



Nikolai Puustinen

1980-luvun visualisoiminen 2010-luvun introissa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

10.5.2021

Tiivistelmä

Tekijä(t): Nikolai Puustinen
Otsikko: 1980-luvun visualisoiminen 2010-luvun introissa
Sivumäärä: 37 sivua + 0 liitettä
Aika: 10.5.2021

Tutkinto: Medianomi
Tutkinto-ohjelma: Viestinnän tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto: Digitaalinen graafinen suunnittelu
Ohjaaja(t): Lehtori Jaakko Ruuttunen

Opinnäytetyössä käsitellään 2010-luvun introja, joissa on visualisoitu 1980-lukua. Jokaisella tutkittavalla introlla on, joko vaikutteita 80-luvulta, tai ne sijoittuvat 80-luvulle. Opinnäytetyön tarkoituksena on selvittää millä eri ominaisuuksilla 2010-luvun introissa on visualisoitu 80-lukua.

Ensimmäiseksi opinnäytetyössä määritellään, mikä intro on ja mikä sen tarkoitus on. Tämän jälkeen esitellään aineisto. Aineistossa puretaan ensimmäiseksi yleisiä ominaisuuksia typografiasta, värimaailmasta ja tekniikasta, joita tutkittavissa introissa on käytetty. Yleisten ominaisuuksien jälkeen opinnäytetyössä perehdytään tarkemmin yksittäisiin introihin ja ominaisuuksiin, jotka tekevät niistä 80-luvun näköisiä. Jokaisessa aineistoon valitussa introssa tutkitaan niiden kuvamaailmaa, leikkausta, typografiaa, värimaailmaa ja tekniikkaa.

Avainsanat: Graafinen suunnittelu, alkutunnus, intro, 1980-luku, viihde

Abstract

Author(s): Nikolai Puustinen
Title: 1980's visualization in 2010's opening titles.
Number of Pages: 37 pages + 0 appendices
Date: 10 May 2021

Degree: Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme: Medianomi (AMK), Bachelor of Culture and Arts
Specialisation option: Digital Graphic Design
Instructor(s): Jaakko Ruuttunen, Senior Lecturer

The thesis examines opening titles from 2010's that have visualized 1980's in them. Each examined opening title has either influences from the 80's or they are set in the 80's. The purpose of the thesis is to find out which different features in 2010's opening titles visualize the 80's.

First, the thesis defines what an opening title is and what is its purpose. Then material is presented and the general features of typography, color world, and techniques used in the opening titles are explained. After the general features, the thesis focuses on the individual opening titles and features that make them look like the 80's. In each opening title selected for the material, their pictorial world, editing, typography, color scheme, and technique are examined.

Keywords: Graphic design, opening title, intro, 1980's, entertainment

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Intron ominaisuudet	2
2.1	Intron historia	2
2.2	Vaikuttajat	3
3	Aineisto	5
3.1	Typografia	6
3.2	Värimaailma	6
3.3	Tekniikka	7
3.3.1	Rotoscoping	7
3.3.2	Projection mapping	8
4	Tron: Legacy	8
4.1	Kuvamaailma ja leikkaus	9
4.2	Typografia	10
4.3	Värimaailma	12
4.4	Tekniikka	13
5	Glow	14
5.1	Kuvamaailma ja leikkaus	14
5.2	Typografia	16
5.3	Värimaailma	17
5.4	Tekniikka	18
6	Narcos	19
6.1	Kuvamaailma ja leikkaus	20
6.2	Typografia	20
6.3	Värimaailma	21
6.4	Tekniikka	22
7	Stranger Things	24
7.1	Kuvamaailma ja leikkaus	24
7.2	Typografia	26
7.3	Värimaailma	27

7.4	Tekniikka	28
8	Drive	28
8.1	Kuvamaailma ja leikkaus	29
8.2	Typografia	29
8.3	Värimaailma	30
8.4	Tekniikka	31
9	Yhteenveto	32
	Lähteet	34
	Kuvalähteet	37

1 Johdanto

Tämä opinnäytetyö käsittelee elokuvien ja tv-sarjojen alkutunnusta eli introa ja miten 1980-luku näkyy 2010-luvulla tulleissa introissa. Tarkastelun kohteena ovat 2010-luvulla tulleet introt, joissa on 80-luvun vaikutteita. Tutkin niiden typografiaa, värimaailmaa ja kuvamaailma, joka sisältää myös leikkauksen. Tutkin myös tekniikoita, joilla introt on tehty. Vaikka musiikki on merkittävä osa introa, keskityn opinnäytetyössä vain visuaaliseen osuuteen.

Ensiksi tarkennan mikä intro on ja kerron hieman niiden historiasta. Tämän jälkeen avaan hieman yleisiä käsitteitä typografiasta, värimaailmasta ja tekniikoista, joita introissa on käytetty.

Mielikuvat 80-luvun visuaalisesta maailmasta perustuvat usein oletuksiin, jotka eivät välttämättä pidä paikkaansa. Opinnäytetyön tavoitteena onkin selvittää, mikä tekee 2010-luvun introista 80-luvun näköisiä, ja mitä 80-luvulta on siirtynyt tähän aikaan.

Valitsin aikakaudeksi 80-luvun, koska se heijastuu todella paljon 2010-luvun popkulttuuriin. Esimerkiksi musiikissa, elokuvissa, tv-sarjoissa ja digitaalisessa taiteessa. 2010-luvulla 80-luku on tehnyt paluuta nostalgian keinoin. Vanhoista klassikkoelokuvista 80-luvulta tehdään uusia versioita, uudet tv-sarjat ja elokuvat sijoittuvat 80-luvulle, musiikissa käytetään syntetisaattoreita ja muita 80-luvulle ominaisia instrumentteja. Ja vaikka itse en elänyt 80-luvulla, koen sen ajan jollain tapaa nostalgiseksi.

2 Intron ominaisuudet

Intro eli alkutunnus, on sarjoissa, elokuvissa, peleissä ja monissa muissa formaateissa käytetty keino esitellä teos. Yleisimmin introja näkee televisiosarjojen alussa. Toki niitä on monessa muussakin formaatissa, mutta esimerkiksi elokuvissa ne eivät ole enää niin yleisiä, kuin vielä muutama vuosikymmen sitten. Nyt niiden yleisyys on alkanut kuitenkin kasvaa ja introt on otettu usein elokuvissa osaksi tarinankerrontaa.

Intron tarkoitus on houkutella katsoja katsomaan sarjaa. Intro myös usein esittelee tärkeimmät tuotannon tekijät, kuten tuottajat, näyttelijät ja ohjaajan. Lisäksi se johdattaa elokuvan teemaan ja tunnelmaan. Henry Baconin (Bacon, H. 2000, 100) mukaan “alkukrediittien taustamusiikki, jopa tekstien grafiikka ja taustat voivat vahvistaa odotuksia ja johdattaa tulevaan”. Introsta katsoja näkee millainen tai minkä tyylinen sarja tai elokuva on kyseessä.

Käytän tässä tutkielmassa termiä intro. Vaikka se ei ole vakiintunut termi ammattikäytössä, siitä on käytössä monia eri nimityksiä, kuten alkutekstit, alkutunnus, alkutunnari ja intro. Englannin kielessä käytetään termejä title sequence, opening sequence, opening titles, opening credits, intro ja opening montage. (Mikkonen 2015, 8.)

2.1 Intron historia

Nykypäivän introt ovat omia tuotantojaan, joissa on parhaimmillaan työskentelemässä useita kymmeniä henkilöitä samaan aikaan, ja ne kestävät useasti reilusti yli minuutin. Näin ei kuitenkaan aina ole ollut. Introt olivat usein vain lyhyt esittely televisio ohjelmasta. Joskus ne saattoivat jopa toimia alustana mainoksille, esimerkiksi komediasarja Honeymooners 1950-luvulla mainosti introssaan samalla tuotantoaan tukenutta Buick autokauppaa (Ingram, 2016).

1960-luvulta eteenpäin televisiosta tuli tärkeä informaation ja viihteen lähde ja ohjelmien määrä lisääntyi. Silloin oli tärkeää, että televisio-ohjelma erottui massasta intron avulla. 1970–1980-luvulla tunnuslippaleesta tuli tärkein osa introa

ja usein visuaalinen osa oli vain kohtauksia sarjasta tai b-roll eli leikkauspätkä-materiaalia. 90-luku toi mukanaan nykyisen intron pituuden. Käytännön aloitti Twin Peaks, jonka intro kesti puolitoista minuuttia (Ingram 2016).

Ennen Twin Peaksia, introt olivat olleet alle minuutin mittaisia. 2000-luvulla aika oli rahaa ja vuoteen 2006 mennessä tv-historioitsija Tim Brooks mukaan vain noin 10 % tv-kanavien ohjelmista käytti alkuintroa tai perinteistä tunnussäveltä. Se aika mikä aiemmin oli käytetty introihin, käytettiin nyt mainoksiin. Käytäntö ei kuitenkaan koskenut johtavia kanavia, kuten HBO:ta tai Showtimea, jotka pystyivät panostamaan introihin. Esimerkiksi The Sopranos -sarjassa oli pitkä ja tunnelmaa luova intro, joka oli tiennäyttäjänä nykypäivän laadukkaille introille. (Carlson 2006.)

2.2 Vaikuttajat

Kun alkaa tutkimaan introja törmää väkisinkin nimeen Saul Bass. Bass oli amerikkalainen graafinen suunnittelija, joka on tunnettu muun muassa yrityslogoista, julisteista ja etenkin urauurtavista alkuintroista. Hän työskenteli monien tunnettujen elokuvaohjaajien kanssa, kuten Alfred Hitchcockin, Otto Premingerin, Billy Wilderin, Stanley Kubrickin ja Martin Scorsesen. Bassista tuli yksi tunnetuimmista graafikoista elokuva-alalla. Edelläkävijänä Bass animoi tekstiä täysin uudella tavalla ja loi oman graafisen tyylin. (Kuvio 1) Hänen kädenjälkeään ovat muun muassa introt klassikkoelokuviin Psycho, North by Northwest ja Vertigo. Vaikka tekstin animointia jossain määrin oli ollut olemassa jo 1890-luvulla, esimerkiksi Mélièsin elokuvissa, vasta Bass vakiinnutti Kinetic Typography eli kiineettinen typografia -käsitteen. Termillä tarkoitetaan tekstin animaatiotekniikkaa, jossa käytetään liikettä tai muuta tilapäistä muutosta tekstin animoinnissa. (Lee, Forlizzi, Hudson n.d.)



Kuvio 1. Kuvakollaasi Saul Bassin introista.

Richard Greenberg ei ole välttämättä yhtä tunnettu introjen historiassa kuin Saul Bass, mutta hän oli merkittävä tekijä 70- ja 80-luvulla ja myös sen jälkeen tulleille introille. Greenberg oli graafinen suunnittelija ja myöhemmin alkutunnusten suunnittelija. Hän perusti veljensä kanssa yrityksen R/G Associates vuonna 1977. Yritys on tuottanut useita suosittuja introja 80-luvulla. Greenbergin tekemiä introja ovat muun muassa Alien, Superman, Altered States, Dead Zone, The Untouchables ja Lethal Weapon (Kuvio 2). Greenberg sanoi Art of the Title haastattelussa, että kaikki, mitä R/G Associates teki 80-luvun puolivälille asti, oli tehty ilman tietokoneita. (Landekic 2013.) Greenbergin vaikutteita voi nähdä vahvasti muun muassa Stranger Things sarjan introissa.



Kuvio 2. Kuvakollaasi Richard Greenbergin tunnetuimmista introista.

3 Aineisto

Aineistoon valitut introt ovat kaikki 2010-luvulla tulleista amerikkalaisista elokuvista tai tv-sarjoista. Ne joko sijoittuvat 80-luvulle tai niissä on 80-luvun vaikutteita, joka näkyy luonnollisesti myös niiden introissa. Valitut elokuvat ovat Tron: Legacy ja Drive ja tv-sarjat Glow, Narcos ja Stranger Things.

Narcos on aineistosta ainoa, joka perustuu tositapahtumiin. Kaikki muut ovat fiktiivisiä. Tron: Legacyllä ja Glow'lla on juuret 80-luvulla, koska Tron: Legacy on jatko-osa 1982 tulleelle Tronille ja Glow on fiktiivinen adaptaatio samannimisestä 80-luvulla tulleesta painiohjelmasta. Drive ei sijoitu 80-luvulle ja sen ainoat vaikutukset siltä ajalta näkyvät vain sen introssa. Tron: Legacy ei myöskään sijoitu suoraan 80-luvun maailmaan, mutta kaikessa sen visuaalisessa tyylissä näkyy vaikutteita sen edeltäjästä vuodelta 1982.

Tron: Legacy on scifi-genreä, Glow komediaa, Stranger Things kauhua ja Narcos ja Drive kuuluvat rikosgenreen. Introjen visuaaliseen tyyliin vaikuttaa paljon sen genre.

3.1 Typografia

Typografialla on elokuvien ja tv-sarjojen introissa iso merkitys. Tulevissa kappaleissa käydään läpi eri sarjojen typografiaa enemmän. Avaan tässä osiossa hie- man keskeistä sanastoa typografiasta ja selvennän mitä niillä tarkoitetaan.

Kirjaintyytit jaetaan karkeasti kahteen kirjaintyyppiin, päätteellisiin ja päätteettö- miin. Antiikva tai serif on päätteellinen kirjaintyyli (Kuvio 3). Ne ovat yleisiä sa- nomalehdissä ja painetussa materiaalissa. Joidenkin mielestä antiikvoiden vä- käset helpottavat lukemista, kun katse soljuu kirjaimesta toiseen helpommin. Niitä käytetään usein leipätekstissä sen vuoksi. Pätteellisiä kirjaintyytejä on käytössä myös netissä, mutta liian pieninä tai pieni resoluutioisina niistä tulee sumeita ja niiden luettavuus kärsii näytöllä. (Saavutettava 2006.)

Groteski tai sans-serif on päätteetön kirjaintyyli (Kuvio 3). Selkeytensä vuoksi groteskit soveltuvat hyvin otsikoiksi. Niitä käytetään myös leipätekstissä esimer- kiksi nettisivuilla luettavuutensa takia. Groteski-kirjaintyytit sopivat hyvin myös luetteloihin ja taulukoihin. Groteski-kirjasintyytit jaetaan usein kolmeen pääryh- mään: groteskit, geometriset ja humanistiset. Geometrisissä kirjaintyyteissä on säännöllisiä geometrisiä muotoja. Humanistiset kirjaintyytit ovat enemmän kalli- grafisia. (Wikipedia 2021.)

ANTIIKVA **GROTESKI**

Kuvio 3. Antiikva, päätteellinen kirjaintyyppi ja groteski, päätteetön kirjaintyyppi. (Puustinen 2021)

3.2 Värimaailma

Värimaailma on tärkeä elementti, joka luo elokuvan ja tv-sarjojen visuaalisen il- meen. Myös värimäärittely on hyvin tärkeässä roolissa visuaalisuuden kannalta, varsinkin elokuvissa.

Värimäärittely on prosessi, jossa kuvaa parannellaan eri keinoin. Värimäärittelyä tehdään kuville ja videoille. Värimäärittelyssä korostetaan esimerkiksi kontrastia, yksityiskohtia, musta- ja valkotasapainoa ja värejä. (Wikipedia 2021.) Värimäärittelyllä saadaan elokuville oma visuaalinen tyyli.

Elokvien värimäärittely vaikuttaa niiden yleiseen visuaaliseen ilmeeseen ja tämä vaikuttaa myös introon. Elokvissa intro on usein osa alkukohtausta, jolloin intro ottaa värimaailmaan vaikutteita elokuvan yleisestä värimaailmasta.

Osassa tutkittavissa introissa on käytetty havainnoinnin apuna Python ohjelmakoodia. Introjen freimeistä on näin voitu laskea värien keskiarvo. Sen jälkeen kyseisellä metodilla on saatu visuaalinen kuvahavainto koko intron väreistä. Kaavalla on laskettu joka toinen freimi koko intron pituudelta. Jokainen värillinen pystyviiva vastaa yhtä freimiä. Tämä ohjelmakoodi ei kuitenkaan laske mukaan tunnuksien värejä, elleivät ne vie suurinta osaa ruudusta. Tämä metodi on kuitenkin vain suuntaa antava ja väritaulukkoon vaikuttaa myös esimerkiksi kuvan laatu. 4K kuvalaatuinen intro on värikkäämpi kuin VHS laatuinen intro.

3.3 Tekniikka

Liikegrafiikka on yksi merkittävistä osa-alueista introissa. Niiden tekemiseen käytetään monia eri tekniikoita, kuten Rotoscoping ja Projection Mapping.

3.3.1 Rotoscoping

Rotoscoping tai suomeksi rotoskoopaus on animaatiotekniikka, jossa videokuvan päälle animoidaan kuva kerrallaan eri elementtejä. Rotoscopingilla pystytään myös irrottamaan asioita videoista. Yksi monista kuuluisista rotoscoping-esimerkeistä on elokuvassa Star Wars. Elokuvan ikoniset valomiekat tehtiin tällä tyylillä. Näyttelijät pitivät lavaste keppejä kädessä, joiden päälle tehtiin rotoscope tekniikalla hohtava valomiekka efekti. Taustalla olevaa videota käytetään vain referenssinä liikkeelle tai elementtien sijainnille. Nykyään rotoscoping tehdään tietokoneilla. Ennen tietokoneita rotoscoping tehtiin lasilevyille, johon

projisoitiin kuva. Projisoidun kuvan päälle lasilevyyn pystyttiin piirtämään animaatioita kuva kerrallaan. Tekniikan kehitti puolalaisamerikkalainen animaattori Max Fleischer vuonna 1915. Hän patentoi tekniikan, mutta patentti vanheni vuonna 1934, jonka jälkeen muun muassa Disney rupesi käyttämään rotoscope tekniikkaa animaatioissaan. Koska aidon liikkeen animoiminen on hankalaa ja työlästä, rotoscoping auttoi animaattoreita saamaan aikaan paljon luonnollisempaa liikettä. (Bedard 2020.)

3.3.2 Projection mapping

Usein kun puhutaan projection mappingistä, sillä tarkoitetaan sitä, kun projektorilla projisoidaan videota esimerkiksi talojen seinään. Projection mapping voidaan kuitenkin tehdä myös 3D ohjelmissa, jolloin lopputulos on digitaalinen. Camera Projection mapping on tekniikka, jossa kuva projisoidaan 3D malliin. Näin valokuvasta saadaan vaikutelma, kuin se olisi liikkuva kuva. (Amedoda 2010.) Camera Projection mappingissä kuvalle tehdään parallaksiliikettä. Koska valokuvassa ei oikeasti ole syvyyttä, ei projection mappingillä voida tehdä 3D-maailmaa asioista, jotka eivät ole valokuvissa näkyvissä. (Wikipedia 2021.)

4 Tron: Legacy

Vuonna 2010 tullut elokuva Tron: Legacy on jatko-osa vuonna 1982 tulleelle Tronille. Sekä uusi, että vanha versio ovat genreltään scifi-elokuvia.

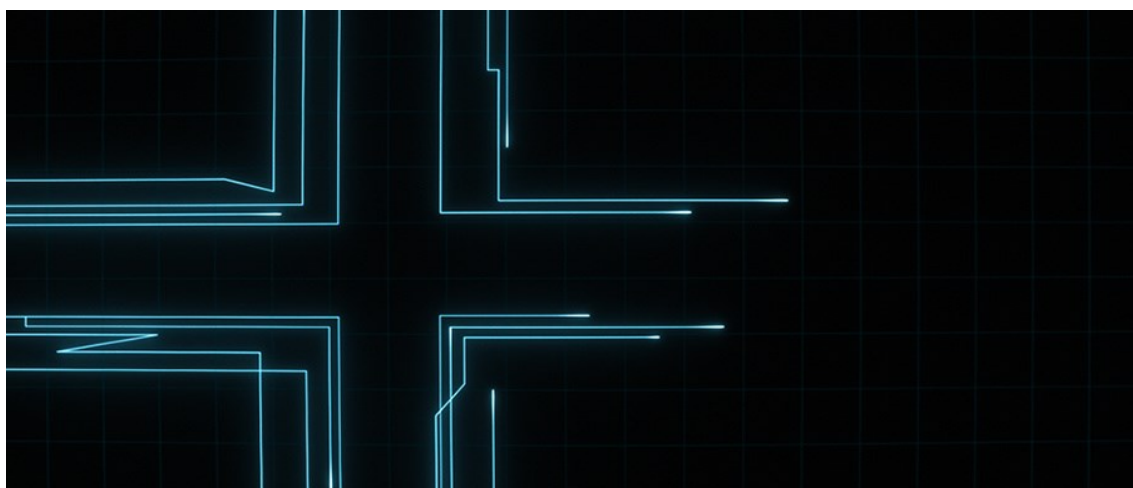
Vuonna 1982 tullut Tron oli aikansa edelläkävijä ja siitä on myöhemmin tullut kulttiklassikko. Sitä pidetään ensimmäisenä elokuvana, joka käytti CGI:tä (Computer Generated Imagery) eli tietokoneohjelmalla tuotettua grafiikkaa kattavasti elokuvissa. Siinä on yli 15 minuuttia tietokoneohjelmilla tehtyä materiaalia. (Carlson n.d.) Siihen aikaan se oli ennennäkemätöntä.

Alkuperäisen Tronin visuaalinen tyyli oli tullessaan ainutlaatuinen. Ohjaaja Steven Lisberg oli vaikuttunut vuonna 1972 tulleen Pong-pelin visuaalisesta tyy-

listä ja halusi yhdistää sitä Tronin visuaalisessa tyyliin. (Sito 2013, 160.) Tronin juoni sijoittuikin virtuaaliseen pelimaailmaan. Pelit 80-luvulla olivat vielä hyvin alkukantaisia ja yksinkertaisia, mutta Tronin maailma oli siihen aikaan hyvin uskottava pelimaailmaestetiikaltaan. Tron: Legacyn maailma ei tunnu kovin aidolta pelimaailmalta. Se näkyy myös sen introssa. Tron: Legacyn intro on hyvin pelkistetty versio alkuperäisestä Tronista. Sen kuvamaailmaa, typografiaa ja värimaailmaa on yksinkertaistettu. Se tekee introsta yhtenäisemmän kokonaisuuden.

4.1 Kuvamaailma ja leikkaus

Tron: Legacyn intro alkaa alkuperäisestä Tronista tutuilla grideillä eli ruudukoilla, jotka ovat elokuvan juonessa tärkeitä elementtejä. Introssa kertoja mainitsee ruudukot ja niiden merkityksen samalla kun kamera liikkuu tietä pitkin kohti intron tunnusta. Samalla dataviivat, jotka symboloivat Tron maailmassa olevia digitaalisia valopyöriä, liikkuvat pikkuhiljaa kameran mukana ja muodostavat wireframe eli rautalankamallirakennuksia. (Kuvio 4) Sininen neonrautalankamalli maailma sulautuu oikean kaupungin kanssa intron edetessä. Siitä kamera kääntyy lintuperspektiivistä oikein päin ja jatkaa liikettä kolmiulotteisen Tron-tunnuksen läpi. Kamera jatkaa kulkuaan, kunnes se päättyy kaupunkia vastapäätä olevalle asuinalueelle, mistä elokuvan ensimmäinen kohtaaminen alkaa suoraan.



Kuvio 4. Dataviivat liikkuvat kolmeulotteisessa tilassa muodostaen rakennuksia.

Ruudukot ja rautalankamallit olivat yleinen keino tuoda tietokone-estetiikkaa esille scifi-elokuvissa ja 80-luvun teknologiaa kuvaavassa estetiikassa. (Kuvio 5) Alkuperäinen Tron on läpi koko elokuvan gridiä. Se oli sen miljöö. Myös Tron: Legacyssä koko intro rakentuu alussa gridin päälle, kunnes digitaalinen maailma sulautuu oikeiden rakennusten kanssa.



Kuvio 5. Grid eli ruudukko käytössä eri 80-luvun medioissa.

Leikkaukseltaan Tron: Legacy ja alkuperäinen Tron ovat päätyneet erilaisiin ratkaisuihin. Tronin intro leikkaantuu suoraan live action kuvaan katkaisten intron siihen asti sulavan liikkeen. Tron: Legacyssä intron ja elokuvan alku on ratkaistu toisin. Kameran liike on intron alusta loppuun asti sulavaa ja katkeamatonta ja elokuvan ensimmäinen kohtaaminen alkaa suoraan siitä, mihin intro loppuu.

4.2 Typografia

On oletettavaa, että alkuperäisen Tronin tunnus on kustomoitu varta vasten elokuvaa varten. Se on huomattavasti muokattu groteski kirjaintyyppi. Tronin tunnuksessa on paksuja kirjaimia, joiden reunoissa on punainen bevel eli viistokulma. (Kuvio 6) Melkein jokainen kirjain on uniikki toisistaan. T-kirjain tunnuksessa on muita paljon paksumpi. R-kirjainta on jaettu kahteen osaan, ja R-kirjaimen yläosan alapuoli puuttuu kokonaan. O-kirjain on näistä ainoa, jolle ei ole

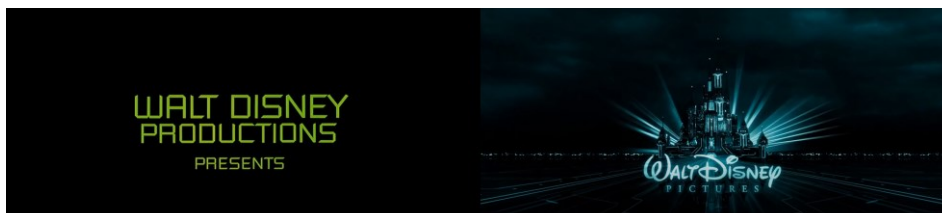
sen kummemmin tehty mitään erikoista. Ja viimeinen N-kirjain on kuin nuoli, joka on halkaistu ja toinen nuolen puolikkaista on käännetty ympäri.

Tron: Legacy on käyttänyt alkuperäistä tunnusta introssaan, mutta sitä on pelkistetty. Sen kulmia on pyöristetty ja osaa kirjaimista on muutettu sulavammiksi. Tron: Legacyn tunnuksen kaikki kirjaimet ovat nyt tasapaksuja. Alkuperäisessä Tronin tunnuksessa T-kirjain oli todella leveä muihin kirjaimiin verrattuna. Nyt myös T- ja R-kirjaimet sulautuvat keskenään enemmän. (Kuvio 6) Tron: Legacy:n tunnuksessa ei ole kuin yhtä väriä. Siitä on poistettu alkuperäisen Tronin laaja väriskaala. Tunnus on nyt myös kokonaan kolmiulotteinen. Alkuperäiseen Tronin tunnukseen oli yritetty saada kolmiulotteisuutta bevel tekniikalla, mutta lopputulos on silti kaksiulotteinen.



Kuvio 6. Kuvakaappaus Tron:in ja Tron: Legacy:n intron tunnuksesta.

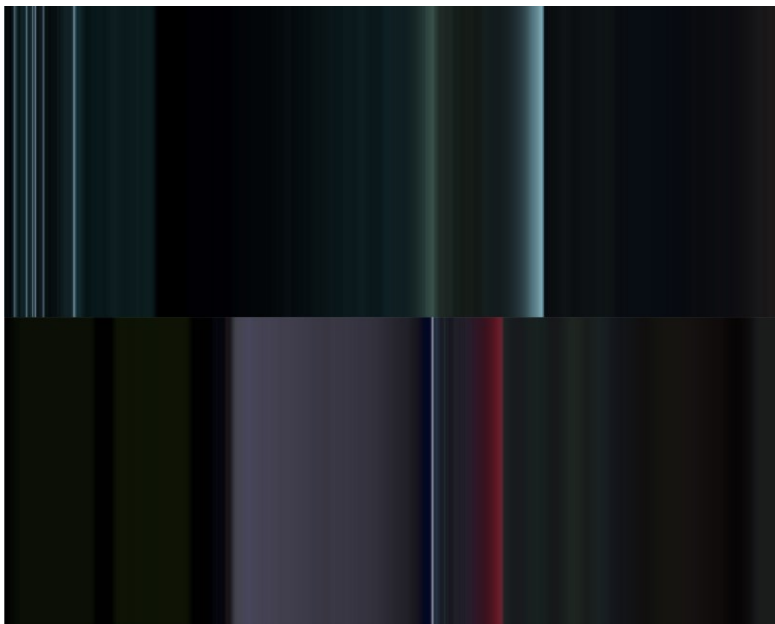
Iso ero Tron elokuvien introissa on myös niiden alku. Tron:in introssa tuotantoyhtiö esitellään digitaalinäyttökirjaintyyppillä ennen varsinaisen intron alkamista. Tron: Legacyssä elokuvan tuotantoyhtiölle, Disneylle, on tehty oma animaatio, joka vastaa varsinaisen intron visuaalista tyyliä säilyttäen kuitenkin Disneyn oman klassisen logoanimaationsa. (Kuvio 7)



Kuvio 7. Kuvakaappaus Tronin ja Tron: Legacy:n intron tuotantoyhtiön tunnuksesta.

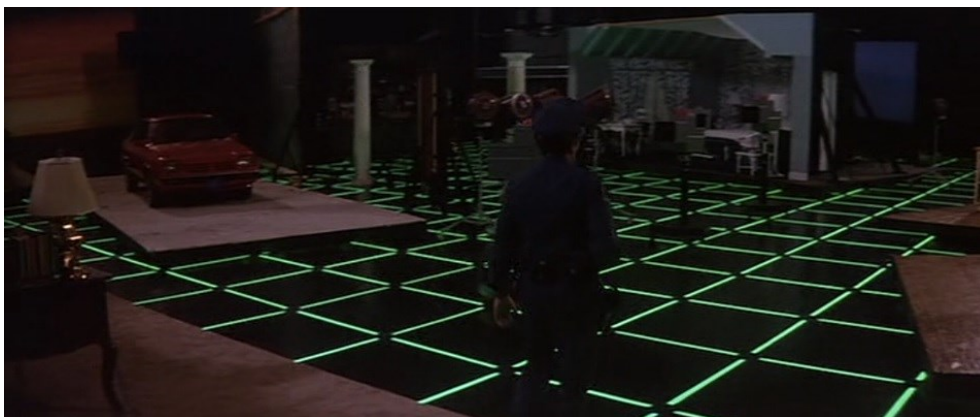
4.3 Värimaailma

Tron: Legacy intron värimaailma on tumma ja sininen. Se on yhdenmukainen elokuvan värimaailman kanssa. Uusi versio on lähes yksivärinen verrattuna sen edeltäjään. (Kuvio 8) Alkuperäisessä Tronissa oli laajempi värimaailma ja väreillä oli juonen kannalta tärkeä merkitys. Jokainen kuudesta väristä symboloi eri liittoumaa tai roolia digitaalisessa maailmassa. Sininen, punainen, keltainen, vihreä, violetti ja musta. Tron: Legacyssä värejä on enää neljä. Sininen, valkoinen, punainen ja oranssi. Tron: Legacy on sortunut Hollywood kliseeseen, jossa koko värimaailma on sinioranssia. Introssa oranssi on kuitenkin jätetty pois. Todennäköisesti juonipaljastuksen välttämiseksi.



Kuvio 8. Väritaulukko Tron: Legacyn ja Tronin introista.

Usein kun elokuvissa tai tv-sarjoissa tuodaan ilmi 80-luvun tietokone estetiikkaa, värinä käytetään vihreää. (Kuvio 9) Tron: Legacyssä tämä tyyli on muutettu sinertäväksi. Alkuperäisessä Tronissa ruudukko estetiikka oli moniväristä.

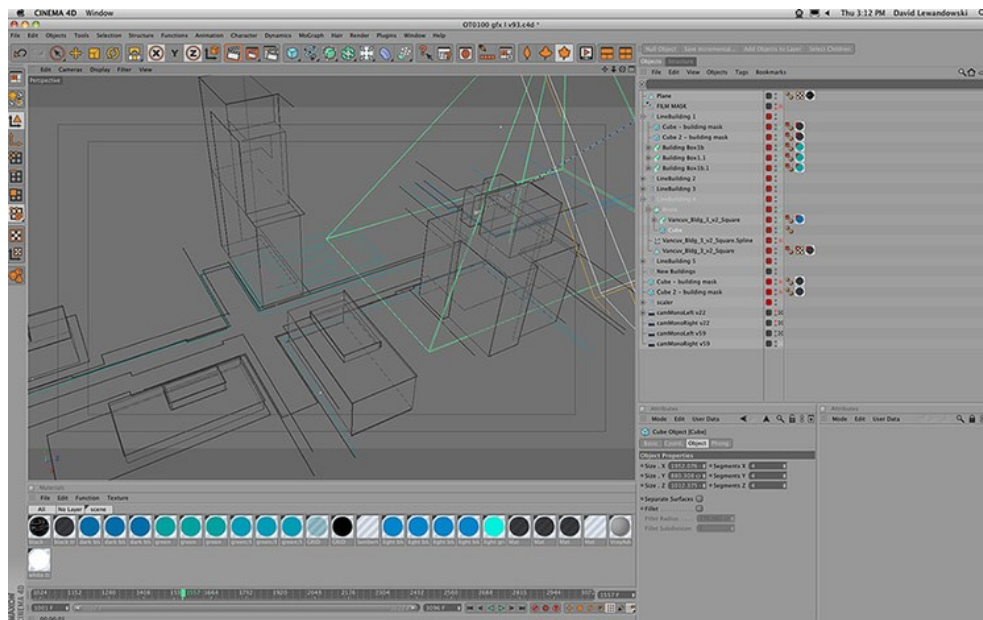


Kuvio 9. Vihreää grid estetiikkaa elokuvasta The Looker vuodelta 1981.

4.4 Tekniikka

80-luvun tietokone-estetiikkaa tehtiin useassa tapauksessa vielä käsin. Esimerkiksi elokuvassa *Escape From New York* tietokone ruutujen vihreät rautalankamalli grafiikat olivat liian kalliita tehdä siihen aikaan tietokoneilla. Ne tehtiin heijastavalla teipillä mustaa taustaa vasten, joka sitten kuvattiin. (TV Tropes n.d.)

Tron: Legacy:n intro on tehty 3D ohjelmilla. (Kuvio 10.) Talot ja dataviivat, jonka läpi kamera liikkuu, on aluksi suunniteltu Illustratorissa ja myöhemmin tehty Cinema 4D ohjelmalla. (Gmunk n.d.)



Kuvio 10. Kuva Tron: Legacy:n intron tekoprosessista Cinema 4D ohjelmassa.

5 Glow

Glow on vuonna 2017 tullut fiktiivinen tv-sarja. Sarja kertoo naispainijoista. Alun perin Glow eli Gorgeous Ladies of Wrestling oli 80-luvulla tullut parodinen painiohjelma. Netflixin adaptaatio alkuperäisestä Glow'sta on ottanut vahvoja vaikutteita sen introon. Osa introsta on kuva kovalta samoja kohtauksia alkuperäisen Glow'n introsta. Uudessa Glow'ssa intro on kuitenkin tyyllitely ja muokattu versio alkuperäisestä. Glow'n intro on tutkittavista introista ilmiselvin 80-luvun jäljitelmä. Sen intro tasapainoilee häilyvästi rajoilla, että se olisi melkein karika-tyyri 80-luvusta.

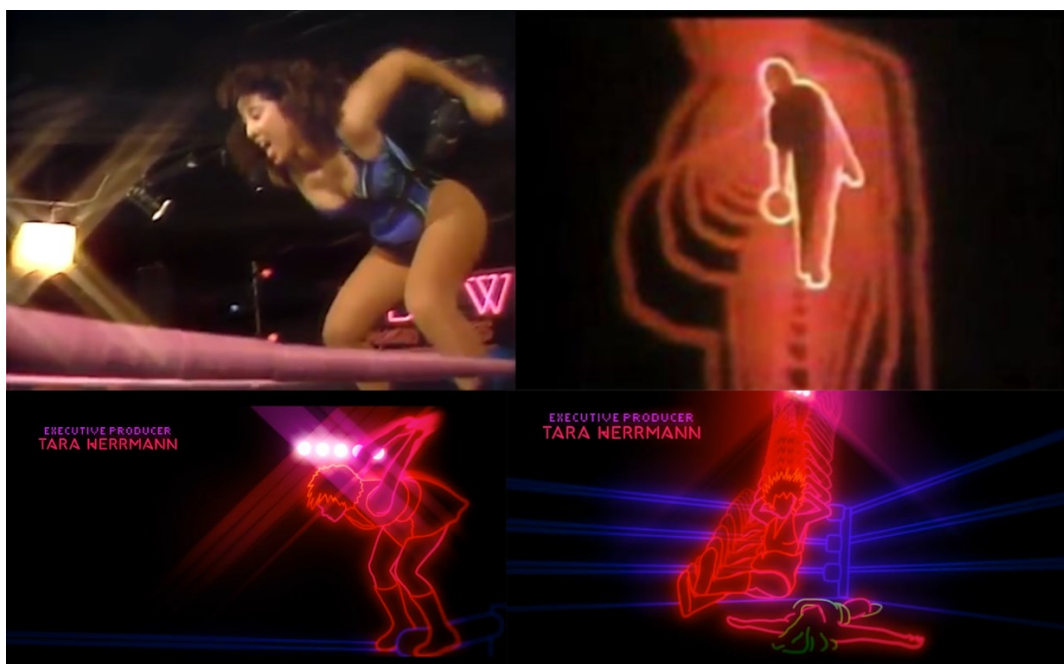
5.1 Kuvamaailma ja leikkaus

Intron animaatiossa on neonvaloja muistuttavia ääri viivoja painijoista tyyppisissä 80-luvun urheiluvaatteissa. Introon haluttiin monimuotoisuutta, kaikennä-

köisiä ja -kokoisia hahmoja. Alkuperäisessä Glow'ssa painijat olivat hyvin saman näköisiä, hyväkuntoisia, atleettisia ja pitkiä naishahmoja. Uudessa Glowssa hahmot on palkattu suoraan kadulta. Näyttelijäkaarti on hyvin monimuotoinen, joten sen piti näkyä myös introssa. (Perkins 2017.)

Introssa motion blur eli liike-epäterävyys on korvattu animaatiotekniikalla. Perinteisen motion blurin sijaan hahmot toistuvat viiveellä useita kertoja, mikä luo vaikutelman kuin käytössä olisi motion blur (Kuvio 11). 80-luvulla tuota tyyliä oli käytössä esimerkiksi Pro Bowling Tour ohjelman introssa. Myös osassa intron teksteissä on käytetty tätä tyyliä. Tällä tavoin intron liike on saatu tyyllitetyä. Tämä tyyli tuo kuvaan myös lisää volyyymiä.

Glow'n introssa on myös matkittu 80-luvun tyylistä lens flare eli linssiheijastusta. (Kuvio 11.) Se täyttää taka-alan tyhjän tilan. Introssa on myös hyvin sarjakuvamaisia elementtejä. Aina kun painijat osuvat toisiinsa tai painimattoon, heistä lentää tähtiä. Ilman kaikkia näitä efektejä intro olisi paljon paljaampi ja ääriiviiviset hahmot pelkkää mustaa taustaa vasten näyttäisivät köyhältä. Kaikilla eri efekteillä, jolla on luotu liikkeen tuntua ja täytettä, on saatu aikaseksi täydempi kokonaisuus.



Kuvio 11. Glow'n introssa 80-luvun tyylistä animaatiota ja linssiheijastusta alkuperäisestä Glow'sta ja 80-luvun keilausohjelmasta.

Vaikka intro on animaatiota, kuvattu liike on todella aidon tuntuista. Kamera myötäilee intron hahmojen liikettä. Kuvaus ja kuvakulmat ovat painiottelun näkökulmasta. Introssa on tunne, kuin kuvaaja kuvaisi painijoita lähietäisyydeltä painimaton ulkopuolelta. Kameran eteen tulee välillä painimaton naruja, jotka vahvistavat tunnetta, kuin intro olisi kuvaajan perspektiivistä. Samaa liikettä ja kuvausta oli myös alkuperäisessä Glow'n introssa 80-luvulla.

5.2 Typografia

Glow'n intro alkaa sen tunnuksella. Tunnus on leveä groteski kirjaintyyppi, joka on intron tavoin ääriviivainen. Tunnus on ottanut vaikutteita alkuperäisen Glow'n intron tunnuksesta. Vuonna 1986 tulleen Glow'n introssa kamera kuvaa aitoa fyysistä neonkylttiä, jossa lukee neonpinkillä GLOW ja Gorgeous Ladies of Wrestling.

Tunnuksen lisäksi introssa on käytössä kaksi muuta kirjaintyyppiä. Titteli ja tekijät/näyttelijät esitellään eri kirjaintyyppillä (Kuvio 12). Titteli on digitaalista näyttöä muistuttava kirjaintyyppi. On oletettavaa, että Glow'n introon on valittu tuo kirjaintyyppi, koska pikselikirjaintyypit ovat yleisiä, kun halutaan kuvata teknologiaa. 80-luvulla tietokoneet alkoivat yleistymään, jolloin pikselikirjaintyyppejä tuli lisää. Glow'ssa on luultavasti haluttu tuoda 80-lukua esille tällä keinolla. Tekijöiden ja näyttelijöiden kirjaintyyppi matkii neonvalokylttiä. Neonkyltit olivat suosittuja mainonnassa jo 1920-luvulla. Niistä tuli uudelleen suosittuja 80-luvulla. (Wikipedia 2021.) Neonkylttien yksittäiset kirjaimet on usein pyritty tekemään yhdestä neonputkesta, jolloin kirjain ei katkea.



Kuvio 12. Kuva Glow'n introssa käytössä olevista kirjaintyypeistä.

5.3 Värimaailma

Glow'n intro voi aluksi tuntua todella värikkäältä, mutta se on lopulta melko yksivärinen. Siinä toistuvat pääasiassa sinisen ja punaisen sävyt (Kuvio 13). Alkuperäisessä Glow'n introssa 80-luvulta oli vaaleanpunainen neontaulu, josta uusi Glow on ottanut vaikutteita värimaailmaansa. Intron sävyjä on kuitenkin voimistettu tekemällä neon ääriviivoista hehkuvia. Aina välillä kuvissa on joku korostava väri mukana. Vaihtelevuutta väreihin on tuotu tekemällä painijoiden asut, hiukset ja efektit introssa eri väreillä (Kuvio 14). Se saa aikaan vaikutelman, kuin intro olisi monivärisempi.



Kuvio 13. Väritilasto Glow'n introsta.



Kuvio 14. Kuvakaappaus Glow'n introsta, jossa näkyy sinisen ja punaisen sävyjä. Vihreä toimii korosteväriä.

5.4 Tekniikka

Glow'n intro on teknisesti toteutettu hienosti. Yleensä motion blur on huomaa-matonta, koska sitä tulee kuvatessa automaattisesti kuvaan. Glow'ssa motion blur tekniikka on kuitenkin saatu osaksi visuaalista maailmaa. Introssa eniten näkyvä tekninen elementti on kuitenkin rotoscoping tekniikalla tehty animaatio (Kuvio 15).

Rotoscope-videomateriaali aidoista painijoista antaa neonehmoille eloa ja ai-toutta, mitä perinteisellä animaatiolla ei olisi saanut aikaiseksi. Ja muut yksityis-kohdat, kuten graafiset säihkeet herättävät mieleen aitoja design trendejä 80-luvulta. (Perkins 2017.)

Rotoscoping on todella aikaa vievä prosessi. Haasteeksi introssa koitui intron tekijän, Kenworthyn mukaan neon ääriviivojen pitäminen saman paksuisina. Ratkaisuksi löytyi rotoscoping splinejä ja bezier-kurveja käyttäen. Yhden kuvan tekeminen ei ole iso homma, mutta kun kuvassa on hiuksia ja sormia, piti ani-maatiota yksinkertaistaa. Yksityiskohtia jätettiin pois animaation yksinkertaista-miseksi ja yhdenmukaisen tyylin pitämiseksi. (Perkins 2017.)



Kuvio 15. Kuvia Glow'n intron rotoscoping vaiheista.

Intro on tehty 4K resoluutioon. Intron tekijät miettivät intron muuttamista VHS näköiseksi, mutta se oli heidän mielestään liikaa. Intron piti tuntua modernilta, mutta kuitenkin samaan aikaan toimia porttina 80-luvulle. Muisto 80-luvusta, ei karikatyyri. (Perkins 2017.)

6 Narcos

Narcos on vuonna 2015 tullut rikossarja Pablo Escobarista, joka perustuu tosi-tapahtumiin. Aiheena sarjassa on rikollisuus, huumeet ja amerikkalaisten poliisien perspektiivi 80-luvun huumesodasta Kolumbiassa. Narcos sarjan introa vastaavaa introa ei oikein löydy 80-luvulta. 80-luvun esiin tuominen dokumenttimaisesti arkistokuvilla on 2010-luvulla yleinen keino tuoda jokin aikakausi esille introissa. Muun muassa suosittu tv-sarja The Americans on käyttänyt samankaltaista tyyliä.

6.1 Kuvamaailma ja leikkaus

Narcos käyttää introssaan paljon valokuvia ja arkistomateriaalia 80-luvulta ajankuvana. Sen lisäksi introon on otettu esineitä ja tehty efektejä vahvistamaan 80-luvun tyyliä. Muun muassa intron alussa on nauhureita ja kohtauksiin on lisätty retroefektejä, jotta kuvamateriaali vaikuttaisi vanhemmalta. Lisäksi introssa on aseita, kokaiinia, ruumiita, sotilaita ja kiisteltyjä poliitikkoja, kuten Ronald Reagan, joka vilahtaa introssa ja johtaa katsojan 80-luvulle (Kuvio 16). Ja osa ajankuvaa on tietenkin Pablo Escobar, joka on sarjan yksi keskeisimmistä hahmoista.

Narcosin intron leikkauksessa on käytetty liikkeestä leikkausta. Useat kohtaukset introssa ovat dynaamisia ja ne siirtyvät vasemmalle tuoden samaan aikaan seuraavan kohtauksen esiin oikealta.

Intron osissa, joissa on käytetty valokuvia, on tehty pientä zoomausta, jotta kohtaukset olisivat elävämpiä ja keskenään yhtenäisiä. Näin zoomaus pitää liikettä yllä valokuvien ja videomateriaalien välillä. Leikkaus ei pysähdy kertaakaan intron aikana.



Kuvio 16. Esineitä ja arkistokuvia Narcos sarjan introssa ajankuvina.

6.2 Typografia

Typografia ei liitä Narcosin introa samalla tavalla 80-luvulle, kuin sen kuvamaailma. Typografinen ratkaisu introssa on hyvin ajaton. Se sopii niin 80-luvulle, kuin 2010-luvulle.

Narcosin introssa on käytössä Neue Haas Grotesk kirjaintyyppi (Kuvio 17). Se on alkuperäinen versio Helveticasta. Se on yksi maailman käytetyimmistä kirjaintyypeistä (Strizver 2017). Alun perin introssa piti olla käytössä Helvetica-kirjaintyyppi. Intron tekijä Tom O'Neill sanoi, että konseptivaiheessa hän otti vaikutteita lentoyhtiö Pam Am:ista kun yhtiö siirtyi 1970-luvulla käyttämään Helvetica-kirjaintyyppiä matkailuesitteissään. Lopulta he päätyivät käyttämään Neue Haas Grotesk -kirjaintyyppiä Helvetican sijasta. Muutoksella saatiin hienovarainen ero intron typografiaan. (Perkins 2015.)



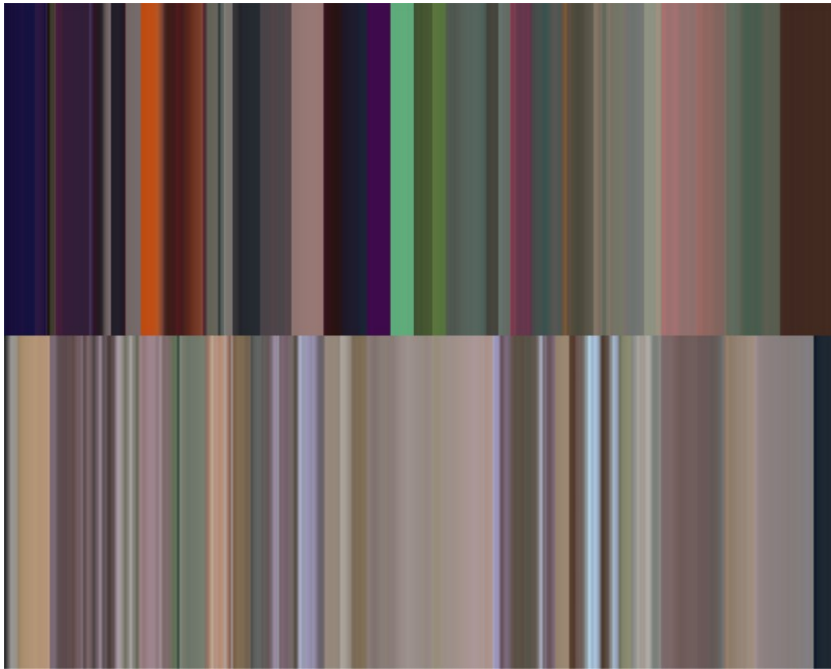
Kuvio 17. Kuvakaappaus Narcos introsta. Tunnuksen Neue Haas Grotesk kirjaintyyppi.

6.3 Värimaailma

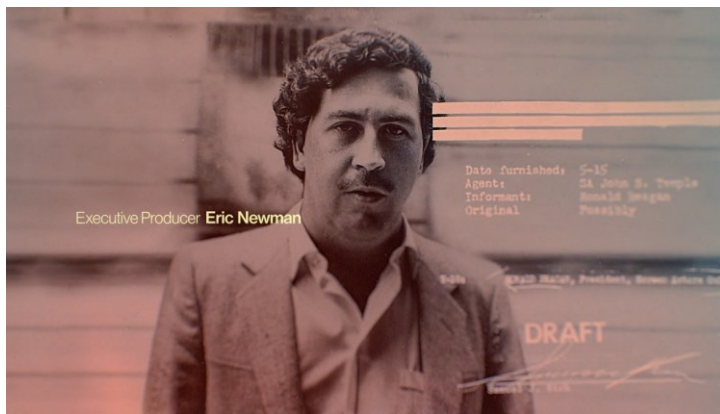
Narcos imitoi vanhaa filmikuvaa intron monissa osissa, mikä tekee sen intron värimaailmasta vanhan tuntuisen. Narcos on pyrkinyt luomaan yhtenäisen värimaailman sen introssa vanhan ja uuden kuvan kanssa. Introon on lisätty alusta loppuun punaista hehkua, jotta uusi materiaali vastaisi 80-luvun kuvaa. Eron uuden ja vanhan kuvan välillä huomaa kuvien laadusta. Aidot 80-luvulla kuvatut osiot ovat mitä luultavammin kuvattu filmille, jolloin ne ovat paljon suttuisempia. Uusi materiaali on värikkäämpää.

Narcosin intro on hyvin värikäs aitoihin 80-luvun introihin verrattuna. Vaikka se pyrkii näyttämään 80-luvulta, todellinen 80-luku on paljon värittömämpi. Kuten kuvio 18 näkee, Narcosin ja 80-luvulla tulleen Miami Vicen introjen väreissä

on iso ero. Narcosin introssa jopa mustavalkoisiin kuviin on lisätty väriä (Kuvio 19).



Kuvio 18. Narcosin ja Miami Vicen intron värit eroteltuna.



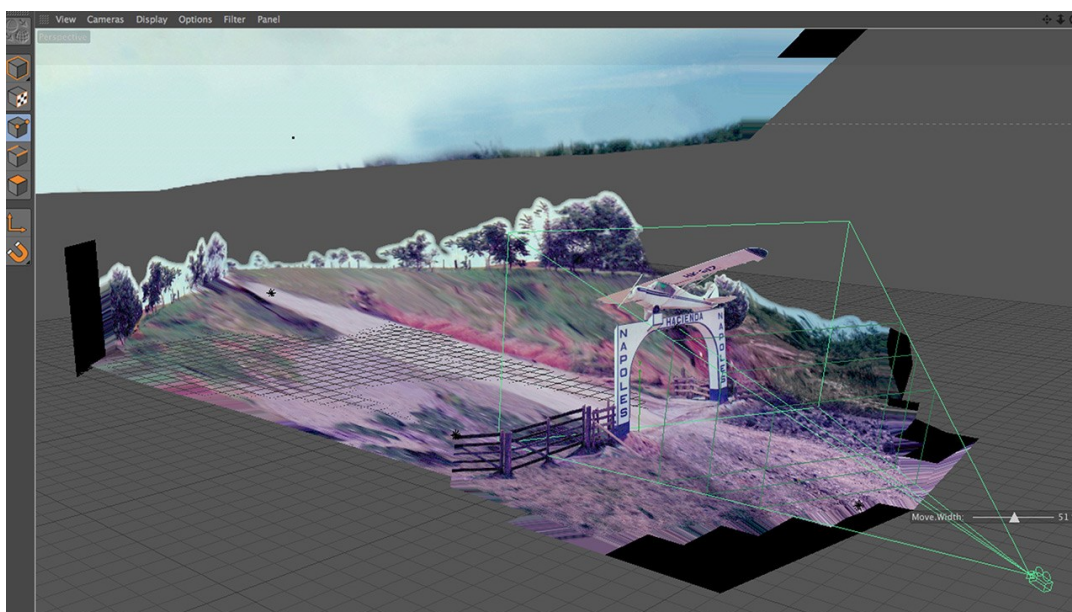
Kuvio 19. Alun perin mustavalkoinen kuva muutettu Narcosin introssa punertavaksi.

6.4 Tekniikka

Oikeiden valokuvien ja arkisto video materiaalin lisäksi introon kuvattiin oikeaa videokuvaa nykypäivältä. Jotta uusi materiaali näyttäisi vanhalta, siihen on tehty efekteillä retrovaikutelmaa. Värivalokuvat haalistuvat ajan myötä lämmöstä, ilmakosteudesta ja valosta. Sininen ja vihreä väri haalistuvat nopeammin, joten

vanhat valokuvat ovat usein punertavia. (Wikipedia 2021.) Jotta uusi materiaali vastaisi oikeita arkistokuvia 80-luvulta on niihin lisätty punaista haalistumista. Sen lisäksi kuva on vanhannäköistä, koska intron aidot 80-luvulla kuvatut osiot on kuvattu filmille, jolloin kuva on rakeisempaa ja suttuisempaa. Tätä tyyliä on matkittu intron osissa, jotka on kuvattu nykypäivänä.

Pablo Escobarin tiluksille vievä ikoninen portti on otettu Narcosin introon mukaan. Se oli portti, jonka päällä oli lentokone, jolla Pablo Escobar salakuljetti kokaiinia Yhdysvaltoihin. Hacienda-kohtaus oli alunperin Tom O'Neill:n mukaan pelkkä valokuva, mutta he tekivät siitä camera projection mapping tekniikalla liikkuvan kuvan, jotta kohtauksessa olisi samaa kotivideo tunnelmaa, mitä Pablo Escobarin henkilökohtaisen valokuvaaja El Chinon ottamissa kuvissa on. (Perkins 2015.) Kohtauksen tekemiseen käytettiin After Effects ja Cinema 4D -ohjelmaa (Kuvio 20).



Kuvio 20. Kuva projection mapping -tekniikasta, jota käytettiin Narcos-sarjan introssa.

Intron viimeinen kohtaus on tehty uudelleen tietokoneella. Kohtauksessa on palava auto, joka on myös sarjassa käytetty kohtaus. Palava auto oli päivällä kuvattu kohtaus, joten intron tekijä O'Neill halusi tehdä siitä yöversion. Tämä auto kohtaus toimii pahaenteisenä symbolina tulevalle draamalle. Autosta tuleva

savu piti tehdä kokonaan uusiksi tietokoneella ja kuvaa piti laajentaa alkuperäisestä. (Perkins 2015.)

7 Stranger Things

Stranger Things on vuonna 2016 tullut tv-sarja, jossa on fantasia- ja kauhuellementtejä. Se on täynnä 80-luvun nostalgiaa: vilkkaita ostoskeskuksia, 80-luvun musiikkia ja vaate- ja hiustyylejä ja nykypäivänä takaisin suosioon noussut Dungeons & Dragons -roolipeli 80-luvulta. Stranger Things -sarjan sisältö ottaa myös paljon vaikutteita Steven Spielbergin elokuvasta *E.T.* vuodelta 1982, jossa ryhmä lapsia seikkailee polkupyörillä.

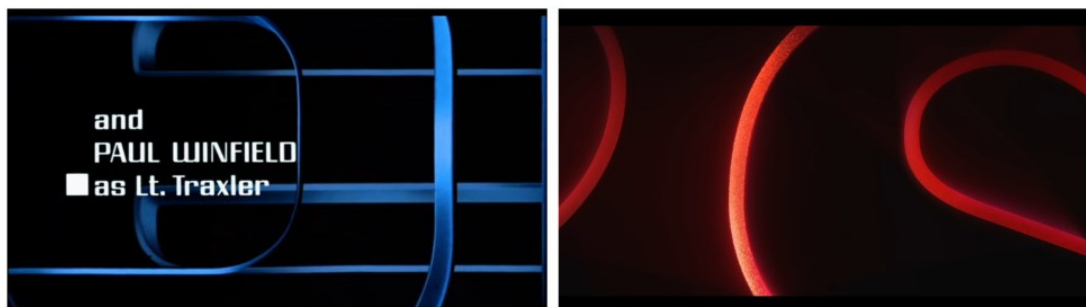
Sarjan juoni keskittyy lähes liioitellen 80-luvun nostalgiseen ihannointiin. Sen intro taas on perinteisempi 80-luvun tyylinen intro. Se voisi sopia sellaisenaan 80-luvun kauhuelokuvaan. Sen intro on perinteisempi, mutta tyyliiltään paljon vakavampi, kuin itse sarjan sisältö.

7.1 Kuvamaailma ja leikkaus

Stranger Thingsin intron kuvamaailma koostuu kokonaan animoiduista kirjaimista ja niiden tehosteista. Se alkaa lähelle zoomatuilla kirjainten palasilla, jotka ajalehtivät hitaasti intron edetessä ylhäältä alas ja alhaalta ylös kohti keskustaa. Lopulta ne liukuvat paikoilleen ruudun keskelle paljastaen sarjan nimen ja tunnuksen.

Stranger Thingsin intro on ottanut vahvasti vaikutteita 80-luvulla tulleiden elokuvien *Altered Statesin*, *Dead Zonen* ja *Terminatorin* introista. Niiden introissa on hyvin samantyyppistä kuvamaailmaa. Kaikissa näissä introissa tekstielementit liikkuvat paikoilleen tai ilmestyvät ruudulle palasina, lopulta paljastaen elokuvan nimen ja tunnuksen kokonaan. Etenkin vuonna 1984 tulleessa *Terminator*-elokuvan introssa on paljon yhtäläisyyksiä Stranger Thingsin intron kanssa. Niiden liike on hyvin samanlaista ja kirjaimet, jotka muodostavat kuvamaailman ja leik-

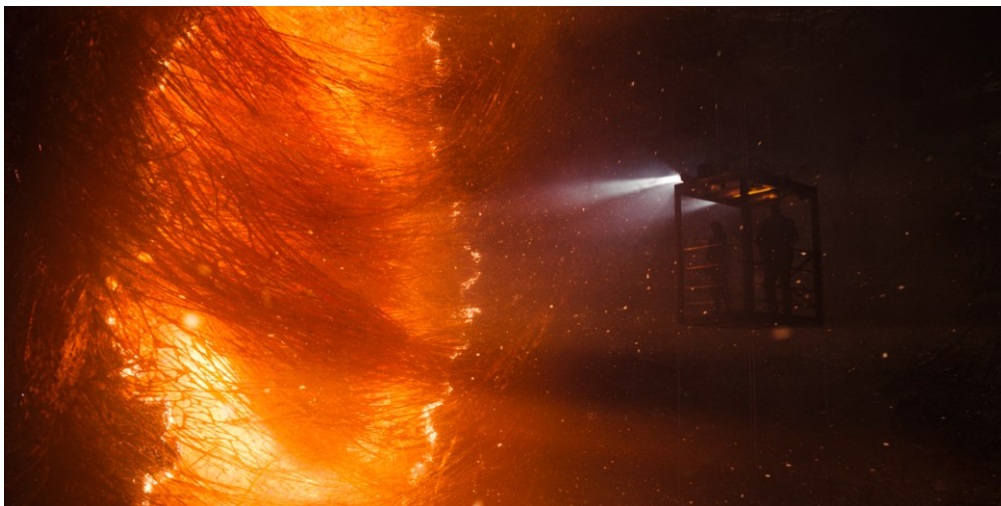
kauksen muistuttavat todella paljon Stranger Thingsin introa (Kuvio 21). Molemmissa on myös samankaltaista hehkoa. Stranger Thingsissä hehku on orgaanisempaa, kuin Terminaattorin introssa. Siinä hehku muistuttaa enemmän metallisen pinnan heijastusta.



Kuvio 21. Kuvakaappaus Terminaattorin ja Stranger Thingsin introista.

Vuonna 1980 tulleen *Altered States* -elokuvan introssa lähikuvat kirjaimista valtaavat ruudun ja sekoittuvat keskenään sekavasti. Niistä muodostuu linssi kohtaaukselle. Tämä oli yleinen tyyli Richard Greenbergin introissa. (Landelic 2013.) Stranger Things käyttää tätä tyyliä vahvasti introissaan. Katsoja näkee vain palasia lopullisesta tunnuksesta intron aikana.

Kirjainten hehku introssa vaikuttaa paljon sen kuvamaailmaan ja tunnelmaan. Sarjassa on kaksi rinnakkaisulottuvuutta, ihmisten maailma ja monstereiden maailma eli *The Upside Down*. Kirjainten hehku voi viestiä tästä toisesta ulottuvuudesta. Stranger Thingsissä on kohtaauksia, joissa portti ulottuvuuksien välillä aukeaa ja portin reunat hehkuvat (Kuvio 22).



Kuvio 22. Kohtaus Stranger Things sarjasta, jossa hehkuva portti Upside Down maailmaan.

7.2 Typografia

Stranger Things -sarjan introssa on käytetty päätteellistä serif kirjaintyyppiä. Intron kirjaimet ovat ääriviivaisia ja niissä on neonhohtoa.

Intron typografia on ottanut vahvasti vaikutteita John Carpenterin ja David Cronenbergin elokuvista ja Stephen Kingin kirjankansista 80-luvulta (Kuvio 23.) Sarjan introssa on käytetty Benguiat-nimistä kirjaintyyppiä. Stephen King käytti tätä kirjaintyyppiä kirjankansissaan (Perkins 2016).



Kuvio 23. Kollaasi Stephen Kingin kirjankansista.

Stranger Thingsin intron tuotantovaiheessa sen tekijät kokeilivat myös toisia kirjaintyyppjä, kuten esimerkiksi Cortez ja Serpentine. Intron tekijät olivat jo ehtineet animoida introa toisella kirjaintyyppillä jonkin aikaa, kunnes tuotanto päätti vaihtaa sen. Michelle Dougherty sanoi Art of the Title haastattelussa, että kirjaintyyppi on kuin näyttelijä, kun sen vaihtaa muuttuu se (intro) ihan muuksi. (Perkins 2016.)

7.3 Värimaailma

Stranger Thingsin intron mustaa taustaa vasten ajelehtivat kirjaimet täyttävät ruudun punaisella hohdolla. Punainen väri luo uhkan tunnetta introssa. Kirjaimissa oleva hehku tuo mieleen kuumennetun raudan hehkun. Hehku on vällillä niin voimakasta, että se on melkein jopa valkoista (Kuvio 24).



Kuvio 24. Kuvakaappaus Stranger Thingsin introsta.

Punainen väri on yksi pääväreistä ja se on todella huomiota herättävä väri, jota käytetään sen takia esimerkiksi stop-merkeissä ja paloautoissa. Se symboloi muun muassa vaaraa ja vihaa. Se on myös tulen ja veren väri, symboloiden energiaa ja alkuvoimaa. Moni punaisen värin symbolisuus juontaa juurensa menneisyydestä ja uskonnollisesta symboliikasta. (Color Matter n.d.) Punainen ja musta yhdistetään usein paholaiseen ja demoneihin, joista viimeksi mainittuja löytyy myös sarjasta.

7.4 Tekniikka

Stranger Thingsin intro voi aluksi vaikuttaa todella yksinkertaiselta, mutta sen kokonaisuus on paljon monimutkaisempi ja harkitumpi. Siihen on samaan aikaan saatu sekä kauhun tunnelmaa että 80-luvun ajankuvaa yksinkertaisilla, mutta pitkälle mietityillä ratkaisuilla.

Intron tekijät koettivat aluksi versiota, jossa kirjaimet lokahtavat paikoilleen nopeammalla liikkeellä. Se tuntui kuitenkin liian jäykältä ja nopealta. 80-luvulla sen tyylistä liikettä ei oikeastaan vielä ollut käytössä. Intron tekijät halusivat matkia aitoa 80-luvun visuaalista tyyliä mahdollisimman tarkasti, jotta se tuntuisi, kuin se olisi tehty 80-luvulla. (Perkins 2016.) Hidas liike tehostaa uhkan tunnetta introssa.

Introon on myös lisätty tahallisesti epäpuhtauksia, jotta siinä olisi aitoa 80-luvun tunnelmaa ja se olisi orgaanisempi. Jos Stranger Thingsin intro olisi tehty 80-luvulla, olisi intron tekijän, Michelle Doughertyn, mukaan suunnittelija luultavasti saanut potkut, koska introssa on jopa liikaa epäpuhtauksia. (Perkins 2016.)

8 Drive

Nicolas Winding Refnin vuonna 2011 ohjaama elokuva Drive sijoittuu 2010-luvun maailmaan. Sen intro tuntuu modernilta, jossa on myös mukana 80-luvun tyyliä. Sen intro on ottanut paljon vaikutteita 1986 vuonna tulleen elokuvan 8 Million Ways to Die introsta. Driven intro, kuten myös 8 Million Ways to Die'n, on osa alkukohtausta. Kun intro loppuu, elokuva jatkuu siitä suoraan. Tämä on yleistä elokuvien introissa. Ne eivät välttämättä katkaise juonen kulkua intron takia. Intro saattaa esimerkiksi alustaa elokuvan alussa juonen kannalta tärkeitä asioita. Driven introssa ei sinänsä tapahdu juonen kannalta merkittäviä asioita, mutta sen intro toimii tunnelman luojana elokuvalle.

8.1 Kuvamaailma ja leikkaus

Driven intron kuvamaailma on hyvin samanlainen kuin 80-luvun 8 Million Ways to Die'n introssa. Molemmat introt alkavat ilmakuvalla Los Angelesista (Kuvio 25). Driven introssa ajankohtana on yö ja 8 Million Ways to Die'ssa päivä. Tämä luo hyvin eri tunnelman introille, vaikka ne ovatkin hyvin samankaltaisia kuvamaailmaltaan. Lopulta molempien elokuvien introt päättyvät kohtaukseen, jossa kamera kuvaa autoa ajamassa moottoritiellä suoraan ylhäältäpäin. 8 Million Way to Die'n intro on alusta loppuun ilmakuvaa. Driven introssa on kuvausta auton sisältä ja katutasolta, joka saa aikaan intiimimmän tunnelman introon.

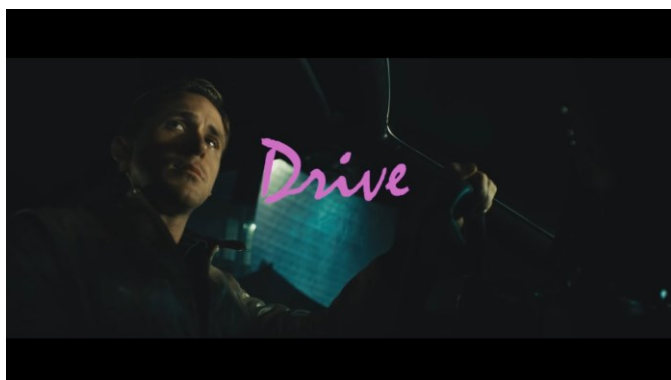


Kuvio 25. Kuvakaappaus Driven ja 8 Million Ways to Die'n introsta.

8.2 Typografia

Driven introssa on käytössä alun perin 1950-luvulta peräisin oleva kaunokirjaintyyppi Mistral (Kuvio 26). Siitä tulee helposti kuitenkin ensimmäisenä mieleen juuri 80-luku, jolle on tyypillistä räikeät neonvärit ja 80-luvulla yleisessä käytössä

olleet kaunokirjaintyyppit. Moni 80-luvun elokuva käytti joko kokonaan tai osittain kaunokirjaintyyppettä niiden introissa ja julisteissa (Kuvio 27).



Kuvio 26. Mistral kirjaintyyppi Drive elokuvan introssa.

80-luvulla Mistral on ollut suosittu elokuvissa. Martin Scorsesen elokuvassa After Hours on muun muassa käytetty Mistral kirjaintyyppiä. Myös 8 Million Ways to Die käyttää samaa Mistral kirjaintyyppiä introssaan. 8 Million Ways to Die'n introssa on myös toinen kirjaintyyppi, jolla tittelit on eroteltu nimistä.



Kuvio 27. Kaunokirjaintyyppettä 80-luvun julisteissa ja elokuvien introissa.

8.3 Värimaailma

Driven värimaailma on tumma, mutta rauhallinen. Värimäärittely on suurimaksi osaksi hyvin sinivihreä. Introssa protagonistin ajaa autolla Los Angelesin katuja pitkin ja auton rattiin ja kojelautaan heijastuu sinivihreiden katuvalojen

hohtoa. Tasapainoa kaikelle tälle siniselle tuo muiden autojen oranssinpunertavat takavalot, jotka ovat kuvassa epätarkkoina taka-alalla. (Kuvio #) Introssa on myös kohtia, joissa kuva muuttuu melkein kokonaan oranssiksi, kun kellertävä katuvalo valaisee auton sisältä. Sinivihreä värimaailma toistuu myös laajoissa ilmakuviissa, joissa näkyy kaupunkia kilometreittäin. Pilvenpiirtäjien takaa hohkaa sinistä valoa, mutta seassa on oransseja katuvaloja (Kuvio 28). Sinivihreä ja oranssi väriyhdistelmä on ollut todella suosittu 2010-luvun elokuvissa. Sitä näkee elokuvien julisteissa ja värimäärittelyssä todella paljon. Oranssi ja sininen ovat vastavärejä, joten sen takia tuo väriyhdistelmä toimii hyvin keskenään.

Alkutekstien neonpinkki sopii hyvin sinioranssiin kuvaan. Tunnus ja alkutestit korostuvat juuri sopivasti. Kaunokirjaintyyppi ja neonpinkki keskenään tuovat vahvasti 80-luvun mieleen.



Kuvio 28. Kuvakaappaus Driven intron värimaailmasta.

8.4 Tekniikka

Driven introssa ei ole käytetty mitään erikoista tekniikkaa tekstin animointiin. Intron tekstit ilmestyvät ruudulle ja katoavat seuraavan tilalta. Kameran liike on Driven intron isoin ero aitoihin 80-luvulla tulleisiin introihin. Driven introssa helikopterilla kuvattu kuvamateriaali on hyvin tasaista, joka tuo introlle rauhallisen tunnelman. Monissa 80-luvun vastaavissa introissa kuvaus on hyvin hektisen tuntuista. Kamera usein heiluu paljon, varsinkin helikopterilla kuvatuissa kohdauksissa. Se tekee introista hyvin rauhattomia.

9 Yhteenveto

80-luku on ollut jo pitkään pinnalla populaarikulttuurissa. Aikakautta kuvaavat elokuvat ja tv-sarjat ovat olleet suosittuja 2010-luvulla, ja 80-luku on ollut jatkuvasti esillä digitaalisessa taiteessa ja internetissä. Odotinkin näkeväni introissa enemmän juuri sitä 80-luvun estetiikkaa, jota internetissä tulee vastaan, esimerkiksi hohtavia metallikirjaimia, enemmän neon gridejä, urheiluautoja, tropiikkia, pastellivärejä ja neonkylttejä. Odotukseni täytyivät osittain. Introt 2010-luvulta olivat hillitympiä ja 80-luku on tuotu niissä esille vain parilla 80-luvulle ominaisella elementillä.

Tämän aineiston perusteella neonhohto on ainoa lähes kaikkia introja yhdistävä tekijä. Kaikista eri tyylikelementeistä 80-luvulta, juuri neon on vakiintunut sen ajan ilmeeksi. Ennen neonia oli käytetty lähinnä joko scifi-genressä tai kyltteinä miljöössä. Nykyään neonia voidaan käyttää kaikissa genreissä tuomaan 80-lukua esille. Kaikki introt paitsi *Narcos* käyttivätkin neonhohtoa introissaan. *Narcos*issa neon on luultavasti jätetty pois, koska sen intro jäljittelee dokumenttimaista tyyliä. *Driven* pinkit alkutekstit tuntuvat neonilta, vaikka niistä puuttuu hohto, jota muissa introissa on. Neon vaikutelman tuo alkutekstien paikka tummaa kuvamaailmaa vasten.

80-luvun tekniikan kehittymättömyys ja visuaaliset virheet on otettu 2010-luvun introissa osaksi niiden visuaalista tyyliä. Tällä on pyritty luomaan autenttinen ajankuva. Osassa introissa sitä on jopa liioiteltu. Tosin tavallinen katsoja ei välttämättä osaa kiinnittää niihin huomiota.

80-luvusta tulee usein mieleen todella värikäs aikakausi ja silloin introissa käytettiinkin paljon eri värejä, mutta ne eivät silti vastaa värikyydessä 2010-luvun introja. 2010-luvun introissa värimaailma on värikylläisempää, mutta väriskaalaa on vähennetty, esimerkiksi *Tron: Legacyn* intro on värikylläisempi kuin sen edeltäjä, vaikka siinä on käytetty lähinnä vain yhtä väriä. Teknologialla voi olla vaikutusta värien voimakkuuksiin. Nykyään monet tv-sarjat ja elokuvat tulevat suo-

ratoistopalveluihin 4K laatusina, joten ne ovat värikkäämpiä. 80-luvun teknologia ei mahdollistanut samanlaista värimaailmaa. Myös värimäärittelyn kehittyminen on ollut yksi iso vaikuttaja värikyyden lisääntymiseen introissa.

Aineiston introt, joilla oli joku esikuva 80-luvulta ovat pelkistäneet tyyliään 2010-luvulla paljon. Värien lisäksi myös kuvamaailmaa on pelkistetty. Introista on tehty myös yhtenäisempiä. 2010-luvun estetiikkaan on aina kuitenkin jätetty joi-takin 80-luvun visuaalista elementeistä.

Introjen typografia on säilynyt 80-luvulta tähän päivään lähes muuttumatto-mana. Tosin värimaailmaa ja graafisia elementtejä on siinäkin pelkistetty, mutta 80-luvulla käytetty typografia on tuotu 2010-luvun introissa esille lähes sellai-sena, kuin se oli 80-luvulla. Lisäksi 80-luvulla käytössä ollut typografia näyttäisi vakiintuneen tiettyihin genreihin, esimerkiksi Benguiat (Stranger Things) kauhu-genreen ja Mistral (Drive) rikosgenreen.

80-luku näyttäytyy 2010-luvun introissa värikkäänä ja hohtavana, mutta vähem-män näyttäisi olevan enemmän 2010-luvulla. Yleensä 80-luvusta ajatellaan, että se on villiä tyyli-irrotteltua, mutta loppujen lopuksi 2010-luvun introissa 80-luku on erittäin tyyliteltyä ja hallittua.

Lähteet

Ashworth, Susan 2017. How Shynola Developed/Designed the (Awesome) Opening for 'GLOW'. Creative Planet Network.

<<https://www.creativeplanetnetwork.com/news/how-shynola-developed-designed-awesome-opening-glow-618810>> (luettu 15.4.2021).

Bacon, Henry 2000. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Bedard, Mike 2020. What is Rotoscope Animation? The Process Explained. Studio Binder <<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-rotoscope-animation-definition/>> (luettu 14.4.2021).

Carlson, Erin 2006. TV theme songs are practically a lost art. Pittsburgh Post-Gazette. <<https://www.post-gazette.com/tv/2006/10/26/TV-theme-songs-are-practically-a-lost-art/stories/200610260408>> (luettu 04.03.2020).

Color Matters n.d. The Meanings of Red. Color Matters.

<<https://www.colormatters.com/the-meanings-of-colors/red#:~:text=Red%20is%20the%20color%20of,powerful%20associations%20in%20the%20past.>> (luettu 7.5.2021).

Amedoda Daniel 2010. Camera Projection Mapping in Maya. Tutsplus.

<<https://cgi.tutsplus.com/tutorials/camera-projection-mapping-in-maya--cg-2308>> (luettu 9.5.2021).

Ingram, Katie 2016. A brief history of TV shows' opening credit sequences. The Week. <<https://theweek.com/articles/632836/brief-history-tv-shows-opening-credit-sequences>> (luettu 03.03.2020).

Lee, Johnny C., Forlizzi, Jodi, Hudson, Scott E. n.d. The Kinetic Typography Engine: An Extensible System for Animating Expressive Text. <http://johnnylee.net/kt/dist/files/Kinetic_Typography.pdf> (luettu 04.03.2020).

Luxford, Charlotte 2019. A Historic Timeline of Miami's Art Deco District. The Culture Trip.
<<https://theculturetrip.com/north-america/usa/florida/articles/a-visual-guide-to-miamis-art-deco-tk-hed/>> (luettu 16.4.2021).

Mikkonen, Joni 2015. Intron vaikutus televisio-ohjelman katsojan odotuksiin. Opinnäytetyö. Joensuu: Karelia Ammattikorkeakoulu, viestinnän koulutusohjelma. Luettavissa osoitteessa <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/95908/Mikkonen_Joni.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (luettu 04.03.2020).

Perkins, Will 2017. GLOW. Art of the Title. < <https://www.artofthetitle.com/title/ghow/> > (luettu 10.5.2021).

Perkins, Will 2015. Narcos. Art of the Title.
< <https://www.artofthetitle.com/title/narcos/> > (luettu 10.5.2021).

Perkins, Will 2016. Stranger Things. Art of the Title.
<<https://www.artofthetitle.com/title/stranger-things/>> (luettu 12.4.2021).

Saavutettava 2006. Saavutettavaa typografiaa – Osa 1. Saavutettava.
<<https://saavutettava.fi/2006/03/24/saavutettavaa-typografiaa-osa-1/>> (luettu 15.4.2021).

Sito, Tom 2013. Moving Innovation: A History of Computer Animation. Cambridge, MA: MIT Press.

Strizver, Ilene. 2017. Helvetica vs. Neue Helvetica: Same but different. Creative Pro <<https://creativepro.com/helvetica-vs-neue-helvetica-same-but-different/>> (luettu 14.4.2021).

Tv Tropes n.d. Film / Escape from New York. Tv Tropes. <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Film/EscapeFromNewYork>> (luettu 12.4.2021).

Wikipedia 2021. Color Grading. Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Color_grading > (luettu 7.5.2021).

Wikipedia 2021. Color Photography. Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Color_photography#Factors > (luettu 7.5.2021).

Wikipedia 2021. Parallax Mapping. Wikipedia. < https://en.wikipedia.org/wiki/Parallax_mapping > (luettu 9.5.2021).

Wikipedia 2021. Sans Serif. Wikipedia. <<https://fi.wikipedia.org/wiki/Sans-serif>> (luettu 15.4.2021).

WLRN 2013. Meet the Man Behind All Those South Beach Pastels. WLRN. <<https://www.wlrn.org/culture/2013-11-16/meet-the-man-behind-all-those-south-beach-pastels> > (luettu 16.4.2021).

Kuvalähteet

Kuvio 1. Art of the Title. 2014. < <https://www.artofthetitle.com/feature/the-title-design-of-saul-and-elaine-bass/> > (avattu 16.04.2021).

Kuvio 2. Art of the Title. 2013. < <https://www.artofthetitle.com/feature/r-greenberg-associates-a-film-title-retrospective/> > (avattu 16.04.2021).

Kuvio 3. Puustinen, N. 2021.

Kuvio 4. GMUNK. 2010. <https://freight.cargo.site/t/original/i/65114427bd411c2f5a7af1000535c7d9cbc793f39eefc8d4ad518684bf9ba818/061.TRONOT.19_o.JPG> (avattu 10.05.2021).

Kuvio 5. We Are the Mutants. 2017. < <https://wearethemutants.com/2017/02/16/vanishing-point-how-the-light-grid-defined-1980s-futurism/> > (avattu 09.05.2021).

Kuvio 6. Puustinen, N. 2021.

Kuvio 7. Puustinen, N. 2021.

Kuvio 8. Puustinen, N. 2021.

Kuvio 9. We Are the Mutants. n.d. <<https://wearethemutantsdotcom.files.wordpress.com/2017/02/grid-looker-1981.jpg> > (avattu 10.05.2021).

Kuvio 10. GMUNK. 2010. <https://freight.cargo.site/t/original/i/8af8f0fce102bb195fc031d88aa77da550fa0acefee805c373990c238bd57ad8/061.TRONOT.13_o.JPG > (avattu 10.05.2021).

Kuvio 11. Puustinen, N. 2021.

Kuvio 12. Art of the Title. 2017. < <https://www.artofthetitle.com/title/glow/> >
(avattu 09.05.2021).

Kuvio 13. Puustinen, N. 2021.

Kuvio 14. Art of the Title. 2017. < <https://www.artofthetitle.com/title/glow/> >
(avattu 09.05.2021).

Kuvio 15. Art of the Title. 2017. < <https://www.artofthetitle.com/title/glow/> >
(avattu 08.05.2021).

Kuvio 16. Art of the Title. 2015. < <https://www.artofthetitle.com/title/narcos/> >
(avattu 08.05.2021).

Kuvio 17. Art of the Title. 2015. < <https://www.artofthetitle.com/title/narcos/> >
(avattu 09.05.2021).

Kuvio 18. Puustinen, N. 2021.

Kuvio 19. Art of the Title. 2015. < <https://www.artofthetitle.com/title/narcos/> >
(avattu 09.05.2021).

Kuvio 20. Art of the Title. 2015. < https://www.artofthetitle.com/assets/sm/upload/7p/6o/di/o0/hacienda_entrance_02.jpg?k=d843226300 > (avattu 10.05.2021).

Kuvio 21. Puustinen, N. 2021.

Kuvio 22. Stranger Things Fandom. N.d. < https://strangerthings.fandom.com/wiki/Gate?file=El_starts_closing_the_Gate.png > (avattu 10.05.2021).

Kuvio 23. Art of the Title. 2016. < <https://www.artofthetitle.com/title/stranger-things/> > (avattu 08.05.2021).

Kuvio 24. Art of the Title. 2016. < <https://www.artofthetitle.com/title/stranger-things/> > (avattu 09.05.2021).

Kuvio 25. Puustinen, N. 2021.

Kuvio 26. Art of the Title. 2011. < <https://www.artofthetitle.com/title/drive/> > (avattu 04.03.2020).

Kuvio 27. Puustinen, N. 2021.

Kuvio 28. Art of the Title. 2011. < <https://www.artofthetitle.com/title/drive/> > (avattu 10.05.2021).