toteuttanut hahmon, ympäristöt, loppu- sekä alkutekstit ja DVD:n kansilehdet. Minä puolestaan toimin lyhytelokuvamme ohjaajana, animoijana ja äänisuunnittelijana.

Päädymme tekemään animaation yhteistyönä osittain sattumalta. Kumpikin meistä halusi tehdä opinnäytetyökseen jotain sellaista, joka aidosti kiinnostaa itseä. Tälle animaatiolyhytelokuvalle ei ole ulkopuolista tilaajaa. Sen sijaan tarkoituksemme on osallistua valmiilla työllä sen teemaan sopiviin lyhytelokuva- ja animaatiokilpailuihin.

Kirjallisen työni aloitan kertomalla hiukan animaation ja lyhytelokuvan taustoista. Animaation historiassa pyrin tuomaan esille merkittävimmät vaiheet aina 1800-luvulta 2000-luvun alkuun. Animaatiotekniikoista käsittelen muutamia perinteisimpinä pidettyjä tekniikoita ja joitain nykyaikaisempia tekniikoita. Lyhytelokuvaa käsittelen yleisemmällä tasolla kuin animaatiota, koska haluan pitää painopisteen animaatiossa.

Animoidun lyhytelokuvan tuotantovaiheet käsittelen järjestyksessä esituotantovaihe, tuotantovaihe ja jälkituotantovaihe. Näitä vaiheita käyn läpi yleisellä tasolla sekä produktiivisen työni PolaroidManin kautta. Lisäksi kerron PolaroidManin tulevaisuudesta ja levityssuunnitelmista.

Eri tuotantovaiheiden jälkeen käyn läpi animaation mukanaan tuomia mahdollisuuksia. Pohdin sitä, mitä ne mahdollisuudet voivat olla ja ovatko ne kaikki myönteisiä vai onko niissä myös kielteisiä puolia. Animaatiossa vain mielikuvitus on rajana, ja voidaan pohtia, onko se ainoastaan hyvä asia.

Yhteenvedossa mietin, mitä olisin voinut tehdä toisin teknisesti ja aikataulullisesti. Käsittelen myös yhteistyömme onnistumista ja sitä, mitä siitä opin. Käyn läpi myös, mitä opin tästä prosessista kokonaisuutena.

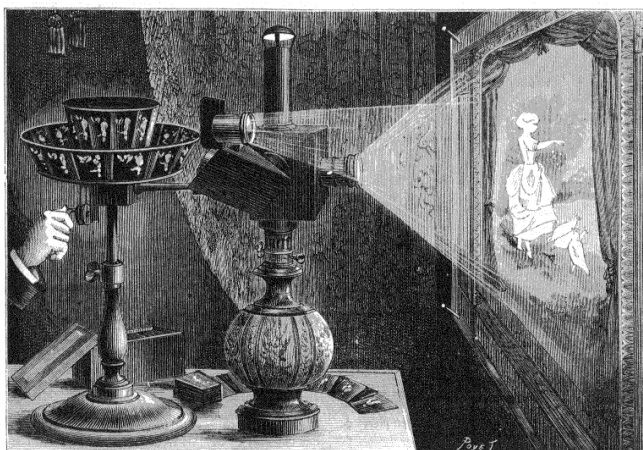
2 ANIMAATIOSTA JA LYHYTELOKUVASTA

2.1 Animaatio

2.1.1 Historiaa

Animaatio on syntynyt 1800-luvun alussa ja on lähes välttämätöntä yhdistää se valokuvauksen kehitykseen. 1800-luvulla valokuvaaja Eadweard Muybridge tutki ja kuvasi laajasti ihmisten ja eläinten liikkeitä. Monet animaattorit käyttävät vielä nykyisinkin näitä Muybridgen tutkimuksia viitteinä animaatioiden teossa. Muybridge pystyi tutkimuksillaan todistamaan muun muassa sen, että hevosen kaikki jalat ovat ilmassa sen laukatessa. (Patmore 2003, 48.)

Ranskalainen Emile Reynaud kehitti vuonna 1877 uuden laitteen *praxinoskoopin* (kuva 1). Tämä perustui aiemmin vuonna 1834 tehtyyn *zoetrobeen*. (Wright 2005, 13.)



Nouveau praxinoscope à projection de M. Reynaud.

Kuva 1. Emile Reynaudin praxinoskooppi (Smith – Smith 2010).

Praxinoskooppi koostui useista maalatuista kuvista, jotka kiinnitettiin sylinterissä olevaan rei'itettyyn nahkavyöhön. Sylinteriä pyöritettäessä vyössä olevat kuvat näyttivät liikkuvan, ja valoa apuna käyttäen tämä liike heijastettiin linssin läpi valkokankaalle. Praxinoskooppi mahdollisti ensimmäistä kertaa liikkuvan animaation esittämisen isommalle yleisölle. Vuonna 1892 Reynaud avasi Pariisiin oman teatterin, jossa hän käytti praxinoskooppia. (Noake 1988, 9.) Krasnerin (2008, 3) mukaan Reynaudin keksintöä pidetään filmiprojektorin edeltäjänä.

Reynaudin praxinoskoopilla pystyi esittämään jopa 500 kuvaa. Vuonna 1892 hän esitti perustamassaan teatterissa praxinoskoopilla noin 15 minuuttia kestäneen esityksen nimeltään *Pantomimes Lumineuses*. (Patmore 2003, 48.)

1900-luvun alku toi muutoksia animaatioon. James Stuart Blackton teki ensimmäisen ruutu ruudulta kuvatun stop-motion -lyhytelokuvan, jossa muun muassa huonekalut näyttivät liikkuvan itsestään. Vuonna 1906 Blackton teki ensimmäisen stop-motion-piirrosanimaation, *Humorous Phases of Funny Faces*, jossa oli kuvattuna hauskan näköisiä piirroskasvoja. (Eskelinen 2008, 16.)

Nummelinin (2009, 99–100) mukaan animointia helpottamaan ja nopeuttamaan kehitettiin selluloiditeknikka vuonna 1914. Sen avulla kuvan eri osat piirrettiin läpinäkyville selluloidilevyille, jotka sitten kuvattiin päällekkäin. Tämä mahdollisti sen, että esimerkiksi kuvan taustaa ei tarvinnut piirtää kuin kerran. Aikaisemmin joka kuvaan oli pitänyt piirtää taustat, tai sitten hahmot liikkuvat tyhjää taustaa vasten. Selluloiditeknikkaa käytetään nykypäivänäkin perinteisessä animaatioissa (Wright 2005, 14).

Varhaisimmat animaatiot perustuvat enemmän tai vähemmän sarjakuviin. Esimerkiksi 1920-luvulla suosittu animaatiosankarin *Felix-kissan* ura oli lähtöisin sarjakuvista. Sarjakuvista tuttuja hahmoja poimittiin animaatioihin, koska elokuvateattereiden johtajien mukaan, hahmojen täytyi olla katsojille tuttuja, jotta elokuvilla riittäisi katsojia. (Nummelin 2009, 99.)

Animaation mullistaja Walt Disney perusti oman yrityksen kotikaupunkiinsa vuonna 1922. Hänen ensimmäinen menestynyt tarinansa *Alice in Cartoonland* kertoi ihmis-lapsesta, joka eli piirrosmaailmassa. Tämän tarinan menestyttyä Disney muutti Kaliforniaan ja lyöttäytyi yhteen veljensä kanssa. (Wright 2005, 15.)

Vuonna 1928 Disney teki Mikki Hiirestä kertovan elokuvan *Lentokonehullu*. Disneyn kilpailijoiden asettamien paineiden alla hän valmisti samana vuonna myös ensimmäisen äänielokuvansa *Höyrylaiva Villen*, jonka tähtenä oli niin ikään Mikki Hiiri. Ensimmäisen kolmivärielokuvansa, *Kukkia ja puita*, Disney teki vuonna 1932. Technicolorin kanssa tehdyn sopimuksen mukaan, Disneyllä oli kahden vuoden yksinoikeus värijärjestelmään. (Nummelin 2009, 100–101.)

Vuonna 1938 Disney julkaisi kokopitkän animaatioelokuvan. Tämä elokuva oli *Lumikki ja seitsemän kääpiötä*, joka edelsi monia hyvin tunnettuja animaatioita kuten *Dumbo*, *Peter Pan*, *Pikku merenneito*, *Kaunotar ja Hirviö* ja *Leijonakuningas*. (Wright 2005, 15.) Ennen Walt Disneytä ensimmäisen kokopitkän animaatioelokuvan, *The Adventures of Prince Achmed*, julkaisi kuitenkin saksalainen Lotte Reininger jo vuonna 1926 (Wyatt 2010, 58).

Animaatioteollisuuden vakiintuneisuus horjui television yleistyessä 1950-luvulla. Elokuvateattereissa kävijöiden määrä väheni, kun massatuotanto käynnistyi. Vuonna 1959 Disneyn studiolla kehitettiin Xerox-menetelmä, joka mahdollisti lyijykynäpiirroksien koneellisesti siirtämisen kalvoille. Tämä tekniikka teki piirrosäljelmästä hieman rosoisempaa kuin mitä aikaisemmin oli nähty. Xerox-menetelmän käyttöönoton motiivina oli rahan säästäminen. (Eskelinen 2008, 19.)

Disneyn suurin kilpailija television yleistymisen myötä oli tuotantoyhtiö *Hanna & Barbera*, joka oli aloittanut toimintansa 1940-luvulla tuottamalla *Tom ja Jerry* -sarjaa. 1960-luvulla Hanna & Barbera tuotti teatterileivitykseen kaksi pitkää animaatioelokuva. He hyötyivät eniten television suosiosta, koska he tekivät eniten animaatioelokuvia verrattuna muihin amerikkalaisiin yhtiöihin. Hanna & Barbera esitti 1980-luvulla televisiossa 250 eri sarjaa. (Nummelin 2009, 105.)

Hanna & Barberan tekemät animaatiot eivät olleet yhtä huolellisesti työstettyjä kuin Walt Disneyn, mutta ne olivat kuitenkin yhtä viihdyttäviä. Hanna & Barbera tuotti esimerkiksi *Kiviset ja Soraset* -sarjaa, joka on suosittu vielä nykyisinkin. (Patmore 2003, 49.)

Tietokoneanimaation historia alkoi rakentua vasta 1950-luvun lopulla, jolloin animaattori John Whitney kehitti ensimmäisen tietokoneella tehdyn analogisen grafiikan. Muutamaa vuotta myöhemmin Ivan Sutherland keksi ensimmäisen tietokonekäyttöisen piirto-ohjelman. 1960- ja 1970-luvuilla monet tutkijat, muun muassa yksi Pixarin perustajista Ed Catmull, mahdollistivat 2D- ja 3D-grafiikoiden sekä animaation käytön laajenemisen. 1970-luvun lopusta alkaen tietokoneanimaatio on kehittynyt ja kasvanut nopeammin kuin sen kehittäjät osasivatkaan odottaa. (Withrow 2009, 12.)

Tietokoneanimaation tulo palautti animaatiot teattereihin 1900-luvun lopulla ja se myös teki animaatioiden tekemisestä halvempaa ja helpompaa. Ensimmäinen suosittu

tietokoneanimaatio oli Pixarin *Toy Story*, jonka ensimmäinen osa ilmestyi vuonna 1995 ja jatko-osa vuonna 2000. (Nummelin 2009, 106.) Animaation kehitys on jatkunut vuoden 2000 jälkeenkin. Teknologian kehittymisen myötä, lähestulkoon jokainen voi saada käyttöönsä tietokoneanimaatio-ohjelmia, jotka mahdollistavat animaatioiden teon myös vähemmän ammattimaisella tasolla.

2.1.2 Tekniikoita

On olemassa monia eri animaatiotekniikoita, niin perinteisesti käsin kuin tietokoneeläkin tehtäviä. Nykyisin monet animaattorit usein yhdistelevät ja sekoittavat useita eri tekniikoita. Voisi oikeastaan sanoa, että niin monta kuin on animoijaa, niin monta on erilaista tekniikkaakin. (Wyatt 2010, 48.) Animaatiotekniikat usein jaetaan tietokoneanimaatioihin sekä perinteisempiin kamera-animaatioihin (Keränen – Lamberg – Penttinen 2005, 168).

Tietokoneanimaatioissa animoitavat kuvat voidaan tehdä tietokoneen piirto-ohjelmilla, joita ovat esimerkiksi Adoben Photoshop ja Illustrator. Piirto-ohjelmalla tehdyt kuvat animoidaan tietokoneella. Piirrosanimaatioiden tekemiseen suunniteltuja ohjelmia ovat muun muassa Toonboom Studio ja Toonz. Myös Flash, Director ja After Effects -ohjelmat soveltuvat animaatioiden tekemiseen. Tietokoneella tehtäviin 3D-animaatioihin mallinnetaan elementtejä 3D-ohjelmilla, joita ovat muun muassa 3ds max, Lightwave ja Maya. (Keränen ym. 2005, 168–169.)

Tietokoneella tehtävä kompositiointi lasketaan myös yhdeksi animaatiotekniikaksi, vaikka se voi pitää sisällään muutakin kuin pelkkää animaatiota. Kompositioinnissa yhdistetään keskenään esimerkiksi elävää kuvaa, animaatioita, grafiikkaa ja valokuvia. Näistä elementeistä pyritään rakentamaan yhtenäiseltä näyttävä kokonaisuus. (Wyatt 2010, 48.)

Muita niin sanotusti perinteisempiä tekniikoita ovat muun muassa pala-animaatio, nukke- ja vaha-animaatio sekä piirrosanimaatio. Näiden animaatiotekniikoiden yhteisnimitys on kamera-animaatio. Kaikissa niissä kuvat kuvataan yksitellen kameralla. (Keränen ym. 2005 168.) Tietokoneanimaatioita voidaan nimensä mukaisesti työstää täysin tietokoneella, mutta myös kamera-animaatioiden koostamisvaiheessa siirrytään tietokoneella työskentelyyn (Keränen – Lamberg – Penttinen 2000, 156).

Pala-animaatio rakentuu paperista tai vastaavasta materiaalista leikatuista paloista, joista muodostetaan hahmoja. Hahmoja liikutellaan kuvauspöydällä ja kuvataan ylhäältä päin. Tämä animointitekniikka on melko nopeaa ja edullista, minkä vuoksi sitä käytetään paljon. (Eskelinen 2008, 57.) Pala-animaatiotekniikkaa käytetään nykyään usein myös tietokoneanimaatioissa (Wyatt 2010, 48). Patmoren (2003, 60) mukaan täysin tietokoneella tehdyssä pala-animaatiossa eräät yleisimmin käytetyistä ohjelmissa ovat Adoben tuoteperheeseen kuuluvat Photoshop ja After Effects. Photoshopia käytetään kuvien piirtämiseen ja After Effectsiä kuvien animoimiseen. PolaroidMan on animoitu käyttäen muun muassa pala-animaatiotekniikkaa. Sen animointi on tehty After Effects -ohjelmalla, ja kuvitukset Elli Tervo työsti käyttäen Adoben Illustrator-ohjelmaa. Näiden ohjelmien lisäksi on kuitenkin myös monia muita tähän käyttöön tarkoitettuja ohjelmia.

Nukke- ja vaha-animaatioita varten nuket tai vahahahmot valmistetaan ja kuvataan pienoismallilavasteissa. Vahahahmot voidaan tehdä tavallisesta muoviluvahasta. Muovisia nukkeja voidaan valaa valmiista muoteista, ja niille voidaan laittaa pallonivelet. Oleellista vahahahmojen rakentamisessa on se, että niistä tulee helposti liikuteltavia ja kestäviä. Jos esimerkiksi vahahahmon jalat ovat liian ohuet, se ei välttämättä pysy riittävän hyvin pystyssä. (Eskelinen 2008, 54.)

Esineanimaatiot (stop-motion) ovat esineillä tehtäviä animaatioita, joissa esineitä kuvataan ruutu ruudulta (Eskelinen 2008, 58). Esineet tai hahmot asetetaan kameran eteen ja niitä liikutetaan pienin liikkein ja siten luodaan vaikutelma, että esineet liikkuvat (Wyatt 2010, 48). Kuten aiemmin animaation historiassa mainitsin, James Stuart Blackton teki ensimmäisen stop-motion-lyhytelokuvan, jossa huonekalut näyttivät liikkuvan itsestään (Eskelinen 2008, 16).

Eskelisen (2008, 49–50) mukaan piirrosanimaatioiksi kutsutaan animaatioita, jotka rakennetaan kuva kovalta ja liitetään taustamaalaukseen. Animaattori piirtää liikkeen olennaisimmat piirrokset paperille. Esimerkiksi pomppivasta pallosta animaattori piirtää pallon maassa, ilmassa ja korkeimmassa kohdassa. Tämän jälkeen animaattori ohjeistaa välikuvien piirtäjälle, mitkä kaikki välikuvat hänen tulisi piirtää. Kun kaikki tarvittavat kuvat on piirretty, ne annetaan puhtaaksi piirtäjälle, joka piirtää kuvat kalvoille ja maalaa ne sovitulla tavalla. Maalauksen jälkeen piirrokset ovat valmiit kuvatavaksi taustamaalaukseen vasten. Wyatt (2010, 48) toteaa, että piirrosanimaatioita voi-

daan tehdä myös täysin tietokoneella. Siinä kuvat piirretään yksitellen tietokoneen piirto-ohjelmalla ja siirretään leikkaus- tai animaatio-ohjelmaan ja animoidaan siellä.

Tietokoneella animoiminen on sekä helpottanut että nopeuttanut animointia monella tavalla. Animointiohjelmissa animointi voi esimerkiksi tapahtua lisäämällä ja muokkaamalla keyframeja timelinella eli aikajanalla. Keyframeilla lukitaan halutut arvot haluttuihin kohtiin. (Taylor 2001, 19.) PolaroidMan-lyhytelokuva on animoitu käyttämällä nimenomaan keyframeja.

Jos animointiohjelmalla, esimerkiksi After Effects -ohjelmalla, animoidaan ruudun vasemmalta oikealle kulkeva pallo, ohjelma piirtää välikuvat. Aluksi pallolle asetetaan vasempaan reunaan haluttuun kohtaan keyframe lähtöpisteeksi, minkä jälkeen siirrytään aikajanalla haluttu matka eteenpäin. Tähän kohtaan merkataan keyframea käyttäen pallon pysähtymispiste. Kun animaatiota katsotaan, pallo näyttää liikkuvan ruudulla vasemmalta oikealle. Tällaisissa tapauksissa animointiohjelma toimii tietyllä tavalla kuvien välipiirtäjänä, näiden välikuvien piirtämistä kutsutaan nimellä *tweening*. (Keränen ym. 2005, 170.)

2.1.3 Animaation periaatteita

Vuonna 1984 kaksi Disneyn animoijaa, Frank Thomas ja Ollie Johnston, julkaisivat kirjan nimeltään *Disney Animation. The Illusion of Life*. Tähän kirjaan he keräsivät vuosien saatossa 12 tärkeimmiksi oppimiaan animaation periaatteita. Nämä periaatteet ovat:

1. Litistyminen ja venyminen
2. Ennakointi
3. Asettelu (lavastus)
4. Isoista linjoista yksityiskohtiin vs. suoraan alusta loppuun
5. Päällekkäiset liikkeet ja liikkeiden seuraus
6. Liikkeelle lähdöt ja pysähdykset
7. Luontevat liikeradat
8. Toissijainen toiminta
9. Ajoitus
10. Liiottelu

11. Osaava piirtäminen

12. Viehätytys

Nämä mainitut periaatteet syntyivät animaattorien etsiessä uusia ja parempia tapoja yhdistää kuvia toisiinsa. Kun Disneyn studiolle tuli uusi animaattori, hänelle opetettiin nämä periaatteet. Näistä 12 periaatteesta tuli aikojen saatossa animaation peruskiviä. (Thomas – Johnston 1984, 15.)

Edellä mainittuja animaation periaatteita ei ole tarkoitettu täydellisesti tai orjallisesti noudatettaviksi, vaan enemmänkin ohjeiksi ja vinkeiksi animointiin. Kun animaatio tehdään alusta loppuun, usein nämä periaatteet myös toteutuvat. (Bowman 2010.) Myös PolaroidMan-lyhytelokuvassa ainakin osa näistä periaatteista on nähtävissä. Seuraavaksi esittelen tarkemmin muutamia näistä periaatteista.

Litistyminen (*squash*) ja venyminen (*stretch*; kohta 1) oli yksi tärkeimmistä havainnoista, jonka animaattorit tekivät (Thomas – Johnston 1984, 15). Litistyminen ja venyminen tekevät usein animaatiosta viihdyttävämmän ja kiinnostavamman näköistä. Esimerkiksi jos piirroshahmo juoksee kovaa vauhtia ja yhtäkkiä pysähtyy, niin silloin hahmon vartalo usein venyy eteenpäin. Jos ajatellaan oikean ihmisen äkillistä pysähtymistä, niin myös ihminen hiukan ”venyy” eteenpäin. Litistymistä ja venymistä tapahtuu siis myös oikeassa maailmassa, mutta animaatioissa niitä liioitellaan, jotta ne olisivat helpommin huomattavissa ja ymmärrettävissä. Jotkin hahmot kestävät isoakin litistymistä tai venymistä, mutta kaikille hahmoille se ei sovi. (Besen 2008, 128.) PolaroidManin päähahmo ei juuri litisty tai veny, koska hahmon fyysiset ominaisuudet eivät sitä suurissa määrin mahdollista. En myöskään näe, että se olisi sopinut hahmomme tyyliin tai tarinankerrontaan.

Asettelulla (kohta 3) tarkoitetaan Wyattin (2010, 62) mukaan sitä, miten kuvassa olevat elementit on aseteltu, jotta kuvan tarkoitus välittyisi halutulla tavalla katsojille. Katsojat katsovat liikkuvaa kuvaa samalla tavalla kuin vaikka valokuvia, niistä etsitään esimerkiksi tapahtumia tai tunnetiloja. Hyvällä asettelulla vältytään esimerkiksi siltä, että kohtauksen pääasia tai -tapahtuma menee katsojalta ohi. Jos vaikka animaatioelokuvan jokin kohtaus on aseteltu todella täyteen eri elementtejä tai tapahtumia, käy helposti niin, ettei haluttu viesti välity katsojalle. Tämän kohdan alle kuuluu myös hahmon sijoittaminen kuvaan. Hyvin asetellussa kuvassa hahmon katseensuunnassa tulisi olla enemmän tilaa kuin hahmon selän takana. Esimerkiksi PolaroidManin koh-

tauksessa, jossa hahmo kävelee puistossa, on hahmon katseensuuntaan jätetty enemmän tilaa kuin hahmon taakse. Puistokohtauksessa on myös hyvin paljon erilaisia elementtejä, joiden sijoittelua ja määrää tuli miettiä juuri siltä kannalta, ettei kuva tule liian täyteen erilaisia elementtejä. Tässä käytin apuna myös syvyysterävyyttä, tarkennus on päähenkilössä, ja tausta jää hiukan epätarkaksi.

Kohta 4, eli isoista linjoista yksityiskohtiin vs. suoraan alusta loppuun, on kuvaavampi englanniksi muotoiltuna: *pose to pose vs. straight-ahead action*. Besenin (2008, 124) mukaan nämä kaksi edellä mainittua tapaa ovat päälähestymiskohtia animoitaessa. Isoista linjoista yksityiskohtiin eteneminen tarkoittaa käytännössä sitä, että animointi aloitetaan tekemällä liikkeen isoimmat kohdat ja vasta sen jälkeen keskitytään tekemään välikuvia ja animoimaan pienempiä yksityiskohtia. Suoraan alusta loppuun menetelmä taas tarkoittaa sitä, että liike animoidaan valmiiksi suoraan alusta loppuun. Molemmissa menetelmissä on omat hyvät puolensa. Isoista linjoista yksityiskohtiin etenemisessä pystytään paremmin hallitsemaan liikkeen kulun ja suoraan alusta loppuun animoimalla saadaan aikaan spontaanimpi lopputulos. PolaroidManissa etenin animoimalla ensin kaikki isoimmat ja pisimmät liikeradat. Tällä tavalla sain paremman käsityksen liikkeiden kestoista sekä pystyin hallitsemaan kokonaisuutta paremmin. Jos joku kuva ei toiminut, niin huomasin sen jo animoituani isoimmat liikkeet.

Luvussa 4.1 käsittelen PolaroidMan-lyhytelokuvan animoimista. Siellä palaan vielä joissain määrin tässä luvussa mainittuihin animaation periaatteisiin.

2.2 Lyhytelokuva

Lyhytelokuvan historia voidaan laskea alkaneeksi samalta ajalta kuin liikkuvan kuvan historia. Tuohon aikaan kaikki elokuvat olivat kestoltaan lyhyitä, mutta niistä ei kuitenkaan käytetty termiä lyhytelokuva. Vuonna 1895 joulukuun 28. päivä Antoine Lumière totesi: *Elokuva on keksintö vailla tulevaisuutta*. Tuona päivänä järjestettiin ensimmäinen maksullinen elokuvanäytös. (Silius 2011, 10.)

Leinon (2003, 50) mukaan lyhytelokuvan ja pitkän elokuvan raja kulkee noin 80 minuutissa, kun taas Yhdysvaltain elokuva-akatemia on määritellyt lyhytelokuvien ylärajaksi 40 minuuttia ja Suomen Elokuvaohjaajaliitto 74 minuuttia (Wikipedia 2011). Leino (mp.) toteaa kuitenkin, että rajaus lyhyiden ja pitkien elokuvien välillä on hankalaa.

On mahdollista, että pitkäksi elokuvaksi tarkoitettu tuotanto ei täytäkään haluttuja kriteerejä, ja se päätetään toteuttaa lyhytelokuvana. Lyhytelokuvat voivat olla minkälaisia tahansa, esimerkiksi animaatioita kuten PolaroidMan. Myös musiikkivideoiden voidaan ajatella olevan lyhytelokuvia. Ainoa kriteeri on se, että lyhytelokuvan täytyy olla kestoltaan lyhyempi kuin pitkät kokoillan elokuvat. Lyhytelokuvissa pätevät samat dramaturgiset säännöt kuin pitkissäkin elokuvissa. (Leino 2003, 50.)

Leino (2003, 50) jakaa lyhytelokuvat kolmeen ryhmään: kokeilevaan lyhytelokuvaan, lyhyeen pitkään elokuvaan ja kokeilevaan perusdraamaan. Jos PolaroidMan täytyisi sijoittaa johonkin näistä Leinon mainitsemista ryhmistä, en osaisi sanoa, mihin ryhmään se kuuluisi. Mielestäni PolaroidManista löytyy ominaisuuksia, jotka sopivat kaikkiin näistä kolmesta ryhmästä. Esimerkiksi kokeilevassa lyhytelokuvassa korostuu omanlaisensa väri- ja muotomaailma, jossa käytetään kontrasteja värien, ja myös muotojen ja linjojen välillä. Näin on myös PolaroidManissa.

Lyhyellä pitkällä elokuvalla Leino (2003, 52–53) tarkoittaa sitä, että siinä pyritään käyttämään kerronnassa pitkän elokuvan dramaturgiaa. Lyhytelokuvien pituudet eivät kuitenkaan mahdollista käyttämään pitkän elokuvan dramaturgialle ominaista kolminäytöksisyyttä. Lyhytelokuvissa kannattaa myös miettiä sivujuonien käyttöä, koska niiden välittämän viestit eivät välttämättä saavuta katsojaa lyhytelokuvan rajallisen keston vuoksi.

Kokeilevassa perusdraamassa käytetään niitä perusdraaman sääntöjä, jotka ovat sovellettavissa lyhytelokuvaan. Lyhytelokuvissa on yleisesti ottaen pienemmät budjetit kuin pitkissä elokuvissa, eli riskien ollessa pienemmät on mahdollisuus rohkeampaan ilmaisuun. Leino (2003, 53) sanoo, että kokeilevaa perusdraamaa tehtäessä opitaan käyttämään tarinankerronnan dramaturgisia sääntöjä.

Lyhytelokuvissa tulisi Leinon (2003, 53) mukaan olla vain yksi päähenkilö, jonka kautta tarinaa käsitellään. Lyhytelokuvien rajallinen kesto vaikuttaa siihen, ettei useiden päähenkilöiden taustoihin päästäisi syventymään riittävästi. Myös sivuroolien määrä kannattaa pitää mahdollisimman pienenä, koska liian monet henkilöt lyhytelokuvassa voivat rikkoa sen päätarinan (mp.). PolaroidMan-lyhytelokuvassakin on vain yksi päähenkilö, jonka mukana tarinassa kuljetaan. Sivurooleja PolaroidManissa ei ole.

3 ESITUOTANTOVAIHE

3.1 Ideointi

Esituotantovaiheeseen kuuluu yleisesti idean kehittely, käsikirjoituksen sekä kuvakäsikirjoituksen tekeminen, tuotannon aikatauluttaminen, animaation tyylin suunnittelu sekä hahmojen ja ympäristön suunnittelu (Wyatt 2010, 14). Animaation esituotantovaihetta voi nimittää myös kehitysvaiheeksi. Esituotantovaiheen aikana tarina ja hahmot muuttuvat vähitellen ideoista kokonaisuudeksi. (Beiman 2007, 4.)

Ideoimme yhdessä Elli Tervon kanssa animaatiolyhytelokuva PolaroidManin. Sen ideointi alkoi vuoden 2011 tammi-helmikuussa. Ideointivaihe kesti melko pitkään, koska tavoite oli rakentaa kertomus, jonka loppuratkaisu ei olisi itsestäänselvyys eikä paljastuisi heti lyhytelokuvan alussa. Hyvää ideaa ja tarinaa on vaikea keksiä, koska aluksi mieleen tulee vain jo tehtyjä ja nähtyjä tarinoita. Kun tuntui siltä, ettei mitään hyvää ja kehitettävää ideaa synny, yritimme pakottamalla saada idean keksittyä. Tämä ei kuitenkaan tuottanut haluttua tulosta. Wyattin (2010, 16) mukaan pahinta ja toivottominta, mitä voi ideointivaiheessa tehdä, on nimenomaan tuijottaa tyhjää paperia siinä toivossa, että keksii jonkin hyvän idean.

Parhaimmaksi ja tuotteliaammaksi ideointikeinoksi nousi yhdessä ideointi (*brainstorming*). Istuimme alas ja kirjoitimme ylös kaikki pienimmätkin mieleen tulevat ideat. Brainstormingissa tärkeintä onkin ideoiden määrä, ei niinkään niiden laatu (Wyatt 2010, 16). Tämän brainstormingin tuotos ei kuitenkaan ollut lopullinen tarinamme, vaan teimme käsikirjoitushahmotelmia toisesta ideasta, jonka kautta lopulta päädyimme lopulliseen tarinaamme.

Ensimmäinen pidemmälle viety ideamme oli melko samanlainen kuin lopullinen. Tässä ideassa miehen polaroidkameran sisälle meni alussa pieni loinen, joka heilui kameran sisällä aina miehen ottaessa kuvaa ja tällä heilunnallaan aiheutti kuvien epäonnistumisen. Tässä versiossa loinen oli enemmän pääosassa kuin mies. Tämän tarinan kuitenkin hylkäsimme. Hylkäsimme kyseisen version, koska vaikkakin loinen päähenkilönä olisi voinut olla mielenkiintoinen, se antoi tarinalle enemmän humoristisia vaikutteita kuin olisimme halunneet.

Wyatt (2010, 18) toteaa, että animaatioissa kaikki on mahdollista ja vain oma mielikuvitus on rajana. Tämä vaikutti aluksi kielteisesti tarinan keksimiseen ja suunnitteluun, koska ajattelimme, että on keksittävä jotain suurta ja mahtavaa vain sen vuoksi, että se on mahdollista. Se, että animaatioissa kaikki on mahdollista, oli meillä tausta-ajatuksena kun kehitelimme aiemmin mainitsemaani ideaa, jossa pieni loinen olisi ollut tarinan päähenkilö. Lopulta päädyimme siihen lopputulokseen, että haluamme pitääytyä niin sanotussa realistisessa animaatioissa.

Besen (2008, 116) sanoo, ettei ole yhtä oikeaa tapaa animoida. On useita tapoja animoida ja niillä kaikilla on omat hyötynsä. Besen jakaa nämä tavat kuitenkin kahteen laajaan kategoriaan: realistiseen ja tyyliteltyyn. Realistisessa animaatioissa hahmot, ihmiset tai eläimet, liikkuvat kuten oikeassakin elämässä. Tyyliteltyssä animaatioissa hahmot voivat olla esimerkiksi muovipusseja.

Täytyy sanoa, että meidän olisi kannattanut ideointivaiheessa kehitellä useampiakin ideoita eteenpäin. Näin jälkikäteen ajateltuna tuntuu, että halusimme vain mahdollisimman nopeasti keksiä jonkin idean, jonka toteuttaa. Kuten jo mainitsin, niin se että animaatioissa ei ole rajoja ja kaikki on mahdollista, kääntyi lopulta luovuuttamme vastaan. Rajattomat mahdollisuudet aiheuttivat sen, että yritimme liian kaukaa hakea hyvää ideaa animaatioomme. Tuntui siltä, että on keksittävä jokin sellainen idea, joka tukee sitä seikkaa, että animaation keinoin on mahdollista tehdä mitä vaan.

Lopulta saimme kuitenkin rajattua kumpaakin tyydyttävän idean lyhytelokuvallemme. Animaatiolyhytelokuvamme tarina tiivistetyksi on se, että päähenkilömme on murheelinen mies, joka on menettänyt itselleen läheisen henkilön. Mies haluaa piristää itseään ottamalla valokuvia, mutta se ei onnistu. Kaikki miehen ottamat valokuvat epäonnistuvat täysin ja lopulta käy ilmi, että näistä kuvista muodostuu miehen menettämän läheisen kuvan. Tämän viestin myötä miehen murheellisuus väistyy.

Jotkin tutkijat ovat sanoneet, että tarinoita on olemassa rajattu määrä. Christopher Bookerin teorian mukaan kaikissa tarinoissa on jokin seitsemästä perusjuonesta, jotka ovat hirviön päihittäminen, ryysyistä rikkauksiin, etsintä, matka ja paluu, komedia, tragedia ja jälleensyntyminen. (Wyatt 2010, 18.) Näistä edellä mainituista Polaroid-Manin perusjuonena on tragedia. Tarinan mies on surullinen ja lopussa käy ilmi, että surullisuuden taustalla on läheisen menetys. Toisaalta tarinassa on myös tiettyä jälleensyntymistä. Mies huojentuu tarinan lopussa, kun menettämänsä läheisen kuva

muodostuu pilalle menneistä valokuvista. Katsojat voivat halutessaan ajatella, että tämän myötä miehen elämä muuttuu iloisemmaksi.

Hahmon ja taustojen suunnitteluun en juuri vaikuttanut. Tietenkin aluksi pohdimme yhdessä, mikä olisi lyhytelokuvamme tunnelma ja tyyli, ja saavutimmekin melkein heti yhteisen näkemyksen. Ennen hahmon ja taustojen tekemistä keskustelimme siitä, mitä edellytyksiä animointi luo hahmolle ja taustoille. Esimerkiksi hahmon rakenne vaikuttaa siihen, miten sitä voi animoida liikkumaan ja myös siihen, miten sen kuuluisi liikkua (Besen 2008, 66). Jos on sekä pitkä ja hoikka hahmo että lyhyt ja paksu hahmo, niin niiden kuuluu liikkua aivan eri tavalla keskenään. Lyhyt ja paksu hahmo ei voi esimerkiksi sulavasti ja kevyesti juosta eteenpäin, koska katsojilla on tietyt odotukset siitä, miten tietyn näköiset hahmot liikkuvat. Näitä odotuksia voi toki rikkoa, mutta siihen täytyy olla jokin syy. Paksu ja lyhyt hahmo voi juosta sulavasti ja kevyesti eteenpäin, mutta tällöin sillä kuvastetaan hahmon sen hetkistä olotilaa, kuten rakastumisen tunnetta. (Mts. 67.)

3.2 Käsikirjoitus ja kuvakäsikirjoitus

Tein PolaroidManin käsikirjoituksen ideamme pohjalta alkuvuodesta 2011. Käsikirjoituksen valmistuttua tein sen perusteella kuvakäsikirjoituksen. Idean muokkaaminen käsikirjoitusmuotoon sujui melko vaivattomasti. Sitä kirjoittaessa huomasin helpommin, mitkä asiat toimivat ja mitkä eivät toimineet. Jo käsikirjoitusta tehdessä mietin, miten toteutan kohtaukset animointivaiheessa. Lähinnä minun täytyi yksinkertaistaa joitain tapahtumia, jotta en animointivaiheessa olisi aivan pulassa. Esimerkiksi siirtymät eri kohtausten välillä tein animointia silmällä pitäen (kuva 2).



Kuva 2. Siirtymäkuvat kohtauksesta toiseen PolaroidMan-lyhytelokuvassa.

Animaatioiden käsikirjoittaminen nykyiseen tapaan on alkanut vasta 1960-luvulla, jolloin alettiin enemmän tuottaa animaatioita televisioon. Nykypäivänä isoissa ja pie-

nemmissäkin animaatiotuotannoissa tehdään käsikirjoitukset. Käsikirjoitus helpottaa tarinan kulun sekä mahdollisen dialogin seuraamista. (Withrow 2009, 14.)

Käsikirjoitus käy läpi monta eri vaihetta ennen kuin se löytää lopullisen muotonsa. Wyattin (2010, 22) mukaan käsikirjoitusprosessin ensimmäisessä vaiheessa tehdään *treatment*, jossa kerrotaan tapahtumat, teemat ja tarinan kulku melko tiiviisti. *Treatmentia* käytetään esimerkiksi silloin, kun ideaa halutaan tarjota eteenpäin jollekin ulkopuoliselle taholle. *Treatmentin* jälkeen hahmotellaan tarinan pääpiirteet, kuten sen lähtökohta, juonen pääkohdat sekä tärkeimmät tapahtumat. Näiden kahden vaiheen pohjalta tehdään hahmotelmia käsikirjoituksesta ja muotoillaan se käsikirjoitusmuotoon. (Mp.)

Kuten luvussa 3.1 mainitsin, ennen PolaroidManin lopullista käsikirjoitusta teimme muutamia käsikirjoituksia muista, vastaavanlaisista ideoista. Nämä eivät olleet turhia, koska niitä tehdessä ja miettiessä kehittyi niin idea kuin myös käsikirjoittaminen. Täytyy kuitenkin sanoa, ettei ideointi eikä käsikirjoittaminenkaan ole koskaan olleet vahvuksiani.

On olemassa useita käsikirjoitusohjelmia, joilla saa tehtyä käsikirjoituksesta oikean näköisen. PolaroidManin käsikirjoituksen muotoiluun käytin ilmaista internetistä ladattavaa Celtx-nimistä käsikirjoitusohjelmaa. Tein pari eri versiota suoraan käsikirjoitusmuotoon asti. Tarinan kulun ja keston hahmottamisen kannalta oli helpompaa kirjoittaa puutteellisetkin ideat suoraan käsikirjoitusohjelmaa käyttäen.

Tekemäni käsikirjoituksen ensimmäiset versiot olivat kestoiltaan hiukan lopullista pidempiä, vaikkakin päätarinaltaan samanlaisia. Käsikirjoituksen viimeisessä versiossa karsin kaikki turhat kohdat pois (liite 1). Aluksi tosin olin suunnitellut, että mies olisi useammin kuin kahdesti ollut ottamassa valokuvaa, mutta pohdittuani asiaa tarinan kannalta tulin siihen lopputulokseen, että tarinan pääidea tulee esille jo näillä kahdella valokuvan ottamisella.

Animaatioissa, kuten muissakin tuotannoissa, tehdään kuvakäsikirjoitus. Joissain tapauksissa kuvakäsikirjoitus jopa syrjäyttää käsikirjoituksen, koska kuvakäsikirjoituksen myötä tarinan visuaalinen puoli tulee helpommin hahmotettavaksi. (Withrow 2009, 16.) Sen sijaan Patmoren (2003, 24) mukaan käsikirjoitusta ja kuvakäsikirjoitusta ei pitäisi missään nimessä erottaa toisistaan. Nämä kaksi muodostavat kokonaisu-

den: käsikirjoitus kertoo tarinan sanoilla ja kuvakäsikirjoitus kertoo tarinan kuvilla. Tuntuu vaikealta alkaa suoraan tehdä ideasta kuvakäsikirjoitusta, mutta oppimistyyliään selkeästi visuaalisille henkilöille se voi olla helpompi ja mielisempi työskentelytapa.

PolaroidManissa tein kuvakäsikirjoituksen (liite 2) käsikirjoituksen pohjalta. Kuvakäsikirjoitukseen tulee hahmotella kuvin sekä mahdollisesti sanoin muun muassa kuvakoot, kuvakulmat ja kaikki tapahtumat. Kaikki kuvat ja kohtaukset tulee numeroida järkevästi, että on helppo seurata mitkä kuvat kuuluvat mihinkin kohtaukseen. Kuvakäsikirjoitukseen voidaan merkitä myös, kuvataanko kohta sisällä vai ulkona. Animaatioissa sitä ei kuitenkaan tarvitse merkitä, koska animaatio tehdään tietokoneella tai pienissä lavasteissa. Hyvä kuvakäsikirjoitus helpottaa koko työryhmän työskentelyä tuotantovaiheessa. (Eskelinen 2008, 31.) PolaroidManin tuotantovaihe oli jaettu kahteen, kuitenkin yhteenkuuluvaan osaan: aluksi Tervo valmisteli graafiset elementit, minkä jälkeen minä aloitin niiden animoinnin. Minun tuotantovaiheessani ei ollut muuta työryhmää kuin vain minä itse, joten oli tärkeintä, että ainakin itse tiesin, mitä kuvakäsikirjoituksellani tarkoitin.

Tiesin kuvakäsikirjoitusta tehdessäni, että kaikki kuvat eivät välttämättä pysy loppuun asti samanlaisina. Pyrin kuitenkin sitä tehdessäni käyttämään riittävän laajasti eri kuvakokoja sekä kuvakulmia, jotta tarinan seuraaminen olisi mielenkiintoisempaa. Vuonna 2010 seminaarityöni produktiivinen työ käsitti mediakilpailu MediaModon markkinointitrailerit ja internetsivujen animaatiovideot. Niissä en vaihdellut juuri ollenkaan kuvakokoja. Siitä oppineena pyrin PolaroidManin kuvakerronnan suunnittelussa sekä animoinnissa käyttämään rohkeammin eri kuvakokoja. Eri kuvakoot ja -kulmat vaikuttavat tarinan seurattavuuteen, mutta myös siihen, mitä halutaan kertoa ja kuinka lähelle päähenkilöä päästään. Esimerkiksi lähikuva kertoo tarkemmin päähenkilön tuntemuksista, kun taas laajassa kuvassa ympäristö on isommassa roolissa. Eri kuvakokoja ja -kulmia kannattaa käyttää harkiten ja tarinan kannalta hyödyllisimmin. (Wyatt 2010, 106.)

Kuten Keränen ym. (2005, 189) mainitsevat kirjassaan, elokuva- ja animaatiotuotannoissa on käytössä yleisesti tunnettu kahdeksan kuvakoon mittasarja, jolla määritetään vakiintuneet kuvakoot (liite 3). PolaroidManissa pyrin käyttämään näitä melko laajas-

ti, mutta aina tarkoituksenmukaisesti. Esimerkiksi lähikuvia päähenkilöstä käytin niissä tilanteissa, joissa hänen reaktionsa olivat pääosassa (kuva 3).



Kuva 3. Lähikuva PolaroidMan-lyhytelokuvan päähenkilöstä.

Käsikirjoituksen ja kuvakäsikirjoituksen lisäksi tein videohahmotelman lyhytelokuvan kestosta. Patmore (2003, 26) kutsuu tätä vaihetta englanniksi nimellä *animatics* tai *show reel*. Itse käytän jatkossa nimitystä animatics. Patmoren (2003, 26) mukaan tässä on yksinkertaisuudessaan kyse siitä, että kuvakäsikirjoituksen kuvat siirretään esimerkiksi leikkaus- tai animaatio-ohjelman aikajanalla oikeaan järjestykseen ja määritetään joka kuvalle sopiva kesto. Usein tähän versioon liitetään myös alustavia ääniä, mutta PolaroidManin tapauksessa en tehnyt niin. Animatics auttaa koko tarinan keston hahmottamisessa sekä hahmottamaan miten hyvin tai huonosti suunnitellut kuvat toimivat peräkkäin.

Joissain isoissa animaatioyrityksissä, kuten Pixarissa, animatics tehdään niin viimeistellysti, että se on ulkonäöltään verrattavissa esimerkiksi johonkin nykyaikaiseen tietokonepeliin. Animaticsit voivat siis olla hyvinkin yksinkertaisia ja karuja tai ne voivat näyttää jo pitkälle viedyiltä animaatioilta. (Withrow 2009, 16.) PolaroidManin animatics on hyvin yksinkertainen. Siirsin kuvakäsikirjoituksen kuvat suoraan After Effects-ohjelmaan, jossa säädin joka kuvalle mielestäni sopivat kestot. Tämä vaihe paljasti minulle sen, että lyhytelokuvaan täytyy lisätä lähikuvia päähenkilöstä, jottei hän jäisi liian kaukaiseksi katsojalle. PolaroidManin animatics oli kestoltaan 1.52 minuuttia, eli reilun minuutin lyhyempi kuin lopullinen versio. Animointivaiheessa huomasin, että jotkin kuvat vaativat paljon enemmän aikaa kuin mitä olin alun perin suunnitellut. Huomasin myös, että koko lyhytelokuvan rytmiä täytyy hidastaa, mutta tätä esittelen tarkemmin luvuissa 4.1 ja 4.2.

3.3 Esituotantovaiheen tärkeys

Esituotantovaihe on äärimmäisen tärkeä työvaihe, oli kyseessä kokopitkä elokuva tai animaatiolyhytelokuva. Esituotantovaiheen tarkoitus on rakentaa vankka perusta koko animaatiolle. Laajalla ja tarkalla ennakkosuunnittelulla varmistetaan siitä, että animaatio on toteutettavissa parhaalla mahdollisella tavalla niin tarinankerronnan etenemisen kuin hahmosuunnittelun kannalta. (Wyatt 2010, 14.)

Eskelisen (2008, 28) mukaan ideointivaihe ja niin ikään esituotantovaihe ovat tärkeässä roolissa animaatioiden tekemisessä. Huolellisesti toteutettuna animaation valmistaminen esituotannosta jälkituotantoon on kaiken kaikkiaan hyvin pitkä ja työntäyteinen prosessi.

En ole täysin tyytyväinen meidän esituotantovaiheeseemme. Vaikka keksimme mielestämme hyvän idean, joka saatiin myös hyvään käsikirjoitus- sekä kuvakäsikirjoitusmuotoon, olisin toivonut, että olisimme aikataulutaneet esituotantovaiheen paremmin. Toisaalta myös koko tuotannon aikataulutaminen olisi pitänyt tehdä paremmin ja huolellisemmin. Kuten Wyatt (2010, 14) toteaa, useat lupaavatkin tuotannot voivat mennä pieleen, jos niiden suunnitteluun ei ole panostettu tarpeeksi.

Jokaisessa tuotannossa on kuitenkin aina joitain asioita, isoja tai pieniä, jotka voitaisiin tehdä paremmin ja huolellisemmin. Verrattuna mihin tahansa muuhun opiskelujen aikaiseen tuotantoon, jossa olen ollut mukana, tämän lyhytelokuvan esituotantovaihe oli selvästi parhaiten toteutettu. Näin jälkikäteen on helppo puuttua niihin epäkohtiin, joita oli esituotantovaiheen aikana. Enkä voi kuitenkaan sanoa olevani täysin pettynyt esituotantovaiheeseemme, koska etenkin animointivaiheessa huomasin, kuinka paljon hyötyä ja apua minulle oli huolellisesti tehdystä kuvakäsikirjoituksesta. Lukuun ottamatta muutamaa lisättyä lähikuvaa, noudatin melko tarkasti kuvakäsikirjoitusta.

Wyattin (2010, 14) mukaan esituotantovaihe on tärkeä kahdesta syystä. Ensimmäinen syy on se, että varmistuttaisiin siitä, onko se, mitä ollaan animoimassa, oikeasti toteutettavissa niin tarinankerronnan kuin hahmojensa puolesta. Toinen syy on se, että ollaan täysin varmoja siitä, että animaatio on varmasti hyvin suunniteltu ja todettu toteutettavissa olevaksi.

PolaroidManin esituotantovaiheesta tuotantovaiheeseen siirryttäessä olin varma, että PolaroidMan valmistuu vielä joskus. Olin kuitenkin epävarma siitä, olenko tyytyväinen lopulliseen työhön, koska minulla oli epäilyksiä animoinnin suhteen. En ollut aiemmin tehnyt mitään tämän tyyppistä tai näin laajaa animaatiotuotantoa, ja jännitin oman osaamiseni riittämisen puolesta. Toisaalta oli tuotanto mikä tahansa, tuotantovaiheeseen siirtyminen on aina jännittävä vaihe.

4 TUOTANTOVAIHE

4.1 Animointi

PolaroidMan-lyhytelokuvan tuotannossa oli siis vain kaksi tekijää. Tämän vuoksi meillä molemmilla oli useampia rooleja kuin vain graafikko tai animaattori. Myös isommissa tuotannoissa animaattorin rooli käsittää muutakin kuin vain animointia, se edellyttää tietämystä myös esimerkiksi kuvauksesta. PolaroidManin kuvakäsikirjoituksen suunnittelussa ja animoinnissa täytyikin pohtia muun muassa kuvakulmia ja -kokoja, kameran liikkeitä sekä leikkauskohtia.

Animaattorin täytyy animoidessaan pystyä siirtymään niin ohjaajan, kuvaajan kuin näyttelijänkin tehtäviin. Esimerkiksi kävelyä animoitaessa on helpointa, jos animaattori itse kokeilee kävellä tavalla, jonka haluaisi animoida. Tällöin liikkeet tunnistaa paremmin ja on helpompaa siirtää nämä liikkeet animoitavalle hahmolle. (Wyatt 2010, 86.) Tämä pätee muihinkin hahmon liikkeiden animoimiseen: animaattorin täytyy tietää, miten hahmo käyttäytyy turhautuneena tai iloisena. Parhaiten nämä asiat selviävät, jos liikkeitä kokeilee itse esimerkiksi peilin edessä.

PolaroidMan-lyhytelokuvan animoimiseen käytin After Effects -ohjelmaa. Kyseisen ohjelman valinta oli järkevin vaihtoehto, koska se on minulle tutuin animoinnissa käytettävä ohjelma. Halusin myös kehittää osaamistani tämän ohjelman käytössä. Elli Tervo teki hahmot ja taustat Adoben Illustrator-ohjelmalla, joten tästäkin syystä animointiohjelman valinta oli looginen, koska Illustrator ja After Effects toimivat luontevasti yhdessä.

After Effects -ohjelma suunniteltiin alun perin erikoistehosteohjelmaksi, mutta myöhemmin huomattiin, että sitä voidaan käyttää myös muihin tarkoituksiin. After Effects -ohjelman kehitti vuonna 1992 CoSA (The Company of Science and Art). Vuodesta

1995 lähtien After Effects on ollut Adoben omistuksessa ja osana sen laajaa tuoteperhettä. After Effects on yksi johtavista animaatio- ja erikoistehosteohjelmista. (Taylor 2001, IX.)

Meyer ja Meyer (2007, IX) sanovat, että After Effects-ohjelman myötä erilaisten erikoistehosteiden tekeminen on muuttunut halvemmaksi ja helpommaksi. After Effects mahdollistaa sen, että yksi henkilö voi tehdä näyttäviä ja realistisia visuaalisia erikoistehosteita omalla tietokoneellaan.

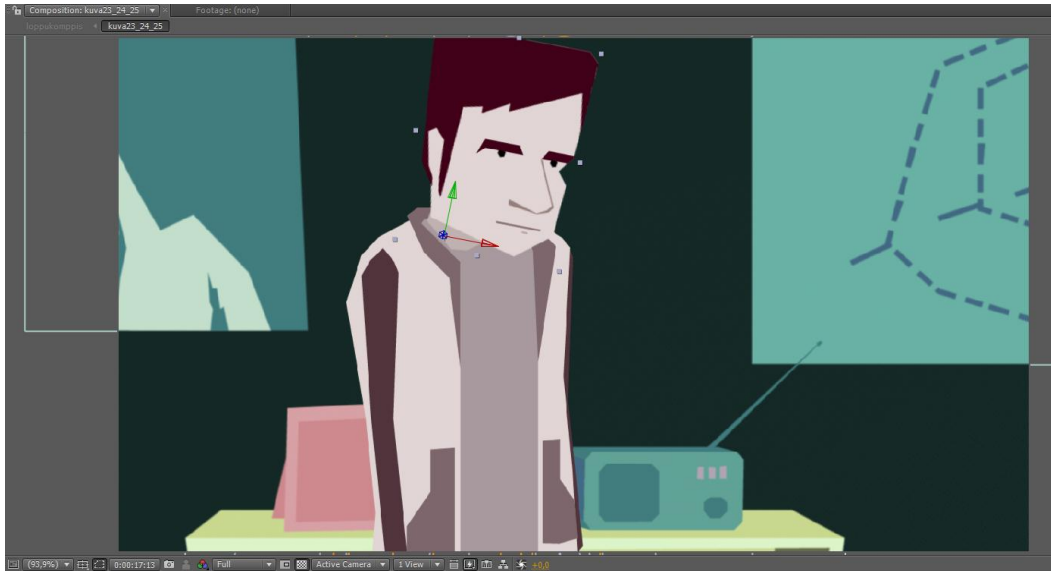
PolaroidManin animoinnin aloitin loppukesästä 2011. Alun perin olin suunnitellut, että pääsisin aloittamaan animointia jo alkukevään aikana. Aloittaminen kuitenkin siirtyi suunniteltua myöhempään ajankohtaan, johtuen muun muassa siitä, että aloitin loppukeväällä muut työt, sekä siitä, että Tervo työsti hahmoa ja taustoja vielä alkukesän aikana. Halusin aloittaa animoinnin vasta, kun kaikki graafiset materiaalit olivat valmiit ja viimeistellyt, koska halusin olla täysin varma siitä, että animoitavat materiaalit olivat lopullisessa muodossaan. Jos kesken animoinnin materiaaleihin olisi tullut vielä muutoksia, pahimmassa tapauksessa siihen mennessä tekemäni työ olisi ollut turhaa.

Animoinnin apuna käytin koko ajan aiemmin tekemääni kuvakäsikirjoitusta. Sen lisäksi Tervo teki minulle oman versionsa kuvakäsikirjoituksesta, johon hän oli merkinnyt, mitkä Illustrator-tiedostot ovat tarkoitettu mihinkin kuvaan ja kohtaukseen. Tämä helpotti työskentelyäni erittäin paljon, etenkin animoinnin alkuvaiheessa. Tervon tekemät materiaalit olivat lähes heti käyttövalmiita animoitavaksi. Joissain tiedostoissa minun piti hiukan uudelleen järjestellä ja yhdistellä hahmon tai taustojen osia, jotta ne olisivat järkevämmiin After Effects -ohjelmaan tuotavissa ja animoitavissa.

Illustrator-ohjelmasta voidaan tuoda materiaaleja After Effectsiin joko yksittäisinä layereinä tai kokonaisina tiedostoina. Layereittäin tuotuna voidaan valita yksittäinen tietty layeri Illustrator-tiedostosta, joka voi sisältää esimerkiksi hahmon vasemman jalan. Jos tuodaan kokonaisia Illustrator-tiedostoja, niin silloin After Effects tuo materiaalit ohjelmaan kansion sisällä, jonka sisältä löytyvät kaikki kyseissä Illustrator-tiedostossa olevat layerit. Suomeksi termillä layer tarkoitetaan tasoa tai kerrosta (Kainulainen 2006, 40). Aion käyttää tekstissäni nimitystä layer.

Saatuani haluamani tiedostot hahmosta ja taustoista tuotua After Effectsiin, aloitin animointivaiheen asettamalla layerit timelinelle eli aikajanelle (liite 4, sininen viiva).

Tämän jälkeen asettelin hahmon osat (kädet, jalat, pään, kameran jne.) omille paikoilleen suhteessa hahmoon. Osien asettelun yhteydessä täytyi myös siirtää hahmon osien ankkuripisteet oikeille paikoille. Ankkuripiste, *Anchor Point*, on kohta, jolla määritetään esimerkiksi pään kiinnityskohta (kuva 4). Hahmon pään ankkuripisteen tulee olla kaulan alaosan kohdalla, jolloin pää liikkuu oikeasta kohdasta suhteessa vartaloon.



Kuva 4. Hahmon pään Anchor Point -piste

Useiden layereiden kanssa samassa kompositiossa työskentely on melko haastavaa, ja siinä voi helposti sekoittaa layerit keskenään. Monien layereiden kanssa työskentelyä helpotti se, että jaoin timelinella olevat layerit väreittäin omiin luokkiinsa. Esimerkiksi hahmon layerit olivat oransseja ja taustan layerit olivat ruskeita tai sinisiä. Hahmossa saattoi olla 20 eri layeriä, joita täytyi liikuttaa samanaikaisesti. Tämä olisi ollut hermo- ja raastavaa, jos jokaista layeriä olisi pitänyt animoida yksitellen. After Effectsissä on tähän kuitenkin suhteellisen yksinkertainen ratkaisu. After Effectsissä on mahdollista linkittää layeriä toisiinsa. Tähän viitataan englanninkielisellä *parenting*-käsitteellä. Hahmon jalat, kädet, polaroidkameran ja pään voi linkittää hahmon vartaloon. Tällöin vartalo toimii muiden osien ”vanhempana”, ja sitä liikuttaessa muut osat seuraavat mukana. Jalkoja ja muita osia voi tämän linkittämisen jälkeenkin animoida, eikä niiden osien animointi vaikuta muihin layereihin. Layereiden ”vanhemmaksi” kannattaa valita jokin sellainen hahmon osa, jota ei ole tarve itsenäisesti animoida. (Taylor 2001, 187.)

Jos After Effectsissä animoidaan kaksiulotteisesti, silloin layereiden järjestys timelinella määrittää sen, mikä layeri näkyy päällimmäisenä. Minun ei tarvinnut miettiä

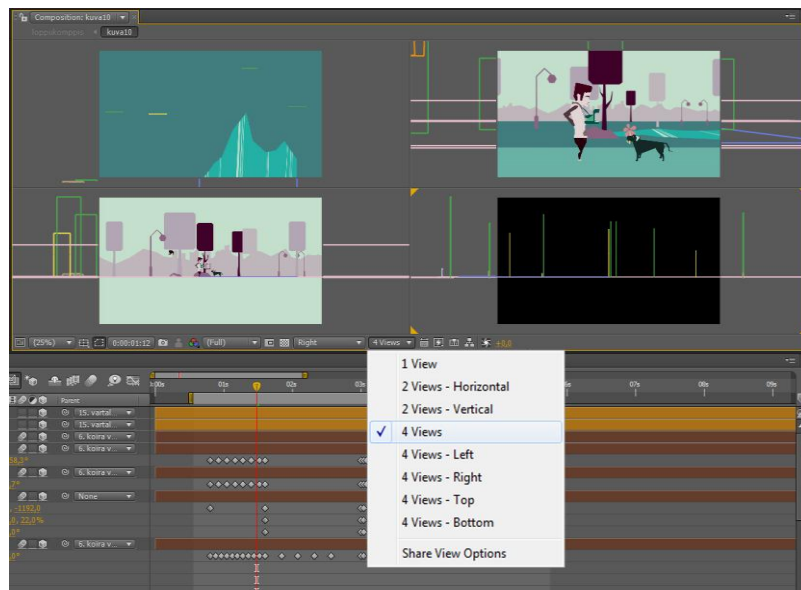
layereiden järjestystä, koska animoin kolmiulotteisesti. After Effects ei mahdollista esimerkiksi hahmon 3D-mallintamista, mutta sillä on mahdollista animoida kolmessa ulottuvuudessa. Minulle oli alusta asti selvää, että halusin käyttää 3D-layerointia, koska silloin After Effectsissä on mahdollista lisätä sekä kameroita että valoja. 3D-layerointi tuo haasteensa, mutta siinä on kuitenkin enemmän hyötyjä, koska se tuo mukanaan esimerkiksi syväterävyyden hallinnan mahdollisuuden, jota käytin hyväkseni animoidessani PolaroidMania. 3D-layeroinnissa layerit sijoitetaan omille paikoilleen sen mukaan, kuinka kaukana niiden halutaan olevan kamerasta (liite 5, vihreä viiva).

Animoin kohtauksia satunnaisessa järjestyksessä, koska en halunnut mahdollisen kehityksen näkyvän valmiissa lyhytelokuvassa lineaarisesti alkukohtauksista loppukohtauksiin. Halusin aloittaa animoimisen kohtauksesta kaksi, jossa hahmo kävelee puis-tossa. Kävelyn takia ajattelin, että siihen kohtaukseen menee paljon aikaa, koska halusin animoida hahmon kävelyn käyttämällä minulle aiemmin tuntematonta Puppet Tool -työkalua. Puppet Tool -työkalu on yksi After Effectsin työkaluista, jolla voidaan taivutella esimerkiksi hahmon jalkoja. Puppet Tool toimii siten, että kohtiin, jotka halutaan lukita tai joista halutaan hahmoa liikuttaa, laitetaan ”nastoja”. (Meyer – Meyer 2010, 586.) Kävelyosuudessa asetin nastat kohtiin, jotka vaikuttavat hahmon kävelemiseen, eli varpaisiin, nilkkoihin, polviin sekä lantiolle. Tehtyäni ensimmäisen testi-kävelyn hahmolle huomasin, että Puppet Toolia ei voi käyttää suoraan After Effectsin kompositioikkunassa, vaan täytyy valita haluttu layer, johon Puppet Toolia halutaan käyttää ja asettaa nastat paikoilleen layer-ikkunassa (liite 6, keltainen viiva). Hahmon kävelystä tein muutamia versioita ennen kuin olin tyytyväinen lopputulokseen. Wyatt (2010, 86) toteaaakin, että kävelyn animoiminen on yksi vaikeimmista animoitavista asioista. Kävelyn animoinnissa minulla oli apuna Whitakerin ja Halasin kirjoittaman kirjan vuoden 2009 painos *Timing for Animation*.

Animoinnissa etenin kohtaus ja kuva kerrallaan. Minulla oli joka kohtaukselle oma After Effects-projektitiedosto, ja näissä tiedostoissa joka kuvalle oli omat kansionsa ja kompositionsa (liite 4, oranssi viiva). Oli välttämätöntä jakaa lyhytelokuvan animointi kohtauksiin ja vielä kohtausten sisällä kuviin, koska kaiken animoiminen samassa After Effects -projektitiedostossa olisi jo vaikuttanut tietokoneen toimimisnopeuteen. Myös layereitä olisi ollut niin paljon, että niiden hallinta olisi ollut yksinkertaisesti mahdotonta. Jo nyt kohtauksiin ja kuviin jaettuna, yhdessä kuvassa saattoi olla jopa 60

layeriä. Kaikissa kuvissa ei tietenkään ollut näin monta layeriä, eikä muutenkaan aivan kaikkia layeriä tarvinnut animoida. Kaikissa kuvissa taustat olivat, paria poikkeusta lukuun ottamatta, täysin paikallaan. Ne täytyi kuitenkin asetella paikoilleen kolmessa ulottuvuudessa, jotka ovat x, y ja z.

Taustojen asettelu 3D-maailmaan olikin yksi haastavimmista ja aikavievimmistä tehtävistä. Alussa minun oli hankalaa hahmottaa, mihin kohtaan minun tuli asetella esimerkiksi kuvan taustalle tuleva layeri. Pienen harjoittelun ja kokeilun kautta opin hyödyntämään After Effectsin kompositioikkunan 4 Views -vaihtoehtoa (kuva 5).



Kuva 5. After Effectsin 4 Views -näkömä.

Tämä näkömä auttoi hahmottamaan, mihin kohtiin layerit piti asettaa, jotta ne olisivat oikeassa kohdassa suhteessa muuhun rakennettuun maailmaan. Käytin kuvakäsikirjoitusta apuna hahmottamaan sitä, miltä kuvan suurin piirtein tulisi näyttää.

Saatuani taustat aseteltua paikoilleen, lisäsin kameran työstämäni kompositioon. Hahmottelin kameran liikerataa ennen hahmon animoimista, siihen käytin apunani kuvakäsikirjoitusta. Katsoin kuvakäsikirjoituksesta kuvakoon sekä kuvakulman, joiden perusteella animoin kameran liikkeitä. En tehnyt kuitenkaan tarkkoja lopullisia liikkeitä, vaan alustavat liikkeitä. Hahmon animoinnin aloitin myös isoista liikkeistä. Jos hahmon oli tarkoitus kävellä kuvaan vasemmalta oikealle, niin animoin ensin hahmon liikkumaan vasemmalta oikealle ilman kävelysyhtiä tai muita yksityiskohtia. Tämän tehtyäni tarkistin, onko liikkeen ajoitus ja kesto sopivassa suhteessa kuvan tahtumiin. Jos olisin edennyt kuvan alusta loppuun animoimalla kaikki pienimmätkin

yksityiskohdat, ja jos vasta kuvan valmistuttua olisin huomannut, että tapahtumat tai ajoitus ei toimi ollenkaan, niin olisin tehnyt monta tuntia turhaa työtä.

Animoidessani huomasin, että suunniteltujen lähikuvien määrä kasvoi ja lisäinkin joitain lähikuvia, joita ei ollut merkitty kuvakäsikirjoitukseen. Ensimmäiseen kohtaukseen, jossa hahmo löytää pahvilaatikosta kameran, lisäsin lähikuvan, jotta hahmon reaktio kameran löytämisestä saadaan paremmin ja merkitsevämmin näkyviin. Myös puistokohtaukseen, jossa hahmo näkee kukan ja on kyykistymässä ottamaan valokuvaa, halusin lisätä lähikuvan hahmosta. Tämän halusin lisätä osittain siksi, että lähikuvan käyttö helpotti siirtymistä laajasta kävelykuvasta tiukempaan valokuvanottamiskuvaan. Ilman lähikuvaa näiden kahden kuvan välillä, olisi kyykistyminen pitänyt animoida ja se olisi ollut, ei ainoastaan teknisesti vaikeaa, mutta se olisi myös mielestäni vaikuttanut heikentävästi kohtauksen sulavuuteen.

Ennen kuin tein yksityiskohtia animaatioon, tein raakaversiion lyhytelokuvasta. Se oli tavallaan PolaroidManin toinen, kehitellympi, animatics. Sen tarkoitus oli auttaa hahmottamaan, että toimivatko kuvat peräkkäin ja ovatko kuvien kestot sopivat. Raakaversiosta on myös kätevää katsoa, mitä kaikkia yksityiskohtia pitää lisätä tai mitä siinä jo olevista yksityiskohdista täytyy muokata. Oloni oli äärimmäisen huojentunut, kun raakaversio valmistui. Oli helpottavaa huomata, että on ainakin jonkinlainen kokonaisuus olemassa PolaroidMan-lyhytelokuvasta. Tuntui myös hyvältä nähdä käsi- ja kuvakäsikirjoitus yhtenäisenä ja liikkuvana tarinana.

Ensimmäisen raakaversiion jälkeen listasin ylös asioita, joita minun pitää vielä animoida ja hioa. Näin toimin useita kertoja: katsoin animaation kokonaisuudessaan alusta loppuun, tein siihen korjauksia ja joitain lisäyksiä, tämän jälkeen katsoin animaation jälleen kokonaisuudessaan. Pikkuhiljaa useamman läpikatsomisen jälkeen animaatio alkoi löytää oman lopullisen runkonsa ja muotonsa, ja pystyin siirtymään jälkituotantovaiheeseen. Jälkituotantovaiheessa viimeistelin esimerkiksi hahmon ilmeitä ja muita pieniä liikkeitä. Niistä viimeistelyistä, ja myös valojen ja efektien suunnittelusta ja animaatioon lisäämisestä, kerron tarkemmin luvussa 5.2, joka käsittelee animaation viimeistelyä.

4.2 Animoinnin vaikutus tarinankerrontaan

Animaatiota tehdessä tulisi pyrkiä siihen, että on hyvä tarina. Mutta kerronnan tulisi olla vielä tarinaa parempaa. Tarkoitus on, että katsojat unohtaisivat katsovansa jotain tietokoneella digitaalisesti tuotettua ja kiinnostuisivat näkemästään tarinasta. Yksi isoimmista animaation hyödyistä tarinankerronnassa on asioiden hallinta. Hahmot ja elementit toimivat siten, miten animaattori haluaa niiden toimivan. Animaatiota tehdessä ei tule ongelmia kiukkuisten tai vaativien näyttelijöiden kanssa. (Patmore 2003, 14.) Ei tarvitse ottaa uusintaottoja, vaan animaattori ohjaajana saa luotua juuri oikeanlaiset ja halutut liikkeet ja ilmeet. Kääntöpuolena tässä on kuitenkin se, että ei synny vuorovaikutusta näyttelijöiden kanssa.

Tyyli, jolla animoidaan, vaikuttaa tarinankerrontaan. Halusimme alusti asti Tervon kanssa pitää animaatiotyylin melko yksinkertaisena ja pelkistettynä. Jos PolaroidMan-lyhytelokuva olisi animoitu nopeatempoisesti, isoliikkeisesti tai isoeleisesti, niin myös tarinan vaikutelma ja sävy olisi ollut aivan toisenlainen. Mielestäni isoliikkeisyys ja -eleisyys tuovat koomisia vivahteita animaatioon. En halunnut animoida PolaroidMania isosti ja monivivahteisesti, koska halusin animoinnin tukevan tarinan rauhallista ja maltillista etenemistä. Joissain kohdissa, kuten viimeisen valokuvan pilalle menemisessä, halusin selkeämmillä liikkeillä korostaa hahmon turhautumista valokuvan epäonnistumiseen. Loppukohtauksessa, jossa hahmo huomaa lattialle heittäneistään kuvista muodostuvan rakkaansa muotokuvan, halusin hitailla liikkeillä korostaa lattialle muodostuvan kuvan merkitystä hahmolle. Tässä viimeisessä kuvassa halusin myös, että katsojilla on tilaa reagoida näkemäänsä kuvaan.

Aiemmin luvussa 4.1 mainitsin lähikuvien merkityksen hahmon reaktioiden kertomisessa. Wyatt (2010, 76) mainitsee, että katsojien tulee pystyä samaistumaan ja välittämään hahmoista. Tähän voi vaikuttaa näyttämällä, että hahmot tuntevat ja reagoivat asioihin, aivan kuten ihmisetkin tekevät oikeassa elämässä. Esimerkiksi lähikuvassa, jossa hahmo on kyykistymässä ottamaan valokuvaa kukasta, on huomattavissa, että hahmo reagoi näkemäänsä kukkaan. Ilman tuota kuvaa, katsojat eivät tietäisi, mitä hahmo tuolla hetkellä niin sanotusti ajattelee. PolaroidMan-lyhytelokuvassa lähikuvia on käytetty näyttämään päähenkilön tunteita.

PolaroidMan-lyhytelokuvassa olisin tosin voinut animoida hahmoa reagoimaan tapahtumiin vielä vahvemmin. Kuten Wyatt (2010, 76) muiden joukossa mainitsee, liioitte-

lu on hyvä keino korostaa tunteita ja reaktioita. Aivan kuten olen aiemminkin maininnut, ehkä hiukan mustavalkoisesti ajattelin, että tarinan tunnelmaan ei sovi liialliset liikkeet tai eleet. Tähänkin olisi varmasti löytynyt ajan kanssa jokin kompromissi.

Lisätessäni ääniä animaatioon, huomasin joidenkin kuvien kaipaavan päähenkilöltä vahvempia ja selkeämpiä ilmeitä, jotta tarinan ydin ja päähenkilön tuntemukset tulisivat paremmin esille. Tämän kautta huomasin, että animointia ei voi tehdä täysin valmiiksi, ennen kuin on suunnitellut ja kokeillut siihen tulevaa äänimaailmaa. Äänimaailman suunnittelemisesta, toteutuksesta ja sen tarinaan vaikuttamisesta kerron seuraavassa luvussa.

5 JÄLKITUOTANTOVAIHE

5.1 Äänimaailma

PolaroidManin äänimaailman suunnittelun aloitin vasta, kun olin saanut animoinnin viimeistelyjä vaille valmiiksi. Ennen jälkituotantovaihetta olin ainoastaan hyvin pinta-puolisesti miettinyt, millaisessa äänimaailmassa tarinamme voisi tapahtua. Äänien suunnittelu ei ole minulle entuudestaan tuttua, joten kyseessä oli siltäkin kannalta haastava vaihe tuotannossa. Animaatio oli animointivaiheessa löytänyt tietynlaisen rytmin, ja halusin myös äänien tukevan tätä.

Aloitin suunnittelun etsimällä loppukohtauksen tyyliin sopivaa hempeää ja koskettavaa musiikkia. Musiikkia etsin Universal Publishing Production Music -sivustolta, johon koulullamme on käyttäjätunnukset. Sivustolta saa ladata musiikkia kouluprojekteihin. Kyseiseltä sivustolta latsin muutamia eri kappaleita, jotka toin Adoben Soundbooth-ääniohjelmaan. Tähän ohjelmaan toin myös viimeisimmän version animaatiosta ja kokeilin, miten se toimii eri kappaleiden kanssa. Halusin animaation loppukohtaukseen juuri tietynlaisen musiikin. Halusin sen olevan rauhallinen, hiukan surullinen ja myös koskettava. Näiden lisäksi halusin, että kappaleen tunnelma muuttuu loppua kohden iloisemmaksi. Mielestäni onnistuin löytämään kappaleen, joka täyttää nämä edellä mainitut kriteerit.

En kuitenkaan halunnut, että animaatioissa on vain tämä yksi kappale alusta loppuun. Ajattelin, että animaation alku ei vaadi rauhallista ja koskettavaa taustamusiikkia, vaan aina loppukohtaukseen asti taustamusiikki voi olla aivan erityylistä. Tähän tar-

koitukseen onnistuin löytämään nopeampitempoisen ja kiinnostavalla tavalla rytmikkään musiikin, joka mielestäni sopii hyvin animaation rytmiin. Musiikin rytmikkyys vaikutti myös siihen, miten ja millaisilla äänillä halusin muun äänimaailman rakentaa.

Besen (2008, 104) sanoo, että musiikin rooli animaatioissa on melko suuri. Sillä määrittellään animaation tunnelma ja sillä voidaan myös kertoa tarinan henkilöistä. PolaroidManissa on hyvin rytmikästä ja teknisen kuuloista musiikkia sekä rauhallista ja hidastempoista musiikkia. Kuten Besen (mp.) toteaa, niin musiikkivalinnoissa tulee olla tarkkana. Animaation tunnelman on sovittava musiikin tunnelmaan. Olen hiukan epävarma siitä, sopivatko valitsemani kappaleet täydellisesti toisiinsa. Mietin pitkään, onko kappaleiden välillä liian suuri tyylillinen ero. Tulin kuitenkin siihen lopputulokseen, että kappaleet toimivat riittävän hyvin yhdessä. Kappaleiden tyylillistä eroa tasoitin hiukan sillä, että myös lopputekstien aikana soi animaation alussa ollut kappale.

Löydettyäni animaatioon sopivat kappaleet, aloin suunnitella muita ääniä. Katsoin animaation usean kerran alusta loppuun ja kirjasin ylös kaikki mahdollisesti tarinasta kuuluvat äänet, kuten esimerkiksi kävelyt ja paperin rapinan. Tämän jälkeen äänitin tarvitsemiani ääniä. Päähenkilön polaroidkamerasta kuuluvat laukaisimen ja kuvan ulostulo äänet ovat autenttiset. Ne tallensimme yhdessä Tervon kanssa äänittämällä hänen polaroidkameransa ääniä. Kävelyäännet loin ensin omaa kävelyäni äänittämällä. Tässä haastavaa oli pystyä kävelemään samassa rytmissä kuin mies PolaroidManissa. Myöhemmin tässä luvussa kerron, miten lopulta toimin kävelyänten kanssa.

Äänimaailman suunnittelun ja toteutuksen alussa työskentelin, edelläkin mainitussa, Soundbooth-ohjelmassa. Kyseinen ohjelma ei kuitenkaan ole minulle kovin tuttu, joten hyvin pian päätin siirtyä rakentamaan PolaroidManin äänimaailmaa Adoben Premiere-leikkausohjelmaan. Tämä täysin siitä syystä, että Premiere on minulle ohjelmana tutumpi, ja tätä projektia varten minulla ei yksinkertaisesti ollut aikaa alkaa totuttelemaan Soundbooth-ohjelmaan. Premiere-ohjelmassa sain tottuneemmin aseteltua ääniä omille raidoilleen oikeisiin kohtiin. Premiere toimii kuitenkin hyvin yhteistyössä Soundbooth-ohjelman kanssa. Halutun äänitiedoston kopion voi Premierestä siirtää Soundboothiin, jossa sille voi tehdä haluttuja muutoksia. Nämä Soundboothissa tehtävät muutokset siirtyvät suoraan Premieressä olevaan äänitiedostoon. Premieressä asetelin, animaatiota apuna käyttäen, ääniraidat oikeille paikoille (kuva 6).



Kuva 6. Ääniraitoja Premiere-ohjelmassa.

Patmore (2003, 144–145) toteaa, että yksi animaatiotuotannon hankalimmista vaiheista, on äänien kanssa työskentely. Minun on helppo yhtyä tähän Patmoren toteamukseen. Vaikeinta eri äänistä rakentuvan äänimaailman toteuttamisessa oli niiden sopivien voimakkuuksien hallinta. Äänten kanssa työskentely ei ole minulle kovin tuttua, joten oli todella hankalaa saada ääniä oikeille voimakkuuksille suhteessa toisiinsa. Tämän pulman kanssa toimin muutaman kerran niin, että siirsin animaation äänien kanssa DVD:lle ja katsoin sen TV:stä. Tämä ei varmaan ole järkevin tapa ratkaista kyseistä pulmaa, mutta koin sen hyödylliseksi. En välttämättä kokenut tapaa äänten kannalta hyödylliseksi, mutta TV:stä katsottuna huomasin helpommin pienemmät, tietokoneella huomaamattomat puutteet animoinnissa.

Kuten aiemmin mainitsin, olin siis äänittänyt omaa kävelyäni, jota suunnittelin käyttäväni PolaroidManin kävelykohtauksissa. Kokeiltuani niiden toimivuutta ja sopivuutta huomasin, että oikeat kävelyäännet ovat liian suhisevia ja kahisevia PolaroidManiin. Animaation muusta äänimaailmasta oli nimittäin rakentumassa melko pelkistetty, rytmikäs ja selkeä. Halusin kuitenkin, että päähenkilön kävelystä kuuluu ääni, joten aloin kokeilla, miten saisin aikaiseksi haluamani selkeän ja puhtaan kävelyään. Kokeilin kävellä kotonani kengät jalassa, sitten vain sukat jalassa. Kumpikaan näistä ei kuulostanut siltä, mitä halusin. Työn lomassa naputin työpöytäni sormillani ja huomasin, että siitä lähtee sopivan selkeä ja puhdas ääni. Lopulta päätin äänittää päähenkilön kävelyt siten, että taputin kävelyrytmissä kädelläni asuntoni lattiaa. Tästä äänestä poistin taustahuminoita käyttäen Soundbooth-ohjelmaa ja asetin kävelyäännet paikoilleen. Lopputulos ei ehkä ole täysin sitä, mitä hain takaa, mutta huomattavasti pa-

rempi kuin aiemmat äänittämäni kävelyäänät. Itse äänittämieni äänien lisäksi latasin varmuuden vuoksi internetistä joitain ilmaisia ja käyttövapaita ääninäytteitä.

Minulla oli vaikeuksia saada joitain ääniä oikeille paikoilleen suhteessa animaatioon. Koin vaikeaksi arvioida, milloin ääni kuuluu, esimerkiksi kahvilakohtauksessa, jossa päähenkilö iskee kameran pöytään. En ole vieläkään aivan varma, ovatko kaikki äänet loogisilla paikoillaan, mutta ainakaan häiritsevästi mikään ääni ei tunnu olevan väärässä kohdassa. Yksi isoimmista ongelmista äänten paikoilleen saamisessa, oli miehen kävelyäänät puistokohtauksessa. Ensin laitoin kävelyäänät kuulumaan sen mukaan, miten mies animaatioissa oikeasti kävelee. Katsottuani, miltä se näyttää, huomasin, että olisi ehkä parempi asettaa kävelyäänät menemään samassa tahdissa taustalla kuuluvan musiikin kanssa. Kokeiltuani, miten äänet sopivat musiikin tahtiin laitettuna, huomasin, että kävelyääni menee ajoittain erittäin epäsynkronoidusti suhteessa miehen kävelysykliin. Minun oli siis keksittävä tähän jokin kompromissi, joten päätin tehdä niin, että asetin puistokohtauksen alussa kävelyäänät kuulumaan samassa suhteessa kävelysyklin kanssa, ja kohtauksen edetessä kävelyäänät menevät enemmän samassa tahdissa musiikin kanssa.

Kun olin lopulta saanut haluamani äänet laitettua paikoilleen, säädin vielä niiden voimakkuuksia, jotta ne olisivat kutakuinkin sopivassa suhteessa toisiinsa. Äänten voimakkuudet voivat toimia tehokeinoina, ja näin tein kahvilakohtauksen loppupuolella. Halusin alusta asti taustalla olleen musiikin voimistumisella korostaa miehen turhautumista kuvien pilalle menemiseen. Tämän tein yksinkertaisesti siten, että nostin musiikin tasoja lähestyttäessä kohtauksen loppua. Kokonaisuudessaan PolaroidManin äänimaailma on melko yksinkertainen ja selkeä, ja siitä on karsittu kaikki turha pois.

5.2 Animaation viimeistely

PolaroidManin viimeistelyn aloitin lisäämällä After Effectsissä valot kohtauksiin. En halunnut, että valot vaikuttavat layereiden väreihin, joten lisäsin valot siten, että ne eivät vaikuta layereihin, vaan tekevät vain varjot layereistä. Muutin varjojen läpinäkyvyyttä ja pehmensin niiden reunoja, jotta ne eivät olisi liian selvät, vaan sulautuisivat taustaan. Varjojen lisääminen ei ollut kovinkaan työlästä, koska layerit olivat valmiiksi aseteltuna 3D-maailmaan, ja ne olivat oikeassa suhteessa toisiinsa. Valojen luomia varjoja ei tarvinnut myöskään animoida, koska ne olivat niin sanotusti aitoja layereiden muodostamia varjoja.

Katsoin animaation useaan kertaan alusta loppuun, aivan kuten animointivaiheessa. Kirjoitin ylös asiat ja kohdat, joita halusin vielä hioa ja muokata. Näitä asioita olivat esimerkiksi ilmeiden sulavoittaminen, kahvikupista tulevan höyryn animointi ja pöydän heilahdus. Korjattuani haluamani kohdat, katsoin animaation uudestaan. Lopulta minun oli pakko päättää, että PolaroidMan on valmis. Olisin voinut jatkaa sen viimeistelemistä vaikka kuinka pitkään. Kysyessäni ulkopuolisilta mielipiteitä tekemiini muutoksiin, minulle selvisi, että korjaamani asiat ovat jo niin pieniä, että vain minä itse huomaan ne. Minusta tuntui myös siltä, että tekemäni pienet muutokset eivät enää parantaneet lopputulosta, vaan jopa huononsivat sitä.

Animaation lopullisen viimeistelyn aloitin yhdessä äänisuunnittelun kanssa. Halusin rakentaa alustavan äänimaailman, jonka pohjalta tutkin, että minkälaisia pieniä muutoksia tai lisäyksiä animointiin olisi hyvä lisätä. Äänimaailma vaikutti viimeisteltäviin kohtiin muun muassa siten, että joidenkin kuvien kestoja täytyi muuttaa. Esimerkiksi viimeistä kuvaa, jossa pilalle menneet valokuvat muodostavat naisen kuvan, täytyi pidentää. Ja myös siirtymistä viimeisestä kuvasta lopputeksteihin täytyi pidentää, jottei hyppäys pois tarinasta olisi liian suuri.

Myös Tervon tekemät alku- ja lopputekstit lisäsin animaatioon viimeistelyvaiheessa. Niiden kanssa sain ensimmäisen kerran paremman kuvan animaation kokonaiskestosta, ja siitä miltä se oikeasti tulee kokonaisuudessaan näyttämään. Aseteltuani alku- ja lopputekstit, laitoin After Effectsissä koko animaation päälle Photo Filter -efektin. Tämä muutti animaatiota hieman lämpimämmän sävyisemmäksi. Meillä oli aiemmin ollut Tervon kanssa puhetta, että animaation värimaailmaa voisi hiukan muuttaa keltaisen suuntaan. Tällä efektillä se hoitui helposti. Photo Filterin lisäksi, lisäsin koko animaatioon hiukan tummennetut kulmat. Olen jälkikäteen huomannut, että useissa TV-ohjelmissa ja mainoksissa käytetään myös tummennettuja kulmia. Tummemmat kulmat pehmentävät kuvaa ja tekevät siitä pyöreämmän oloisen. Tummennetut reunat sopivat mielestäni PolaroidManissa käytettäväksi, koska ne tekevät graafisesti hyvin selkeä värisestä animaatiomaailmasta hiukan pehmeämmän.

Lopulta PolaroidManin viimeistely oli valmis. Jäi asioita, joita olisin voinut vielä muuttaa, mutta paljon haluamiani muutoksia sain kuitenkin animaatioon tehtyä. PolaroidManin lopullinen kesto on noin 3 minuuttia ja 10 sekuntia. Tervo teki DVD:tä varten valikkokuvan, jonka minä toin Adoben Encore-ohjelmaan, jota käytetään

DVD:iden rakentamiseen. Valikon lisäksi toin Encoreen After Effectsistä exportamani valmiin animaation. Encoressa linkitin valikon ja animaation toisiinsa ja siirsin animaation DVD:lle. Valmiin PolaroidManin latsin myös YouTubeen, PolaroidManin omalle kanavalle.

5.3 Tulevaisuus ja levitys

Besen (2008, 224) toteaa, että animaatio ei ole valmis ennen kuin sen on esittänyt yleisölle. Animaation tekijät eivät voi täysin tietää, mitä ovat saaneet aikaiseksi, ennen kuin he näkevät yleisön reaktiot. Besen myös toteaa, että animaation parin ensiesityksen pitäisi ajatella olevan vielä osa tuotantoprosessia. Näin haluan myös itse ajatella. Yritämme saada PolaroidMan-lyhytelokuvaa näkymään mahdollisimman monilla eri foorumeilla, mutta ensiesityksien palautteen pohjalta haluan vielä tarvittaessa tehdä muutoksia animaatioon.

Haluaisin vielä jossain vaiheessa tehdä PolaroidManista myös joitain lisämateriaaleja. Olisi mielenkiintoista kokeilla tehdä esimerkiksi making of -materiaalia, joissa voisi olla pilalle menneitä kohtauksia ja näyttelijän haastattelu. Niiden tekeminen olisi melko työlästä, jotta niistä saisi tehtyä oikeasti aidon ja hauskan näköiset. Olen myös miettinyt, että olisi mielenkiintoista tehdä PolaroidManista jatko-osa. Se voisi olla joko juonellisesti jatkuva tai kokonaan uusi ja irrallinen tarina. Jatko-osa kuitenkin vaatisi taas paljon suunnittelua ja valmistelua, joten aivan heti en ole valmis aloittamaan uutta samanlaista projektia.

PolaroidMan-lyhytelokuva on siis DVD:llä, jonka kansilehdet Elli Tervo on suunnitellut ja toteuttanut. Animaatio on myös ladattu YouTube-videopalveluun, jossa lyhytelokuvaa varten on oma kanava. Tämä mahdollistaa sen, että voimme helposti molemmat Tervon kanssa käyttää PolaroidMania työnäytteenä. Oman YouTube-kanavan myötä myös mahdolliset lisämateriaalit saa kätevästi ladattua samaan paikkaan.

PolaroidMan-lyhytelokuvalla on tarkoitus osallistua erilaisiin lyhytelokuva- ja animaatiokilpailuihin. Lyhytelokuvassa on englanninkieliset alku- ja lopputekstit, jotta yhdellä ja samalla versiolla on mahdollista osallistua myös kansainvälisiin kilpailuihin. En odota suurta menestystä kilpailuista, vaan pääasia on se, että mahdollisimman monet näkisivät PolaroidMan-lyhytelokuvan. Jos kävisi kuitenkin niin, että PolaroidMan menestyisi joissain kilpailuissa, se olisi ainoastaan positiivinen lisäyllätys.

6 ANIMAATION MAHDOLLISUUDET

Animaatiossa on pohjimmiltaan kyse sarjasta kuvia, jotka peräkkäin katsottaessa luovat vaikutelman liikkuvasta kuvasta. Animaation perusasiat ja periaatteet ovat pysyneet samanlaisina 1900-luvun alusta tähän päivään asti, mutta nykyiset digitaaliset animaatiotekniikat mahdollistavat sellaisia asioita, joita ei olisi voinut toteuttaa edes muutamaa vuotta sitten. Nimenomaan digitaalinen media ja teknologia luovat jatkuvasti kehittyessään uusia mahdollisuuksia myös animaatiolle. (Wyatt 2010, 6.)

Besenin (2008, 2) mukaan animaation perustana on asioiden vertaaminen. Toki muissakin kuin animaatioissa voidaan käyttää vertausta keinona esittää asioita, mutta animaation keinoin sitä voidaan käyttää hyvin kirjaimellisesti. Useissa animaatioissa kuvataan rakastunutta hahmoa siten, että sen silmien tilalla sykkivät sydämet. Animaatio antaa siis mahdollisuuden kuvaavien asioiden kirjaimelliseen esittämiseen. Voidaan ajatella, ettei alleviivaavalle asioiden esittämiselle olisi tarvetta, mutta toisaalta animaation virkistävänä voimana on nimenomaan se, että sen avulla asiat voidaan esittää suoraan ja vihjailematta.

Animaatio- ja piirroselokuvien avulla on jo monien vuosien ajan kerrottu tarinoita ja satuja, tietokoneanimaatiota hyödynnetään elokuvien erikoistehosteiden käytössä, internetsivuilla animaatioita käytetään herättämään huomioita haluttuihin seikkoihin. Animaatiota käytetään mahdollisten ja mahdottomien asioiden havainnollistamiseen, esimerkiksi lennoilla turvallisuusohjeet voidaan esittää animaatiovideoilla. (Keränen ym. 2005, 168.) Animaatiota käytetään paikoissa ja tilanteissa, joita lähes kaikki länsimaalaiset ihmiset kohtaavat päivittäin. Esimerkiksi televisiossa esitettävät ruokatarjousten mainokset hyödyntävät enemmän tai vähemmän animaatiota.

Kuten jo aiemmin olen tekstissäni maininnut, animaatiossa ei ole rajoja. Animaatio ja mielikuvitus ovatkin siksi hyvä pari, koska kaiken, mitä mielikuvitus tuo tullessaan, voi toteuttaa animaationa. Mahdollisuus kaiken toteuttamiseen onkin yksi animaation perustuntemerkeistä. Ihmisnäyttelijöillä kuvatuissa tuotannoissa kaiken toteuttamisessa tulee ennemmin tai myöhemmin raja vastaan. Animaatioissa kahvinkeitin voi olla täysin elävä olento, vaikka todellisuudessa se ei sitä ole. (Besen 2008, 18.)

Nykypäivänä ympäri maailmaa, animaatio on sekä menestyvä että nopeasti kehittyvä taidemuoto, joka pitää sisällään kaikkea selattavista vihkoanimaatioista aina kokoillan

animaatioelokuvaan (Withrow 2009, 10). Mielestäni animaation rikkaus piilee sen monipuolisuudessa ja kehittymiskyvyssä. Olen aiemmin tekstissäni maininnut, kuinka PolaroidMania suunniteltaessa koin jopa kielteisenä asiana sen, että animaation myötä kaikki on mahdollista toteuttaa. Vaikka nämä sen rajattomat mahdollisuudet voivatkin asettaa sille sen isoimmat haasteet, samalla ne ovat sen vapauttavin ominaisuus. Itse jäin suunnitteluvaiheessa liikaa kiinni siihen seikkaan, että kaikki olisi mahdollista ja toteutettavissa. Se, että kaiken voi toteuttaa animaation keinoin, ei pitäisi jäädä hallitsevaksi ajatukseksi, vaan sen tulisi enemmän olla rohkaisuna hulluillekin ideoille.

7 YHTEENVETO

PolaroidMan-lyhytelokuvan tuotanto on ollut melko pitkä, ja loppua kohden myös hyvin intensiivinen ja raskas projekti. On ollut hetkiä, jolloin olen ollut hyvin epäileväinen sen suhteen, valmistuuko lyhytelokuvamme. Kiireen keskellä täytyi välillä muistuttaa itseään siitä, ettei ollut yksin tekemässä lyhytelokuvaa, vaan kyseessä on myös jonkun muun työpanos. Tämä loi hyvänlaista painetta tehdä animaatio määräajassa valmiiksi. Sovimme Tervon kanssa, että jos näyttää siltä, ettei animaatio valmistu määräaikaan mennessä, se jatketaan kuitenkin myöhemmin valmiiksi. Koska animaatio ja animointi ovat minun produktiivinen osani, en jättänyt itselleni vaihtoehtoa palauttaa työtä hirvittävän keskeneräisenä. Tuotannon lopun lähestyessä, tuntui enenemissä määrin siltä, etten haluaisi enää nähdäkään koko animaatiota. PolaroidManin jälkituotantovaihe olikin ajoittain melkoista itsensä työhön pakottamista, mikä luonnollisesti vaikutti tekemisen mielekkyyteen.

Animoimisen olisin voinut aloittaa jo aikaisemmassa vaiheessa, kuin mitä aloitin. Tällä olisin välttänyt äärimmäisen kiireisen ja todella työntäyteisen syksyn. Hiukan kiireellisen aikataulun vuoksi minulle tuli syksyn aikana kausia, jolloin en olisi edes pystynyt miettimään PolaroidMan-lyhytelokuvaa, saatikka tekemään sitä. Tuotantovaiheen ja jälkituotantovaiheen aikataulutuksessa olisi ollut vielä paljonkin parantamisen varaa, etenkin jälkituotantovaiheelle minulla jäi todella vähän aikaa käytettäväksi. Tämä vaikutti siihen, että animaation äänimaailma ei mielestäni yllä aivan samalle tasolle animoinnin kanssa, ja olisin myös halunnut käyttää enemmän aikaa kokeillakseni eri vaihtoehtoja äänimaailmaksi. Aikataulun realistisuus onkin mielestäni yksi tärkeimmistä seikoista tällaisissa tuotannoissa.

Yhteistyö Elli Tervon kanssa onnistui mielestäni hyvin. Olemme kaksi hyvin erilaista persoonaa ja muun muassa tästä syystä oli mielenkiintoista huomata, kuinka nopeasti löysimme yhteisen sävelen PolaroidManin suhteen. Meillä ei ollut ylitsepääsemättömiä mielipide-eroja ja molemmat tuimme toisiamme projektin aikana. Etenkin animointivaiheessa, kun tuntui siltä, että mistään ei tule mitään, oli hyvin rohkaisevaa kuulla Tervolta positiivista palautetta animaatiosta.

Oli mielenkiintoista työskennellä toisen suuntautumisvaihtoehdon opiskelijan kanssa ja huomata, kuinka erilaiset lähtökohdat meillä oli animaation tekemiseen. Tervo lähestyi animaatiota selkeästi visuaalisemmasta näkökulmasta, ja minä enemmän teknisten mahdollisuuksien näkökulmasta. Jotenkin nämä kaksi täysin eri näkökulmaa saatiin yhdistettyä molempia tyydyttäväksi kokonaisuudeksi. Toisaalta PolaroidManin yksi vahvuus voi olla juuri siinä, että sen toteuttajat lähestyivät sitä keskenään hiukan eri kannoilta.

Tuntuu uskomattomalta ajatella, että melkein vuosi sitten keksitty, aluksi hatara idea on vihdoinkin saanut lopullisen muotonsa. Erityisen jännittävä oli hetki, jolloin näki PolaroidManin ensimmäistä kertaa valmiina alusta loppuun. Tuntui siltä, että jotain pitäisi vielä muuttaa ja lisätä, mutta ennemmin tai myöhemmin on tultava hetki, jolloin päättää, että työ on valmis. PolaroidManin hetki on nyt. En toki aio poistaa PolaroidManin työtiedostoja tietokoneeltani, vaan säilytän ne sitä silmällä pitäen, jos jossain vaiheessa olen valmis viemään sen animoinnin seuraavalle tasolle. Tällä hetkellä olen kuitenkin suhteellisen tyytyväinen tähänhetkiseen lopputulokseen. Aina löytyy asioita, joita olisi pitänyt tai voinut tehdä täysin toisella tavalla, mutta samalla haluan muistuttaa itseäni siitä, että PolaroidMan on ensimmäinen animaatiolyhytelokuva, jota olen ollut tekemässä, ja minun tulisi olla rohkeasti tyytyväinen lopputulokseen.

LÄHTEET

- Beiman, N. 2007. Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts. Oxford: Elsevier Inc.
- Besen, E. 2008. Animation Unleashed. Los Angeles: Michael Wiese Productions.
- Bowman, G. 2010. 12 Principles of Animation - Part 1. Saatavissa: <http://craigbowman.com/animation/12-principles-of-animation-part-i> [viitattu 12.10.2011].
- Eskelinen, H. 2008. Animaatioapinen. Joensuu: Ilias Oy.
- Kainulainen, P. 2006. Photoshop velhon käsikirja. Helsinki: Readme.fi.
- Keränen, V., Lamberg, N. & Penttinen, J. 2000. Multimedia. Jyväskylä: Teknolit Oy.
- Keränen, V., Lamberg, N. & Penttinen, J. 2005. Digitaalinen media. Jyväskylä: Docendo Finland Oy.
- Krasner, J. 2008. Motion Graphic Design. Applied History and Aesthetics. Oxford: Elsevier.
- Leino, T. 2003. Sanoista eläviä kuvia. Käsikirjoittajan opas. Keuruu: Otava.
- Meyer, T. & Meyer, C. 2007. After Effects Apprentice. Real-World Skills for the Aspiring Motion Graphic Artist. Oxford: Elsevier.
- Meyer, T. & Meyer, C. 2010. Creating Motion Graphics with After Effects. Oxford: Elsevier Inc.
- Noake, R. 1988. Animation: a Guide to Animated Film Techniques. London: Macdonald & Co Ltd.
- Nummelin, J. 2009. Elokuvan lyhyt historia. Helsinki: BTJ Finland Oy.
- Patmore, C. 2003. The Complete Animation Course. London: Thames & Hudson.

Silius, R. 2011. Alussa oli lyhytelokuva. Vaasa: Oy Fram Ab.

Smith, J. & Smith, M. 2010. The Mists of Time: The Chicken or The Egg? Or What You Think You See Is What You Get. Saatavissa:

<http://www.randomnotions.com/mists-of-time-3.html> [viitattu 12.10.2011].

Taylor, A. 2001. Creative After Effects. Oxford: Butterworth-Heinemann.

Thomas, F. & Johnston, O. 1984. Disney Animation. The Illusion of Life. New York: Abbeville Press.

Whitaker, H. & Halas, J. 2009. Timing for Animation. Oxford: Elsevier Inc.

Wikipedia. 2011. Lyhytelokuva. Saatavissa: <http://fi.wikipedia.org/wiki/Lyhytelokuva> [viitattu 23.5.2011].

Withrow, S. 2009. Secrets of Digital Animation. A master class in innovative tools and techniques. Mies: Rotovision SA.

Wright, J. 2005. Animation Writing and Development. From Script Development to Pitch. Oxford: Elsevier Inc.

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

Mies ja nainen versio 3

1. INT. ASUNTO (TAUSTALLA SOI JOKU MUSIIKKI)

Mies kaivaa olohuoneen murkassa olevia laatikoita.

Yhdestä laatikosta hän nostaa vanhan lehden, jonka hän vilkaisuksensa nostaa lattialle. Mies jatkaa penkomista ja vihdoin löytää etsimänsä vanhan polaroid-kameran.

Mies puhaltelee pölyjä kameran päältä, nousee seisomaan ja pujottaa kameran kaulaansa.

2. EXT. KAUPUNGILLA

Polaroid-kamera heiluu miehen kaulassa.

Mies kävelee kaupungilla ja etsii jotain kuvattavaa. (On satanut vettä, mutta sade on jo loppunut).

Mies näkee kauniin kukan puiston reunalla.

Hän polvistuu ottaakseen siitä valokuvan. Kuuluu loriseva ääni.

Samalla kun mies painaa nappia ottaakseen kuvan, mies huomaa että kulkukoira pissaa hänen jalkansa vieressä.

Kamera heilahtaa miehen pompatessa pystyyn. Mies puistelee jalkaansa ja samaan aikaan kuva tulee kamerasta.

Mies kävelee kauemmas ja katsoo valokuvaa. Kuva on lähes täysin heilahtanut.

Mies tuhahtaa ja laittaa kuvan taskuunsa.

3. EXT. KAHVILAN TERASSI

Miehen taskussa näkyy jo useita valokuvia.

Kamera on pöydällä. Mies istuu kahvilan terassilla ja juo kahvia.

Terassin vieressä on iso heijastava vesilätäkkö johon aurinko osuu.

Mies laskee kahvikuppinsa ja nostaa kameran kasvojensa eteen ottaakseen valokuvan heijastumasta.

Kuvan ottohetkellä kaksi lasta pomppaa vesilätäkköön, mies säikähtää ja heilahtaa. Samalla hän heilauttaa kahvilan pöytää ja kahvikuppi heiluu ja kilisee pöydällä.

(CONTINUED)

CONTINUED:

2.

(Mies laskee kameran kasvoiltaan ja) katsoo ulos tulevaa kuvaa. Kuva on taas heilahtanut.

Mies laittaa kameran pöydälle ja kuvan taskuunsa.

Nopeasti hän juo loput kahvinsa ja laittaa kupin pöydälle.

4. INT. ASUNTO (TAUSTALLA SOI JOKU MUSIIKKI)

Mies tulee olohuoneeseen ja laskee kameran hyllylle. Mies napsauttaa soittimen päälle (sama musiikki kuin alussa).

Mies tipauttaa kuvat huolimattomasti lattialle ja menee pois.

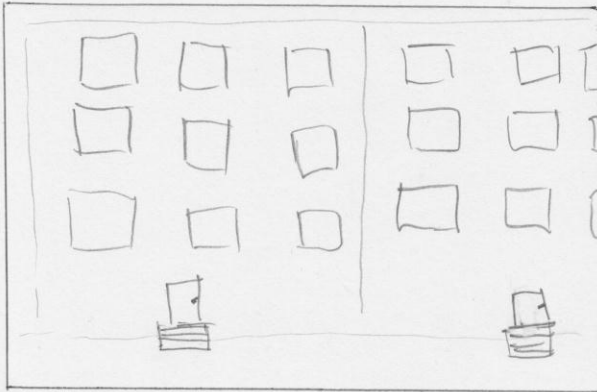
Taustalta kuuluu kahvinkeitin ääniä. Mies palaa huoneeseen. Katsoo alaspäin lattialle.

Mies katsoo lattialla olevia valokuvia, nostaa päänsä ja lähtee kävelemään kohti hyllyä. (Tämä on se takaraivokohtaus. Miehen lähestyessä hyllyä, kamera kiertää oikealla ja näyttää mitä hyllyssä on: hääkuva ja kamera.)

Miehen poskella valuu kyynel.

Näytetään lattialla olevia valokuvia, joiden vieressä näkyy osittain miehen aiemmin laatikosta ottama lehti. Valokuvat muodostavat kauniin kuvan naisesta.

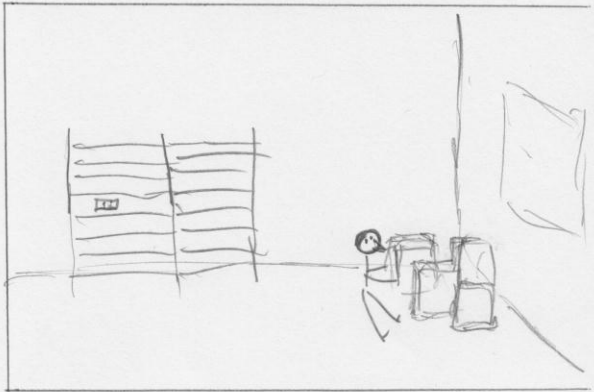
1.

Kohtaus 1, Kuva 1

Kuva miehen talosta
ulkoapäin.

(Tämä on se 'ehkä' kuva)

(Laaja)

Kohtaus 1, Kuva 2

Mies kaivaa olohuoneen
nurkassa olevia laati-
koita.

(Laaja)

Kohtaus 1, kuva 3(a)

Mies nostaa laatikosta
lehden, laittaa sen
lattialle.

(Lähikuva)

Kohtaus 1, kuva 3(b)

Mies jatkaa penko-
mista ja löytää
polaroid -kameraa.
pyyhkäisee siitä
pölyjä pois.

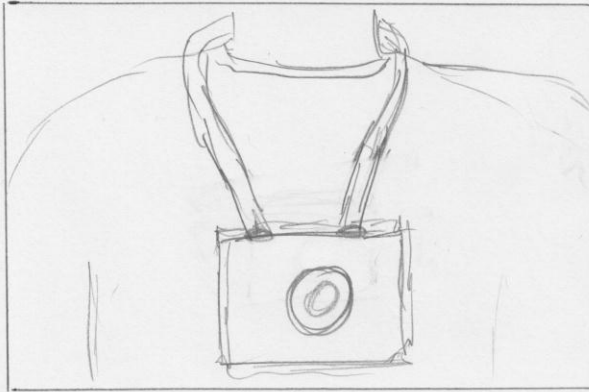
(Lähikuva)

2.



Kohtaus 1, kuva 4
 mies puhdistaa
 kameraa, kääntyy,
 ja pujottaa sen
 kaulaansa ja lähtee

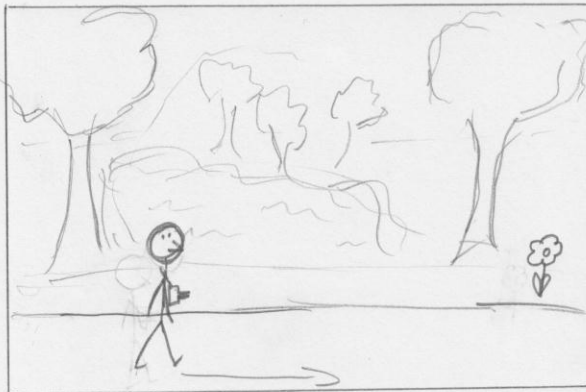
(Laaja kuva)



Kohtaus 2, kuva 5

Polaroid -kamera
 heitun miehen
 kaulassa.

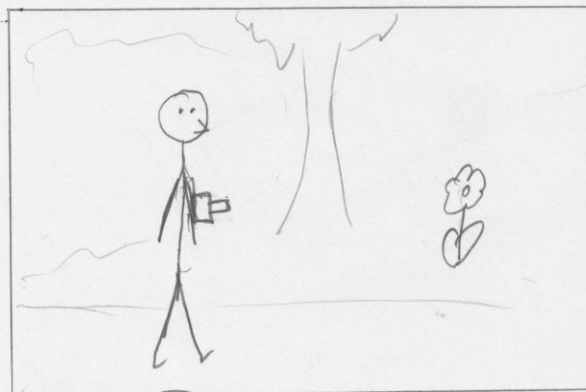
(Lähikuva)



Kohtaus 2, kuva 6

Mies kävelee ja
 etsii jotain kuvattavaa

(Laaja)

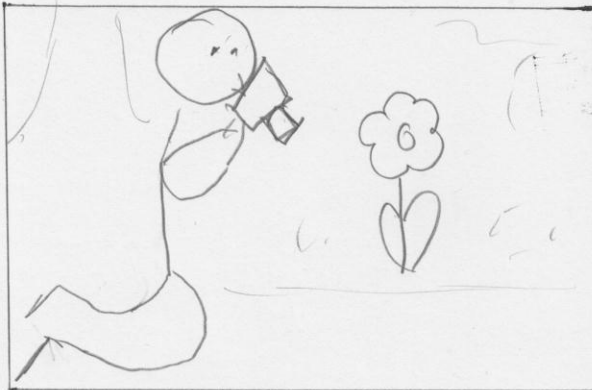


Kohtaus 2, kuva 7

Mies näkee keurniin
 kukan puiston
 reunalla

(Kokokuva)

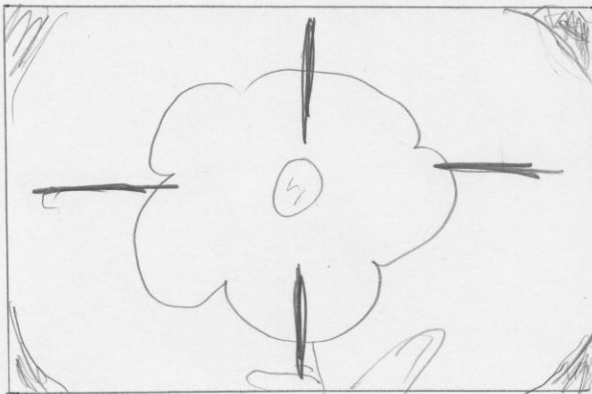
3.



Kohtaus 2, kuva 8

Mies polvistuu ottamaan kukasta valokuvaa.

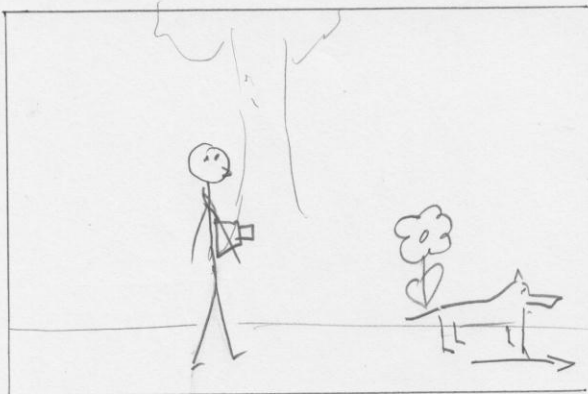
(Kokokuva)



Kohtaus 2, kuva 9

Mies ottaa kukasta kuvaa.
Kuulla lorisiva ääni, mies ottaa kuvan.

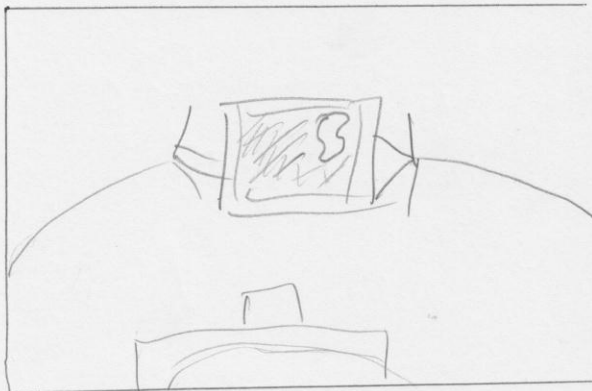
(Lähikuva) kameran läpi



Kohtaus 2, kuva 10

Mies nousee ylös ja puisteleee jalkaansa.
Kulkukeira juoksee pois.
Kuva alkaa tulemaan kamerasta.

(Kokokuva)

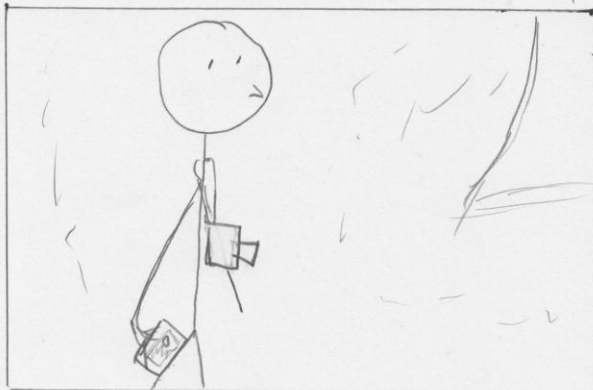


Kohtaus 2, kuva 11

Kuva tulee kamerasta.
Mies katsoo kuvaa, se on heittänyt.

(Lähikuva)

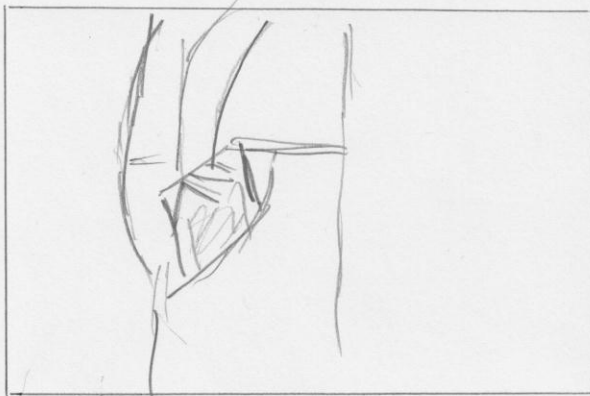
4.



Kohtaus 2, kuva 12

Mies tuhauttaa ja
laittaa kuvaa
taskuunsa.

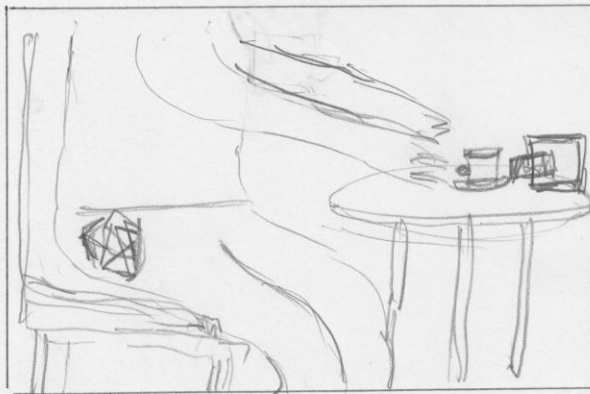
(Puolitähikuva)



Kohtaus 2, kuva 13

Mies työntää kuvan
taskuunsa.

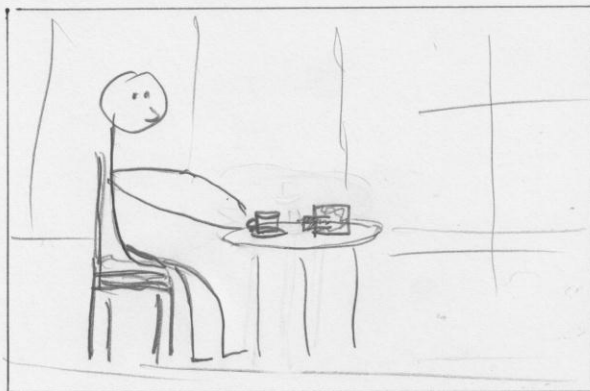
(Lähikuva)



Kohtaus 3, kuva 14

Miehen taskussa on
jo useita valokuvia.

(Lähikuva)



Kohtaus 3, kuva 15

Mies istuu teras-
silla ja juo kahvia.

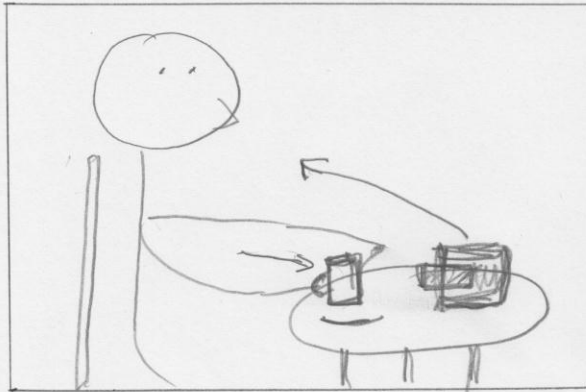
(Kokokuva)

5.

Kohtaus 3, kuva 16

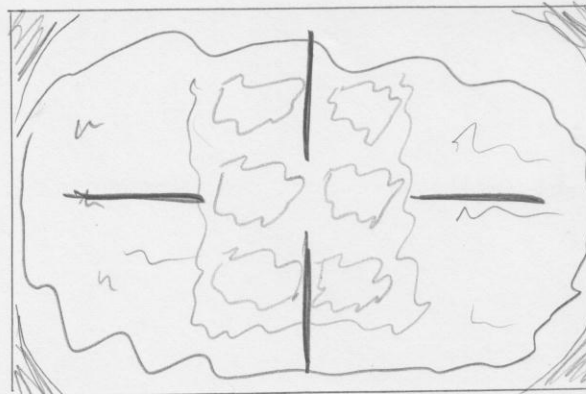
Terassin vieressä on
on vesilätäkkö,
johon heijastuu
jotain?

(Lähikuva)

Kohtaus 3, kuva 17

Mies laskee kahvinsa
ja nostaa kame-
ran kasvoilleen
ottaakseen kuvan
heijastumasta.

(Puolilähikuva)

Kohtaus 3, kuva 18(a)

Mies on ottamas-
sa kuvaa heijast-
tumasta.

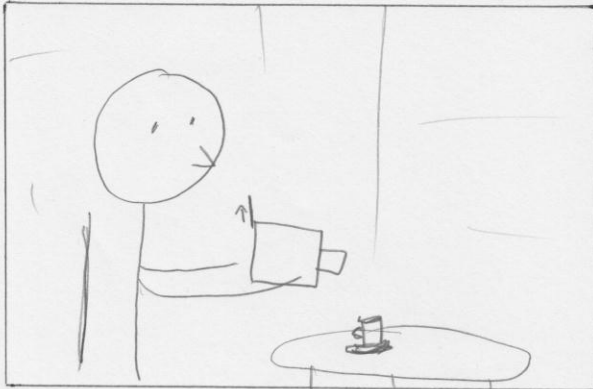
(Lähikuva)

Kohtaus 3, kuva 18(b)

Kuvan ottohetkellä
lätäkköön pomppaa
kaksi lasta

Mies heilahtaa,
pöytä kolisee ja kuppi
(Lähikuva) kilisee.

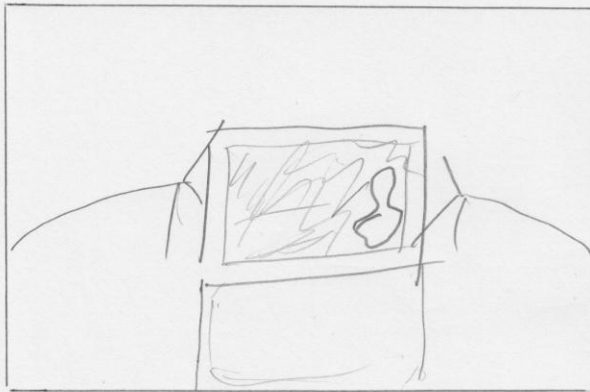
6.



Kohtaus 3, kuva 19

Mies odottaa, että kuva tulee ulos.

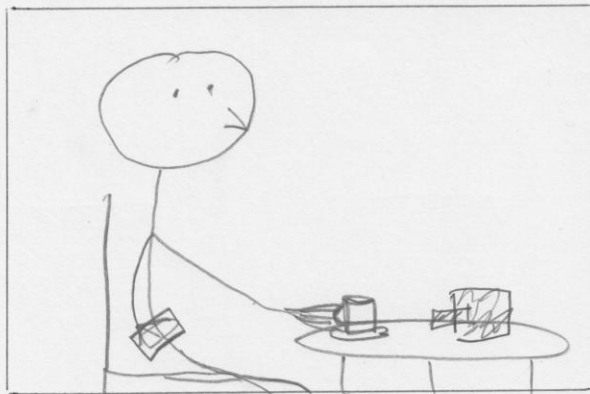
(Puolilähi)



Kohtaus 3, kuva 20

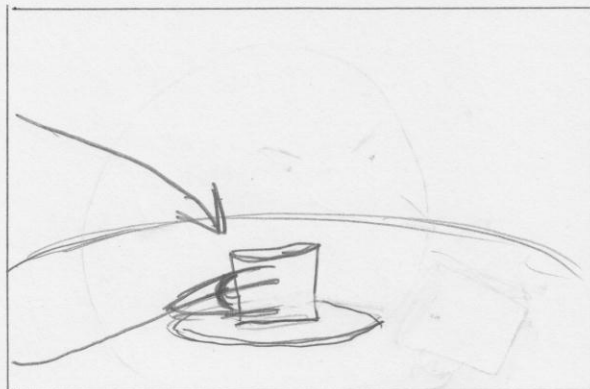
Kuva on taas heilahtanut.

(Lähikuva)



Kohtaus 3, kuva 21

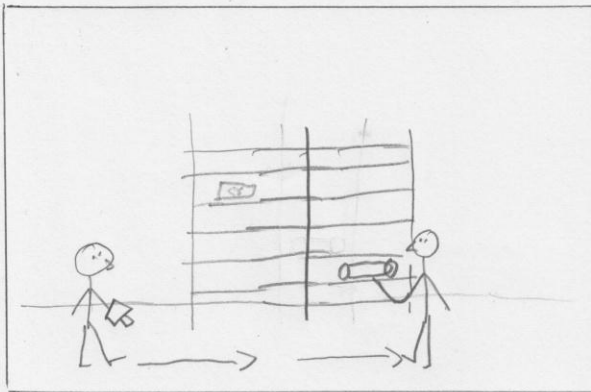
Mies laittaa kuvan taskuunsa ja kamerasa pöydälle. Oottaa kahvikupin käteensä ja nostaa sen huulilleen (Puolilähikuva)



Kohtaus 3, kuva 22

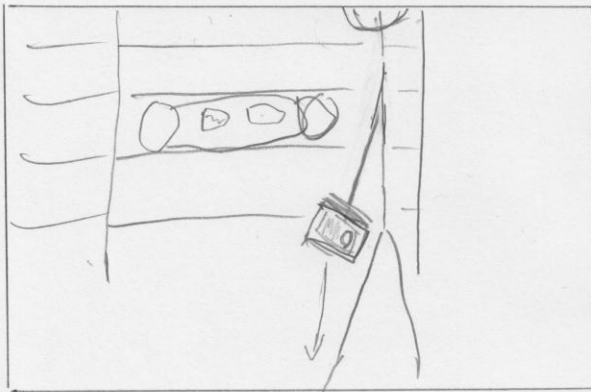
(Mies juo nopeasti kahvinsa ja) laittaa kupin pöydälle (Lähikuva)

7.



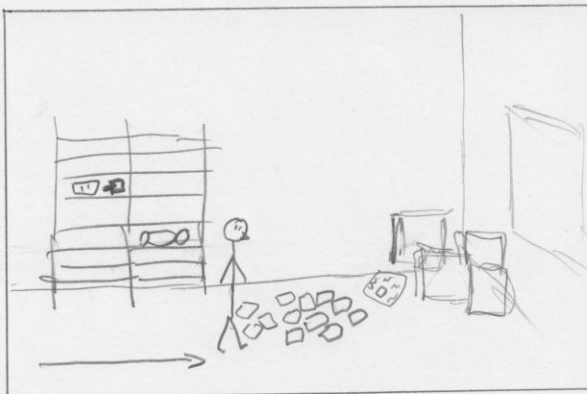
Kohtaus 4, kuva 23

Mies tulee olohuoneeseen ja laittaa kameras hyllylle. Laittaa radion päälle. (Laajakuva)



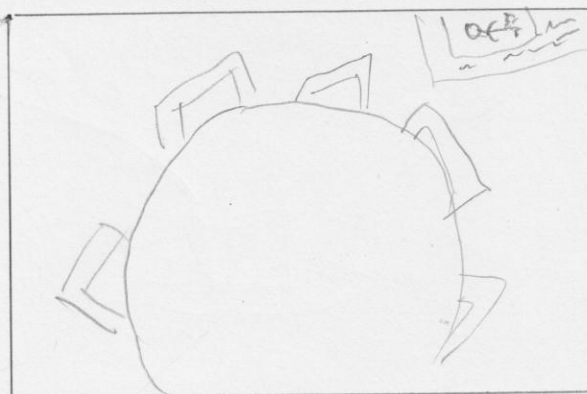
Kohtaus 4, kuva 24

Mies tiputtaa valokuvat maahan. Kävelee pois. (Kokokuva)



Kohtaus 4, kuva 25

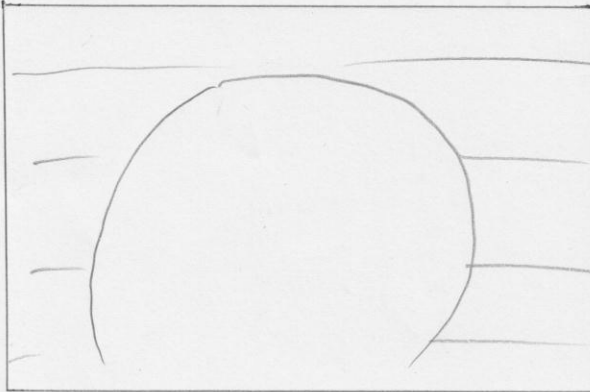
Kuulla kahvinkeitinää ääniä, mies palaa huoneeseen. Katsoo lattialle. (Laaja)



Kohtaus 4, kuva 26

Mies katsoo kuvia. Nostaa päänsä ja läntee kävelemään hyllylle. (Kähiokuva)

8.

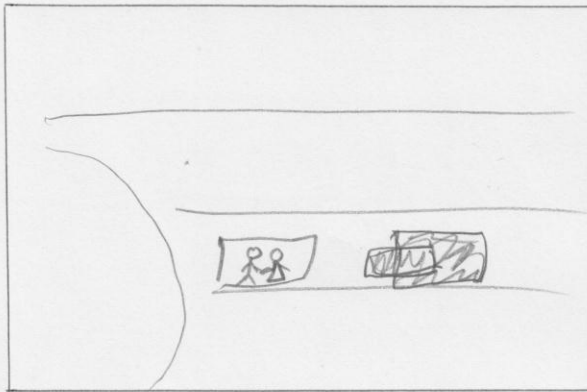


Kohtaus 4, kuva 27(a)

Mies kävelee hyllyllä,
katsoo kuvaa.

(kamera kiertää)

(Lähikuva)



Kohtaus 4, kuva 27(b)

Mies katsoo hyllyllä
olevaa kuvaa.

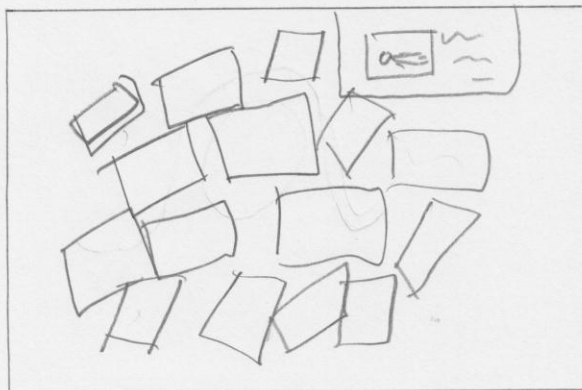
(Profiläki)



Kohtaus 4, kuva 28

Miehen poskella valuu
kyynet.

(Lähikuva)



Kohtaus 4, kuva 29

Lattialla olevat
kuvat muodostavat
kuvan kauniista
naisesta.

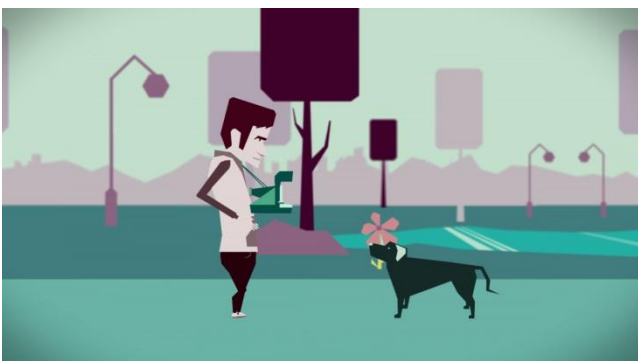
(Lähi)



Yleiskuva



Suuri kokokuva



Kokokuva



Suuri puolikuva



Puolikuva



Puolilähikuva



Lähikuva



Erikoislähikuva

