

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestinnän koulutusohjelma / graafinen suunnittelu

Elli Tervo

ANIMAATIO KUVITTAJAN NÄKÖKULMASTA

Opinnäytetyö 2011

TIIVISTELMÄ

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestintä

TERVO, ELLI

Animaatio kuvittajan näkökulmasta

Opinnäytetyö

43 sivua + 3 liitesivua

Työn ohjaaja

Halonen Antti

Marraskuu 2011

Avainsanat

kuvittaminen, animaatio, graafinen suunnittelu,
visuaalinen viestintä

Tämä opinnäytetyö kertoo piirrosanimaatioprojektin etenemisestä ja toteutuksesta kuvittajan näkökulmasta. Opinnäytetyönä on toteutettu muutaman minuutin lyhytanimatioelokuva yhteistyössä av- ja uusmedia linjan viimeisen vuosikurssin opiskelijan kanssa. Animaation kohderyhmä on nuoret aikuiset ja aikuiset. Valmis animaatio on tarkoitus ilmoittaa erilaisiin lyhytelokuvakilpailuihin ja näyttää esimerkiksi Internetin videosivustolla. Opinnäytetyö käsittelee animaatioprojektin alkutuotannon vaihteita, kuten ideointia, käsikirjoitusta sekä kuvallisen materiaalin suunnittelua ja toteutusta. Opinnäytetyö kertoo kuvittajan työskentelystä animaatioprojektin kaksihenkisessä tiimissä.

Opinnäytetyön taustatutkimuksessa kerrotaan animaation historiasta, kuvittamisesta, piirrosanimaation visuaalisesta suunnittelusta ja toteutuksesta ja kokonaisuuteen vaikuttaneista tekijöistä kuten värisymboliikasta ja asettelusta.

Opinnäytetyön tavoitteena oli luoda lyhytpiirrosanimaatioelokuva, joka erottuisi positiivisesti animaation laajasta ja kirjavasta tarjonnasta sekä tavoittaisi kohderyhmänsä. Lisäksi koko opinnäytetyön animaatioprojektin oli tarkoitus lisätä tekijöidensä oman alan osaamista ja ryhmätyöskentelytaitoja. Tarkoituksena oli yhteistyön lopputuloksena on uniikki, lyhytanimatioelokuva nimeltään Polaroidman.

ABSTRACT

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

University of Applied Sciences

Media Communication

TERVO, ELLI

Animation from the Viewpoint of an Illustrator

Bachelor's Thesis

43 pages + 3 pages of appendices

Supervisor

Halonen Antti, lecturer

November 2011

Keywords

animation, illustration, graphic design,
visual communication

This thesis examined a short animation project from the viewpoint of an illustrator. The thesis presented the animation project from the development of the ideas to the final animation focusing on the visualisation of story. The target group for the short animation is young grown-ups and adults. The final animation is to be sent to animation competitions and to be published in the Internet. The animation was made in a team of two people, a student of graphic design and a student of audiovisual communication.

The research conducted for this thesis consisted of a short history of animation, illustration, visual design of the animation, and details that had an effect on the visual whole, such as the symbolism of colours and principles of composition. Details of the typography of the animation and its DVD-covers are also examined.

The aim of the thesis was to create a short animation that would stand out in a positive way in the large field of animation. The final animation should also reach the main target group and be published. Among the main objectives of this thesis was also to improve the professional skills of the makers, and improve their cooperative skills. The thesis challenged the team to produce a short animation from scratch. The final animation is a combination of good teamwork and imagination. The final animation is a unique short animation called Polaroidman.

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO	5
1.1	Tavoitteet	6
2	LÄHTÖASETELMA	7
2.1	Käsikirjoitus	7
3	TUTUSTUMINEN ANIMAATIOON	9
3.1	Mikä on animaatio?	9
3.2	Animaation tiivistetty historia	9
3.3	Animaatiogenret	12
3.4	Nykyanimaatio	13
3.5	Tekniikan vaikutus kuvitukseen	14
3.6	Animaatio kuvittajan työvälineenä	15
4	TOTEUTUS	17
4.1	Luonnokset ja ideointi	17
4.2	Hahmojen kehittäminen	19
4.3	Värimaailma	24
4.4	Taustat	28
4.5	Asettelu	33
4.6	Typografia	36
5	TULOSTEN TARKASTELU JA PÄÄTELMÄT	38

LIITTEET

Liite 1. Käsikirjoitus

1 JOHDANTO

Opinnäytetyönäni toteutin kuvituksen lyhytanimaatioon. Projekti oli yhteistyö Kymenlaakson ammattikorkeakoulun audiovisuaalisen viestinnän viimeisen vuosikurssin opiskelijan Kati Suhosen kanssa. Suhonen oli kiinnostunut tekemään animaation, jotta hän oppisi lisää animoinnista vielä korkeakoulussa ollessaan. Animaatio on aina kiinnostanut minua etenkin kuvituksen puolesta, ja Suhonen tarvitsi opinnäytetyöprojektiinsa juuri kuvittajaa. Ryhdyimme yhteistyöhön ja suunnittelimme kaiken alusta loppuun saakka yhdessä kuvittajana ja ohjaajana. Suunnittelin ja toteutin opinnäytetyönäni kuvamateriaalin muutaman minuutin pituiseen lyhytanimaatioon käsikirjoituksen ja kuvakäsikirjoituksen pohjalta. Animaatio ja sen tarina on täysin minun ja Suhosen omaa tuotantoa. Käsittelen opinnäytetyössäni kaksiulotteista animaatiota eli piirrosanimaatiota ja sen valmistamisprosessin eri vaiheita. Opinnäytetyöni on keskittynyt animaatioprojektin esituotannon vaiheisiin, kuten ideointiin ja käsikirjoitukseen, sekä hahmo- ja paikkasuunnitteluun. Lisäksi kerron kuvituksen tuotannon vaiheesta, jossa lopullinen kuvamateriaali valmistuu.

Aloitimme animaatioprojektin vuoden 2011 tammikuussa. Etenimme projektissamme hiljalleen, ja suurimmat edistysaskeleet animaatio koki kesän 2011 aikana. Ensimmäisen suunnitelman mukaan animaation tuli valmistua jo keväällä 2011, mutta projekti veikin odotettua enemmän aikaa. Lisäksi vuoden edetessä meistä kumpikin aloitti työt, joten lisäaika projektiin oli tarpeen. Tapasimme Suhosen kanssa muutamia kertoja ja vaihdoimme ajatuksia. Näiden tapaamisten ja esille nousseiden ideoiden pohjalta ryhdyimme työstämään lopullista käsikirjoitusta ja visuaalista ilmettä.

Opinnäytetyöni produktiivisen osan eli animaation kuvituksen toteutuksen lisäksi ja tueksi tein taustatutkimusta animaatiosta. Selvitin länsimaisen animaation historiaa ja sen kehitystä nykyaikaiseen tietokoneanimaatioon. Otin selvää myös hahmo- ja paikkasuunnittelun lainalaisuuksista ja siitä, millaisilla apukeinoilla hahmosta saa onnistuneen ja mielenkiintoisen. Kerron myös, miten animaation keskeisimmässä osassa on sen tarina ja kuinka se välitetään katsojalle. Tunnelmien ja mielikuvien luominen on myös tärkeää, jotta toivottu kokonaisuus välittyy katsojalle. Yhtenä haasteena opinnäytetyössäni olikin se, kuinka tekijöiden mielessä oleva tarina välitetään katsojalle niin, että katsoja ymmärtää sen sanoman ja tarinan.

1.1 Tavoitteet

Päämääränä oli toteuttaa lyhytpiirrosanimaatio, jota tehdessä Suhonen ja minä oppisimme mahdollisimman paljon omista suuntautumisvaihtoehdoistamme. Samalla toki oppisimme kummankin suuntautumisalan osaamista ja kehittäisimme omia ryhmätyöskentelytaitojamme. Tavoitteena oli tehdä lyhytanimaatio, jonka voisi lähettää mahdollisesti erilaisiin lyhytelokuvakilpailuihin. Animaation tavoitteina oli erottua joukosta positiivisesti ja herättää tunteita katsojassa.

Tarkoituksenani oli oppia paljon lisää animaatioprosessista ja saada käytännön kokemusta aiheesta. Halusin nähdä, pitääkö käsitykseni animaatiosta valtavasti aikaa vievänä tekniikkana paikkansa. Tarkoituksenamme oli tehdä kumpaakin tekijää miellyttävä animaatio, jota tehdessä voisi harjoittaa taitojaan ja olla luova. Tiukkoja rajoja tai tyyli-suuntauksia ei asetettu, vaan kumpikin sai tuoda omat ideansa esille, ja näiden pohjalta ryhdyttiin suunnittelemaan ja toteuttamaan animaatiota. Projekti oli alusta saakka hyvin vapaamuotoinen ja kiinnostava. Koska animaatio ei ollut asiakastilaus, meillä tekijöillä oli mahdollisuus ja vapaus luoda jotain omaa ja toteuttaa itseämme. Projekti sai alusta saakka taiteellisia piirteitä, mutta mitään sisällötöntä tai juonetonta taidepurkausta emme tahtoneet tehdä. Animaatiolla tuli olla jokin sanoma ja sisältö. Visuaalisesti animaation tuli olla selkeä ja poiketa esimerkiksi lasten piirrettyjen elokuvien kuvamaailmasta. Animaatiomme kohderyhmä on nuoret aikuiset ja aikuiset, joten sisällön ja visuaalisuuden tuli olla heihin vetoava.

Henkilökohtaisena tavoitteenani oli haastaa itseni ja tarttua projektiin, sillä animaatiosta minulla ei ollut lainkaan aikaisempaa kokemusta. Haasteena oli myös toteuttaa visuaalinen ilme, joka erottuisi laajasta kuvituksen massasta. Kuvitusta on nykyisin niin sähköisissä kuin painetuissakin medioissa. Kuvitustyylejä on yhtä loputon määrä kuin on tekijöitäkin. Tuntuu, että kaikki on jo tehty, ja täysin uniikin luominen on mahdotonta. Lähdin projektiin kuitenkin avoimin mielin, ja tarkoituksenani oli haastaa itseni ja luoda jotain, mitä en ole aikaisemmin tehnyt.

2 LÄHTÖASETELMA

2.1 Käsikirjoitus

Animaatio toteutettiin yhteistyönä, jossa kummallakin osapuolella oli oma vastuualueensa. Suhonen vastasi animaation audiovisuaalisesta puolesta eli animoinnista, ohjauksesta, kuvakulmista ja äänistä. Suhosella oli myös päävastuu käsikirjoituksesta, jonka kuitenkin ideoimme yhdessä. Toimin projektin kuvittajana, ja sain Suhoselta vapaudet visuaaliseen toteutukseen. Tehtävänäni oli siis valmistaa kuvamateriaalit animointia varten. Vastasin hahmosuunnittelusta, visuaalisesta ilmeestä ja väreistä.

Toteutimme käsikirjoituksen yhteistyönä. Aluksi ideoimme yhdessä ja kartoitimme meitä kiinnostavia asioita ja aiheita. Mahdollisiksi aiheiksi nousivat muun muassa ihmissuhteet, neuroosit, erilaiset luonteenpiirteet, ennakkoluulot, erilaisuuden ja erilaiset traumat. Jo projektin alussa selvisi, että kumpikin tahtoi tehdä lyhytanimaation, jossa on jotain sadunomaista ja jossa voisimme hyödyntää animaation laajoja mahdollisuuksia. Tahdoimme tehdä siis animaation, joka olisi kestoltaan joitain minuutteja, sillä mihinkään pitkäkestoiseen animaatioon meillä ei ollut resursseja tai aikaa. Esitin Suhoselle luettelon erilaisista raakaideoista, joista poimimme kehityskelpoisimmat.

Lopulliseen käsikirjoitukseen vaikuttaneita ideoita olivat muun muassa tässä luvussa esitetyt aiheet. Eräässä ideassa oli kamera, joka näyttää, millaisia ihmiset oikeasti ovat. Esimerkiksi polaroid-kamera lisää piirrettyjä yksityiskohtia kuvattavien kohteiden ympärille paljastaen niiden todellisen luonteen. Valokuvassa voisi olla esimerkiksi rikas mies poseeraamassa hienon autonsa vieressä, mutta kamera näyttääkin valokuviin piirtyneiden yksityiskohtien avulla, että mies on todellisuudessa surullinen ja allapäin. Toinen kiinnostava aihe oli tulevaisuuden kaupunkiin sijoittuva tarina, joka ei kuitenkaan olisi mikään tietesseikkailu, vaan tarina ihmisistä, jotka ovat joutuneet asuttamaan puut, sillä vedenpaisumus on peittänyt alleen kaiken muun. Kolmas selkeästi esille noussut tema liittyi aivopesuun. Esimerkiksi jokin esivalta, mikrosiru, loinen tai virus saa ihmiset käyttäytymään tietyllä tavalla, ja samalla testataan, kuinka alistuvia ja manipuloitavia ihmiset oikein ovatkaan. Minua ja Suhosta kiehtoivat eniten teemat unelmien toteuttamisesta, sinnikkyydestä, uskaltamisesta ja siitä, kuinka kaikella on tarkoituksensa. Viimeksi mainituista teemoista ei kuitenkaan mitään varteenotettavaa ideaa saatu aikaiseksi.

Jatkoimme juonen kehittelyä ja yhdistelimme kehityskelpoisia ideoita, joista kehitimme lopullisen käsikirjoituksen. Ensimmäisessä pidemmälle viedyssä ideassamme pääosassa oli valokuvakamera, jonka sisällä olisi pieni ilkikurinen olio. Kun kameran omistaja ottaa kamerallaan kuvia, olio pilaa tahallaan kuvat, sillä oliolla on viesti tulevasta tai varoitus kameran omistajalle. Tämä viesti selviää kun kaikki olion pilaamat kuvat muodostavat yhdessä yhden ison kuvan. Tässä ideassa oli komediallisia piirteitä ja tarkoituksena oli tehdä hauska lyhytanimaatio. Toinen variaatio oli, että tämä valokuvakamera näyttää todellisuuden asioista, kuten että autonsa vieressä poseeraava rikas mies onkin valokuvassa eli todellisuudessa yksinäinen ja surullinen. Tässä projektin vaiheessa ideat olivat raakileita ja halusimme kehittää niitä ja välttää kliseitä.

Joitain päiviä viimeisimmän ideointitapaamisemme jälkeen sain idean hylätä komedialliset elementit ja kertoa herkän tarinan. Tarinassa olisi pariskunta tai muu tiivis pari kuten koira ja isäntä. Valokuvakamera oli edelleen ideassa mukana ja kuvat menisivät edelleen piloille kuten aikaisemmassakin ideassa. Tällä kertaa tarina kertoisikin luopumisesta ja eteenpäin menemisestä elämässä. Tarinan toinen henkilö, on menettänyt puolisonsa ja luonnollisesti kaipaa tätä. Piristääkseen itseään hahmo lähtee valokuvaamaan. Mutta kaikki kuvat menevät piloille ja loppukohtauksessa kaikki surkeat kuvat muodostavat yhdessä ison kuvan, jossa on positiivinen viesti kuolleelta rakkaalta. Noilla huonoilla valokuvillakin olisi siis tarkoituksensa ja surullinen tarina saisi onnellisemman lopun.

Suhonen innostui tästä ideasta ja halusi korostaa draamaa tarinassa. Hän ehdotti, että tarinassa on nuori pariskunta, josta siis toinen on jäänyt kaipaamaan menetettyään. Nuori pariskunta ja tapaturmainen menehtyminen toisivat lisää draamaa ja syvyyttä tarinaan. Suhonen kirjoitti käsikirjoituksen, mutta kummankin ideat ja ajatukset otettiin huomioon kirjoitusvaiheessa. Lopullisen käsikirjoituksen olen lisännyt liitteeksi (liite 1) opinnäyteyöhöni.

Animaation toteutustavasta riippumatta tärkeimmät elementit ovat vahva tarina, mukaansatempaavat hahmot ja hyvin kirjoitettu käsikirjoitus (Marx 2007,4). Kiinnittimekin erityistä huomiota tarinan kehittämiseen ja vasta sitten siirryimme visuaalisen puolen suunnitteluun.

3 TUTUSTUMINEN ANIMAATIOON

3.1 Mikä on animaatio?

Yleisesti ottaen animaatiolla tarkoitetaan prosessia, jolla luodaan katsojalle liikkeen il-
luusio esittämällä perättäisiä kuvia nopeasti (Chong 2008, 8). Chongin mukaan (mts.
15) digitaalisen animaation juuret ovat 1800-luvun lopun elokuvan pioneerien kokeel-
lisessa työssä, jonka tavoitteena oli toteuttaa liikkuvaa kuvaa. Chongin mukaan liik-
kuvan kuvan tavoittelu aloitti elokuva tekniikan kehittymisen, joka jatkuu edelleen
uuden työvälineen, tietokoneen, myötä.

Chongin (2008, 22) mukaan Walt Disney on todennut, että animaatiolla voi selittää
kaiken mitä ihmismieli kehittää. Tämä ominaisuus tekee siitä Disneyn mukaan kaik-
kein monipuolisimman ja täsmällisimmän keinon kommunikoida, mitä on tähän men-
nessä kehitetty ja joka on saanut nopeasti suuren yleisön arvostuksen (mp.).

Kuvilla voi kertoa paljon ja erityisesti animaatiolla voi tehdä paljon, mitä ei voi to-
sielämässä toteuttaa (Chong 2008, 120). Tässä projektissa oli siis tilaa mielikuvituk-
selle ja oli mahdollista tehdä erilaisia ratkaisuja kuin perinteistä elokuvaa tehtäessä.
Tässä animaatioprojektissa tavoitteena oli kertoa tarina pelkästään kuvien avulla.
Animaatiossa ei ole dialogeja tai kertojaa. Tarvittiin siis selkeitä kuvia, joilla tarinan
voi välittää katsojalle.

3.2 Animaation tiivistetty historia

Perustava ero animaation ja kuvattun kuvan välillä on se, että kuvattu kohde kopioituu
sellaisenaan kameran kautta filmille, mutta animaatiota tehdessä mitään kuvattavaa ei
ole vaan kuvattava tai kuvat on valmistettava erikseen (Lord – Sibley, 1998, 16). Lord
ja Sibley tarkentavat, että erilaisia malleja ja piirroksia apunaan käyttäen animaattori
luo jokaisen filmin ruudun erikseen.

Animaatiolla ja elokuvalla on yhteiset juuret (Chong 2008, 16–17). Chong tarkentaa,
että ensimmäiset liikkuvan kuvan kokeilut tehtiin käsin tehdyn kuvamateriaalin poh-
jalta. Valokuvauksen ja filmien kehittyminen 1800-luvun lopulta alkaen mahdollisti
ensimmäiset, realistiset liikkuvat kuvat (mp.).

Alkukantaisin liikkuva kuva lienee ollut 1860-luvulla valokuvaaja Eadward Muybridgen valokuvasarja, jossa kuvattiin ravihevosen liikerata (Krasner 2008, 4). Krasnerin mukaan Muybridge tutki ihmisten ja eläinten liikkeitä ja liikeratoja valokuvauksen avulla, ja nämä tutkimukset olivat oivallinen työkalu taiteilijoille liikkeen ymmärtämiseen. Hänen kuvasarjansa oli mahdollista laittaa zoetrope-laitteeseen (kuva 1), jolla oli mahdollista luoda illuusio liikkeestä keskimäärin 15 kuvan avulla. (Mts. 4.)



Kuva 1. Zoetrope-laite (Krasner 2008, 3)

Krasnerin (2008, 4–5) mukaan elokuvateollisuus mullistui, kun George Eastman alkoi valmistaa selluloidipohjaista filmiä. Ensimmäistä kertaa historiassa oli mahdollista tallettaa pitkä sarja kuvia yhdelle filmirullalle. Luis ja Auguste Lumier kehittivät Kinorakoneen, jolla oli mahdollista luoda liikkeen illuusio kotioiloissa. Kinora oli laite, jossa oli rullaan kiinnitettyjä kuvasarjoja. Kun rullaa pyöritti nopea kuvien vaihtuvuus loi liikkeen. Tämä oli nykyaikaisen kankaalle heijastetun elokuvan esi-isä. Valokuvauksen ja elokuvan kehittyessä myös klassinen animaatio sai alkusysäyksensä. Animaation juuret ovat lehtien julkaisemissa sarjakuvissa ja poliittisissa karikatyyreissä. Pat Sullivanin luoma hahmo, Felix kissa (Felix the Cat) (kuva 2), oli ensimmäinen animoitu piirroshahmo joka nähtiin valkokankaalla 1900-luvun alussa. (Krasner 2008, 4–5)



Kuva 2. Felix kissa (Wordpress 2011)

Stop-motion-animaatio sai alkunsa stop-action-valokuvauksesta, jota ranskalainen elokuvaaja ja taikuri George Méliès käytti. Hänen kuuluisa elokuvansa *Matka kuuhun* (1902) on toteutettu stop-motion-tekniikalla, joka mahdollisti Mélièsin käyttää erilaisia efektejä, kaksoisvalotuksia, häivytyksiä ja päällekkäisiä kuvia, jotka siirsivät taianomaisia kuvia valkokankaalle. (Krasner 2008, 6)

Krasnerin (2008, 7) mukaan noin vuonna 1917 Max Fleischer patentoi rotoskooppi-tekniikan, jolla pystyttiin luomaan realistinen, jatkuva liike filmille kuvattua materiaalia apuna käyttäen. Piirrettyjen hahmojen liikkeet kopioitiin käsin piirtämällä etukäteen kuvattun filmiin pohjalta. Fleischerin seuraava keksintö, rotograph, mahdollisti animoitujen hahmojen asettamisen realistisille taustoille. Tausta kuvattiin filmille ja heijastettiin kuva kerrallaan pienelle lasin palalle ja animoitu hahmo, joka oli piirretty kalvolle, asetettiin tämän lasinpalan päälle ja asetelma kuvattiin. Tällä tekniikalla toteutettiin muun muassa Betty Boop, Kipparikalle ja Teräsmies 1930-luvulla. (Mp. 2008, 7)

Animaatioteollisuuden yleisempänä tekniikkana toimi pitkään kalvoille piirretyt hahmot ja taustat (Lord – Sibley 1998, 23). Lord ja Sibley tarkentavat, että kyseisen tekniikan isänä toimi J.R. Bray, joka siis keksi laittaa muovikalvolle piirretyn taustan animaatiopiirrosten päälle. Lordin ja Sibleyn mukaan kyseinen tekniikka oli yleinen, kunnes Earl Hurd päivitti tekniikan ja käytti sitä käänteisesti; hahmo piirrettiin muovikalvoille, jonka alle asetettiin piirretty tausta. Tämä tekniikka oli käytössä nykypäiviin saakka, kunnes tietokone tuli animointikäyttöön.

Tekniikoiden kehittyminen ja kokeellisten animaatioiden yleistyminen rikastuttivat animaation kenttää. Piirretyn filmiin pioneeri ja synonyymi, Walt Disney, lisäsi en-

simmäisenä animaatioon äänen ja värit (Lord – Sibley 1998, 22). 1900-luvun alun avantgardistit käyttivät animaatiota uutena ilmaisukeinonaan, ja valkokankaalla oli mahdollista nähdä erilaisia taidesuuntauksia nyt liikkuvana kuvana (Krasner 2008, 7–15). 1950-luvulta lähtien animaatioita on voitu nähdä televisiossa mainoksissa, lyhyissä musiikki elokuvissa ja sarjojen ja elokuvien alkuteksteissä sekä erikois-efekteissä. 1960-luvulla digitaalisen teknologian kehitys vaikutti huomasti animaattoreiden ja mainosfilmien graafisten suunnittelijoiden työnkuvaan. Analogisella tietokoneella oli mahdollista viimeistellä erikoistehosteet. (Krasner 2008, 15–17.)

3.3 Animaatiogenret

Animaatio on monipuolinen ja avoin uusille toteutus menetelmille. Piirrosanimaatio voidaan jakaa useaan eri genreen ja kategoriaan. Kokoillanpiirroselokuva on kestoltaan pitkä elokuva, jonka päämarkkinat ovat yleisesti ottaen elokuvateatterit (Marx 2007, 4-8). Marx toteaa että näitä suuria elokuva produktioita tekevät ja julkaisevat yleensä suuret yritykset kuten Disney, Pixar ja DreamWorks. Pienemmätkin yritykset toki julkaisevat piirrettyjä ympäri maailmaa ja usein ilman teatterilevitystä suoraan videoina. Televisiossa esitettäviä piirroselokuvia on vähemmän kuin elokuvateatterilevityksessä olevia elokuvia.

Marxin (2007, 4–8) mukaan televisiossa esitetään nykyään eri ikäryhmille suunnattuja animaatioita, jotka voidaan jakaa lasten ja aikuisten piirrettyihin. Lasten piirretyt voidaan jakaa ikäryhmiin; pienet lapset 2–8-vuotiaat, esikouluikäiset sekä kypsemmat 8–12-vuotiaat lapset. Nuorimmalle yleisölle suunnattujen animaatioiden sisältö on turvallista ja opettavaista. Vanhemman ikäryhmän piirrettyjen genret ovat monipuolisempia. Ne voivat olla komedioita, humoristisia toimintaseikkailuja tai toimintaseikkailuja. (Mts. 4–8.)

Aikuisille suunnattuja animaatioita on useita eri lajeja (Marx 2007, 6). Marx jaottelee aikuisten animaatiot tyyleiltään muun muassa sit-comeihin ja satiireihin, science fictioniin, fantasiaan, seksikkäisiin toiminta seikkailuihin, cyber punkiin ja sarjakuviin pohjautuviin sarjoihin. Marxin mukaan aikuisten animaatioissa on usein läsnä huumori ja viittaukset nykyaikaan (mts. 2007, 6–7).

3.4 Nykyanimaatio

Animaatiot ovat nykYTEknologian kehittymisen myötä levinneet myös muihin medioihin. On mahdollista tehdä animaatioita Internetiin ja erilaisiin langattomiin laitteisiin kuten matkapuhelimiin (Marx 2007, 8). Opinnäytetyönikin on tehty alusta saakka sähköiseen muotoon tietokoneen avulla. Tarkoituksena on julkaista valmis animaatio Internetissä jollain videokanavalla, jotta se on suuremman yleisön saavutettavissa.

Nykyanimaatio on kokeellisempaa ja laaja-alaisempaa kuin aikaisemmin. Esteettisyyteen ja yksityiskohtiin kiinnitetään paljon huomiota. Nykypäivän kuvittamisen erilaiset tyylit ja käsin tekemisen jälki tuovat omaperäisyyttä animaatioon. Animaatiossa vaaditaan hyvää tarinan kerrontakykyä ja yksityiskohtien hallitsemista. Animaatio on vallannut nykyään perinteisen TV:n ja elokuvien lisäksi myös Internetin, ja lisäksi on mahdollista toteuttaa muun muassa animoituja julisteita sähköisissä näyttöruuduissa. Edelleen tärkeimpänä on idea. Näiden uusien levityskanavien kuten Internetin myötä on vaarana, että animoiduista materiaaleista puuttuu sisältö, ja nämä uudet kanavat täyttyvät turhanpäiväisellä roskalla. (Webster 2010, 37-39)

Teknologian aina vain kiihtyvä kehitysvauhti on lisännyt valinnanvaraa animaationkin toteutustapoihin. Käsintehtyyn näköinen animaatio saattaa olla täysin tietokoneella tehty. Erityisesti 3D-tekniikan avulla on mahdollista tehdä hämmentävän realistisen näköistä kuvaa. 3D-tekniikalla tarkoitan kolmiulotteisen näköiseksi tehtyä kuvaa, ei esimerkiksi vaha-animaatiota, jossa hahmot ovat jo kuvattaessa kolmiulotteisia. Tämän 3D- tekniikan nostin esimerkiksi, siksi koska se kasvattaa suosiotaan nykyisin vauhdilla. Mainosfilmejä ja kokoillanelokuvia tehdään nykyään tietokoneanimaationa. Animaation voi toteuttaa erittäin monella tekniikalla. 3D-tekniikassa ja 2D-tekniikassa on silmin nähtävä ero, ja tätä eroa tahdon korostaa opinnäytetyössäni. Tarkoituksena ei ollut edes yrittää tehdä kolmiulotteisen näköistä kuvitusta, vaan selkeästi kaksiulotteista kuvaa. Vierastan kolmiulotteisen tietokonekuvituksen kiiltävää keinotekoisena ja muovisen näköistä efektiä. Esimerkiksi Toy Story 3 -elokuvasta (kuva 3.) näkee selvästi, mitä tarkoitan tällä muovisuudella. Elokuva on esimerkki erinomaisesta animoinnista ja lastenelokuvasta, mutta kaikessa hienoudessaan elokuvan visuaalisuus on sellaista, jota tahdoin välttää kuvituksessani. Toki elokuvassa seikkailevat lelut ovat muovisia, mutta silti vierastan keinotekoisesta kiiltävyydestä.



Kuva 3. Esimerkki 3D -elokuvan kuvitustyylistä, Toy Story 3 (Disney 2011)

3.5 Tekniikan vaikutus kuvitukseen

Koska kyseessä oli minun ensimmäinen ja Suhosen ensimmäisiä animaatioprojekteja, tahdoimme välttää kaikkia turhia hankaloittavia tekijöitä tekniikan suhteen. Nopeasti selvisi, että tekniikoista karsiutui pois käsin piirretty animaatio sen haastavuuden ja hankaluuden takia. Päädyimme pian tietokoneavusteiseen animaatiotekniikkaan.

Koska koko projekti oli oppimista ja opettelua, huomasin erityisesti, kuinka perinteiseen painettuihin julkaisuihin tottuneena suunnittelijana minun tuli oppia uusi ajattelu-tapa. Animointia varten yhteen kohtaukseen ei riittänyt vain yksi miellyttävän näköi-nen kuva, vaan kohtausten tuli toimia liikkuvina. Esimerkiksi hahmon asunnossa ka-meran tuli päästä liikkumaan ja seuraamaan liikkuvaa hahmoa. Oli myös muistettava, että liikkuva hahmo tarvitsisi kaikki raajat, jotta liikkeen rakentaminen olisi mahdol-lista. Esimerkiksi hahmon sivuprofiilia toteuttaessani minun oli muistutettava itselleni, että animointia varten tarvittaisiin myös hahmon profiilin vastakkaisella puolella ole-vat kädet ja jalat.

Koska tekniikaksi valittiin tietokoneanimaatio ja kuvitus toteutettiin tietokoneen Illu-strator CS4-piirustusohjelmalla, oli loogista tehdä korostetusti tietokonepiirrosjäljen näköistä kuvitusta. Erilaiset käsintehdynoloiset efektit hylättiin, ja animaatio toteutet-tiin tiukoilla vektorielementeillä. Luonnoksia tein käsin ja piirsin ne puhtaiksi tietoko-neella. Lopputulos on linjoiltaan ja muodoiltaan kova ja juuri tekniikan valinta johti tähän.

Tietokoneella toteutettu kuvitus helpotti työskentelyä monessa kohdassa. Esimerkiksi asettelu on käsin piirtämiseen verrattuna huomattavasti helpompaa, eikä tarvitse olla koko ajan korjaamassa virheitä pyyhekumin avulla. Tietokoneella piirrettäessä viivat ovat helppo pitää aivan suorina, jos niin tahtoo. Lopullisessa kuvituksessa käytin Illustrator-piirustusohjelman ominaisuutta hyväksi, jolla esimerkiksi kulmat ovat automaattisesti ja varmasti 45 tai 90 asteen kulmissa. Hyödynsin kaikkia mahdollisia ominaisuuksia tietokonepiirtämisessä työskennellessäni, kuten elementtien kopioimista, automaattista reunojen tasaamista, viivojen suoristamista ja apuviivoja asettelun helpottamiseksi.

3.6 Animaatio kuvittajan työvälineenä

Hyland (2006, 8–9) kertoo kuvituksen juurien olevan kaukana historiassa. Hyland toteaa aikaisimpien uskonnollisten käsintehtyjien käsikirjoitusten olevan ensimmäisiä kuvituksia. Näitä tekstejä kuvittivat keskiajalla munkit, jotka olivat osaltaan aikansa taiteilijoita ja nykykuvituksen esi-isiä. Heidän kuvituksensa eivät olleet pelkästään uskonnollisten aiheiden visualisointia, vaan myös ajan kuvan siirtämistä kuvituksiinsa. (Mts. 8–9.) Nykykuvituksessakin on trendejä, joita kuvittajat joko tietoisesti tai tiedostamattaan seuraavat ja kopioivat. Mutta nämä ajassa kulkevat trendit on helpompi huomata vasta vuosien päästä. Siksi onkin hankalaa erotella tarkasti nykykuvituksen trendejä ja suuntauksia. Kuvituksissa on nähtävissä vaikutteita ajasta ja ympäröivästä elämästä. Teknologian ja erilaisten tekniikoiden kehittyminen vaikuttavat myös kuvitusten visuaalisuuteen. Tässä kuvitusprojektissa on turvauduttu nykyaikaisiin tekniikoihin ja hyödynnetty tietokoneita. Pelkästään tekotavan puolesta tämä projekti heijastaa nykyaikaa.

Wiedemann (2009, 7) toteaa, kuinka nykykuvitus yhtenä taidemuotona on vallannut maailmaa. Wiedermann toteaa kuvituksia käytettävän laajasti eri medioissa, kuten muun muassa yleisten paikkojen seinillä, vaatteissa, mainoksissa, pakkauksissa, sisustuksessa, designleluissa, elektronisissa laitteissa ja autoissa. Wiedermannin mukaan nykykuvituksen taso on noussut, sillä nyt niin kuvittajat kuin yleisökin pääsevät käsi nopeasti erilaisiin kuviin, sillä uudet viestintävälineet ja -ohjelmat mahdollistavat nopean ja maailmanlaajuisen kommunikaation. Nopeutunut ja laajentunut viestintä on myös nostanut laadukkaan kuvituksen arvostusta. (Mts. 7.) Internet on kätevä lähde inspiraation etsimiseen ja tuoreimpien kuvitusten löytämiseen. Turvaudu Internetistä

löytämiini kuvittajien töihin ja minua inspiroiviin kuviin, kun aloin suunnittelemaan animaation visuaalista ilmettä. Internet toimii ikään kuin elävänä galleriana, josta voi löytää nykyaikaisia kuvittajia maailman laajuisesti.

Animointiin kuvittamisesta ja graafisesta suunnittelusta siirtynyt Johnny Kelly sanoo (*The new wave of animation 2010*, 37) kuvittajan ja graafikon tiedoista ja taidoista olevan hyötyä animaationkin teossa. Erityisesti asettelun ja kuvittamisen hallinnassa on etua animaatiota tehdessä. (Mp.)

Tämän projektin aikana kävi ilmi, että kuvittajan teoreettiset valmiudet ovat hyödyksi myös animaatiota tehdessä. Animaatiosta minulla ei ollut kokemusta. Kuvaan prosessin siis puhtaasti kuvittajan näkökulmasta ja still-kuvien suunnittelusta. Samoja periaatteita voi käyttää sekä animoinnin että tavallisen printti kuvituksen suunnittelussa. On huomioitava asettelu, värit, kontrastit, taustat ja hahmot. Tärkeintä on kuitenkin muistaa se, että viestin tulee välittyä katsojalle. Vaikka tässä projektissa minulla olivat taiteelliset vapaudet, viesti ei saanut hukkaa visuaaliseen ilmaisuun.

Kuvan ja kuvituksen tarkoitus on Hatvan (1993, 21) mukaan kertoa se, mitä kielellisillä keinoilla ei ole mahdollista. Kuvittajana pyrin vangitsemaan kuvaan ja kuvitukseen esimerkiksi hahmon tunnetiloja ja tunnelmaa, jonka katsoja näkee ja rekisteröi yhdellä vilauksella. Mutta sanallisesti sen kertominen vaatisi enemmän sanoja kuin yhdellä vilauksella olisi mahdollista lukea. Hatva (mts. 20) kertoo, että kuvittajan tekemään visualisointiin liittyy aina myös fiktiota, koska kuvitus on tulkintaa jopa valokuvatessa. Esimerkiksi kuvan rajausta ja kuvakulmat vaikuttavat tulkintaan. Kuvittaja joutuu ratkomaan esittämistävän ongelmia niin realistista tieteiskuvitusta ja fantasiakuvitusta tehdessään.

Monet animoijat ja suunnittelijat yrittävät tehdä animaation jokaisen ruudun näyttämään täydelliseltä. Tämä on kuitenkin virhe, sillä jos mahtavimmatkin animaatiot eroteltaisiin kuvaruuduiksi kuva kuvalta, monet kuvat näyttäisivät huonosti asetelluilta. Onkin tärkeää muistaa, että animaation tulee toimia kokonaisuutena, eikä jäädä vain miettimään väripaletteja tai asetteluja. (Webster 2010, 39.)

Kuvitukseen vaikutti tietysti se mihin kokoon animaatio toteutetaan. Sähköisen median standardikoot luonnollisesti poikkeavat painetun median kooista. On suuri ero siinä toteuttaako kuvituksen neliön muotoiseen pohjaan, vai esimerkiksi suorakulmioon.

Koska nykyteknologia tukee suorakulmaista muotoa, oli se erittäin varteen otettava vaihtoehto. Suorakulmaisessa muodossa esimerkiksi taustalle jää enemmän tilaa ja koko näkymä avartuu katsojalle paremmin. Animaation koko vaikuttaa tietysti elementtien asetteleeseen kuvassa. Tässä voi noudattaa samoja lainalaisuuksia kuin muussakin kuvataiteessa. Kerron tarkemmin esimerkiksi asettelusta myöhemmin.

Animaatio antaa tekniikkana laajat mahdollisuudet kuvalliseen kerrontaan. Esimerkiksi viestin voi kertoa useammalla kuvalla saman kohtauksen sisällä. Still-kuvassa usein pitää tiivistää sanoma vain muutamaan kuvaan. Tarpeeton pitkittäminen ja kaartelu on tietysti turhauttavaa myös animaatiossa tai muussa liikkuvassa kuvassa. Myös liikkuva valo ja varjot luovat erilaiset mahdollisuudet asioiden korostamiseen kuin still-kuvassa. Valo voi siirtyä korostettavasta asiasta toiseen ja osaltaan luoda tunnelmaa.

(Webster 2010, 38) Suurin ero animaation ja perinteisen printtikuvituksen välillä on animaation lisäämä kolmas ulottuvuus, aika. Kuvittajan täytyy animaatiota tehdessä varoa kertomasta liikaa yhdessä kuvassa. Animaatiossakin *vähemmän on enemmän* -sääntö toimii yhtäläillä. Usein unohdetaan animaation katselukanavan kuten Internetin rajoitukset. Ihmiset katsovat animaatiota erikokoisilta ruuduilta, tietyllä resoluutiolla ja käyttävät tähän rajatun määrän aikaa. Liian monimutkainen design kääntyy itseään vastaan teknisissä vaihtelevuuksissa.

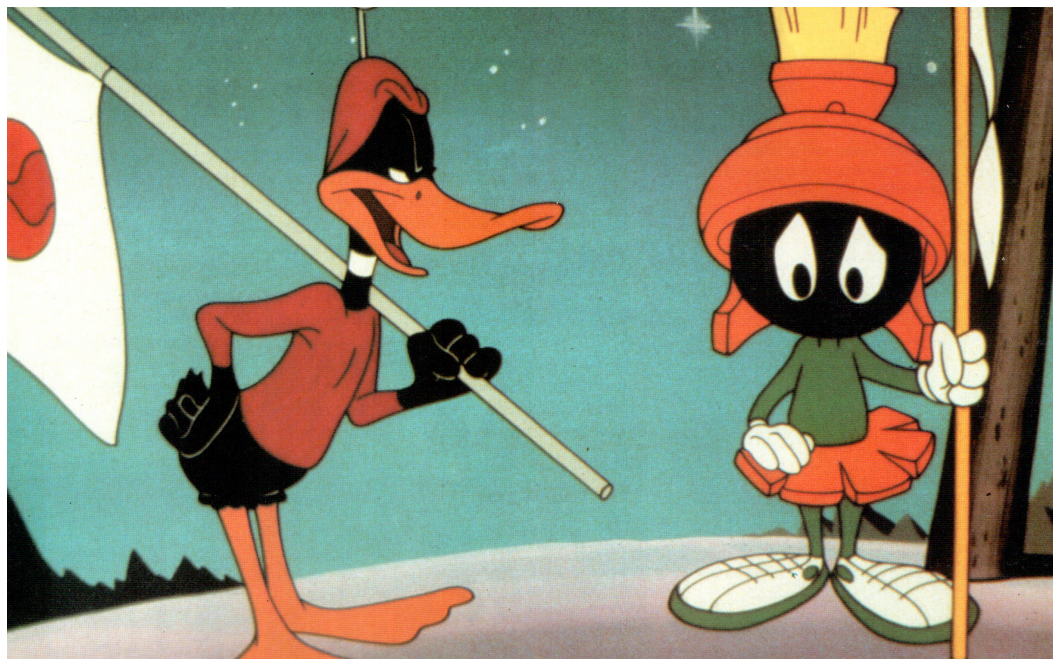
4 TOTEUTUS

4.1 Luonnokset ja ideointi

Animaatio on erittäin luova kanava, mutta se on paljon aikaa vaativa prosessi (Lord – Sibley 1998, 16). Lord ja Sibley tarkentavat, että hahmot, taustat, kuvakulmat ja kaikki tarvittava animaation kohtauksia varten on suunniteltuna ja että ennen kaikkea animaattorilla tulee olla vahva visio, kärsivällisyyttä ja vahva usko tekeillä olevaan elokuvaan.

Jo projektin alusta lähtien minun ja Suhosen yhteisenä tavoitteena oli luoda hyvin yksinkertainen animaatio. Tarkoituksena oli oppia uutta, mutta myös hyödyntää jo opittuja asioita. Yksinkertainen tyyli viehätti, koska sen avulla olisi mahdollista erottua perinteisemmän tyyllisistä animaatioista. Perinteisellä tyyllillä tässä yhteydessä tarkoi-

tan lapsille suunnattujen piirrosfilmien tyyliä, jossa on kirkkaat värit ja jonka kaikissa elementeissä on yleensä ääriiviiva, joka on usein väriltään musta (kuva 4.).



Kuva 4. Esimerkki perinteisestä animaatiosta lapsille, elokuvasta *Duck Dodgers in the 24 1/2th Century*, 1953 (Scneider 1988, 235)

Graafisen suunnittelijan näkökulmasta yksinkertainen tyyli miellyttää, sillä usein graafisessa suunnittelussa pyritään karsimaan kaikki ylimääräinen ja korostamaan vain tärkeimpiä elementtejä, jolloin jäljelle jää vain olennainen. Riisuttu tyyli animaatiossa on toisaalta myös haaste, sillä mitään ylimääräistä ei saa olla. Tarina ja tunnelma on pystyttävä välittämään muutamilla harkituilla asioilla, jotta kokonaisuus olisi hallittu.

Kun animaation idea ja tarina sai lopullisen muotonsa, Suhonen teki yksinkertaisen kuvakäsikirjoituksen. Kuvakäsikirjoituksesta kävi ilmi eri kohtausten kuvakulmat ja -koot. Käytin kuvakäsikirjoitusta apunani, kun aloin suunnitella animaation visuaalista ilmettä. Kuvakäsikirjoituksen avulla minulle selkeni millaisia taustoja, tiloja, tunnelmia ja kuvakokoja tarvittiin.

Aloitin visuaalisen maailman ideoinnin kokoamalla mood boardiin inspiroivia kuvia, julisteita ja kuvitustyyylejä. Yksinkertaisessa tyyliässä vain tärkeiksi koetut asiat pääsivät osaksi kokonaisuutta. Kypsyttelin visuaalista maailmaa mielessäni ja mietin erilaisia konsepteja. Luonnosten piirtämisen aloitin polaroidkameran suunnittelulla. Etsin kuvia oikeista polaroidkameroista ja suunnittelin kaavakuvamaisen polaroidkameran luonnosteni pohjalta. Oli tärkeää, että kamera on selkeästi tunnistettavissa juuri pola-

roidkameraksi, jonka valokuva kehittyy suoraan kamerasta. Tarinankerronnallisesti oli välttämätöntä käyttää kameraa, josta kuvat tulevat heti, jotta tarinan viimeinen kohtaus ja koko loppuratkaisu olisi toteutettavissa.

Aluksi kuvituksen tekeminen tuntui mahdottomalta, sillä edelliset kuvitukseni ovat olleet printtimedian toteutuksia. Uusi visuaalinen ympäristö ja tekniset vaatimukset vaativat paljon uuden opettelua ja asioiden tutkimista. Audiovisuaalinen media oli uusi tuttavuus, johon tutustuminen vei oman aikansa. Kuvitusta ei tällä kertaa voinutkaan tehdä vain piirtämällä erilaisia visuaalisia kokonaisuuksia. Hahmo, taustat ja muut elementit täytyi piirtää erikseen ja useasta eri kuvakulmasta. Illustrator-tietokoneohjelman käyttö oli selkeä valinta, sillä se mahdollistaa kuvien nopeat korjaukset, skaalaukset ja elementtien liikuttelun. Suhonen kertoi toteuttavansa animoinnin After Effects -tietokoneohjelmaa käyttäen. Illustrator -tiedostot toimivat kätevästi After Effects -ohjelman kanssa. Tietokoneella toteutettu kuvitus tuntui järkevimmältä ja lisäksi se mahdollisti siistin ja yksinkertaisen toteutuksen, joka oli alusta saakka tavoitteena.

Kameraa luonnostellessani oivalsin, että herkkä tarina kaipasi kontrastia. Oikealla kuvitustyylin valinnalla kontrasti oli mahdollista toteuttaa. Kuvitustyyli alkoi muotoutua lopulliseen malliinsa, kun siirryin kamerasuunnittelusta tietokoneanimaatioon. Koska tarina on pehmeä ja herkkä, halusin tuoda kuvamateriaaleihin kovuutta. Päädyin tyyliin, jossa ei ole yhtään kaarevaa viivaa ja useat pyöristetyt kulmat on korvattu 45 asteen kallistuskulmalla. Näillä säännöillä olisi mahdollista luoda yhtenäinen kuvamaailma, joka selkeästi eroaa perinteisestä piirretystä animaatiosta. Missään elementeissä ei ole käytetty äärioviivaa. Useissa animaatioissa on äärioviivat, ja ne antavat mielestäni lapsekkaan leiman animaatiolle. Äärioviivojen pois jättäminen loi kuitenkin haasteita. Erityisesti hahmon raajojen erottaminen toisistaan tuotti vaikeuksia, mutta ratkaisin ongelman luomalla värikontrasteja ja sävyeroja eri elementtien välille.

4.2 Hahmojen kehittäminen

Animaation tyylistä riippumatta hahmojen suunnitteluun on kiinnitettävä huomiota jo animaatio prosessin alkuvaiheessa (Wyatt 2010, 40). Wyatt painottaa myös, että hahmot ovat pääväline, jonka avulla tarina kerrotaan, ja tämä on pidettävä mielessä hahmoja tehdessä. Lisäksi Wyatt kertoo digitaalisen animaation olevan joustava työväline, joka mahdollistaa mielikuvituksen käytön suunnittelussa; kärjistetyksi voi sanoa,

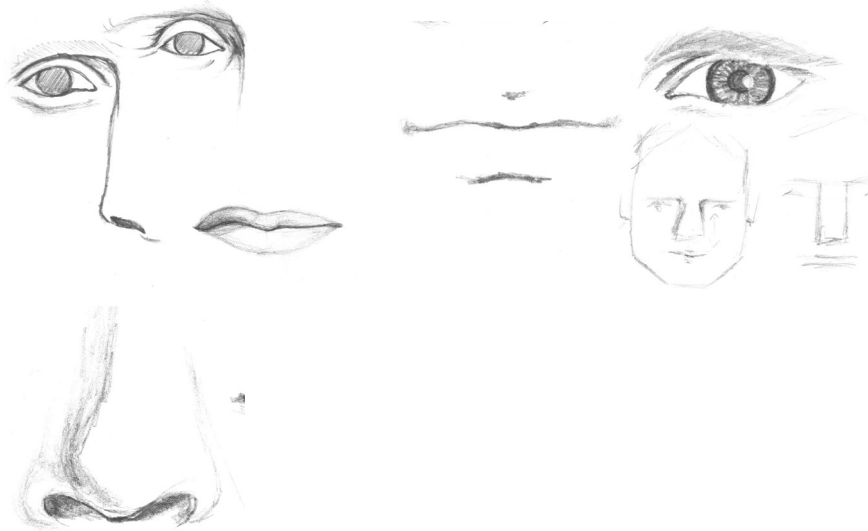
että mitä realistisempi hahmo, sitä vähemmän viehätys voimaa sillä on. Wyatin (mp.) mukaan jokaisella animaation hahmolla tulisi toisistaan poikkeava persoonallisuus, mutta tyyli tulee pysyä samana, jotta hahmot sopivat toisiinsa valkokankaalla.

Muistettavat hahmot ovat hahmoja joista välitämme (Sullivan – Schumer – Alexander 2008, 35). Sullivan, Schumer ja Alexander toteavat myös, että hahmot, jotka muistamme ovat tarpeeksi tavallisia, jotta yleisö voi samaistua niihin. He tarkentavat, että hahmo, jolla on vikoja on uniikki ja helposti lähestyttävä. He kertovat myös, että hahmon ulkonäön ja persoonan tulee herättää katsojan kiinnostus tietää hahmosta lisää. He lisäävät, että jos hahmoa ei pysty korvaamaan tarinassa millään muulla hahmolla, on hahmo onnistunut.

Hahmosuunnittelun tavoitteena oli neutraali ihmishahmo, josta huokuu surumielisyyttä. Tarina ja koko animaatioprojekti pidettiin alusta loppuun yksinkertaisena ja liian monimutkaiset hahmot jätettiin tarkoituksella pois. Tarina ei tarvinnut supersankareita tai mielikuvitusolentoja, vaan ihmismaailmasta olevan hahmon. Hahmon tuli olla sympaattinen ja persoonallinen, mutta ei mikään lastenohjelman piirroshahmo.

Suunnitteluvaiheessa sain ajatuksen, että animaatiossa voisi olla kaksi toistensa vastakohtaa symbolien avulla toteutettuna. Koska tarinan pohjalla on rakkaustarina, voisi tämä pariskunta olla toistensa vastakohtia. Idea maasta ja taivaasta toistensa vastakohtina tuntui perustellulta. Mieshahmon lähtökohtana käytin maaelementtiä ja erityisesti kiveä. Näin hahmosta alkoi muodostua jähmeä ja möhkälemäinen. Hahmon maaelementti ei ole tarinan kannalta tärkeä vaan, lähinnä tunnelman luomisen ja persoonallisuuden vahvistamisen väline. Mietin myös, että hahmolla voisi olla ammatti, vaikkakaan se ei ole tarinan kannalta tärkeä vaan luo hahmosta uskottavamman. Hahmosta tuli geologi. Ammatti näkyy lähinnä vain hahmon asunnon seinillä olevista julisteista, joista tarkka katsoja voi päätellä hahmon kiinnostuksia tai mahdollisesti jopa ammatin. Tarinan päähenkilön rakastettu on siis kuollut. Hänen elementtinsä on taivas, jolloin lentoemäntä ammattina oli järkevä ja perusteltu. Tarkka katsoja saattaa huomata, ettei päähenkilö missään vaiheessa katso suoraan taivaalle, sillä se muistuttaisi hahmolle liikaa menetetyistä rakkaastaan. Hahmo katsoo kautta tarinan maahan, joka hahmon elämän- ja mielentilan huomioon ottaen on perusteltua ja luonnollista. Kaiken lisäksi hahmo on ammattinsakin puolesta kiinnostunut maasta.

Tein joukon luonnoksia hahmosta. Hahmon suunnitteluun käytin eniten aikaa koko prosessissa, sillä hahmo olisi suuri osa animaatiota ja läsnä lähes jokaisessa kuvassa. Koska hahmo on mies, pohdin stereotyyppisiä miehisiä piirteitä. Naisen vartaloon verrattuna miesvartalo on suoraviivaisempi ja voimakkaampi. Luonnostelin hahmoja, joiden ruumiinrakenne oli jähmeä ja laatikkomainen. Suunnittelin hahmon kokonaisuutena ja keskityin erityisesti hahmon kasvoihin, sillä ne kuvastavat parhaiten persoonallisuutta. Hahmon tuli olla synkkämielinen, mutta ei kuitenkaan pelottava. Sattumalta huomasin, että muutaman näyttelijän olemuksessa oli jotain samaa, mitä toivoin hahmonkin huokuvan. Tarkastelin tarkemmin suomalaisen näyttelijän Samuli Edelmannin ja tanskalaisen näyttelijän Mads Mikkelsenin kasvojenpiirteitä (kuva 5). Huomasin, että kummallakin näyttelijällä on hyvin kulmikkaat kasvonpiirteet ja heidän kulmakarvansa ovat erittäin alhaalla. Käytännössä heidän silmiensä yläluomet eivät juurikaan näy, kuten luonnoksistani käy ilmi.

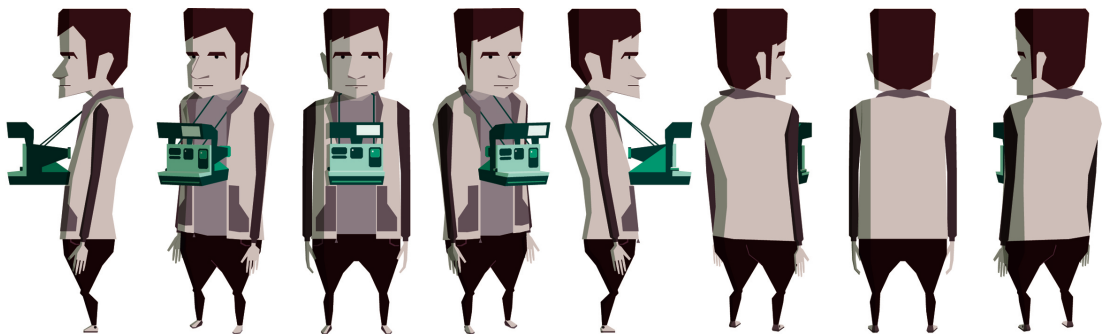


Kuva 5. Mads Mikkelsenin ja Samuli Edelmannin kasvonpiirteitä luonnoksina

Huomasin, että kapea ja terävä nenä tekee ihmisestä tiukan ja ilkeän oloisen. Hahmo ei kuitenkaan ole ikävä ihminen vaan sympaattinen tyyppi. Huomasin Edelmannilla olevan aika leveä nenä ja se teki kasvojen yleisilmeestä lempeän ja helposti lähestyttävän. Suunnittelin hahmolle leveän nenän, pienet silmät ja viivamaisen suun. Jos hahmolle olisi tehnyt selkeästi erottuvat huulet, olisi hahmo saattanut näyttää huulensa punanneelta mieheltä. Miehillä tyypillisemmät viivaksi katoavat huulet sopivat parhaiten hahmolle. Aikaisemmin luonnostelemani polaroidkameran tyyli loi pohjan myös hahmon visuaaliselle suunnittelulle. Hahmon ja kameran piirrostyylit loisivat yhdessä pohjan kaikelle muulle kuvamateriaalille animaatioissa. Hahmossakaan ei tulisi ole-

maan kaarevia viivoja. Tyyliiltään hahmon tuli olla yksinkertainen, mutta katsojasta tarpeeksi kiinnostava. Koska sain visuaaliseen toteutukseen kaiken vapauden, pyrin tekemään hahmosta graafisen ja persoonallisen. Koska animaatio tekniikkana mahdollisti aivan omanlaisensa visuaalisen maailman käytön, en nähnyt järkeä ryhtyä kopiaamaan tarkasti todellisuutta. Väärustin hahmon mittasuhteita oikeaan ihmiseen verrattuna. Hahmon yläruumis on jalkoihin verrattuna epärealistisen suuri ja pitkä. Erityisesti pää on korostuneen suuri.

Lopullisella hahmolla (kuva 6) on suuri pää ja silmät, jotta tarvittavien tunteiden esittäminen saisi tarpeeksi huomiota. Suuripäinen ja -silmäinen hahmo luultavammin herättää katsojissa sympatiaa hahmoa kohtaan (Wyatt 2010, 41). Tässä animaatiossa hahmo on surumielinen, ja katsojan on tarkoitus tuntea hiukan sääliä hahmoa kohtaan. Silmät ovat hahmossa erityisen tärkeitä ja ne kuvastavat parhaiten koko lopullisen hahmon olemusta. Hahmon kulmakarvat ovat erittäin alhaalla ja oikeastaan ne korvaavat yläluomen. Tällä keinolla hahmon kasvot ovat selkeämmät ja yksityiskohtia on vähemmän. Alhaalle sijoitetut paksut kulmakarvat ovat myös hyvin miehekkäät ja omien havaintojeni mukaan on huomattavasti yleisempää, että miehillä on kulmakarvat naisia matalammalla. Suuri pää tekee hahmosta myös koomisemman näköisen. Hahmon vartalo on myös suurehko, sillä tarinan toinen hahmo, joskin eloton sellainen, kamera, tarvitsi tilaa ympärilleen, jotta se korostuisi tarpeeksi. Kameran tarkoitus toki selviää vasta animaation lopussa, mutta kameran korostaminen jo aikaisemmin on tarpeellista.



Kuva 6. Lopullinen hahmo ja kamera

Vaikka animaatio tarjoaa paljon erilaisia mahdollisuuksia perinteiseen elokuvaan verrattuna, se myös tekniikkana luo rajoituksia. Latteat, piirretyt silmät eivät voi viestiä samoja tunteita, joita oikeista ihmissilmistä olisi mahdollista lukea (Marx 2007, 51). Marx kertookin, että tästä syystä tunteet on useimmissa animaatiossa kerrottava laajemmilla ja liioitelluimmilla kasvon liikkeillä ja vartalon kielellä. Tästä syystä ani-

maation hahmolla on suhteettoman iso pää ja kädet, sillä näillä ruumiinosilla on mahdollista kertoa hahmon tunteet. Jalat ovat toissijaisessa osassa, sillä ne eivät ole merkittävä osa tunteiden osoittamisessa.

Lopullisen hahmon kasvonpiirteet ovat yksinkertaiset, mutta niillä voi kuitenkin toteuttaa yleisimpiä tunnetiloja. Vaikka hahmolla ei näy esimerkiksi silmien valkuaisia, silmien liikkeet pystyi toteuttamaan tunnistettavasti vain pelkän mustuaisen avulla. Silmän kokoa ja muotoa muuttamalla on mahdollista saada hahmo siristämään silmiään tai näyttämään pelästyneeltä. Varsinaisessa animaatiossa hahmo ei hirveästi ilmehti, mutta suunnittelin hahmon ilmeitä, jotta kasvoihin voi tarvittaessa saada vaihtelua. Vaikka hahmon suu muodostuu vain kahdesta viivasta, oli näillä viivoilla ja lisätyillä suunpielillä mahdollista viestiä iloa, surua ja vihaa. Kulmakarvojen kallistuskulmaa muuttamalla ja niiden paikkaa vaihtamalla voi toteuttaa useita ilmeitä kuten ihmetystä ja vihaa (kuva 7).



Kuva 7. Hahmon ilmeet

Suunnittelin ja viimeistelin hahmon ensin vain edestäpäin kuvattuna. Kun hahmo oli viimeistellyn näköinen, ja olin tyytyväinen lopputulokseen, oli hahmo piirrettävä vielä joka suunnasta katsottuna. Animointia varten tarvittiin hahmo kuvattuna yhteensä

kahdeksasta eri kulmasta, edestä, sivuilta ja takaa ja näiden liikkeiden puoliväleistä, jotta hahmo voisi liikkua mielekkäästi ja oikean oloisesti. NykYTEknologia helpotti huomasti prosessia, sillä nyt periaatteessa koko lyhytelokuva voitiin tehdä vain yhtä hahmotiedostoa käyttäen, kun perinteisesti käsin piirtämällä hahmon jokainen liike olisi pitänyt piirtää käsin alusta loppuun. Teknologia mahdollisti tässä tapauksessa kuvittajan ja animoijan yhteistyön, jossa animoija pystyy kuvittajan kuvien avulla toteuttamaan liikkeitä ja lopulta koko liikkuvan piirroslyhytelokuvan.

4.3 Värimaailma

Valitsemani kuvitustyyli on kulmikas ja kovakin, ja animaatio kaipasi lisää pehmeyttä. Oli loogista valita värimaailmaan herkkiä sävyjä, jotka ovat kontrastissa tiukkoihin muotoihin. Koska animaatioissa on keskeisessä osassa valokuvat, aloin tutkia tyypillisten polaroidvalokuvien helposti tunnistettavia värimaailmoja. Käytin apunani keinotekoisesti tehtyjä polaroidkuvatiedostoja ja oikeita polaroidkuvia. Opinnäytetyötä tehdessäni hankin sattumalta polaroid kameran ja kokeellista filmiä kirpputorilöytönä. Nämä vanhalla kameralla ja arvaamattomasti käyttäytyvällä filmillä otetut kuvat (kuva 8) vaikuttivat lopulliseen värimaailmaan.



Kuva 8. Polaroid kuva kokeellisella filmillä

Animaatio tekniikkana mahdollistaa epärealististen värien käytön ja tahdoin hyödyntää tätä ominaisuutta. Lisäksi epäonnistuessaan todellisuuden kopioiminen saattaisi näyttää vain häiritsevältä ja epämiellyttävältä. Tarkoitukseni oli luoda maailma, joka on tunnistettavissa ihmisten elinympäristöksi, mutta väreiltään vääristyneeksi.

Värejä voi muodostaa kahdella tavalla, riippuen siitä sekoitetaanko pigmenttejä vai valoja (Ahjopalo-Nieminen 1999, 20). Ahjopalo-Nieminen toteaa, että esimerkiksi käsittehdysssä kuvassa käytetään väripigmenttejä ja näiden värien sekoittamista kutsutaan subtraktiiviseksi sekoittamiseksi kun taas digitaalisia kuvia tehdessä värien sekoittaminen on additiivista, valon värien sekoittamista. Sähköisestä värijärjestelmästä käytetään nimitystä RGB (lyhenne tulee englannin kielisistä sanoista red, green ja blue). Painotuotteita valmistettaessa käytetään CMYK-värijärjestelmää (lyhennetty englannin kielisistä sanoista cyan, magenta, yellow ja key, joka tarkoittaa mustaa), joka on subtraktiivinen väriavaruus. (Mts. 20). Animaatio on sähköisessä muodossa, joka mahdollisti RGB- värien käytön. Koska animaatio säilyy sähköisessä muodossa, myös sen värit toistuvat sellaisena kuin olen ne suunnitellut tietokoneen näytöllä. Tietysti kunkin katsojan katseluruudun väriasetukset vaikuttavat värin toistuvuuteen.

Kokosin väripaletin, jonka pääväreinä on violetti, turkoosi, petrolin sininen, sammalen vihreä, sinapinkeltainen ja vaalea roosa ja näiden kaikkien värien eri sävyt. Yhtenäisellä väripaletilla kaikki kohtaukset ovat sidoksissa toisiinsa ja kokonaisuus on toimiva. Väreillä on symbolisia arvoja, jotka tukevat animaation tunnelmaa ja syventävät tulkintaa. Seuraavaksi esittelen värien symbolisia merkityksiä länsimaisen kulttuurin näkökulmasta.

Purppura, joka muodostuu sinisestä ja punaisesta, merkitsee värien symboliikassa henkistä rakkautta (Itten 1998, 86). Ittenin (mts. 89). mukaan violetti yhdistetään myös alitajuntaan, henkiseen voimaan, taivaalliseen rakkauteen, pimeyteen, kuolemaan, yksinäisyyteen ja uskollisuuteen Opinnäytetyössäni animaation päähenkilö eli mieshahmo koostuu väritykseltään violetin eri sävyistä (kuva 9). Miehen väritys on lähimpänä viininpunaista, joka on violetista johdettu sävy. Symbolisilta arvoiltaan violetti ja viininpunainen tukevat päähenkilön olemusta ja sielunmaisemaa. Päähenkilöhän on menettänyt rakkaansa, mutta henkisen voimansa avulla jatkaa eteenpäin. Hahmo on myös hyvin yksinäinen ja uskollinen puolisolleen.

Väripaletti



Kuva 9. Animaation väripaletti

Turkoosi ja petrolin sininen on sinisestä johdettuja sävyjä. Turkoosissa on sinisen lisäksi keltaista ja petrolin sinisessä on niin keltaista kuin punaistakin. Pääväri näissä sävyissä on sininen, joka liitetään yleensä muun muassa kylmyyteen, sielun vapautteen, lempeään, kevyeen elämänasenteeseen, veteen, taivaaseen, uskollisuuteen ja salaperäisyyteen (Biedermann, 340–341). Yhdessä lämpimien keltaisten ja punaisten sävyjen kanssa sinisen sävyt luovat kontrastia kylmyydellään. Värien kontrastilla väripaletti on raikas ja eloisa.

Vihreää on käytetty animaatiossa suhteessa vähiten muihin väreihin verrattuna. Vihreän sävy animaatiossa on sammalen ja luonnon vihreän sävy. Se on luonnonläheisin väri animaation väripaletissa. Sen tehtävänä on raikastaa karamellivärien täytteistä värivalikoimaa ja samalla virkistää yleisilmettä. Animaation varjot ovat vihreitä, joka osaltaan luo epärealistista tunnelmaa. Vihreä yhdistetään luontoon, rauhaan ja kelta-vihreä assosioidaan kevääseen, nuoruuteen ja iloon (Itten 1998, 88). Animaatiossa vuodenaika on kevät ja pilkahdus vihreää oli luonteva valinta. Vihreä yhdistetään

yleensä luontoon, kasvuun ja toivoon (Biedermann 1989, 410). Osa animaatioin sanomasta on luoda toivoa tulevaisuutta kohtaan ja vihreän symboliset arvot sopivat tähän viestiin.

Animaatiossa on käytetty vaaleanpunaisen sävyä. Punainen väri assosioidaan tuleen, vereen, aurinkoon ja voimaan (Biedermann 1989, 284). Biedermann kertoo, että punaisen ja vihreän yhdistelmä on koettu Euroopassa kovaksi ja aggressiiviseksi. Animaatiossahan on käytetty punaista ja vihreää yhdessä, mutta pehmeinä pastellisävyinä värit eivät taistele keskenään vaan korostavat toinen toistaan. Biedermannin (mts. 284) mukaan punainen on myös rakkauden väri ja se symbolisoi elämän ja kuoleman jatkuvaa kamppailua. Animaatiossa on läsnä niin elämä kuin kuolemakin, ja punaisen symbolinen arvo vahvistaa tarinan sanomaa.

Keltainen mielletään iloiseksi, virkeäksi ja hempeäksi väriksi, mutta värin muuttuessa epäpuhtaaksi se tuntuu likaiselta ja rumalta (Biedermann 1989, 120). Biedermannin mukaan keltainen on ennen kaikkea auringon väri ja ominaisuuksiltaan voimakas ja tehokas. Animaation vuoden aika on kevät ja lämmittävä keltainen valo ja keltaisen värin käyttö kuvituksessa tuo lämpöä. Keltaisen voi helposti assosoida kevääseen.

Niin väreissä kuin asettelussakin kontrasti on tärkeää. Arnkilin (2008, 102–103) mukaan sävykontrasti on korkeimmillaan vastavärien yhdistelmissä. Vastaväreillä tarkoitetaan sävyjä, jotka valoina tai pigmentteinä yhdistettyinä neutraloituvat. Vastaväreillä voi luoda hyvin eloisan vaikutelman, joka voi äärimmäisyyksiin vietäessä vaikuttaa aggressiiviselta. Kylläisyyden vähentäminen valkoisuuden, mustuuden tai harmauden lisäyksellä pehmentää vastavärien yhteentörmäystä. Vastavärien voimakas kontrasti pienenee värejä taitettaessa, mutta värit pysyvät silti eloisina. (Mp.) Tästä syystä animaatiossakin on käytetty vastaväripareja punainen ja vihreä, sekä violetti ja keltainen. Animaation värit ovat taitettuja pastellisia sävyjä, mutta väriopin mukaisten vastaväriparien käyttö säilyttää eloisuuden väreissä.

Väriykseltään hahmo ja polaroidkamera poikkeavat taustojen ja muiden elementtien väreistä, jotta nämä tärkeät päähahmot korostuvat ja erottuvat edukseen kokonaisuudessa. Polaroidkamerassa on käytetty turkoosin sävyjä. Polaroidkamera on tarinassa esiintyvän miehen edesmenneen rakastetun kamera. Tästä syystä polaroidkamerassa ja miehen puolisossa on käytetty samoja sävyjä. Yhteyttä naisen ja kameran välillä ei ole

tarinankerronnallisesti tarpeen korostaa, mutta jos katsoja pystyy yhteyden näiden asioiden välillä aistimaan tai jopa huomaamaan, luo se lisää syvyyttä tarinaan.

4.4 Taustat

Hahmoa ja kameraa luonnostellessani myös pohdin taustojen ulkoasua. Vasta hahmojen saadessa lopulliset muotonsa keskityin taustojen suunnitteluun ja toteutukseen. Vaikka animaatio oli minulle tekniikkana uusi taiteenlaji ymmärsin, että taustan tulee olla samaa tyyliä kuin hahmot mutta ei varastaa huomiota tapahtumista tai päähenkilöiltä.

Tausta ei ole pelkästään tila, jossa hahmo toimii, vaan maailma, jossa hahmo elää (Sullivan – ym. 2008, 111). Sullivan, Schumer ja Alexander jatkavat, että niin taustat kuin kaikki mitä niissä näytetään, on jokin merkitys hahmolle ja tarinalle. Näistä visuaalisista vihjeistä katsoja voi päätellä taustatarinan ja tilanteen ja tietää enemmän hahmosta.

Seuraavaksi käyn läpi animaation päätaustakuvat ja samalla pääkohtauspaikat. Kuvitus on saanut hieman lisää pehmeyttä After Effects -ohjelmaan siirryttäessä. Esimerkiksi kuvien syvyys on paremmin nähtävissä kun kauempana olevat asiat ovat sumeampia kuin edustalla olevat. Lisäksi animointivaiheessa on lisätty varjot. Varjot ovat tummat ja selkeät ja toistuvat kaikissa elementeissä samankaltaisina kuin animaation aloittavassa katunäkymäkuvassa. Muista kuvaesimerkistä varjot puuttuvat, jotta pystyn keskittymään selostamaan vain tekemääni kuvitusta.

Animaatio alkaa katunäkymällä (kuva 10), josta siirrytään hahmon asunnon sisälle. Katunäkymä on neutraali kaupunkikuvaus, joka ei ole leimallisesti minkään maalainen vaan katsojalle annetaan tulkinnan varaa. Suunnittelun lähtökohtana käytin kuitenkin englantilaistyyllisiä katukuvia, joissa vanhoille taloille on tyypillistä korkeat ja ikkunat ja eriväriset ulko-ovet. Läpi koko elokuvan on käytetty samaa väripalettia, mutta jokaisessa kohtauksessa on omat pääväriinsä. Esimerkiksi tässä katukuvassa on käytetty turkoosia ja violettia ja vähemmän muita värejä. Valkoinen talo on korostettuna, sillä se on hahmon asuintalo, johon kameran liikkeellä siirrytään lähemmäs ja lopulta sisälle saakka.



Kuva 10. Katunäkymä, josta animaatio alkaa

Koska tässäkin animaatiossa hahmo elää omassa maailmassaan, oli yksi tapahtumapaikoista hahmon koti. Tarina lähtee liikkeelle hahmon asunnolta (kuva 11). Kaikki mitä asunnosta näytettiin, tuli olla perusteltua ja tarinaan liittyvää. Asunto on tyhjä ja valaistus tulee ikkunan valosta. Tunnelma on synkkä, jota korostetaan tummilla väreillä. Lattialla on pahvilaatikoita, joita hahmo tutkii. Katsojalle tuli kertoa, että hahmo on juuri muuttanut tai on muuttamassa. Tärkeintä oli viestiä selkeästi hahmon elämässä menossa olevasta muutosvaiheesta. Näkyvissä ovat vain ne esineet, joilla on merkitystä hahmolle. Seinillä on kaksi maantieteellistä julistetta, sillä taustajatuksena oli, että hahmo on ammatiltaan geologi. Huoneessa näkyy myös tyhjä hyllykkö, jonka päällä on valokuvakehys ja radio. Valokuva on hahmolle merkityksellinen, sillä kuvassa hän on menetetyn rakkaansa kanssa. Valokuvan sisältö ja merkitys selviävät katsojalle vasta tarinan lopussa.



Kuva 11. Hahmo asunnossaan kaivamassa muuttolaatikoita

Asunnosta hahmo siirtyy ulos ja puistoon (kuva 12). Puisto on perusteltu seuraava tapahtumapaikka, sillä hahmo kaipaa raitista ilmaa ja omaa rauhaa. Puisto taustana kertoo myös sen, että hahmo elää monien kaltaistensa tavoin yksin kaupungissa. Horisontissa näkyy kaupungin silhuetti. Puisto on toteutettu muutamilla selkeillä puilla, valopylväillä ja pikku lammella. Yksi suunnitteluni pääkohdista oli se, että kuinka kerron asiat mahdollisimman yksinkertaisesti ja selkeästi. Asioiden kaavakuvat, kuten puu, joka muodostuu vain rungosta ja yhdestä yhtenäisestä latvustosta ja ehkä muutamasta oksasta, olivat työkalujani, ja kaavakuvilla varmistan sen, että mahdollisimman moni tulkitsee kuvat tarkoittamallani tavalla. Puiston puut ovat neliömäisiä, koska ne edustavat muotoonsa leikattuja puita, ja koska ero luonnon metsään on huomattavissa.



Kuva 12. Hahmo kävelemässä puistossa

Seuraavaksi hahmo on kahvilassa (kuva 13). Toteutin helposti tunnistettavissa olevan kahvilamiljöön. Tyypillisessä kahvilassa on aina pöytiä, tuoleja ja ikkunat. Hahmo nauttii kahvinsa kahvilan terassilla, sillä hahmon on tarkoitus kohta ottaa kuva lätäköstä, joka ei siis onnistuisi sisätiloissa. Koska tarinassa on tärkeää, että kaikki miehen ottamat valokuvat menevät piloille, oli lätäkköön hyppäävä lapsi yksi realistinen tapa pilata kuva. Lätäkön ja nyt miellyttävän ulkoilman takia hahmo on siis terassilla. Kuvassa ei ollut tarpeellista näyttää muuta kuin kahvila ja viite kaupunkiympäristöstä kahvilan ikkunoihin heijastuvilla taloilla.



Kuva 13. Hahmo kahvilassa

Viimeiseksi hahmo palaa takaisin asunnolleen. Asunto on siinä tilassa kuin hahmo sen lähtiessään jätti. Hahmo asettaa kameran hyllykön päälle, ottaa turhautuneena piloille menneet kuvat takkinsa taskusta pois ja viskaa ne lattialle. Hahmo poistuu huoneesta laittamaan kahvinkeitin päälle ja huoneeseen palatessaan hän katsoo lattialla olevia piloille menneitä valokuvia. Mies liikuttuu näkemästään ja kävelee hyllykön luo ja nostaa valokuvakehyksen käteensä (kuva 15) ja katsoo sitä. Kuvassa on mies ja nainen, joka on miehen rakastettu. Nainen on pukeutunut lentoemännän univormuun, ja valokuva on otettu lentokentällä. Mies vuodattaa muutaman kyöneleen muistellessaan. Viimeisessä kuvassa (kuva 14) näytetään lattialla olevista kuvista muodostunut kuva. Valokuvien vieressä näytetään lattialla oleva sanomalehti, joka on sama lehti mitä mies elokuvan alussa katsoi kaivaessaan laatikoita. Sanomalehdessä on uutinen lentoturmasta, jossa ei ollut eloonjääneitä. Piloille menneet kuvat muodostavat yhteiskuvassa olleen naisen kuvan. Nainen vilkuttaa hymyillen. Viimeisessä kuvassa oli tärke-

ää tehdä tunnistettava matto, joka kokonaisuudessaan näkyy jo elokuvan alussa ja uudelleen lopussa. Katsojan tulee tunnistaa matto samaksi ja, että tapahtumapaikka on edelleen miehen asunto. Tämä viimeinen kuva selittää miehen tunnetilaa ja alakuloisuutta. Mies kaipaa rakastaan, mutta tämä ylikuonnollinen viesti kaivatulta naiselta antaa miehelle luvan mennä eteenpäin elämässä ja välittää tiedon siitä, että naisella on kaikki hyvin.



Kuva 14. Naisen kuvakollaasi hahmon asunnon lattialla

Nainen oli myös yksi suunniteltavista hahmoista. Tärkeintä naista suunniteltaessa oli tiedostaa se, että naisen tuli olla helposti tunnistettavissa. Nainen näkyy ensimmäisen kerran pariskunnan yhteiskuvassa (kuva 15) ja seuraavalla kerralla katsojan tulisi tunnistaa nainen samaksi henkilöksi lattialla valokuvista muodostuneeksi naiseksi. Naisesta näkyy vain ylävartalo, eikä puolikkaasta vartalosta saa tehtyä niin poikkeavan tunnistettavaa, että sen personointi kannattaisi. Järkevintä oli tehdä naisen kasvoista tunnistettavat. Samalla oli kuitenkin muistettava, että naisen tuli sopia muotokieleltään erityisesti mieshahmoon, mutta tietysti myös koko muuhun kuvitukseen. Nainen on ainoa ihmishahmo miehen lisäksi animaatioissa, joten oli erittäin tärkeää pitää samat mittasuhteet kuin miehessä, mutta tehdä hahmosta kuitenkin selkeästi nainen. Naisen kasvot ovat kolmiomaisen naisellisen muotoiset, ja naisella on suuremmat silmät ja sirompi nenä kuin mieshahmolla. Naisen kulmakarvat ovat myös huomattavasti korkeammalla kuin miehellä, sillä matalalla olevat kulmakarvat olisivat tehneet naisesta tuiman ja miehekkään näköisen. Nainen edustaa tarinassa miehen vastakohtaa. Nainen on iloinen ja valoisa ja miehen tukipilari, jota mies kaipaa elämäänsä onnettomuuden

jälkeen. Naisen hiuksista tein geometriset, eivätkä ne heilu tuulessa tai muutenkaan muuta olemustaan juuri tunnistettavuuden takia.



Kuva 15. Hahmo vaimoineen yhteiskuvassa

Taustat toteutettiin siten, että piirsin ne paloina, jotka Suhonen yhdisti kolmiulotteiseksi kokonaisuudeksi After Effects -ohjelmassa. Piirsin esimerkiksi hahmon asunnon ikään kuin laatikon sisälle seinä kerrallaan, jotka Suhonen yhdisti animoidessaan kuutioksi. Näin saatiin toimiva syvyys kuviin ja lisämahdollisuuksia kameran liikuttamiseen eri tiloissa. Osa taustoista, kuten puisto, on taas animaatiossa samanlaisessa muodossa kuin sen alunperin piirsinkin.

4.5 Asettelu

Animaation kuvasuhde on 16:9 eli nykyaikainen laajakuva. Se on formaattina toimiva ja kuvanmuodoltaan kiinnostava. Asettelussa tämä suorakulmion kuvakoko antaa mahdollisuuden luoda laajempia näkymiä ja tiloja, kuin esimerkiksi neliön muotoinen kuvasuhde. Kautta koko animaation kuvissa olevat elementit on sijoitettu oikeaan tai vasempaan reunaan painottaen. Kuvien asettelussa on vältetty keskittämästä elementtejä täysin keskelle kuvaruutua. Reunoihin sijoitetut elementit ovat kiinnostavammat kuin täysin kuvan keskelle sijoitetut asiat. Tällä asettelulla elementit saavat myös ilmaa ja tilaa ympärilleen. Hieman toispuoleinen sijoittelu on myös ilmaisukeino, jolla on pyritty tavoittelemaan taiteellista ja modernia tunnelmaa.

Animaation tapauksessa kuvittajan maalaus pohjana toimii sähköinen canvas. Sijoitteleeseen ja asetteleeseen vaikuttaa tietysti taustan muoto ja koko. Elementtien koko ja sijainti vaikuttaa kuvan tasapainoon ja viestin välittymiseen (Krasner 2008, 216). Krasnerin mukaan elementit, jotka ovat kooiltaan samassa suhteessa vaikuttavat kuuluvan yhteen. Elementti voi vaikuttaa esimerkiksi painavalta tai kevyeltä riippuen kuvakoosta ja kuvan muodosta. Krasner kertoo, että oikealla kuvakoon valinnalla voi parantaa asetelua. (Mts. 216)

Krasner (2008, 218) kertoo kuinka tärkeää kontrasti on visuaalisessa viestinnässä. Se voi parantaa asetelua, selventää viestiä ja korostaa merkityksiä. Krasner listaa yleisimmät kontrastin tyypit seuraaviksi: koko, määrä, väri, muoto, pinta, läheisyys ja suunta. Krasner kertoo, että erityisesti koolla ja värillä voi korostaa tärkeäksi koettuja asioita, jolloin esimerkiksi pienemmät asiat katoavat taustalle. (Krasner 2008, 218.) Sommittelun avulla katse säilyy kuva-alueen sisällä ja löytää sieltä yksityiskohtia (Ahjopalo-Nieminen 1999, 19).

Krasner muistuttaa, että myös asioiden tummuusarvot kuvassa voivat luoda kontrastin. Krasner kertoo, että tummien ja vaaleiden värien kontrastien avulla voi korostaa kuvan tärkeimpiä asioita ja selkeyttää välitettävää viestiä, sekä helpottaa eri elementtien erottuvuutta kuvassa. (Krasner 2008, 219.)

Krasner selittää, kuinka katsoja suuntaa huomionsa oikeisiin asioihin visuaalisten vihjeiden avulla (Krasner 2008, 223). Visuaalinen hierarkia on Krasnerin mukaan tarpeellista, sillä oikein korostetuilla asioilla voi ohjata katsojan huomion kuvan sisällä oikeisiin asioihin. Krasner muistuttaa, että kuva saattaa toimia visuaalisesti, mutta se epäonnistuu välittämään viestiä. Krasnerin mukaan tältä vahingolta voidaan välttyä, jos kuvan elementtien hierarkia on selkeä ja helposti ymmärrettävissä, jolloin tärkeät elementit korostuvat. Krasnerin mukaan katsojan tulisi ensimmäisenä kiinnittää huomionsa tärkeimpään asiaan kuvassa ja seuraavaksi huomata vähemmän tärkeät elementit, jotka vahvistavat pääelementin välittämää viestiä. Krasnerin mukaan kuvan kaikkien elementtien tulisi tukea toisiaan ja osaltaan vahvistaa viestiä. (Mp 2008, 223.) Kuvituksessani olen korostanut vain tärkeimpiä elementtejä ja karsinut kaiken turhan pois. Näin katsojalle on selkeää, mitkä asiat ovat tärkeitä ja millä viesti välitetään.

Krasner (2008, 225–225) selostaa, kuinka kuvien vaihtuvuus ja vaihtelevuus on tärkeää katsojan mielenkiinnon ylläpitämiseksi. Esimerkkinä Krasner mainitsee toistuvien muotojen varioinnin liikkuvassa kuvassa. Krasner toteaa, että esimerkiksi muodon kooka, väriä, suuntaa ja määrää vaihtelemalla voi säästyä tylsältä ja monotoniselta kokonaisuudelta. Krasner toteaa tämän vaihtelun antavan kuville myös rytmin, mutta muistuttaa kuitenkin, että liika vaihtelevuus voi luoda visuaalisen kaaoksen. Polaroidmanimaatiossa kuvakoot vaihtelevat. Vaihdellessa näytetään katsojalle tilanne kauempaa ja välillä vain suurennettuja yksityiskohtia, kuten käsiä. Kuvien vaihtelevuus ei kuitenkaan ole hektisen nopeaa, jotta rauhallinen ja herkkä tunnelma säilyisi. Kuvakulmat myös vaihtelevat. Animaatiossa on käytetty muun muassa kuvia hahmosta edestä, puoliprofilissa ja takaapäin. Katsoja näkee siis hahmon useasta eri kulmasta ja suunnasta, jolloin katsojan mielenkiinto pysyy yllä.

Asettelussa on tärkeä muistaa tyhjä tila. Negatiivinen tila eli tyhjä tila elementtien ympärillä antaa hengitystilaa katseelle (Krasner 2008, 215). Krasner kertoo, että esteettisesti tyhjä tila rauhoittaa, selkeyttää ja keventää kuvaa. Krasner muistuttaa, että tyhjä tila ei ole kuitenkaan vain tausta varsinaisille korostettaville elementeille vaan, että negatiivisella tilalla on oma paino ja massa, joka on täten suunniteltava. (Mts. 2008, 215–216.) Animaation kuvituksessa on paljon tyhjää tilaa. Erityisesti kohtauksissa, joissa keskitytään tärkeisiin yksityiskohtiin. Esimerkiksi kohtauksessa, jossa hahmo kaivaa laatikosta kameraa, on paljon tyhjää tilaa elementtien ympärillä. Tyhjää tilaa on käytetty taustana, mutta se myös tyhjiydellään ohjaa katsojan huomion automaattisesti korostettavaan asiaan.



Kuva 16. Hahmo kaivaa laatikkoa

Krasner (2008, 215–216) valottaa kuinka kuvakulmilla ja -kooilla on merkitystä. Lintuperpektiivistä kuvattu kuva Krasnerin mukaan antaa katsojalle tunteen, että hän leijuu kohteen yläpuolella. Krasner kertoo, että yläkulmasta kuvatut kuvat antavat kuvattavasta henkilöstä heikon, pienen ja harmittoman kuvan. Katseenkorkeudella olevat kuvakulmat Krasnerin mukaan kertovat parhaiten kuvattavasta asiasta. Krasner kertoo edestäpäin kuvattujen kuvien litistävän ja vähentävän vaikutelmaa kolmiulotteisuudesta, kun taas kolmasosa profiilin paljastava kuva luo vahvemman syvyysvaikutelman. Animaatio on suurimmaksi osaksi kuvattu katseenkorkeudelta luonnollisuuden ja kerrotuuden takia. Se on luonnollinen kuvauskorkeus, eikä tässä projektissa ollut tarvetta normaalista poikkeavaan kerrontatapaa. Lintuperspektiiviä käytetään yhdessä kohtauksessa, jossa kuvataan hahmon asunnossa lattialle levinneitä valokuvia hahmon pään yläpuolelta katsottuna.

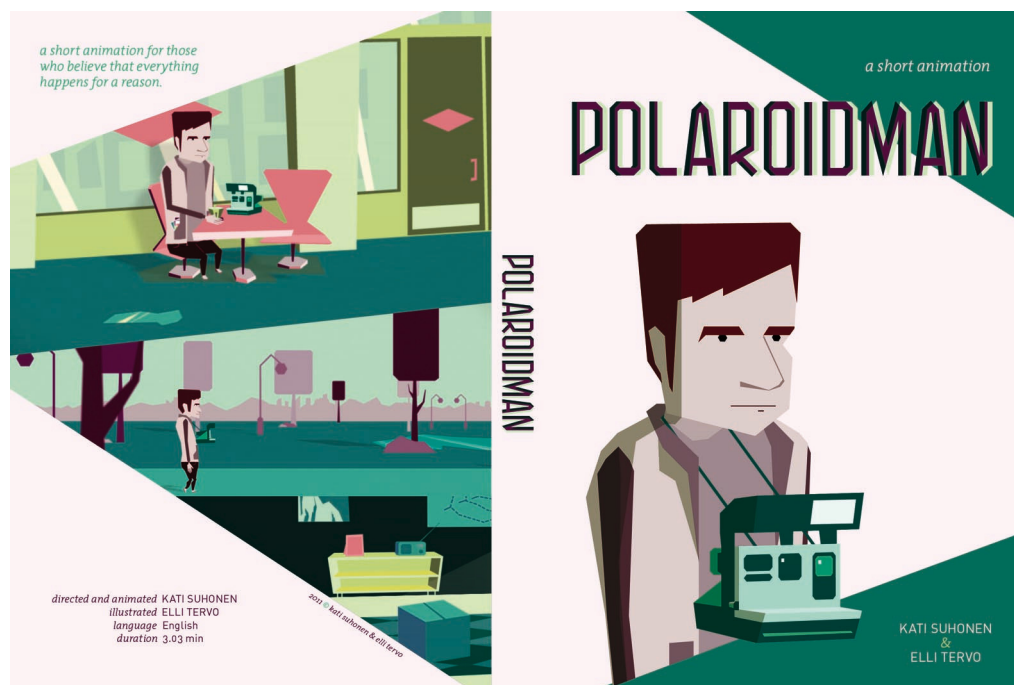
Kuvan voi jakaa yhdeksään samankokoiseen osaan kahdella vaakaviivalla ja kahdella pysty viivalla. Pääelementit kuvassa sijoitetaan näiden viivojen kohtiin niin, että viivat puolittavat pääelementin. (Webster 2010, 39.) Tätä asetteluohjetta olen käyttänyt opinnäytetyössäni. Elementtien sijoittelua täysin keskelle kuvaruutua on pyritty välttämään. Sijoittelu esimerkiksi jompaankumpaan reunaan painottaen antaa taiteellisemman ja modernimman vaikutelman.

4.6 Typografia

Animaatiossa on luonnollisesti lopputekstit, jossa ilmoitetaan tekijät ja vastualueet. Lopputekstien ulkoasu ja fonttivalinnat perustuvat suunnittelemiini DVD -kansiin (kuva 17). Typografian tuli olla samaa muotokieltä kuin itse elokuvan kuvituksenkin. Etsin joukon erilaisia moderneja, raikkaita ja geometrisia fontteja. Tarvitsin selkeän ja tyylikkään fontin. Kirjainten muodot eivät saaneet olla erityisen pyöreitä tai pehmeitä. Mitkään käsinkirjoitetut kaunokirjaimet, eivät tulleet kysymykseenkään. Päädyin käyttämään kahta fonttia, The Serif Semi Lightin leikkausta Light Italic sekä DIN Alt-fonttia. Animaation nimeksi päätettiin antaa Polaroidman, sillä se vie ajatukset animaation keskeiseen tekemiseen eli valokuviin. Se myös selkeyttää ajatusta miehestä tarinan keskushenkilönä. Suunnittelin logon, jota käytetään kannen lisäksi animaation alussa. Logo toistaa animaation visuaalisuutta suorilla viivoillaan ja 45 asteen kulmiltaan. Kulman kallistuksiin oli sallittava poikkeuksia logossa, sillä esimerkiksi M-kirjaimesta olisi tullut kohtuuttoman leveä, jos sen alas suuntautuva kärki olisi ollut 45

asteen kulmassa. Logon kirjaimet perustuvat animaation hahmon mittasuhteisiin. Kirjaimet ovat korkeita ja kapeita, ja niiden alaosat ovat lyhyempiä kuin yläosat, aivan kuten hahmon yläruumis on pidempi kuin jalat. Logon värit ovat tähtäneet ja menevät lomittain, ja tämä on yhdistettävissä animaation piloille menneisiin, tähtäneisiin valokuviin.

Oli kyseessä sitten kampanja, tuote, julkaisu tai yritysilm, voi uniikki fontti helpottaa brandin ja viestin välittämistä (Muller 2011, 86). Tästä syystä tahdoin suunnitella animaatiolle oman logon, joka muodostuu suunnittelemistani kirjaimista. Vain tätä animaatiota varten suunniteltu logo vahvistaa animaation yksilöllisyyttä. Logo myös sitoo visuaalisen ilmeen yhdeksi kokonaisuudeksi muotokielellään.



Kuva 17. DVD -kannet aukaistuna

Kansissa ja lopputeksteissä ei käytetä erisnimissä isoja alkukirjaimia, sillä näin tekstien yleisilme pysyy yksinkertaisempänä, selkeämpänä ja persoonallisemmalta. Leipätekstissä on käytetty The Serif Semi Lightin Light Italic-leikkausta. Valitsin leipätekstiin kursiivin leikkauksen, sillä tekstiä ei ole paljon se säilyy luettavana. Kursiivi leikkaus on kontrastissa versaaleihin eli suuraakkosiin, jotka on kirjoitettu DIN Alt -fontilla. Animaation tekijöiden nimet olivat korostamisen arvoisia, joten ne on kirjoitettu versaalein. Typografiassa tuli olla kontrastia ja siksi valitsin suoran ja selkeän DIN Alt -fontin, jonka vastapainona on päätteellinen The Serif Semi Light -fontti. Jälkimmäisenä mainitussa fontissa on kaaria ja pehmeyttä, jotka luovat vastapainoa suo-

ralle ja jämäkälle DIN Alt -fontille. Suuraakkosia on käytetty vain tekijöiden nimissä, jotta ero nimien ja muun tekstin välillä on mahdollisimman selkeä. The Serif Semi Light ja DIN Alt ovat toistensa vastakohtia, sillä The Serif Semi Light on antiikva kirjaintyyppi ja DIN Alt groteski. Antiikvakirjaimissa on vaakasuorat päätteet ja niiden viivat ovat erivahvuisia (Itkonen 2007, 11). Itkonen (mts. 11) kuvailee antiikva kirjainten mukailevan käden liikettä tekstatessa, jolloin ylöspäin vedetyt viistot viivat ovat laihoja ja alas suuntautuvat paksumpia. Myös sana *serif* kirjoitettuna kirjaintyyppin perään kertoo fontin olevan antiikva. Itkonen mainitsee groteski kirjainten olevan päätteettömiä ja viivoiltaan lähes tasavahvoja. Kannen ja animaation tekstien typografiassa on kontrasti niin kirjaintyypeissä kuin suur- ja pionaakkosten käytössäkin. Itkonen (mts. 109) toteaa myös, että groteskin kirjaintyyppin kursiivileikkaus muistuttaa keinotekoisesti tehtyä 'konekursiivia', joka ei ole oikeata kursiivia, sillä siinä kirjainten muodot eivät muutu tarpeeksi. Itkonen toteaaakin, että groteskien kursiivin käyttö on liki hyödytöntä, sillä riittävää kontrastia ei synny kirjainten tavallisen pystyn leikkauksen ja kursiivin välille. Tästä syystä valitsin groteskin kirjaintyyppin pariaksi antiikvan ja sen kursiivin leikkauksen. Kirjaintyyppit kansissa ja animaatiossa ovat paksumpiltaan samanlaiset, mutta kontrasti syntyy juuri muodoista ja leikkauksista.

DVD-kansien värimaailman on sama kuin animaatiossakin. Etukannessa on suuri kuva hahmosta ja kamerasta sekä animaation nimi. Kannessa näkyvät vain animaation tärkeimmät elementit ja takakannessa on kuvia animaatiosta, jotta jo kannesta näkee hieman animaation visuaalista tyyliä ja tunnelmaa. DVD-kansien kummankin puolen yhdistää salmiakin muotoinen vinoneliö. Animaatiossa on käytetty hahmon asunnon matossa ja kahvilan ikkunateippauksissa samaa vinoneliön muotoa. Tämä muoto jakaa kannet omiin osiinsa, ja kuville ja teksteille muodostui omat alueensa. Selkeät muodot tekevät kannesta jämäkän ja graafisen. Vaakasuorilla viivoilla rajatut alueet tuntuivat liian staattisilta ja ilman selkeää alueiden jakamista kansi olisi ollut tylsä ja ponneton.

5 TULOSTEN TARKASTELU JA PÄÄTELMÄT

Pitkä projekti on nyt päätöksessä. Omaan tekemiseen ja onnistumiseen luottaminen on ollut välillä kovilla, mutta toimiva lopputulos palkitsee kovan työn. Animaatioprojekti alkoi jo vuoden 2011 alussa ja on pitkittynyt kaksinkertaiseksi suunnitellusta ajasta. Olosuhteiden pakosta ja muuttuneiden elämäntilanteiden takia animaatiomme tarvitsi lisää aikaa. Olen iloinen, että animaatiolle otettiin jatkoaika, eikä projektia lopetettu

kesken. Projekti oli haasteista huolimatta mielekäs ja oiva kanava toteuttaa itseään visuaalisesti.

Oli mukavaa tehdä yhteistyötä toisen suuntautumisalalan opiskelijan kanssa, joka tietää ja osaa graafikolle vieraan audiovisuaalisen tekniikan ja liikkuvan kuvan tarinan kerroman. Huomasin, kuinka samasta tarinasta meillä kummallakin tekijällä oli omassa mielessämme aivan projektin alussa visuaalisesti poikkeavat visiot. Lopputuloksena on kuitenkin kumpaakin tekijäänsä miellyttävä animaatio, johon on tiivistynyt kummankin osapuolen toiveita ja ideoita. Lopullinen animaatio on onnistuneen yhteistyön tulos. Vaikka prosessi tuntui välillä jumittuneen paikalleen, projekti saatiin onnellisesti päätökseen.

Kuvittajana koin minulla olevan pienempi työtaakka kuin animaattorilla. Toisaalta suunnittelu ja ajatteluprosessi visuaaliseen toteutukseen vaati aikaa ja työtä. Minun oli ensin saatava kokonaiskuva animaatiosta ennen kuin pystyin aloittamaan varsinaisen piirtämisen ja toteutuksen. Projekti opetti paljon, ja nyt koen, että ainakin hahmosuunnittelusta ja värisuunnittelusta minulla on nyt paremmat valmiudet kuin aikaisemmin. Sain myös varmuutta ryhmätyöskentelytaitoihin ja nyt ymmärrän hiukan enemmän audiovisuaalisesta viestinnästä. Animaation jälkituotantovaihe, kuten äänet ja varsinaisen animointi, olivat Suhosen vastuulla, joten nämä alueet ovat minulle edelleen vieraita. Arvostan ryhmätyöskentelyssämme kummankin joustavuutta ja luotettavuutta. Kumpikin teki oman osansa ja toi omat kehitysideansa esille, jotta lopputulos olisi mahdollisimman hyvä.

Aikaisemmasta kokemuksesta kuvituksen teossa oli hyötyä tässä projektissa. Huomasin kuitenkin useasti ajattelevani animaatiota sarjakuvana, jolloin välillä erehdyin tiivistämään liikaa informaatiota yhteen kuvaan. Animaatiossa kun kuvat vaihtuvat tiuhaan ja tarina voidaan kertoa niin kuvien tai vaikka vain äänen välityksellä. Joitain asioita mietin liian monimutkaisesti, mutta se saattoi johtua vain epävarmuudestani uutta asiaa kohtaan. Kun animaatio alkoi valmistua, pysyin huokaisemaan helpotuksesta, kun tajusin, että valmistamani aineistot ovat toimineet ja näyttävät liikkuvinkin sellaisilta kuin olin ne suunnitellut. Kuvitukset paranivat Suhosen käsittelyssä, kun hän lisäsi esimerkiksi niihin syvyyttä ja varjot animoidessaan.

Tämä projekti on todiste siitä, että animaation tarinaa ei tarvitse hukuttaa valtavan erikoisefektimäärän alle. Lopullinen animaatio on kunnianosoitus toteamukselle *vähem-*

män on enemmän. Animaation yksinkertainen toteutus tuntuu virkistävältä ja erottuu edukseen. Yleiseltä tunnelmaltaan lopullinen animaation on rauhallinen ja tukee näin sen tarinaa ja sanomaa. Hahmo liikkuu suunnitellun jähmeästi ja verkkaisesti persoonalleen sopivalla tavalla. Luonnostellessani ja piirtäessäni muun muassa hahmoa, kuvittelin liikkeitä ja rakensin liikkuvaa kuvaa mielessäni. Kun näin ensimmäisiä versioita animaatiosta, hämmennyin. Hahmo liikkui aivan, kuin sen olin aikaisemmin kuvitellutkin. Liikkeet ovat kuitenkin Suhosen käsialaa, ja oli hauska huomata, kuinka samankaltaiseksi kokonaisuudeksi me kumpikin kuvittelimme lopullisen animaation. Odotukseni ylittyivät katsoessani valmistuvaa animaatiota. Toisaalta myös ylitin omat ennakkoluuloni itseäni kohtaan, sillä onnistuin ja osasin tehdä kuvamateriaalin animaatiota varten. Suunnittelussa ja toteutuksessa oli omat haasteensa, mutta opin paljon projektin aikana. Moni asia taitaa olla mahdollista toteuttaa, jos vain päättää niin.

Tässäkin projektissa omalle työskentelylleni tyypillinen kaava toistui. Alussa tuntui toivottomalta, kunnes jostain mielen syövereistä ilmestyi ajatus, jota paranneltiin. Seuraavaksi iski ahdistus, kun ajatus tuli muuttaa kuviksi. Itsekriittisyys tappoi luovia ideoita, mutta kun pääsin tämän vaiheen yli, alkoi työskentely helpottua. Alun tuskaisen ideoinnin jälkeen visualisointi alkoi saada muotonsa, ja sen jälkeen oli luonnostelun, piirtämisen ja viimeistelyn aika. Välillä usko omaan tekemiseen tarvitsi lisäpotkua opinnäytetyön ohjaajan kommentteista ja neuvoista. Myös Suhosen tuki ja positiiviset kommentit kuvituksesta auttoivat projektin päätökseen. Nyt luottamus omaan tekemiseen on asteen korkeammalla, sillä tartuin haasteeseen, josta minulla ei ollut aikaisempaa kokemusta. Lopputulokseen olen tyytyväinen. Käsitökseni animaatiosta aikaa vievänä ja haasteellisena tekniikkana piti paikkansa. Nyt tiedän, että tulevaisuudessa harkitsen kahdesti ryhtymistä tekemään käsin piirrettyä animaatiota. Arvostukseni kaikkia täyspitkiä animaatioita tekeviä kohtaan kohosi entisestään. Olen äärimmäisen kateellinen niille animaattoreille ja taiteilijoille, jotka ovat käsin piirtäneet kokoillan elokuvia, joissa esimerkiksi ihmisen anatomia pysyy täysin realistisena hahmojen liikuessa ja kuvakulmien muuttuessa.

Lopullinen lyhytanimaatio on tarkoitus lähettää myöhemmin erilaisiin lyhytanimaatiokilpailuihin. Animaatio saattaa tämän opinnäytetyön jälkeen kokea vielä joitain paranteluja, mutta mitään ei ole vielä päätetty. Joka tapauksessa animaatio julkaistaan Internetissä, jotta se saa yleisönsä. Kiitos nykyteknologian, animaatio on mahdollista jakaa ilman kustannuksia sähköisesti Internetissä. Projektin eteen on nähty paljon vai-

vaa, ja se ansaitsee tulla monen ihmisen näkemäksi. Toivottavasti se herättää katsojissaan tunteita ja välittää sanomansa.

LÄHTEET

101 ways to make better images! 2010. Computer Arts 176, 7, 39.

Ahjopalo-Nieminen, T. 1999. Kuvittajan keinot. Helsinki: Kirjayhtymä Oy.

Arnkil, H. 2008. Värit havaintojen maailmassa. 2. painos. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.

Biedermann, H. 2004. Suuri symbolikirja. 8. painos. Toim. Pentti Lempiäinen. Helsinki: WSOY.

Chong, A. 2008. Digital Animation. AVA Publishing SA.

Disney. 2011. Saatavissa: <http://disney.go.com/toystory/#/movies/toystory-3/gallery> [viitattu 15.10.2011].

Hatva, A. 1993. Kuvittaminen. 1. painos. Rakennustieto: Helsinki.

Hyland, A. 2006. The picture book. London: Laurence King Publishing Ltd.

Itkonen, M. 2007. Typografian käsikirja. 3. painos. Helsinki: RPS-yhtiöt.

Itten, J. 1961. Värit taiteessa. Saksankielinen alkuteos: Die Kunst der Farbe. 3.painos.1998. Helsinki: Kustannus Oy Taide.

Krasner, J. 2008. Motion graphic design. 1. painos. Burlington: Focal Press.

Lord, P. & Sibley, B. 1998. Cracking animation. London: Thames & Hudson Ltd.

Marx, C. 2007. Writing for Animation, Comics, & Games. Burlington: Focal Press.

Muller, T. 2011. Design a headline typeface. Computer Arts 193, 11, 86.

Sneider, S. 1988. That's all Folks! The art of Warner Bros. Animation. London: Aurum Press.

Sullivan, K., Schumer, G. & Alexander, K. 2008. Ideas for the Animated Short. Burlington: Focals Press.

Webster, G. 2010. The new wave of animation. Computer arts 172, 3, 37–39.

Wiedemann, J. 2009. Illustration now 3. Köln: TACHEN GmbH.

Wordpress. 2011. Saatavissa: <http://ericreber.wordpress.com/2009/04/28/new-skills-slide-batch-scanning/scad-film-4009-005/> [viitattu 15.10.2011].

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

Mies ja nainen versio 3

1. INT. ASUNTO (TAUSTALLA SOI JOKU MUSIIKKI)

Mies kaivaa olohuoneen nurkassa olevia laatikoita.

Yhdestä laatikosta hän nostaa vanhan lehden, jonka hän vilkaisuitta nostaa lattialle. Mies jatkaa penkomista ja vihdoinkin 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.