

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestinnän koulutusohjelma / Graafinen suunnittelu

Joonas Lantta

VERENHIMO: ANIMOIDUN MUSIIKKIVIDEON KUVITTAMINEN

Opinnäytetyö 2014

TIIVISTELMÄ

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestintä

LANTTA, JOONAS

Verenhimo: Animoidun musiikkivideon kuvittaminen

Opinnäytetyö

44 sivua + 6 liitesivua

Työn ohjaaja

Suvi Pylvänen

Maaliskuu 2013

Avainsanat

graafinen suunnittelu, musiikki, black metal, kuvitus, animaatio, digitaalinen taide, visuaalinen viestintä

Tämä opinnäytetyö käsittelee helsinkiläiselle metalliartistille, Dødkvltille tehtävää animoitua musiikkivideota ja sen kuvittamista. Tavoitteena on antaa artistille lisää näkyvyyttä verkkosovelluksien kautta, kuten Youtube ja Vimeo. Tavoitteena on myös tavoittaa potentiaalisia musiikin harrastajia, jotka ovat kiinnostuneita kyseisestä musiikin alalajista.

Animaatio toteutetaan yhteistyössä audiovisuaalisen viestinnän opiskelijan, Tommi Stenbergin kanssa, joka työstää animaation tarinan ja käsikirjoituksen, ja kuvitusten valmistuessa animoi musiikkivideon. Opinnäytetyö käsittelee animaation kuvituksen vaiheita ja käsitteellisiä taustoja. Käsiteltävänä ovat myös digitaalisen maalauksen perusteet, hahmosuunnittelu, animaatio ja kyseisen musiikin alalajin historia.

Lopuksi pohdittavana ovat saavutetut tavoitteet, produktiivisen osion onnistunut toteutus ja keinot, joiden avulla animaatiota varten tehtyjä kuvituksia työstäessä olisi saatu paras mahdollinen tulos.

ABSTRACT

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

University of Applied Sciences

Media Communication

LANTTA, JOONAS

Bachelor's Thesis

Supervisor

March 2013

Keywords

Verenhimo: Illustrating an Animated Musicvideo

44 pages + 6 pages of appendices

Suvi Pylvänen, Lecturer

graphic design, music, black metal, illustration, animation,
digital arts, visual communication

This thesis examines the process of developing an animated music video and its related illustrations for Dødkvlt, a black metal act from Helsinki, Finland. The main objective is to acquire more visibility for the band through internet applications such as Youtube and Vimeo. Another objective is to reach potential music enthusiasts who are interested in the musical genre in question.

The project is carried out in co-operation with Tommi Stenberg, an audio-visual communications student who will implement the script for the animation. He will also animate the video as the illustrations are finished. The thesis examines the phases of the illustrations and its conceptual backgrounds. Other topics are the basics of digital illustration, character design, animation and the history of black metal.

Lastly to be reflected on are the achieved objectives, the successful implementations of the project and the means by which the project could have had the best possible results if done differently.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	ASIAKAS	7
3	BLACK METALLIN TAUSTOISTA	7
	3.1 Black metallin ominaisuudet	7
	3.2 Black metallin historia	8
	3.3 Black metallin visuaalinen tyyli	11
4	DIGITAALISEN MAALAUKSEN KÄYTTÖ KUVITUKSESSA	13
	4.1 Tekniikan valinta	13
	4.2 Käytettävät työkalut	14
	4.3 Mustavalkoisen värimaailman käyttö	15
5	HAHMOSUUNNITTELU	16
	5.1 Hahmojen ulkonäön suunnittelu	16
	5.2 Hahmojen kasvot	20
	5.3 Hahmojen kehon kieli	20
6	ANIMOINNISTA	21
7	KUVITUSTEN SOMMITTELU JA KUVAKÄSIKIRJOITUS	22
	7.1 Sommitelmat ja niiden käsitteet	22
	7.2 Kuvakäsikirjoitus	23
	7.2.1 Eksteriööri. Luminen maisema	23
	7.2.2 Interiööri. Kirkko	25
	7.2.3 Interiööri. Kirkko, katakombit	26
	7.2.4 Interiööri. Kirkko, katakombit, huone 2011	29
	7.2.5 Eksteriööri. Kirkon edusta	31
	7.2.6 Interiööri. Kirkko, katakombit	31
	7.2.7 Eksteriööri. Kirkon takapiha	32
	7.2.8 Interiööri. Vaja	33
	7.2.9 Eksteriööri. Mäki kirkon edessä	34

7.2.10 Eksteriööri. Metsä	35
7.2.11 Interiööri. Soittuhuone	36
7.2.12 Eksteriööri. Metsä	37
7.2.13 Eksteriööri. Metsä, aukio	38
7.2.14 Eksteriööri. Metsä, aukio	39
8 PÄÄTÄNTÄ	40
LÄHTEET	42
LIITTEET	
Liite 1. Verenhimo: Käsikirjoitus	
Liite 2. Verenhimo: Sanoitukset	
Liite 3. Kuvakäsikirjoitus	

1 JOHDANTO

Tämä opinnäytetyö käsittelee helsinkiläiselle metalliartistille, Dødkvltille tehtävää animoitua musiikkivideota ja sen kuvittamista. Animaatio toteutetaan yhteistyössä audiovisuaalisen viestinnän opiskelijan, Tommi Stenbergin kanssa, joka työstää animaatioon tarinan sekä käsikirjoituksen ja kuvitusten valmistuessa animoi musiikkivideon. Opinnäytetyö käsittelee animaation kuvituksen vaiheita ja käsitteellisiä taustoja. Käsitteelen myös työn kannalta oleellisia aihealueita: digitaalisen maalauksen perusteita, hahmosuunnittelua, animaatiota ja black metallin historiaa. Produktiivisessa osiossa käyn läpi erityisesti musiikkivideon kuvakäsikirjoituksen tekoa ja siihen liittyviä sommitelmallisia ratkaisuita tarinan ja itse musiikin puitteissa, sekä valmiiden kohtauksien kuvitusta ja niihin liittyviä ratkaisuja.

Keväällä 2012 sain yhteydenoton audiovisuaalisen viestinnän opiskelija Tommi Stenbergiltä. Stenberg kertoi, kuinka hänen helsinkiläinen tuttunsa oli osoittanut kiinnostuksensa yhteistyöhön ja maininnut, kuinka hän tarvitsisi musiikkivideon eräälle kappaleelleen. Kyseinen tuttu oli Dødkvlt yhtyeen perustaja, joka tässä yhteydessä haluaa jäädä nimeämättä, joten viittaan häneen jatkossa hänen käyttämällään taiteilijanimellä *Lord Theynian*.

Theynian oli ottanut yhteyttä Stenbergiin ja kertonut tarvitsevansa musiikkivideon uuden levynsä kappaleelle. Kappaleen nimi on *Verenhimo*. Alun perin musiikkivideo oli tarkoitus tehdä live-action –tyyliin oikeiden näyttelijöiden kanssa. Budjetin puutteen takia kokemattomien näyttelijöiden käyttäminen kohtauksissa olisi kuitenkin todennäköisesti johtanut korniin lopputulokseen, joten lopulta animoitu musiikkivideo koettiin paremmaksi ratkaisuksi. Animaatio myös antaa vapaammat kädet mielikuvitukselle, ja käsikirjoituksen kanssa ei tarvitsisi tehdä suurempia kompromisseja. (Stenberg 2014).

Keskusteltuaan kappaleen teemasta ja musiikin herättämistä mielikuvista Theynian antoi Stenbergille vapaat kädet käsikirjoituksen kanssa. Theynianin ainoa toive kuvituksen suhteen oli, että tyyli toimii musiikin yhteydessä ja ettei se olisi liian sarjakuvaomainen. Lopulta Stenberg päätyi ottamaan yhteyttä allekirjoittaneeseen ja projekti pistettiin aluilleen.

2 ASIAKAS: DØDKVLT

Dødkvlt (lausutaan Dödskult) on helsinkiläinen, vuonna 2009 perustettu, kokeellista black metallia soittava yhtye. Yhtyeen säveltäjä ja ainoa tämänhetkinen jäsen esiintyy julkisuudessa pseudonyymillä *Lord Theynian*.

Ensimmäiseksi näytelevyksi, eli demoksi tarkoitettu ”I” sävellettiin ja nauhoitettiin vuoden 2009 huhti –toukokuussa. Demo herätti usean levy-yhtiön kiinnostuksen, ja se remasteroitiin vuonna 2010 *Ewiges Eis Records*sin toimesta. Remasterointi on musiikillinen termi, joka tarkoittaa prosessia, jossa äänilevyn raitojen äänimaailmaa korjataan, tasapainotetaan ja yhtenäistetään nykystandardien vaatimalle tasolle (Roos 2008).

Animoitavassa musiikkivideoossa käytettävä *Verenhimo* -kappale on peräisin Dødkvltin ensimmäistä levyä seuranneelta ”II” -albumilta. Kappale kertoo tuhoa kylvävästä susilaumasta, joka toimii symbolina kapinasta perinteitä kohtaan. Sanoitukset ovat vaikuttaneet vahvasti musiikkivideon visuaalisiin elementteihin ja animaatioissa esiintyvää tarinaa ei viedä kauas kontekstista. Kappaleen sanoitukset saatavilla ja kappale kuunneltavissa Dødkvltin Bandcamp-sivuilla (Dødkvlt 2011).

3 BLACK METALLIN TAUSTOISTA

3.1 Black metallin ominaisuudet

Kuten aikaisemmin mainitsin, black metal on metallimusiikin äärimmäinen alalaji, jonka tyypillisimpiin piirteisiin kuuluvat raakkuvat vokaalit, tremolo-tyylisesti soitetut, diskantit särökitarat ja nopeat, niin kutsutut blast beat -rumpukompit. Musiikissa pyritään primitiiviseen äänimaailmaan, kuitenkin usein kosketinsoittimia hyödyntäen eteerisen ja hämyisen atmosfäärin luomiseksi. Tallenteet ovat perinteisesti heikkolaa-tuisia, ja vaikka parempilaa-tuisia tallennusmenetelmiä kehitetään koko ajan, pitäytyvät useat black metal -artistit kotikutoisessa äänitysjäljessä.

1970-luvun loppupuolella, monet thrash- ja death metal –bändit muodostivat ensimmäisenä black metallin prototyypin. Bändit kuten Bathory, Celtic Frost ja etenkin Venom vaikuttivat todella vahvasti 90-luvun alkupuolella ilmaantuneisiin toisen aallon

artisteihin, ja tämä uusi tyylisuuntaus saikin nimensä Venomin tunnetuimmasta levystä, ”Black Metal”. (Dunn 2005).

Black metallia pidetään yleisesti underground –musiikkityylinä, jossa vastoin musiikkimaailman normia monet BM -artistit yrittävät usein pysyä mahdollisimman tuntemattomina ja salaperäisinä suuren suosion sijaan. Tämän katsotaan usein olevan autenttisempaa kuin että säveltäjät yrittäisivät miellyttää massoja ja mitä pienemmän piirin tietoisuudessa artisti pysyy, sitä ”uskottavampaa” hänen musiikkinsa on. Näin monet black metallin innokkaimmat fanit mieltävät asian. Monet musiikkimaailmassa katsovatkin BM -fanien olevan elitistisiä ja aivan yhtä ahdasmielisiä, kuin ne, joita vastaan fanit usein puhuvat.

Suuri osa muusikoista myös keksii itselleen pseudonyymien aloittaessaan black metallin soiton. Vaikka pseudonyymi saattaa vaihtua muusikon siirtyessä eri projektiin, on tarkoitus kuitenkin pysyä tunnistamattomana. Tähän auttaa myös *corpse paintin* käyttö, josta kerron black metallin visuaalisuuteen liittyvässä luvussa.

Black metal on tullut tunnetuksi myös tahattoman humoristisista musiikkivideoista. Kirjoittamalla internetin hakupalveluihin hakusanat ”black metal” löytää melkein ensimmäisenä erilaisia top-10 listoja absurdeista musiikkivideoista. Todennäköisesti kuuluisin on *Immortal*-yhtyeen musiikkivideo ”*Call of the Wintermoon*”, jolla on Youtube-sovelluksessa yli 4 miljoonaa katselukertaa. Jopa yhtyeen keulahahmo Olve ”Abath” Eikemonin mielestä bändi teki suuren virheen kuvatessaan videon. Hänen mukaansa video kuvattiin kahdessa tunnissa ilman käsikirjoitusta tai suunnittelua, ja bändin jäsenillä ei ollut minkäänlaista osaa produktion (Goethe 1999). Tämä vaikuttaa vahvasti monen musiikkiin pintapuolisesti tutustuneen näkemykseen black metallista.

Black metallin usein kiisteillyin ominaisuus on siihen liitettävät teemat ja BM –artistien näkökannat. Black metallia pidetään valtavirrassa antikristillisenä ja jopa satanistisena, etenkin Norjassa. (Dunn 2005)

3.2 Black metallin historia

Vaikka tämän metallin alalajien ääripään juuret ovat alun perin Englannissa ja muualla Euroopassa, viitataan yleensä black metallista puhuttaessa lähinnä norjalaiseen

black metalliin. Vaikka monia tunnettuja BM -artisteja löytyy ympäri maailmaa ovat tunnetuimmat ja myös pahamaineisimmat peräisin Norjasta. Yhtyeet kuten *Burzum* ja *Mayhem* pääsivät 90-luvun alussa otsikoihin, eivät musiikkinsa, vaan artisteihin liitetävien rikosten ansiosta.

Norja on sijoittunut kärkisijalle YK:n ihmisten elämänlaatua mittaavassa inhimillisen kehityksen indeksissä useampana peräkkäisenä vuonna (MTV-STT 2002). Norja on myös Nobel-palkinnon kotimaa, ja 60-luvun loppupuolella löydettyjen öljyvarojen ansiosta maasta on tullut yksi maailman varakkaimpia maita. Voisi siis ihmetellä, miksi Norja on myös metallimusiikin äärimmäisimmän alalajin kotimaa.

Professori Asbjørn Dyrendalin mukaan konformisoituminen alkaa jo nuorella iällä, ja massasta erottumista sekä oppositiota ei kannusteta. Myös Professori Thomas Eriksein mielestä Norjassa nojataan enemmän yleiseen eettisyyteen kuin oman moraalien kehittämiseen. Ehkä juuri black metallin ajatusmaailma on äärimmäinen moraalisen anarkismin ilmentymä, joka kannustaa itseensä ja omiin voimavaroihin luottamiseen. Black metal vastustaa perinteistä sosialidemokraattista ideologiaa korostamalla yksilöllisyyttä ja kapinoimalla suuria instituutiota, kuten kirkkoa vastaan. Tämän ideologian mukaan yksilön tulisi ajatella itsenäisesti ja seisoa uskomuksiansa takana, eikä vain seurata trendejä. (Dunn 2005).

Artisti, jota pidetään ensimmäisenä puhtaasti black metal -levyn julkaisseena on *Dark Throne* (Aites & Ewell 2008). Dark Thronen perustajan Gylve ”Fenris” Nagellin mukaan kuitenkin Burzum kehitti black metallin musiikillisen soundin huippuunsa ja sellaiseksi, mistä se nykyään tunnustetaan. Burzumin perustajan ja ainoan jäsenen, Varg Vikernesin mukaan se mikä teki tästä musiikista erikoista, oli kapina musiikin perinteistä muotoa ja kappaleiden rakennetta vastaan. Vikernes halusi tehdä musiikistaan eepisempää ja tarinaa kertovampaa. Vikernes myös aloitti yhden tunnistettavimmista BM -traditioista nauhoittamalla kaiken musiikin itse. Tämä kuitenkin johtui alun perin rahan puutteesta, eikä tietyn äänimaailman tavoittelusta. Vikernesin mielestä black metallin ideologian perustana on nuorison kapina asioita kohtaan, joita heille yritetään tarjota, kuten kulutusmyönteisyys, demokratian nykykuoto ja kristinusko (Aites & Ewell 2008).

Kuten mainittu, black metallin tunnistettavimpia ominaisuuksia populaarikulttuurissa on vahva kapina kristinuskoa ja sen perinteitä vastaan, jotka ilmenevät enemmän sään-

tönä, kuin poikkeuksena kappaleiden sanoituksissa. Monet BM -artistit näkevät kristinuskon polkevan norjalaisia perinteitä ja alkuperäisuskomuksia (Aites & Ewell 2008). Hyvin harvat heistä kuitenkaan ovat satanisteja, kuten heitä usein mediassa kuvataan. Monien yhtyeiden sanoitukset eivät edes sisällä uskonnollisia teemoja, vaan keskittyvät pikemminkin luontoon ja norjalaiseen mytologiaan (Kahn-Harris 2007, 5). Lopulta tämä kristinuskon vastaisuus johti tunnettuihin Norjan kirkonpolttoihin 90-luvun alussa, joista BM -skene on saanut maineensa. Yksi tuhopoltoista tuomituista oli Burzum yhtyeen Varg Vikernes. Hänen mukaansa, jos kristinuskoiset eivät kunnioita norjalaista kulttuuria, niin miksi heidänkään kulttuuriaan tulisi kunnioittaa (Aites & Ewell 2008).

Kaikki yhtyeet eivät tietenkään ole samaa mieltä Vikernesin kanssa. Immortal yhtyeen keulahahmon Olve ”Abbath” Eikemon mukaan kirkonpoltoista ei ole mitään hyötyä, koska valtio rakentaisi kuitenkin poltetun kirkon paikalle uuden veronmaksajien rahoilla (Reality Check TV 2002). Lisäksi osa poltetuista kirkoista olivat tuhansia vuosia vanhoja pakanakirkkoja, jotka oli rakennettu ennen kristinuskon saapumista Norjaan (Dunn 2005).

Vikernes tuomittiin tuhopolton yhteydessä myös Mayhemin kitaristin, Øystein ”Eurononymous” Aarsethin murhasta. Aarsethilla ja Vikernesillä oli ollut aikaisemminkin erimielisyyksiä, ja erään veloista johtuneen riidan päätteeksi Aarseth sai surmansa. Kaikki tämä antoi koko alalajille huonon maineen mediassa ja muualla. Monien BM –artistien mielestä nämä rikokset myös jättivät varjoonsa kaikkein tärkeimmän; musiikin. Black metal -piireissä norjalaisuutta pidetään kuitenkin eräänlaisena laatutakuuna ja etenkin toisen aallon artisteja pidetään suuressa arvossa. (Dunn 2005).

Moderni black metal on kuitenkin kovin kaukana 90-luvun norjalaisesta skenestä. Black metal on noussut enemmän massojen tietoisuuteen, ja vaikka se ei ole missään nimessä mainstreamiin lukeutuvaa musiikkia, on sillä kuitenkin laaja fanikanta. Yhtyeet, kuten Dimmu Borgir ja Cradle of Filth, ovat muokanneet musiikista paljon melodisempaa ja helpommin lähestyttävää (Tepedelen 2003). Nykyään black metal on muuttunut täysin erilaiseksi, kuin miten sen kehittäneet muusikot sen mielsivät. Gylve Nagellin mukaan se oli pienen piirin juttu, joka myöskin haluttiin pitää sellaisena, mutta nykyään se on kuin mikä tahansa kaupallinen brändi (Dunn 2005).

Black metallia on sekoitettu nykymusiikissa muihinkin alalajeihin, kuten perinteinen rock 'n roll (black 'n roll), doom (blackened doom) ja shoegaze (blackgaze). Näissä kyseisissä alalajeissa on monesti luovuttu monista black metallille ominaisista piirteistä, kuten sanoitusten antikristillisistä aiheista, perinteisestä soundista ja lavalla käytettävistä *corpse painteista*.

3.3 Black metallin visuaalinen tyyli

Black metallin visuaalisesti tunnistettavimman piirteen, corpse paintiksi nimetyn kasvomaalien käytön keksi Mayhem-yhtyeen vokalisti ”Dead” Per Yngve Ohlin (Kuva 1). Kasvomaali koostuu yleensä valkoisesta pohjamaalista ja silmien ja suun ympärille maalatusta mustasta maalista. Jotkut saattavat käyttää myös tekoverta kasvomaalien kanssa näyttääkseen entistä uhkaavammilta. Corpse paintin inspiraatio tuli todennäköisesti 70-luvun rockyhtyeiltä, kuten Alice Cooper, Kiss ja King Diamond. Metal Storm lehden mukaan ensimmäinen ”todellisia” corpse paintteja käyttävä yhtye oli Brasilialainen Sarcófago (Seskowron 2005).



Kuva 1. Mayhem yhtyeen *Dead* (oikealta nimeltään Per Yngve Ohlin) ja *Euronymous* (oikealta nimeltään Øystein Aarseth) sonnustautuneena *corpse paint* -kasvomaaleihin (<http://static.ilyke.net/uploads/2014/02/26/sub/47597-ilyke.net-large-vWwVNUh.jpg>)

Ohlin kehitti myös black metallille ominaiset lavamaneerit, joissa soittajat kulkevat lavalla kumarassa ja viittilöivät yleisöön uhkaavasti. Myös moshaaminen eli pään ja hiuksien voimakas heilutus vertikaalissa suunnassa musiikin tahtiin on yleistä, kuten

muissakin metalliesityksissä (Nussbacher 2004). Esiintyjät pukeutuvat melkein poikkeuksetta mustaan, yleensä bändipaitoihin ja nahkaan. Myös panosvöiden ja niittirannekkeiden käyttö on hyvin yleistä.

Black metallin ajatusmaailman mukaisesti lavalla esiintyy usein antikristillisiä symboleita ja muuta shokeeraavaa rekvisiittaa. Maimitsemisen arvoisia ovat Gorgoroth – yhtyeen vuonna 2004 käyttämät rekvisiitat, joissa esiintyi esimerkiksi ristiinnaulittua esittäviä alastomia malleja, seivästettyjä lampaan irtopäitä, ja joissa käytettiin yli 80 litraa lampaanverta. Tapausta seuranneiden poliisitutkintojen takia yhtyeen sopimus Nuclear Blast recordsin kanssa irtisanottiin. (via Terror.org 2004).

Black metallin visuaalisuuden tunnistettavimpia attribuutteja ovat myös bändien käyttämät logot ja levyjen kansitaide. Kuten alalajin musiikki, ovat myös bändien logot rужoja ja vaikeasti ymmärrettävissä. Perinteisesti BM -logot koostuvat suurimmalta osin goottilais-tyylisistä fonteista, kuten Burzumin ja Gorgorothin. Nykyään BM -logoista suurin osa yritetään toteuttaa mahdollisimman vaikealukuisesti, yrittäen korostaa musiikin primitiivisyyttä. Monet BM -logot ovat mahdottomia lukea jopa innokkaimmille faneille, jos niihin ei lisätä ylimääräistä selostetta bändin nimestä.

Monimutkaisten logojen vastapainoksi levyjen kansitaiteessa pyritään usein hyvinkin simplistisiin ja seesteisiin teoksiin (Kuva 2). Levynkannet ovat joko korkeakontrastisia, mustavalkoisia teoksia kun kyseessä on perinteinen black metal, tai usvaisia luontoaiheisia teoksia kun yritetään korostaa musiikin atmosfääriä.

Monet yhtyeet, kuten Burzum käyttävät levynkansissaan myös perinteisiä maalauksia. Esimerkiksi levyillään *Filosofem* ja *Hvis Lyset Tar Oss*, Burzumin levynkansissa kohteilee norjalaisen taidemaalarin Theodor Kittelsenin maalauksia. Erityisesti norjalaiseen mytologiaan keskittyvät BM -yhtyeet turvautuvat usein klassisten maalauksien käyttöön kansitaiteessaan.



Kuva 2. Monet levynkannet koostuvat jylhistä norjalaisista maisemakuvista, korkeakontrastisista henkilökuvista tai klassisista maalauksista (<http://www.metal-observer.com/wordpress/wp-content/uploads/2014/02/175155.jpg>;
http://www.metalsucks.net/wp-content/uploads/2011/11/Noregs_Vaapen_Large.jpeg;
<http://tributetodimmuborgir.dk/onewebstatic/869a4c739d.jpg>)

Animaation kuvituksessa aion käyttää vastaavaa korkeakontrastista tyyliä. Kuvituksissa käytettävät ulkotiloissa tapahtuvat skenaariot tulevat myös myötäilemään norjalaisia maisemia. Jätän myös kuvitukset mustavalkoisiksi korostaakseni niiden dramaattisuutta ja karuutta.

4 DIGITAALISEN MAALAAMISEN KÄYTTÖ KUVITUKSESSA

4.1 Tekniikan valinta

Tietokoneella luotuihin kuvituksiin kuuluvan digitaalisen maalaamisen käyttäminen animaatioissa oli jo alusta asti itsestäänselvyys. Yhteensopivuus animaatio-ohjelmien kanssa, helposti muokattavat ja korjattavat kuvitukset sekä tekniikoiden monipuolinen käytettävyys on ylivoimainen verrattuna perinteisiin menetelmiin.

Kyseisen keinon käyttö perustuu myös haluttuun tyyliin. Animaation tummanpuhuvi- en aihepiirien takia päätimme käyttää raapekartongin tyylistä tekniikkaa. Raapekartongin jälki on rosoista ja dramaattista, koska sen käyttö perustuu nimensä mukaisesti kartongin mustan pintaväriin pois raaputtamiseen. Pintaväriin alta paljastuvan valkoisen pohjaväriin ansiosta tekniikka soveltuu erinomaisesti töihin, joissa pyritään korkeaan kontrastiin ja uhkaavaan atmosfääriin.

Samanlaisen jäljen tuottaminen olisi paljon helpompaa ja vähemmän työllistävää digitaalisenä, oikeita tekniikoita käyttäen. Kokemuksen perusteella jäljen saisi helpoiten aikaiseksi Adobe Photoshopissa digimaalaamalla rosoisemmalla *brushilla* eli ohjelman sisäisellä siveltimellä valkoisella värillä tummalle pohjalle.

Digitaaliseen kuvitukseen on suhtauduttu pitkään kriittisesti, sillä suhteellisen uuden tekniikan mahdollistaessa nopeamman ja vähemmän työlään maalaamisen, monet luulevat tietokoneen tekevän kaiken työn. Tämä kuitenkin antaa koneille liikaa kunniaa. Vaikka digimaalaus on tietokoneella tehtävää taidetta, se ei ole missään nimessä tietokoneen itse generoimaa kuvaa. Digimaalauksessakin tarvitaan taiteilija, joka käyttämällä tietoaan perinteisistä tekniikoista luo kuvan, vaikkakin sähköiseen muotoon tietokoneelle (Turning Point Arts 2008).

Digimaalaukseen pätevät samat teorian säännöt, kuin perinteisiin tekniikoihinkin, ja vaikka tietokoneet ovat voimakkaita työkaluja, eivät ne pysty korvaamaan oikean taiteilijan lahjakkuutta tai silmää yksityiskohdille (Marti 2009). Jos tiedoiltaan ja tekniikaltaan taitamaton henkilö yrittää maalata digitaalisesti, ei hän todennäköisesti tule saamaan parempaa jälkeä, kuin perinteisillä tekniikoillakaan.

Kuvitusten digitaalisen muodon ansiosta valokuvien käyttö niiden yhteydessä on helpompaa, kuin fyysisten valokuvien leikkeleminen kollaasin tyyliseksi maalausten yhteyteen. Fotomanipulaation eli valokuvien modifioinnin ja yhdistelyn tarkoituksena on luoda uniikki kuvituskuva, joka pystyy vakuuttamaan katsojan (Curtis 2013). Yhdistämällä fotomanipulaatiota kuvituksiin, pystyn tekemään vaikuttavia maisemakuvia, ilman että käytän tunteja vaikuttavan skenaarion maalaamiseen, jota käytetään valmiissa animaatioissa muutaman sekunnin ajan.

4.2 Käytettävät työkalut

Yksi digitaaliseen maalaukseen soveltuva ja yleisimmässä käytössä oleva ohjelma on *Adobe Photoshop*. Maalaamisen yhteydessä käyttämäni välineistöön kuuluu *Wacom Intuos4* -piirtopöytä ja siihen kuuluva *stylus* eli osoitinkynä. Piirtopöydän kontaktialue edustaa tietokoneen näyttöä ja stylus paineherkkää hiirtä, jota liikutellaan kontaktialueen pinnalla, näin pystyen replikoimaan käden luonnolliset piirtoliikkeet (Stoneham 2010, 114).

Kokemuksesta tietokoneen varsinaisella hiirellä piirtäminen ohjelmissa on hyvinkin kömpelöä, ja hiirtä ei saa reagoimaan mitenkään, jos ohjelman sisäisiin siveltimiin haluaisi lisätä painetta erilaisen jäljen saavuttamiseksi. Piirtopöydällä tämä onnistuu, ja Photoshopin brushien asetuksiin saa määriteltyä, miten ne reagoivat paineeseen. Animaation kuvituksissa käytin *shape dynamics* -asetusta, joka määrittelee siveltimen paksuuden piirtopöytään käytetyn paineen mukaan ja *transfer* -asetusta, joka määrittelee siveltimen opasiteetin eli läpinäkyvyyden paineen mukaan.

Oikean siveltimen valinta on hyvin tärkeää, jotta jälki olisi sopivaa ja kokemuksen perusteella väärän siveltimen käyttö saattaisi myös johtaa suurempaan työmäärään. Kuvituksissa käytän itsetehtyä sivellintä, sillä Photoshopin oletus-brushit ovat hyvinkin suppeita määrältään ja funktioltaan (Stoneham 2010, 114). Käytän siveltimessä myös ruosteista tekstuuria, joka antaa kuvituksille rosoisemman, musiikin henkeen sopivan yleisilmeen.

Digimaalatessa *layereiden* eli tasojen käyttö Photoshopissa on hyvinkin suositeltavaa. Perinteisessä maalauksessa maalin levittäminen kanvaasille on peruuttamaton teko, jonka varomaton käyttö voi pilata kokeneenkin maalarin teoksen. Tasot ovat olleet osa graafisen suunnittelun ydinelementtejä siitä lähtien, kun ne tulivat käyttöön ensimmäistä kertaa Photoshop 3.0:ssa ja sen jälkeen jokainen kuvankäsittelyohjelma on imitoinut tätä toimintoa (BDM 2012, 52). Photoshopissa eri osia teoksesta voi maalata omille tasoilleen, jolloin ne eivät vaikuta toisiinsa ja ovat anteeksiantavampia tekijää kohtaan. Tasojen avulla digimaalauksiin pystyy lisäämään myös erilaisia tekstuureja esimerkiksi valokuvia käyttämällä. Tason asetuksista pystyy muokkaamaan myös sen opasiteettia ja *blending mode* -asetuksia, joiden avulla tekstuurin pystyy häivyttämään erilaisin tehostein alemman tason kuvien päälle.

4.3 Mustavalkoisen värimaailman käyttö

Suurien kontrastien ja black metallissa yleisesti käytetyn mustavalkoisen värimaailman käyttö kuvituksessa oli alusta alkaen selvä ratkaisu. Ainoa animaatioissa käytettävä tehosteväri näiden lisäksi on punainen, jonka oikean sävyn valitseminen oli tärkeää. Punainen ei saisi olla liian kirkas, jotta se ei hyppäisi liikaa katsojan silmille kuvituksista, vaan melko neutraali, jotta se sulautuisi mustavalkoisiin kuviin. Punaisen käyttö on vähäistä ja sitä alkaa esiintymään kuvituksissa vasta animaation loppupuolella, sen korostaen petojen hyökätessä kappaleen nimessäkin esiintyvää verenhimoa.

Valon ja varjon käyttö on myös tärkeää kuvissa. Chris Legaspin sanoin, valo on miten näemme muodot ja maailmamme, ja varjot ovat valon puute. Valon ja varjon kohdassa ihmismieli tekee eniten tulkintoja. (Legaspi 2012, 70.) Työskentely mustavalkoisena tuo teoksiin kontrastin ansiosta enemmän dramaattisuutta, syvyyttä ja voimakkaampia muotoja. Vaikka myöhemmin kuvituksiin haluaisikin lisätä väriä, on tunnelma kehitetty jo valmiiksi.

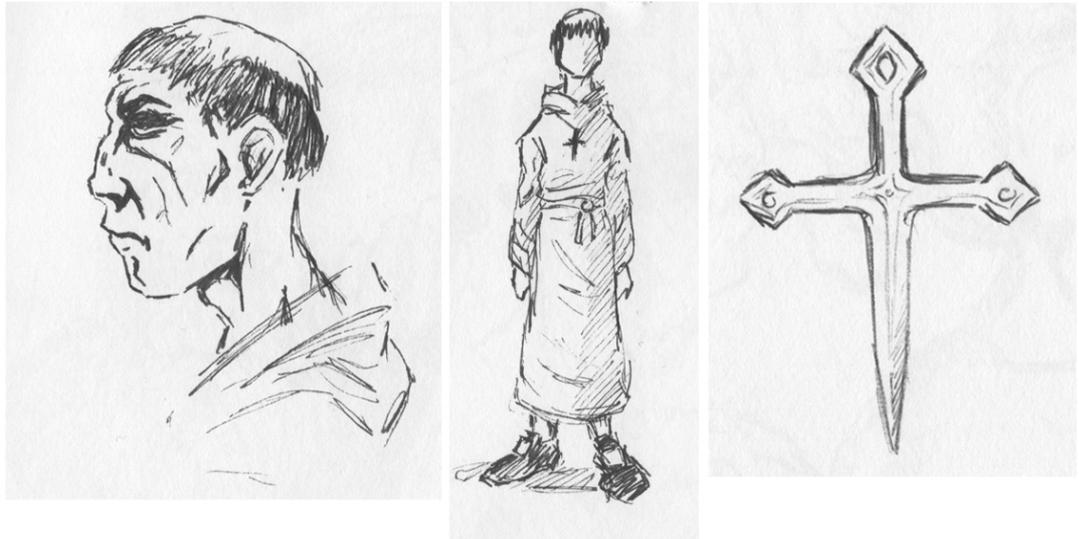
Kohtauksen luonteesta riippuen tulee miettiä, mitkä elementit ja yksityiskohdat ovat valossa ja mitkä varjossa. Kuvituksia tehdessä on myös hyvä ottaa huomioon, mistä materiaalista valossa olevat elementit on tehty ja miten ne reagoivat valoon (Legaspi 2012, 74). Ovatko esineet huokoisia ja imevätkö ne valon itseensä, vai ovatko ne kiinteitä ja sileitä, heijastaen valoa voimakkaasti. Kuvituksia maalatessani käytän lähinnä kovia ja teräviä reunoja, näin korostaen entisestään mustan ja valkoisen välistä kontrastia.

5 HAHMOSUUNNITTELU

5.1 Hahmojen ulkonäön suunnittelu

Animaatiota tehtäessä hahmosuunnittelu on hyvin keskeisessä roolissa, kuten muissakin visuaalisissa tarinaa kertovissa medioissa. Eri rooleissa olevien hahmojen tulee olla tunnistettavia ja persoonallisia. Huomioonotettava seikka animaatiota tehtäessä on kuitenkin se, että hahmojen muodosta ei saa tulla liian monimutkaista ja vaikeasti toteutettavaa. Animaatio on kuitenkin suhteellisen pitkä (n. 7 min.) ja yksinkertaistettujen hahmojen avulla työmäärä vähenee huomattavasti. Työstämässämme animaatiossa on kolme eri tyyppistä hahmoa.

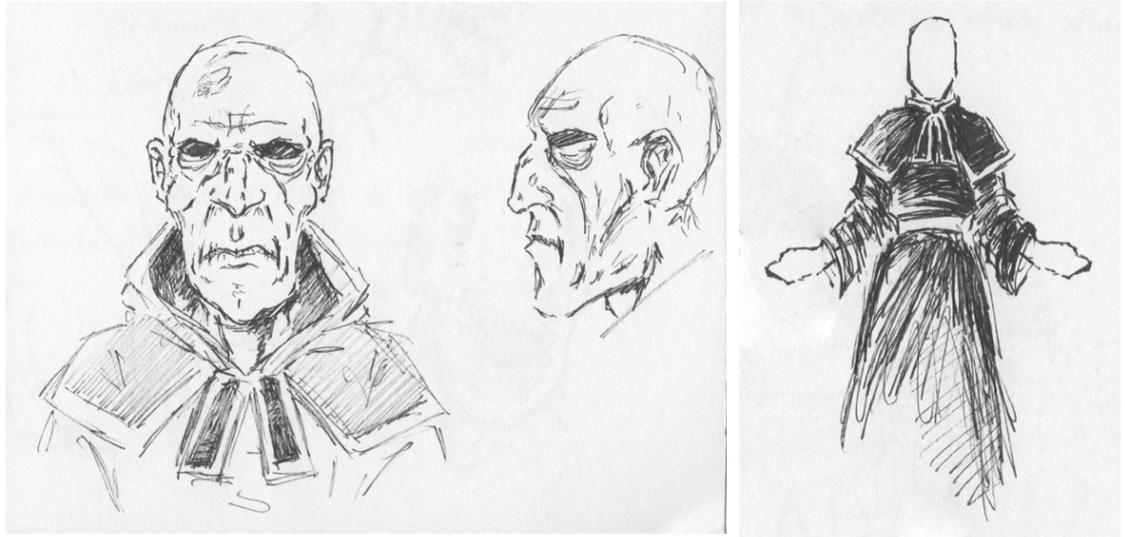
Tarinassa munkki toimii protagonistina (Kuva 3). Ideani oli kuvata hahmo roomalais-katolilaisen fransiskaanimunkin kaavussa, joka on ehkä tunnistettavin populaarikulttuurissa elokuvien ja televisiosarjojen ansiosta. Mainittavan arvoisina inspiraation lähteinä toimivat elokuvat, kuten *The Name of the Rose*.



Kuva 3. Luonnoksia munkista ja hänen löytämästään krusifiksista

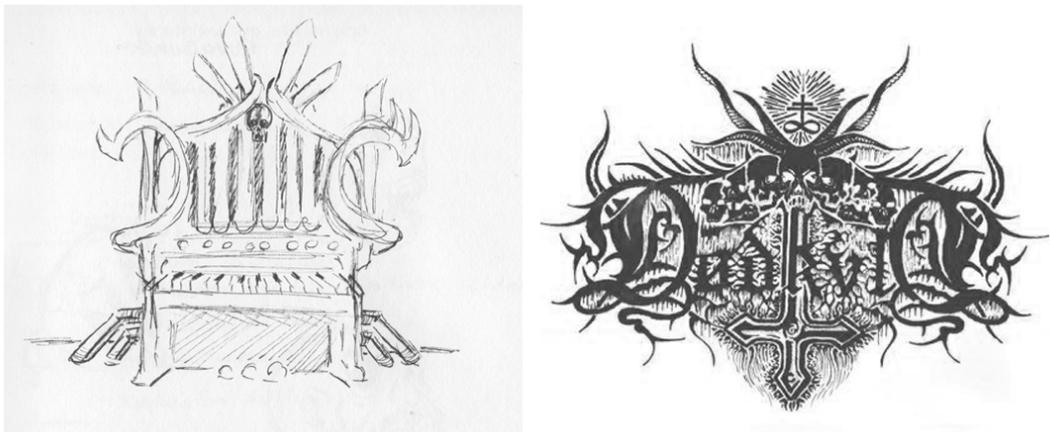
Munkilla on katolilaisen tavan mukaan kaljuksi ajeltu päälaki eli tonsuuri, joka symboloi sädekehää. Munkilla on myös ruskea, hupullinen kaapu, johon kuuluu vyönä toimiva köysi ja yksinkertainen olkalaukku, jossa hän kuljettaa tarinan keskivaiheilla löytämänsä pyhäinjäännöstä. Suunnittelin protagonistista myös melko laihan ja kapeaharteisen, joka korostaisi hänen voimattomuuttaan vaaratilanteissa. Munkin kasvopiirteistä suunnittelin apeat ja uurteiset, vaikka ajattelinkin hahmon melko nuoreksi. Näiden tasapainoon tulisi kiinnittää huomiota kuvitusta tehdessä.

Toinen keskeinen hahmo tarinassa on häpäistyssä kirkossa majaileva pappi (Kuva 4). Pappi toimii tarinan pääantagonistina ja siksi hänen tulisi olla mahdollisimman uhkaava ja pahaenteinen. Suunnittelin hahmosta vanhan ja kumaran, jonka kasvot ovat luurankomaiset. Papilla on samantyylinen kaapu, kuin munkillakin, mikä viittaisi siihen, että molemmat ovat ehkä kuuluneet samaan veljeskuntaan. Papin kaapu on kuitenkin tummempi ja repaleinen ja hän ei ota animaation aikana kertaakaan huppuansa pois päästään. Papilla on myös tyhjät silmät ja black metallin visuaalisuudesta-kertovassa alaluvussa mainitut *corpse paintit* maalattuna silmiensä ympärille. Huppu varjostaa suuren osan ajasta papin silmiä ja vasta animaation loppumetreillä hänen kasvonsa paljastuvat kokonaan. Pappiin viitataan käsikirjoituksessa Soittajana, sillä suuren osan animaatiosta hän viettää soittaen suurta pianoa kirkon katakombeissa, jolla hän myös kontrolloi tarinassa esiintyviä petoja.



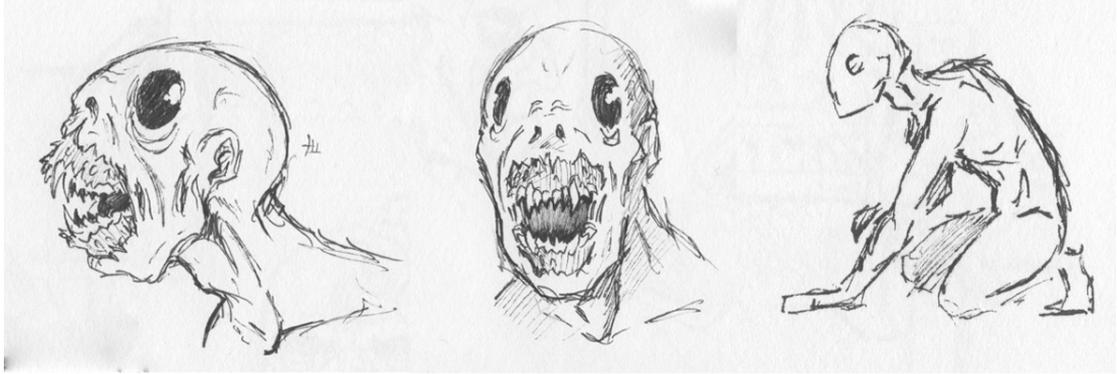
Kuva 4. Luonnoksia kirkossa asuvasta papista

Papin soittama mahtipontinen piano on tehty urkumaisen näköiseksi ja sen koneiston pillit mukailevat Dødkvltin logon muotoja. Tämä on hyvinkin hienovarainen viittaus artistiin ja hauska yksityiskohta niille, jotka sen huomaavat (Kuva 5).



Kuva 5. Luonnos papin soittamasta pianosta/uruista ja Dødkvltin logo

Tarinan kolmas osapuoli ovat edellä mainitut pedot, joita pappi säilyttää häkissä kirkon takapihalla (Kuva 6). Nämä hahmot ovat hyvinkin oleellinen osa tarinaa ja kappaleen nimessä ja sanoituksissa kuvaillun verenhimon ruumiillistuma. Petojen suunnitteluprosessi oli hahmosuunnittelun mielenkiintoisin ja myös haasteellisin vaihe. Yritin tehdä pedoista irvokkaita ja kuvottavan näköisiä, eikä perinteisiä hirviöitä sarvineen ja torahampaineen. Halusin tehdä hahmoista humanoideja ja korostaa sitä, että pedot olivat ehkä olleet joskus ihmisiä, ennen kuin joku pahuuden voima oli ne turmellut.



Kuva 6. Luonnoksia soittajan kontrolloimista pedoista

Petoja suunnitellessani käytin hyväkseni muutama vuosi sitten piirtämäni sarjakuvan hirviöiden ulkonäköä (Kuva 7). Animaation petojen lailla ne olivat olleet joskus ihmisiä, mutta kokiessaan väkivaltaisen muodonmuutoksen niiden ruumiin- ja kasvonpiirteet olivat vääristyneet epäinhimilliseksi, kuitenkin unohtamatta ihmisen fysiikkaa.

Kuten sarjakuvassa, petojen silmien pupillit ovat laajentuneet koko silmän laajuiseksi implikoiden, että niillä on erityisen kehittynyt pimeänäkö. Kaikki pedot ovat kaljuuntuneita ja niiden leuat ovat työntyneet eteenpäin, paljastaen terävät hammasrivistöt ja venyttäen niiden kasvonpiirteitä epäinhimilliseksi. Turmeltuneet kasvonpiirteet pois lukien pedot muistuttavat muuten tavallisia ihmisiä, joskin ne ovat aliravitun näköisiä ja liikkuvat lähinnä nelinkontin.



Kuva 7. Aikaisemmassa sarjakuvassa suunnittelemani hirviöt

Huomionarvoista on myös se, että petojen laumalla on johtaja. Kuvituksissa johtajan tulisi erota muista pedoista muutenkin, kuin pelkällä toiminnallaan. Animaation ajan pedot ovat melkein koko ajan liikkeessä, joten niiden kokoerojen vertailu saattaisi olla hankalaa. Päädyin kehittämään pedoille laumamekanismin, jossa niitä johtaa lauman vanhin uros ja johtajan saisi erotettua muista harmaantuneella leukaparralla. Näin johtajan merkityksellisyys petolaumassa korostuisi ja tarinan lopussa vihjattava psyykinen linkki pääantagonistina toimivan papin ja petojen välillä olisi selvempi.

5.2 Hahmojen kasvot

Kasvot ovat hahmojen yksi tärkeimmistä ominaisuuksista, mikä tekee heistä tunnistettavia. Bill Stonehamin (2010, 32) mukaan, hahmon kasvonpiirteiden kokoerot ja muodot antavat katsojalle vihjeen hahmon menneisyydestä ja luonteesta. Hienovaraisemmat yksityiskohdat, kuten kasvojen uurteet, vihainen katse tai virne antavat hahmolle lisää syvyyttä ja uskottavuutta.

Miespuolisilla hahmoilla on myös yleisesti raskaammat ja terävämmät piirteet, kuin naispuolisilla hahmoilla, mutta tämäkin riippuu hahmojen funktiosta. Animaation molemmat ihmishahmot ovat miehiä, joten tämän tulisi näkyä molempien kasvonpiirteisissä uskottavasti. Pääantagonisti on myös hyvin vanha, joten korkean iän tulisi näkyä tämän kasvoissa tummina uurteina ja terävinä piirteinä. Iän myötä kasvojen iho vetäytyy alaspäin ja kasvojen luunrakenteet tulevat vahvemmin esiin (Stoneham 2010, 32).

5.3 Hahmojen kehon kieli

Kasvojen tavoin, hahmon määrittelee hyvin pitkälti miten hän liikkuu ja kannattelee itseään. Liikkuminen käy meille niin luonnostaan, että harvoin edes ajattelemme ihmisten liikkeitä analysoiden niiden monimutkaisuutta (Wells 2009, 56). Kehon kieli kertoo tehokkaasti ihmisistä senkin, mitä he eivät ole valmiita sanomaan ääneen, ja animaatioissa, jossa ei ole lainkaan vuorosanoja, hahmojen liikkeisiin panostaminen on entistä tärkeämpää. Kuvituksissa tein hahmojen olemuksesta ja liikkeistä vähän liioiteltujakin, jotta hahmojen mielentila tulisi selväksi katsojalle.

Hahmoja kehittäessäni yritin luoda jokaiselle ominaisen kehon kielen, joista heidät pystyisi tunnistamaan. Tarinan protagonistille eli munkille kehitin hahmon roolin mukaisen olemuksen, jossa hän on koko ajan varuillaan. Munkki liikkuu kävellessään

hartiat hieman kumarassa, pitäen samalla käsiään kehonsa edessä valmiudessa. Hahmo vilkuilee monessa kohtauksessa myös olkansa yli, korostaen varovaista luontoaan. Hahmon pelästyessä hänen silmänsä avautuvat suuriksi ja niiden pupillit supistuvat, suun samalla avautuessa, kuin pidäteltyyn pelon hengähdykseen.

Pääantagonisti sen sijaan liikkuu hitaasti ja päättäväisesti. Papilla on iän myötä kertynyttä varmuutta, ja vaikka hahmo näyttääkin fyysisesti hauraalta, huokuu hänen käytöksensä uhkaavuutta. Uhkaavuutta korostetaan monessa otoksessa *sammakkoperspektiivistä* eli alaviistosta kuvatulla kamerakulmalla.

Tarinassa esiintyvät pedot liikkuvat nelinkontin kuin eläimet. Niiden olemus on lainattu hahmojen ihmismäiseen, joskin turmeltoon ulkomuotoon soveltaen susieläimiltä. Ratkaisu vaikutti järkevältä, sillä sekä sudet, että tarinan pedot ovat laumassa saalistavia eläimellisiä hahmoja, joilla on samankaltainen hierarkia, ja kappaleessakin puhutaan verenhimoisesta susilaumasta.

6 ANIMOINNISTA

Animaatiota varten kuvitusta tehtäessä on huomioitava erilaisia asioita, kuin perinteistä kuvitusta tehdessä. Aluksi on valittava oikean kokoinen kanvaasi. Perinteisten A3 -paperikokojen ja vastaavien kanvaasien sijasta kuvituksissa on käytettävä periaatteessa television katseluun sopivia kokoja. Tässä tapauksessa 1920x1080 High Definition -kokoa. Tämä mahdollistaa animaation soveltuvuuden ja katsomisen nykyisillä TV -näytöillä. Kuvien resoluutioksi tulee 72 pikseliä/tuumaa, sillä tavallisesti kaikki näytöt käyttävät kyseistä resoluutiota.

Ennen kuvituksen aloittamista on määriteltävä myös minkälaisista pikseleistä kuvat koostuvat. HD -kokoisissa ja useampaa eri mediamuotoa yhdistävissä töissä eli multimediatöissä tulee käyttää neliön muotoisia pikseleitä. 60 Hertzin sähkönjakelujärjestelmää käyttävässä NTSC -värijärjestelmässä ja analogisessa PAL -värijärjestelmässä käytetään pyöreitä pikseleitä. Väärän mallisten pikselien käyttö johtaa kuvan vääristymiseen ruudulla. (Apple.) Jo ensimmäistä kuvitusta tehdessäni huomasin, kuinka vääränlaisten pikselien valinta tiedostossa vaikutti Photoshop-tiedoston esikatseluku- van ja tiedostosta eri muotoon tallennettujen kuvien ulkonäköön. Kuvat olivat sivuil- tapäin kasaan puristetun näköisiä ja varsinaista tiedostoa melkein viidesosan kapeam- pia. Vasta keskusteltuani ohjaajani kanssa ymmärsin ongelman syyn.

Itse animaation tyylistä suunnittelimme erilaista, kuin yleisimmin animaatioissa käytettyä ruutu ruudulta -animointia. Tyyllillisistä syistä ja osittain myös työn helpottamiseksi päätimme tehdä musiikkivideosta pikemminkin sarjan liikkeessä olevia staattisia kuvituksia, kuin varsinaista animaatiota. Vain harvoissa valituissa kohdissa tultaisiin hyödyntämään edellä mainittua ruutu ruudulta -animointia. Koimme tämän helpoimmaksi ratkaisuksi, sillä näin kuvituksia tehdessä ei tarvitsisi maalata jokaista hahmon liikkuvaan jäsentä erilliselle tasolle Photoshopissa niiden liikuttamisen mahdollistamiseksi.

Kuvituksia tehdessä on otettava huomioon, että kuvat tulevat liikkumaan ja eri elementtien täytyy olla irrallisia taustastaan. Tämän saavuttaakseen on suunniteltava, mitkä kaikki yksityiskohdat kuvassa tulevat olemaan liikkeessä, ja siten niiden maalaminen omalle tasolleen. Tavallisesti kuvitukset koostuisivat kahdesta tai kolmesta eri tasosta; hahmosta, taustasta ja mahdollisesta etualasta. Näitä eri elementtejä liikuttamalla pystyisimme saamaan kuvituksiin kolmiulotteisuuden illuusion. Jos liian moni kuvitus jäisi täysin staattiseksi ilman minkäänlaista liikettä, saattaisivat ne latistaa musiikkivideon tunnelmaa. Itse animaatio tultaisiin toteuttamaan Adobe After Effects ohjelmalla, kun taas kuvitukset maalattaisiin digitaalisesti Adobe Photoshopissa.

7 KUVITUSTEN SOMMITTELU JA KUVAKÄSIKIRJOITUS

7.1 Sommitelmat ja niiden käsitteet

Tässä kappaleessa selitän animaation kuvakäsikirjoituksen vaiheet. Kuvailen jokaisen erillisen kuvan lokaation, sommitelman, perspektiivin, kuvakoon ja muut animaatioissa huomioitavat seikat. *Adobe After Effects* -ohjelmassa kuvituksia animoidessa pystyy niihin lisäämään myös erinäisiä tehosteita, ja tulen mainitsemaan myös kyseiset tehosteet niitä käytettäessä. Käytän kuvituksista kertoessani kahdeksan kuvakoon järjestelmää kuvailllessani niiden sommittelua. Järjestelmä on yleisesti video- ja elokuvatuotannon käytössä ja kuvailee kuinka kaukana kamera on kohteestaan.

Yleiskuva on kauimpana kohteestaan ja on tarkoitettu, kuten nimi jo kertoo, kohtauksen lokaation ja hahmojen ympäristön kuvaukseen. Yleiskuvaa käytetään usein kohtauksen ensimmäisenä kuvana, näin antaen katsojalle kuvan tapahtumapaikasta. Seuraavana järjestelmässä on laaja kokokuva, jossa erinäiset hahmot ovat näkyvissä, mutta niiden yksityiskohdat ovat vielä vähäisiä. Kokokuva näyttää hahmot kokonaisuudes-

saan, hahmojen attribuuttien ja yksityiskohtien tullen näkyviin. Laajassa puolikuvassa ruudun alalaita leikkaa hahmojen reisien korkeudelta ja puolikuvassa hahmojen vyötärön kohdalta. Koot kokokuvasta puolikuvaan ovat ideaaleja toimintakohtausten näyttämiseen, sillä niiden avulla otoksiin saa kuvattua parhaiten liikettä. Puolilähikuva leikkautuu hahmojen rinnan korkeudella ja lähikuva hartioiden korkeudella. Erikoislähikuvassa kamera fokusoituu vain osaan kasvoista. Puolilähikuva ja lähikuva soveltuvat parhaiten hahmojen väliseen juttelemiseen ja muuhun vastaavaan kanssakäymiseen. Erikoislähikuva soveltuu lähinnä intensiivisiin ja dramaattisiin leikkauksiin, joissa esimerkiksi hahmot tuijottavat toisiaan, tai jos halutaan kuvata jonkin elementin tiettyä yksityiskohtaa. (Korvenoja 2004, 44-55.)

Käytän perspektiivejä kuvatessani myös seuraavia termejä: Sammakkoperspektiivi, joka on kuvattu alaviistosta hahmoon nähden, näin tehden hahmoista uhkaavia ja dramaattisempia. Kavaljeeri- eli sotilasperspektiivi, joka on kuvattu silmäkorkeudelta; yleisin käytettävistä kuvakulmista. Viimeiseksi lintuperspektiivi eli näkymä ylhäältä, kuin lentävän linnun silmin. Tätä käytetään usein yleiskuvan yhteydessä, kuvaten ympäristöä ja tapahtumapaikkaa.

7.2 Kuvakäsikirjoitus

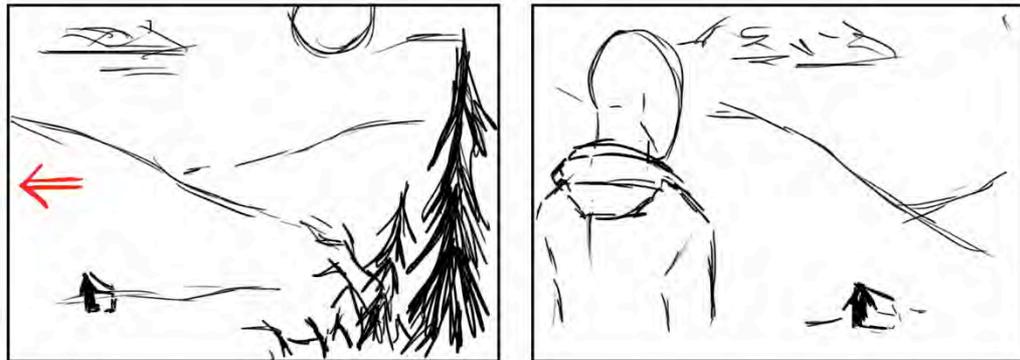
7.2.1 Eksteriööri. Luminen maisema

Animaatio alkaa Dødkvltin logolla ja kappaleen nimellä mustalla taustalla. Kappaleen nimen ja lopputekstien typografiassa päädyin Bookman Old Style -fonttiin. Logo ja nimi häivytetään hiljalleen taustaan, joka jää mustaksi. Vähitellen pimeydestä ilmestyy irvistävä pedon kita, joka aukeaa ja nielaisee kameras. Tein hammasrivit erillisille tasoille, jotta kidan pystyisi avaamaan ja käyttämään kamera-ajoa sen läpi. Verenhimo-kappaleen alussa on lyhyt äänitehoste suden tai vastaavan eläimen murinasta ja otos kulkee käsi kädessä sen kanssa. Kuvaan lisätään jälkikäteen liikkuvia varjoja Adobe After Effectsillä.

Kamera-ajo mustasta ruudusta ylöspäin paljastaa oksien siluetin taivasta ja täysikuuta vasten. Tein jälleen oksat ja taustan omille tasoille, jotta oksat saisi animoituna vetäytymään kuun edestä. Sain tällä aikaan kolmiulotteisuuden tuntua. Tätä kuvaa tulitaisiin käyttämään uudestaan eri kohdissa animaatiota luomaan tunnelmaa. Siirrytään kuvaamaan lumihankea, jossa jalanjäljet kulkevat kukkulan ylitse. Hidas kamera-ajo

ylöspäin paljastaa horisontin ja risukkoa. Kukkulan laella kulkee kaukainen hahmo, joka katoaa kukkulan taakse, jälleen tehtynä omalle tasolleen.

Tätä seuraa mahtipontinen maisemakuva, jossa hahmo on puolikuvassa (Kuva 8). Kuvan oikeassa laidassa näkyvissä metsikköä ja maiseman taka-alalla etäisen kirkon siluetti. Kamera-ajo vasemmalle paljastaa maisemaa tutkivan hahmon selin kameraan. Tein kuvan *artboardista* eli Photoshopin kanvaasista puolet suuremman, kuin itse ruudusta, jotta After Effectsiin siirrettäessä kamera-ajo olisi mahdollinen. Kokokuva sammakkoperspektiivistä kirkosta auttaa luomaan uhkaavan tunnelman rakennuksen ylle. Hidas kamera-ajo rakennusta päin luo tunteen, kuin se vetäisi hahmon katseen itseensä.



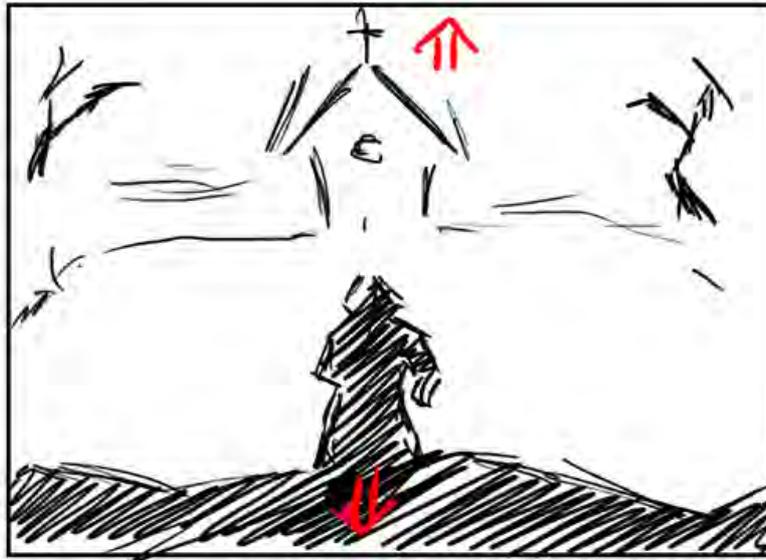
Kuva 8. Maisemakuva, jossa kamera ajaa vasemmalle paljastaen hahmon

Puolikuva hahmosta, tällä kertaa edestäpäin on noin 45 asteen kulmasta hahmon oikealta katsottuna. Hahmo paljastuu fransiskaanimunkiksi, joka on kenties lähtenyt pyhiinvaellukselle ja löytänyt syrjäisen kirkon, jossa voi levätä hetken. Seuraavassa leikkauksessa munkki kuitenkin puhalttaa lyhtynsä sammuksiin implikoiden, että hän ei halua tulla nähdyksi. Lampun sammuksiin puhaltaminen on yksi harvoja kohtia, joissa käytetään perinteistä animaatiota. Piirsin munkille erilaisia suun asentoja, jotta näyttäisi, kuin hän vetäisi henkeä ja sitten puhaltaisi kynttilän sammuksiin. Kynttilän sammuttua kuva pimenee jälleen.

Pimeästä ruudusta seuraa kamera-ajo oikealle, josta paljastuu heinikkoa ja munkki kiipeämässä rinnettä alas. Munkki ja etualan ruohikko on jälleen tehty omalle tasolleen, joka mahdollistaa munkin liikuttamisen ja kameran fokusoinnin ensin etualaan ja vasta sitten munkkiin. Seuraavassa otoksessa näkyy puolikuva munkista pitämässä va-

sentä kättään kasvojensa edessä, kuin suojaten niitä kovalta tuulelta. Munkki heiluu taustaa vasten simuloiden tuulen luomaa vastavoimaa ja munkin taistelua sitä vastaan.

Seuraava laaja kokokuva kirkosta on katsottuna lintuperspektiivistä, jossa rakennus näkyy taustalla ja etualalla mäen ja munkin siluetti. Etualan siluetit ajetaan alas omalla tasollaan, kun taas kirkko nousee taustalla (Kuva 9). Kohtaus vaihtuu seuraavaan.



Kuva 9. Munkki kiipeää etualalla rinnettä alas, kirkon kohotessa taustalla

7.2.2 Interiööri. Kirkko

Seuraava kohta on kuvattu kirkon sisältä. Aluksi kuvassa näkyy vain kirkon avoin ovi, josta tulvii valoa sisään. Valosta alkaa vähitellen ilmestyä hahmo, joka ottaa tukea ovenpielestä. Munkin hahmo ja sen vasen käsi on tehty omille tasoilleen, mahdollistaen käden liikkeen. Kädelle on myös kaksi versiota, jossa toinen lepää munkin sivulla ja toinen ojentautuu ottamaan tukea. After Effects mahdollistaa vaihdon eri käsien välillä. After Effectsin avulla toteutetaan myös munkin esiin astuminen valosta, hahmon tason opasiteettiä eli läpinäkyvyyttä säädellen.

Seuraavassa kuvassa käytetään perinteistä animaatiota. Kuvassa on lähikuva munkin kasvoista hänen seisoessaan ovella. Tein neljä eri versiota munkin silmistä, joissa jokaisessa silmäluomet ovat auki eri asteella. Jälleen After Effectsissä kuvat saisi peräkkäin esille simuloimaan silmien räpäytystä. Kohtauksessa munkki tutkii kirkkoa ja

huomaa avoimen lattialuukun alttarin edessä. Kuva on munkin näkökulmasta ja ensin hänen katseensa liikkuu pitkin kuvaa, kunnes fokusoituu lattialuukun luokse.

Munkki kävelee alttaria päin. Kohtaus on kuvattu munkin oikealta sivulta, hahmon sijaitessa keskialalla. Etualalla näkyy kirkonpenkkien siluetit ja taustalla pimeys, jota valaisevat kirkon ikkunat. Animaatiossa kameraa lähempänä sijaitsevat elementit kulkevat nopeammin kuvan läpi syvyysvaikutelman luomiseksi. Munkki kulkee kuvan läpi ja lopulta poistuu ruudun oikeasta laidasta.

Animaatiossa näytetään jälleen kuvaa kirkon sisältä, munkin näkökulmasta. Tällä kertaa kamera lähestyy alttaria, kohdistuen lattialuukkuun. Animointivaiheessa kuvaan voi lisätä pieniä tärähdyksiä, näin kuvaten munkin askelia alttaria kohti.

7.2.3 Interiööri. Kirkko, katakombit

Seuraavassa kuvassa munkki on kiivennyt tikkaat alas lattialuukusta ja löytänyt alaspäin johtavat portaat. Kamera ajaa hiljalleen oikealle antaen staattiseen kuvaan liikettä. Samalla kappaleessa alkaa laulettu säkeistö, jonka sanoitusten alku kuuluu; ”Pimeys laskeutunut maamme ylle jälleen kerran”, viitaten näin munkin laskeutumiseen pimeitä portaita pitkin.

Seuraavassa lähikuvassa munkki raottaa portaiden juurelta löytämänsä ovea. Kuvitus tehty kolmelle tasolle, päällimmäisten ollessa seinä ja raotettava ovi, ja taustalla oven raosta kurkistava hahmo. Ovi sijaitsee keskimmaisella tasolla, jotta sen avautuessa oikealle, näkyviin jäävä ovenkarmi lisäisi kolmiulotteisuutta.

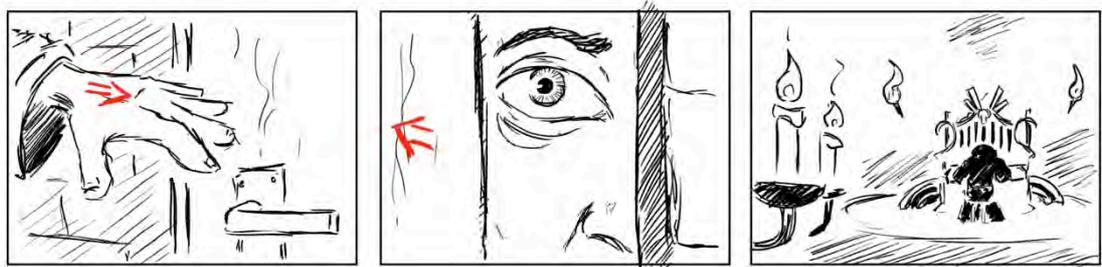
Munkki astuu hämärälle, soihtujen valaisemalle käytävälle. Käytävä on täynnä suljettuja ovia. Kohtauksessa näkyy aluksi vain käytävä, kunnes munkin musta siluetti astuu kuvaan ruudun vasemmasta laidasta. Kappaleessa alkaa painostavan hidas osuus, johon pystyy liittämään munkin hitaan etenemisen käytävällä. Munkki hivuttautuu käytävän seinää pitkin ensimmäisen oven luokse. Hahmo yrittää olla mahdollisimman huomaamaton ja pitää selkensä seinää vasten koko ajan..

Munkki ojentaa vasemman kätensä avatakseen oven (Kuva 10). Animoitaessa käteen voi After Effectsissä lisätä tärinää, osoittaen hahmon tuntemaa epärointiä ja jännitystä.

Kuvassa ei kuitenkaan näytetä munkin kääntävän ovenkahvaa, vaan viitataan vain siihen, seuraavan kuvakulman siirtyessä sisälle huoneeseen.

Näytetään erikoislähikuva munkin kasvoista. Ruudussa näkyy aluksi vain pimeää, kunnes munkki raottaa ovea ja kurkistaa sisään. Tein kuvituksen jälleen kolmelle tasolle, jotta oven raotuksen pystyy simuloimaan. Taustalla ovat munkin kasvot ja edessä oven siluetti ja ovenkarmi (Kuva 10).

Laaja kokokuva näyttää kynttilöiden valaiseman huoneen, jossa tummaan kaapuun pukeutunut hahmo soittaa mahtipontisen näköistä pianoa selin katsojaan päin kuvan kultaisessa leikkauksessa. Kamera on aluksi fokusoitunut etualan kynttilöihin ja vähitellen tarkentuu taustalla soittavaan hahmoon, josta siirrytään puolikuvaan soittajan etupuolelta. Kuvakulma on aavistuksen vinossa ja kuvattuna sammakkoperspektiivistä, luoden dramaattisen ja uhkaavan tunnelman. Kuvan etualalla on jälleen kynttilä ja fokus vaihtuu kynttilästä soittajaan (Kuva 10).



Kuva 10. Munkki avaa oven, kurkistaa sisään ja näkee soittajan ensimmäistä kertaa

Siirrytään erikoislähikuvaan sisään kurkistavan munkin kasvoista. Tällä kertaa munkilla on pelästynyt ilme kasvoillaan, kuin hän ei olisi odottanut löytävänsä huoneesta ketään. Munkin kasvot siirtyvät nopeasti oikealle ovenkarmin taakse hänen väistyessään oven viereen, jättäen oven siluettin taustalle vain kiviseinän. Kuva tehty kolmelle tasolle, koska oven ei tarvitse liikkua. Etualalla oven siluetti, keskellä munkin hahmo ja taustalla seinä.

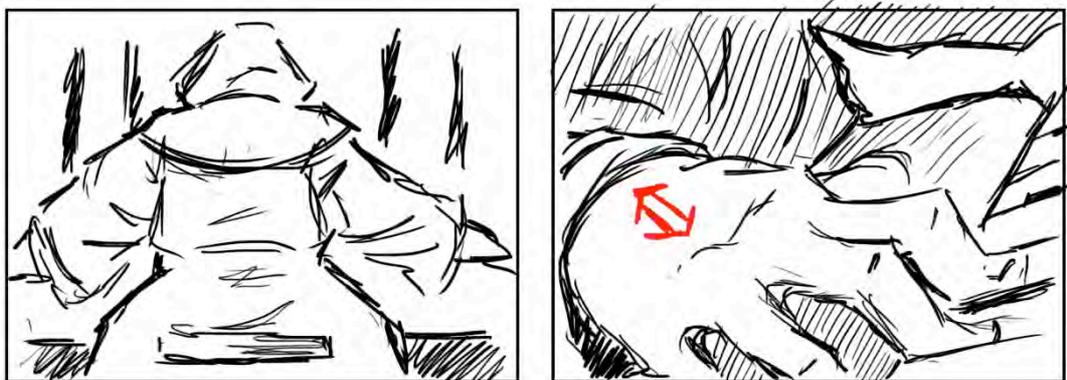
Laaja puolikuva munkista painautuneena seinää vasten oven ulkopuolella. Munkki pittelee kämmeniään suunsa edessä, kuin yrittäen estää itseään huutamasta ja tulematta huomatuksi. Kuvassa on käytetty samaa taustaa, kuin munkin vielä hiipiessä käytävällä. Ainoastaan munkin hahmo ja aukinainen ovi ovat vaihtuneet kuvituksessa. Tätä seuraa puolilähikuva munkista 45 asteen kulmasta. Hahmo on sulkenut silmänsä ja

hengittää ulos keräten rohkeutta. Hidas kamera-ajo ylöspäin, näin tuoden kuvaan pientä liikettä, mutta pitäen kuitenkin otoksen staattisuuden yllä.

Seuraava lähikuva näyttää soittajan huoneen sisällä, taustalla näkyen avoin ovenrako. Aluksi soittajalla on tyhjä ilme kasvoillaan, mutta tämä muuttuu munkin siluetin kulkiessa ovenraon ohi. Hienovarainen kamera-ajo soittajan kasvoja kohti, jolloin hänen kasvoilleen nousee ilkeä virne, vihjaten että hän on huomannut käytävällä kulkevan munkin. Hymy soittajan kasvoilla toteutetaan perinteisellä animaatiolla neljässä asteessa. Ensin soittajalla on hapan ilme kasvoillaan, sitten hänen kasvoilleen nousee hymy kahdessa asteessa, kunnes viimeisessä asteessa soittajalla on leveä hymy, joka paljastaa hänen hampaansa.

Laaja puolikuva näyttää soittajan selin kameraan aavistuksen sammakkoperspektiivistä. Kappaleessa alkaa soimaan piano-osio, luoden yhteyden kappaleen ja animaation välille, ja samalla hahmon kädet kulkevat instrumentin koskettimilla. Kädet on tehty omille tasoilleen niiden liikuttamisen mahdollistamiseksi ja kamera ajaa hiljalleen ylöspäin (Kuva 11).

Seuraavaksi lähikuva soittajan oikeasta kädestä koskettimilla. Kamera kuvaa vinosti musiikin tahdissa koskettimille iskeytyviä käsiä. Kamera fokuksituu etualan käteen ja koskettimiin, kun taas soittajan siluetti jää pois fokuksesta ja epäselväksi, luoden syvyyden illuusion (Kuva 11). Siirrytään uudelleen käytettävään laajaan kokokuvaan huoneesta, tällä kertaa fokus siirtyy soittajasta etualan kynttilöihin. Otoksen tarkoituksena on tarkoitus siirtää katsojan mielenkiinto pois soittavasta hahmosta takaisin käytävällä hiipivään munkkiin, joka löytää etsimänsä.



Kuva 11. Pappi soittamassa pianoaan

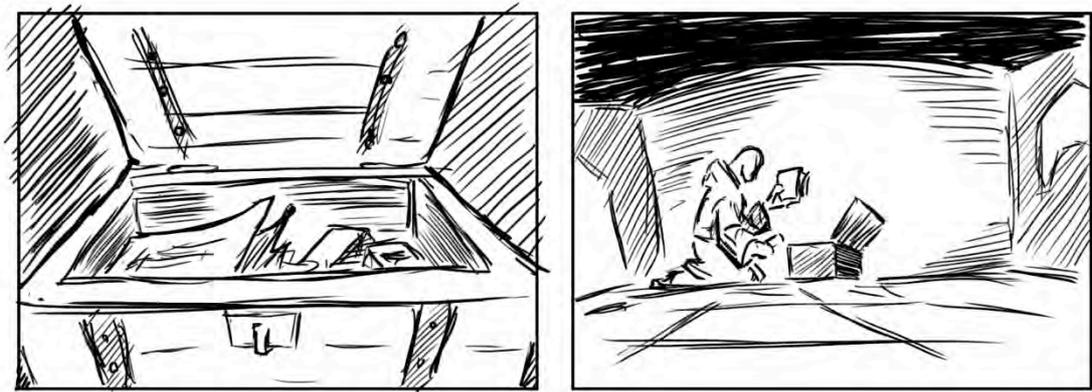
7.2.4 Interiööri. Kirkko, katakombit, huone 2011

Kamera siirtyy kuvaamaan erikoislähikuvaa ovesta ja siihen kiinnitetystä kyltistä. Munkin käsi liikkuu kyltin päältä, tarkoituksenaan pyyhkiä ajan saatossa siihen kerääntynyttä likaa ja pölyä pois. Kuva on tehty kolmelle tasolle, sillä käden kulkiessa kyltin ylitse sen kirjoitus tulee esiin. Kyltistä paljastuu vuosiluku 2011, vuosi jolloin *Verenhimmo* on sävelletty, ja kamera ajaa taaksepäin muuttuen lähikuvaksi munkin oikean olan yli. Seuraava otos on lähikuva sivulta munkin ovenkahvaa lähestyvistä kädestä. Käden osuessa kahvaan kuva leikkaa pimeyteen ja siirtyyään seuraavaan ruutuun.

Otos on kokokuva oven näkökulmasta, huoneen sisältä. Aluksi kuva on pimeä, kunnes munkki avaa oven ja valo leikkaa huoneen poikki, paljastaen huoneen päädyssä lepäävän arkun. Kuva on tehty kahdelle tasolle; toisella sijaitsevat huone, sekä munkin ja ovenkarmien varjot ja toisella itse oven varjo, jonka siirtyessä sivuun paljastuu huoneen sisältö.

Siirtyyään puolikuvaan, joka on kuvattuna sammakkoperspektiivistä arkusta katsoen. Etualalla arkun siluetti ja taustalla arkun eteen polvistunut munkki, kädet valmiina avaamaan arkun kannen. Kuva on staattinen, hienovaraisella kamera-ajolla alaspäin varustettuna, mukaillen munkin polvistumista. Tätä seuraa puolilähikuva arkun sisältä. Ensin kuva on pimeänä, mutta munkin avatessa arkun kannen pimeys leikkautuu kahdella, simuloiden arkun kannen avautumista. Kuva on tehty vain kahdelle tasolle, sillä vain arkun yläkansi liikkuu kuvassa. Yläkansi on sijoitettu päällimmäiselle tasolle, arkun alareunan ja sen ulkopuolisen kuvan ollessa alemmalla tasolla.

Siirtyyään kuvaamaan arkun sisältöä munkin perspektiivistä. Arkku on täynnä vanhoja papereita ja satunnaista tavaraa. Hidas kamera-ajo arkun sisältöä kohti ja siirtyyään kuvaamaan munkkia tutkimassa sen sisältämiä tavaroita. Sivulta kuvattu laaja kokokuva näyttää polvistuneen munkin tutkimassa arkusta löytämänsä paperinippua. Kamera kuvaa sammakkoperspektiivistä huoneen lattiaa myöten ja ajaa hiljalleen vasemmalle. Kuvitus on maalattu vääristyneeksi simuloimaan kalansilmä-efektiä, jotta kuvaan saisi tilan tuntua ja jotta vääristymisen ansiosta vasemmalla seinällä sijaitseva ovi ja oikealla seinällä sen luoma valo saataisiin molemmat mukaan kuvaan. Kalansilmäefekti myös pyöristää katonrajaa ja seiiniä, mikä tulee ottaa tarkkaan huomioon otosta kuvittaessa (Kuva 12).



Kuva 12. Arkun sisältö ja kokokuva kalansilmäefektillä

Puolikuvassa näytetään munkki nostamassa oikeassa kädessään itselleen oudon esineen tutkiakseen sitä paremmin valoa vasten. Esine on simpukkamallinen matkapuhelin, mutta selvästi kulunut ja melkein muinainen. Tämä pieni yksityiskohta vihjaa, että tapahtumat sijoittuvat tulevaisuuteen, vaikka maisemat ja arkkitehtuuri ovatkin keskiaikaisia. Ehkä nykyinen yhteiskunta on romahtanut ja kulttuuri, sekä kehitys ovat palanneet takaisin pimeään keskiaikaan.

Seuraavaksi näytetään staattinen lähikuva munkin kasvoista. Vaikka hänen kasvonsa ovat samassa asennossa, kuin edellisessä kuvassakin, ruudun vasempaan ylälaitaan suunnatut, hänen silmänsä ovat siirtyneet takaisin arkun suuntaan. Munkki on huomannut jotain arkussa ja hänellä on yllättynyt ilme kasvoillaan.

Näytetään lähikuvaa munkin kädestä ojentumassa takaisin arkkuun tarttuakseen johonkin. Etualalla näkyy arkun siluetti ja vasemmassa laidassa munkin käsi liikkumassa arkkua päin. Kuva tehty jälleen kahdelle tasolle käden liikuttamiseksi. Samalla kappaleen piano-osuus loppuu ja aggressiivinen, nopeatempoisempi osuus alkaa.

Puolikuva munkista edestäpäin kuvattuna. Munkki nostaa kädessään krusifiksin kuvaan ja onnellisesta ilmeestään päätellen on löytänyt etsimänsä. Yksi harvoja ruutuja, jossa käytetään erikseen animoitavia ruumiinosia. Kädet ovat omalla tasolla kyynärpäihin asti, joihin lisätään After Effectsissä nivel, joka toimii ankkurina liikkuville käsille.

Seuraa sammakkoperspektiivistä kuvattu, vino puolikuva munkista asettamassa krusifiksin varovasti olkalaukkuunsa, jolla ei tähän mennessä ole ollut mitään funktiota. Hidas kamera-ajo ylöspäin. Samalla kappaleessa alkaa kertosaie, jonka ensimmäinen

rivi kuuluu; ”Epäpyhät merkit ilmassa, toteaa lauman johtaja”, viitaten soittajaan, joka tulevassa kohtauksessa reagoi ensimmäistä kertaa munkkiin tämän vietyä artefaktin. Kokokuva huoneen sisäänkäynnistä arkun takaa kuvattuna. Ruudulla näkyy etualalla avoimen arkun siluetti ja taka-alalla avoimen oven ja munkin siluetit. Munkki seisoo hetken oviaukossa, kunnes liikkuu käytävälle ja pois näkyvistä.

7.2.5 Eksteriööri. Kirkon edusta

Näytetään yleiskuvaa kirkon ulkopuolelta lintuperspektiivistä, samalla kun munkki pakenee. Perspektiivin vahvistamiseksi etualalla istuu lintu oksalla, seuraten munkkia katseellaan. Taustalla munkin hahmo liikkuu kiihtyvää tahtia kirkosta poispäin. Kuva tehty kolmelle tasolle, etualan oksan ja munkin hahmon liikuttamiseksi taustaa vasten. Otosta seuraa aiemmin käytetty laaja kokokuva, jossa taustalla näkyy kirkko ja etualalla näkyvät mäen ja munkin siluetit, tällä kertaa munkin kiivetessä mäkeä ylöspäin. Munkin kulkiessa poispäin kirkosta etualan siluetit ajetaan ylöspäin ja tausta alaspäin, mäen taakse.

Siirrytään puolikuvaan munkista, joka pysähtyy ja vilkaisee olkansa yli taakseen. Kamera-ajo munkista poispäin, munkin ja mäen muuttuessa vaiheittain vähemmän yksityiskohtaiseksi ja lopulta siluetiksi. Kamera ajaa alas mäkeä, kirkolle asti ja kirkon ovista sisään, ruudun muuttuessa vähitellen pimeäksi. Otos koostuu neljästä eri kuvasta. Ensin kuvataan puolikuvaan munkista, jossa hahmon yksityiskohdat näkyvät vielä selkeästi. Kamera-ajon alkaessa munkki ja mäki, jolla hän seisoo muuttuvat silueteiksi ja tämä kuva jatkuu yleiskuvaan asti. Kamera-ajon siirryessä kirkolle, yleiskuvan opasiteetti muutetaan After Effectsissä pienemmäksi syvyytunnelman luomiseksi ja yleiskuvan tason eteen tulee näkyvin kirkon ovenkarmit. Kameran siirryessä kirkon sisään oven ulkopuolella näkyvä maisema muuttuu pelkäksi valkoiseksi taustaksi ja kameran saavuttaessa alttarin, ruutu muuttuu pimeäksi. Kamera-ajo tehtiin näin monesta eri kuvituksesta tarpeellisen resoluution tason ylläpitämiseksi.

7.2.6 Interiööri. Kirkko, katakombit

Siirrytään takaisin kirkon kellariin, jossa pappi lopettaa soittonsa. Kohtauksessa käytetään jälleen kuvitusta, jossa lähikuvassa kamera kuvaa vinosti koskettimilla kulkevia käsiä. Kädet pysähtyvät koskettimille samalla, kun kappaleen kertosäe loppuu. Soittaja katsoo oikean olkansa yli edelleen raollaan olevalle ovelle. Hidas kamera-ajo taust-

tan liikkeessa oikealle ja hahmon liikkeessa vasemmalle, antaen illuusion kameran liikkumisesta ja soittajan katseen kohdistumisesta ovelle.

Siirrytään kokokuvaan käytävälle. Kohtauksessa käytetään uudestaan sama kuvitus, kuin missä käytävä näytettiin ensimmäistä kertaa. Tällä kertaa ensimmäinen ovi on kuitenkin avonainen ja huoneen sisältä soittajan käsi ojentuu avaamaan ovea. Kuvitus tehty kolmelle tasolle, jossa päällimmäisenä on avoimeksi uudelleen maalattu ovi, seuraavaksi käytävä, johon avoimen oven kohdalle tehdään reikä ja taaimpana käytävän tason takaa esiin tuleva soittajan käsi. Soittaja on siirtynyt käytävälle ja kameran kuvaa kohtisuoraan takaa hänen loittonevaa hahmoaan. Hän kävelee käytävää pitkin kamerasta pois päin, kunnes sulautuu varjoihin. Kuva on tehty kahdelle tasolle ja soittaja sulautetaan taustaan After Effectsin avulla (Kuva 13).



Kuva 13. Soittaja käytävällä ja nousemassa tunnelista kirkon takapihalle

7.2.7 Eksteriööri. Kirkon takapiha

Siirrytään kirkon ulkopuolelle kuvaamaan takapihalle johtavaa käytävää. Vähitellen soittaja tulee kuvaan noustessaan käytävässä olevat portaat (Kuva 13). Kuva on tehty kolmelle tasolle. Etualalla sijaitsee käytävän sisäänkäynti, seuraavassa soittajan hahmo ja viimeisessä käytävän katto, jota vasten soittaja nousee esiin. After Effectsissä avulla, edellisen kuvan mukaisesti, soittaja on ensin pimennossa, kunnes tulee valoon portaita noustessaan. Kuvataan soittajaa puolikuvassa hänen astuessaan ulos käytävästä. Otos on kuvattu aavistuksen sammakkoperspektiivistä, kuvaamaan hahmon voimakkuutta ja uhkaavuutta.

Yleiskuva kirkon takapihalta, jossa matalan aidoituksen keskellä seisoo pieni puinen hökkeli. Hidas kamera-ajo oikealta vasemmalle fokusoituu rakennelmaan joka on

melkein romahduspisteessä. Samalla uusi säkeistö alkaa soimaan kappaleessa. Soittaja kulkee hitaasta hökkelin siluettia päin. Otos on kuvattu hökkelin vasemmalta kulmalta ja taustalla näkyy kirkon katonraja.

7.2.8 Interiööri. Vaja

Seuraava otos on kuvattu hökkelin sisältä. Kuvassa näkyy aluksi vain oviaukko ja siitä tulviva valo, kunnes soittajan hahmo ilmestyy vähitellen näkyviin ja astuu ovesta sisään. Tämä tehoste toteutetaan jälleen After Effects -ohjelmalla. Kamera kuvaa huonetta soittajan näkökulmasta. Valon liikkua vasemmanpuoleisella seinällä sijaitsevasta ikkunasta huoneen poikki, paljastaa se huoneen perällä sijaitsevan häkin. Häkin sisällä on joukko epämääräisiä varjoja. Kuva on tehty kolmelle tasolle. Taustalla sijaitsee huone ja kahdella päällimmäisellä huoneen poikki kulkeva ja häkkiin osuva varjo. Varjo on tehtävä kahdessa osassa, sillä se osuu häkkiin erilailla, kuin lattiaan.

Kohtaus jatkuu kuvalla sammakkoperspektiivistä, huoneen keskeltä ikkunaan päin. Soittajan siluetti kulkee valonlähteen ohi ja huoneen poikki. Etualalla, lattialla lepää pääkallon siluetti, vihjaten häkissä pidettäviin hahmoihin ja niiden ruokavalioon.

Laaja puolikuva häkin kaltereiden läpi paljastaa joukon epämääräisiä hahmoja. Hahmot pysyvät vielä staattisina, mutta niiden pimeässä kiiluviin silmiin lisätään After Effectsissä hohtava tehoste Photoshopissa kahdelle tasolle tehtyjen silmien avulla. After Effectsissä pehmeämmällä pensselillä tehtyjen silmien opasiteettiä vaihtelemalla, niiden taustalla oleviin varsinaisiin silmiin saa hohtavan tehosteen.

Seuraava kuva on tehty perinteisellä ruutu ruudulta animaatiotekniikalla. Sivulta kuvatussa otoksessa soittaja on livauttanut avaimen häkin lukkoon ja kääntää sen auki. Avainta kääntävä käsi on tehty kolmella eri kuvalla, jotka animoidaan peräkkäin After Effectsissä. Avaimen kääntyessä lukossa kappaleessa alkaa uusi säkeistö. Yksi häkin sisällä kuvatuista hahmojen silueteista nostaa päätään huomattavasti avaimen kääntämisen. Siluettien tausta on jätetty täysin valkoiseksi kontrastin ja dramaattisuuden lisäämiseksi.

7.2.9 Eksteriööri. Mäki kirkon edessä

Kuvataan kameraan selin mäkeä kiipeävää munkkia. Munkki kävelee korkeassa ruohikossa, joka yltää hänen vyötärölleen, näin helpottaen animointia, sillä hahmon jalvoja ei tarvitse maalata. Munkki pysähtyy katsomaan taakseen. Otos on tehty kahdesta kuvasta, jossa ensimmäisessä munkilla on huppu päällään ja toisessa, jossa hän vetää sen pois ja on kääntänyt päänsä vilkaistakseen olkansa yli (Kuva 14).

Näytetään yleiskuvaa munkin olan yli fokuosituna kirkkoon. Etualalla oleva mäki ja munkin hahmo laskeutuvat ruudusta ja taustan kirkko nousee. Samalla kirkosta lähtee liikkeelle joukko nopeasti liikkuvia tummia hahmoja. Kuva on tehty viidelle eri tasolle. Etummaisessa sijaitsee mäellä seisova munkki ja taaimmaisena kirkko. Niiden välissä liikkuu kolme ryhmää hahmoja, jotka etenevät eri tahtiin (Kuva 14).



Kuva 14. Munkki kääntyy ja näkee kirkosta liikkeelle lähtevät hahmot

Kuvataan munkin kauhistunutta ilmettä lähikuvassa, jossa on hienovarainen kameraajo kohti munkin kasvoja. Siirrytään takaisin kuvaamaan munkkia kiipeämässä korkeassa heinässä. Tällä kertaa mäen takaa alkaa nousemaan näkyviin metsän raja, jonka turviin munkki kiiruhtaa. Aiempaan kuvaan lisätään taustalle yksi taso lisää, jota nostetaan hiljalleen esiin mäen takaa.

Kuvataan maahan pudonnutta oksaa, jonka päälle astuu nopealiikkeinen jalka, katkaisien oksan samalla. Otos on tehty neljästä tasosta. Taustana toimii nurmikko, jolle oksa on pudonnut, keskellä kahdesta osasta tehty oksa, joka katkeaa kahtia ja päällimmäisellä jalan siluetti. Jalka kulkee kuvan läpi niin nopeasti, ettei siitä näy kuin hämärä hahmo. Jalka on tehty After Effectsissä kahdella liikuteltavalla nivelellä, jotta sen saa näyttämään, että se astuisi oksan päälle.

7.2.10 Eksteriööri. Metsä

Siirrytään kokokuvaan metsämaisemasta, jossa etualalla on kivikon siluetti ja taustalla puita ja pensaita. Kuvan poikki kulkee neljä nopeasti liikkuvaa hahmoa oikealta vasemmalle, yksi keskialalla, kaksi taka-alalla ja taas yksi etualalla. Keskialalla kulkeva hahmo tulee ensimmäisenä kuvaa, sen poistuessa kuvasta kaksi taka-alan hahmoa tulevat esiin, liikkuen taustan puiden takana. Viimeisenä kuvaan tulee etualan hahmo, jonka liikkeessa kameran ohi ruutu pimenee. Otos on tehty seitsemässä tasossa; yksi jokaista petoa varten, yksi etualan siluettille, yksi taka-alan metsälle ja yksi taustaksi.

Munkki kulkee puun ohi ottaen siitä tukea puolikuvassa. Otos on tehty neljässä tasossa. Päällimmäisellä sijaitsee etualan puu, jonka takaa ilmestyy munkin käsi. Käsi siirretään After Effectsin avulla päällimmäiseksi lepäämään puun runkoa vasten ja munkin hahmo liikutetaan puun takaa esiin taustaa vasten.

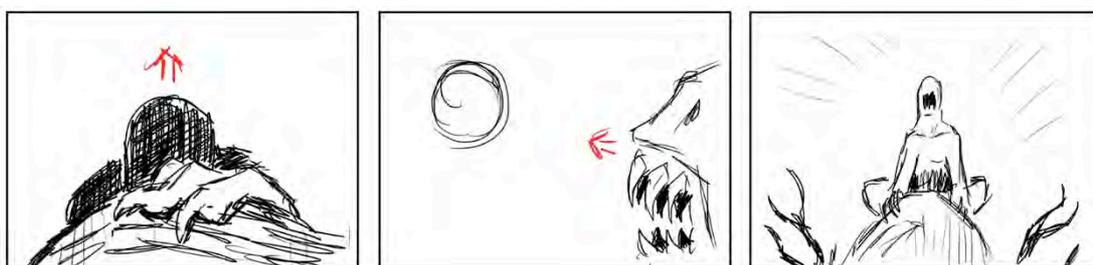
Erikoislähikuva juoksevan pedon kidasta. Petoja ei ole tähän mennessä näkynyt, kuin hämärinä hahmoina, ja tässä otoksessa näkyy ensimmäistä kertaa yksityiskohtaista kuvaa pedoista. Pedon juostessa taustaa vasten sen pää keinuu askelten tahdissa omalla tasollaan. Munkki on kuullut jotain takanaan ja on kääntynyt katsomaan taakseen pelokas ilme kasvoillaan. Tämä puolilähikuva on staattinen ja kuvan ainoa liike tulee vasemmalle hitaasti ajavasta kamerasta.

Näytetään laajaa kokokuva metsäaukealta. Munkki on istahtanut suuren puun juurelle lepäämään ja tarkastamaan, että hänen viemänsä krusifiksi on vielä laukussa. Otos on tehty kolmelle tasolle. Etualaa liikuttaessa oikealla nopeasti ja fokuksessa olevaa puuta hitaammin kuvaan saa aikaiseksi illuusion, kuin kamera kiertäisi puuta ympäri. Lähikuva munkin vasemman olan yli, jossa hahmo nostaa kädessään krusifiksin esiin tarkasteltavaksi. Otos on tehty kahdesta tasosta, jossa toisessa on nouseva käsi ja toisessa loput hahmosta ja muu tausta.

Samaan aikaan muualla näytetään puolilähikuvaa petojen johtajasta, joka nousee kiville istumaan. Otos on tehty kolmesta tasosta, joissa päällimmäisessä sijaitsee kivi ja pedon sillä lepävä käsi, toisella kiven takaa nouseva pedon siluetti ja tausta. Kappaleessa alkaa raskas esiosa kertosaakelle ja siirrytään sivulta kuvattuun erikoislähikuvaan pedon kidasta kuutamaa vasten. Otos on tehty neljällä tasolla. Taustaa vasten kuvan oikeasta laidasta ilmestyvän pedon leuat on tehty erillisille tasoille, jotta niitä

liikuttamalla pystyisi simuloimaan pedon raskaan hengityksen. Neljännelle tasolle ilmestyy pedon hengityksen tahtiin höyryä (Kuva 15).

Staattinen kokokuva pedosta ulvomassa kuuta. Loittoneva kamera-ajo kohteesta ja After Effectsissä lisättävää ruudun tärinää tuomaan otokseen lisää dramaattisuutta (Kuva 15). Kuvan jälkeen kappaleen piano-osuus loppuu ja siirtyy takaisin nopeatempoiseen kertosäkeeseen. Erikoislähikuva munkin kauhistuneista silmistä, jotka hän hetken päästä pakottaa kiinni. Otos on tehty perinteisellä animaatiotekniikalla neljällä ruudulla. Kuvitusta tehdessä tärkeää on kiinnittää huomiota kasvon lihaksiin ja miten ne toimivat kahden eri ilmeen välillä.



Kuva 15. Petojen johtaja nousee kivellet ja ulvoo kuuta

Näytetään kokokuva munkista istumassa puunjuurella. Taustalla aikaisemmin näkyneet puut ovat kaartuneet ja vääristyneet ja metsän yllä näkyvä taivas on muuttunut punaiseksi. Taivaalla hohtava kuu on muuttunut jättimäiseksi silmäksi, joka esiin kääntyessään kohdistuu munkkiin. Kohtauksen tarkoituksena on korostaa munkin pelon vaikutusta maisemaan. Otos on tehty viidestä tasosta, joista kääntyvä kuu koostuu neljästä, perinteisesti animoidusta osasta.

Siirrytään puolikuvaan munkista painamassa krusifiksin rintaansa vasten saadakseen pyhäinjäännöksestä rohkeutta vaarojen voittamiseen. Kuva on staattinen, mutta siitä on tehty kaksi leikkausta. Kameran ajaessa hitaasti eteenpäin fokuksenaan krusifiksi, se leikkaa kerran lähemmäs lähikuvaan krusifiksistä ja jatkaa hidasta ajoaan.

7.2.11 Interiööri. Kirkko, soittohuone

Siirrytään takaisin kirkolle, erikoislähikuvaan palavista kynttilöistä. Kuvassa on kaksi kynttilää eri tasoilla ja etummainen on ensin kameran fokuksessa, sekunnin jälkeen vaihtaan fokuksen taaempaan. Samaan aikaan kappaleessa alkaa jälleen soimaan pia-

no-osuus. Samalla kappaleessa lauletaan pahaenteisesti: ”Umpikujassa elämän tulet vain kuoleman kohtaamaan, tuskaisan”.

Jälleen puolikuva soittajasta vinossa kamerakulmassa kahden sekunnin ajan, kunnes kamera siirtyy kuvaamaan erikoislähikuvaa soittajan käsistä pianon koskettimilla. Rytmytyksen tavoitteena on, että jokaisen kappaleen piano-osion aikaan animaatiossa kuvattaisiin soittajaa, vahvistaen kappaleen ja animaation välistä yhteensopivuutta.

Otos soittajasta lähipuolikuvassa sotilasperspektiivissä. Kuvassa käytän uudelleen aikaisempaa kuvitusta soittohuoneesta, jossa hahmo katsoo olkansa yli ovelle päin. Tällä kertaa kuvitus on käännetty horisontaaliksi peilikuvaksi aikaisemmasta kuvituksesta ja taustalla aikaisemmin näkynyt ovi on poistettu. Otoksessa viivytään muutama sekunti, kunnes siirrytään aikaisemmin käytettyyn laajaan kokokuvaan soittohuoneesta. Kuvassa fokus on ensin selin istuvassa soittajassa ja muutaman sekunnin jälkeen vaihtuu etualan kynttilöihin, lopettaen kohtauksen.

7.2.12 Eksteriööri. Metsä

Laaja kokokuva sammakkoperspektiivistä. Kamera kuvaa kahta metsässä syövää peuraa, toinen etualalla ja toinen taka-alalla. Kuvassa viivytään noin kuusi sekuntia, etualan ruohikon liikkua hitaasti oikealle ja taka-alan puiden liikkua vasemmalle. Etummaisena peuran pää on tehty omalle tasolle, jotta sitä pystyisi liikuttamaan, simuloiden ruohon syömistä (Kuva 16). Musiikki siirtyy nopeampaan piano-osioon.



Kuva 16. Otoksia syöivistä peuroista ja metsässä juoksevasta munkin hahmosta

Kuvataan rauhallista metsämaisemaa, jossa etualalla sijaitsee puskia ja taka-alalla puita. Kuvan poikki, puskiensa takaa juokseva tumma hahmo rikkoo rauhan, ja siirrytään lähikuvaan päänsä nostaneesta peurasta ja taustalla näkyvästä toisen peuran siluettista. Etummainen peura höristelee korviaan, jotka on tehty omalle tasolle liikuttelun

mahdollistamiseksi (Kuva 16). Puolikuva sivultapäin juoksevista munkista. Taustalla näkyvä metsämaisema liikkuu vasemmalle munkin juostessa oikealle. Etualalla liikkuu taustan mukana oksien ja puiden siluetteja, ja otoksen kestettyä noin neljä sekuntia, etualan ylitse kulkee puun siluetti, leikaten kohtauksen seuraavaan.

Yleiskuva munkin hahmosta juoksemassa taustalla, etualalla on uponneena mutaan auton romu, implikoiden jälleen tapahtumien sijoittuvan tulevaisuuteen. Munkin siluetti juoksee taka-alalla näkyvällä mäellä, tullen sisään kuvan vasemmasta laidasta ja häviten mäen taakse kuvan oikeanpuolimmaisessa kultaisessa pisteessä. Noin viiden sekunnin jälkeen, samalla kun laulettu osuus kappaleessa alkaa jälleen, kuvan yli kulkee varjo ja siirrytään kuvaamaan erikoislähikuvaa juoksevan pedon leuoista.

Kuva leikkaa pimeäksi ja siirrytään kamera-ajoon ylöspäin, jossa näkyy puiden latvoja. Puun latvat väistyvät kuvasta ja siirrytään yleiskuvaan metsästä puiden latvojen yläpuolelta kuvattuna. Otos kestää noin seitsemän sekuntia ja siirrytään kuvaamaan animaation alussa esiintynyttä kuutamoa. Tällä kertaa kuu on muuttunut punaiseksi ja kuvan laidoilla liikkuu oksia, kuvaten juoksevan näkökulmaa taivaasta. Keskellä kuvan alalaitaa on liikkuvien oksien pakopiste, josta ne liikkuvat ruudun yläkulmien suuntaan, poistuen kuvasta. Siirrytään otokseen kuvattuna munkin näkökulmasta. Hahmon juostessa eteenpäin, hänen edessään näkyvät puskiensa ja oksien siluetit siirtyvät pois edestä ja pois kuvasta, vuorotellen oikealle ja vasemmalle. Jokaista siluettia seuraava on vaaleampi, kunnes kolmen puskan ohitettuaan hänet häikäisee puskiensa ohi paistava valo. Kasvavan valonlähteen saa simuloitua After Effectsissä.

7.2.13 Eksteriööri. Metsä, aukio

Kappaleessa alkaa rauhallinen osio, samalla kun siirrytään kuvaamaan pysähtynyttä munkkia. Kokokuva munkin tiputtamasta krusifiksista valkoista taustaa vasten. Krusifiksi pyörii myötäpäivään pudotessaan ja liikkuu hitaasti kuvan alalaitaa kohti. Siirrytään puolikuvaan kauhistuneesta munkista ja krusifiksin tiputtamisen syyhyn. Kuvataan metsäaukeaa munkin selän takaa, munkin olleessa puolilähikuvassa ja munkin hahmo alkaa siirtymään alaspäin kuvassa samalla, kun tausta nousee ylöspäin. Munkin takaa paljastuu kiven päällä istuvan pedon siluetti kuuta vasten. Erikoislähikuva munkin pelokkaista silmistä, samalla kameran ajaessa niitä kohti. Siirrytään takaisin edelliseen kuvaan. Kivellä istuvan pedon vierelle on ilmestynyt neljä lisää ja munkin takaa kuvattu hahmo laskeutuu pois kuvasta.

Siirrytään staattiseen kokokuvaan, jossa munkki on lyyhistynyt maahan polvilleen. Kuvataan jälleen verenpunaista kuutamo, tällä kertaa sivuilla näkyvien oksien siirtymässä pois kuvasta ja kameran ajaessa kuuta kohti.

Siirrytään takaisin kirkolle ja lähikuvaan soittajan hymyilevistä kasvoista. Kuvataan koskettimia ja kuinka soittaja painaa etusormellaan yhden niistä pohjaan, käynnistäen kappaleen aggressiivisen loppu-osuuden. Samalla pedot hyökkäävät munkin kimp- puun (Kuva 17).



Kuva 17. Pappi käskee soitollaan petoja hyökkäämään

7.2.14 Eksteriööri. Metsä, aukio

Puolilähikuva johtajapedosta, joka nousee kuvaan karjuen ja siirrytään uudelleen käytettyyn erikoislähikuvaan munkin pelokkaista silmistä. Tällä kertaa petojen lähestyvät varjot nousevat kuvaan peittäen munkin kasvot ja leikaten mustaan ruutuun. Takaa kuvattu puolilähikuva munkin kyyristyneestä muodosta etualalla, samalla kun petojen siluetit nousevat kuvaan taustalla. Uudelleen käytetty, edellisen kappaleen aloittanut otos putoavasta krusifiksista, symboloiden munkin hiipuvaa elinvoimaa vaihtuu lähikuvaan munkin käsivarteen puretuvista leuoista. Otoksessa aletaan lisäämään tehos- teväarin käyttöä petojen raadellessa munkkia.

Nopeita leikkauksia hyökkävistä pedoista; puolikuva yhden pedon leuoista puretu- massa munkin nilkkaan, ja samalla käteen tarrautuneen pedon pitäessä munkkia aloil- laan, toinen hyppää munkkia päin sivaltaen tätä kynsillään. Hypännyt peto liikutetaan oikealle pois kuvasta ja munkin hahmo laskeutuu kuvassa, antaen tilaa nousevalle ve- renroiskeelle. Siirrytään lähikuvaan munkin tuskaisesta ilmeestä.

Kuva lumisesta maasta lintuperspektiivistä. Otoksen oikeassa laidassa liikahdaa kaksi varjoa, jotka poistuvat kuvasta. Kuvan yli liikkuu kolmas varjo, jonka poistuttua ku- vasta maahan on ilmestynyt verenroiske. Kolmas otos putoavasta krusifiksista, joka

tällä kertaa putoaa kokonaan kuvan ulkopuolelle. Laaja kokokuva kuutamoa vasten piirtyivistä petojen hahmoista, joista keskimäinen heittää ilmaan tunnistamattomia riekaleita. Erikoislähikuva pedon hampaista, jonka jälkeen ruudulle lentää verenroiske ja kuvakollaasi lähtee liikkeelle.

Kuvakollaasi koostuu kuudestatoista tahdin välein vaihtuvasta kuvasta. Osassa kuvista näkyy jo aikaisemmissa animaatioissa näkyneitä lähikuvia pedoista ja lopuissa erinäisiä vapaasti käytettäviä historiallisia valokuvia ja maalauksia sodasta, kidutuksesta ja muista hirmuteosta. Viimeisenä kuvana kollaasissa näytetään alaluvussa 7.2.3 käytetty kuva hymyilevästä soittajasta.

Kuvakollaasin loputtua siirrytään kokokuvaan punaisesta kuutamosta. Kamera ajaa taaksepäin ja kuvaan tulee kuutamoa ulvova johtajapeto. Siirrytään lintuperspektiiviin suoraan petojen yläpuolelta. Muut pedot ovat kokoontuneet ringiin johtajan ympärille ja sen jaloissa makaa raadeltu munkki. Kamera ajaa pois päin ja kuva muuttuu pimeäksi. Kappaleen viimeisen soinnun soidessa kuva leikkaa soittajaan, joka on noussut samantyyppiseen ulvovaan asentoon, kuin johtajapeto ja hänen suustaan valuu verta (Kuva 18). Musiikki loppuu ja lopputekstit lähtevät käyntiin.



Kuva 18. Animaation loppukohtaus

8 PÄÄTÄNTÄ

Lopuksi olen melko tyytyväinen työhön, jonka olen tähän mennessä saanut tehtyä. Projekti ei ole vielä läheskään valmis, mutta olen asennoitunut siihen, että en todennäköisesti saa omaa osuuttani produktiivisesta työstä valmiiksi opinnäytetyön palautukseen mennessä. Kyseessä on kuitenkin yli seitsemän minuuttia kestävä musiikkivideo, joka koostuu yli sadasta erillisestä kuvituksesta, joten työtä riittää vielä pitkälle kesään asti.

Musiikkivideon animointi aloitetaan vasta loppukesästä, Stenbergin aloittaessa oman seminaarityönsä aiheesta. Yhteistyö on ollut antoisaa ja mielenkiintoista. Olen oppinut paljon animoinnista ja siihen liittyvien kuvitusten teosta, ja musiikkivideon valmistuttua tulevaisuudessa, tulee siitä hyvä lisä portfoliooni.

Opinnäytetyön aloitus oli suuren työn takana, sillä laajan produktiivisen työosion lisäksi en ole kovinkaan hyvä kirjoittamaan analyysyjä omasta työstäni. Mutta juuri laajan työn ja mielenkiintoisen aiheen ansiosta olen saanut ainakin kirjallisen osion valmiiksi. Animaation valmistuttua se julkaistaan Internetissä, ja toivomani mukaan siitä pidetään ja se saa kaikille projektiin kuuluneille näkyvyyttä. Projekti on ollut hyvin työntäyteinen, mutta mielekäs.

LÄHTEET

- Apple. 2009. Motion 4 User Manual: Using Square or Non-square Pixels When Creating Graphics. Saatavissa:
<https://documentation.apple.com/en/motion/usermanual/index.html#chapter=B%26section=5%26tasks=true>.
- BDM. 2012. The Ultimate Beginner's Guide to Photoshop. Eglanti: Black Dog Media Limited.
- Curtis, A. 2013. What is Photomanipulation. Saatavissa:
<http://www2.uncp.edu/home/acurtis/Courses/ResourcesForCourses/Photojournalism/PhotoManipulation.html>.
- Dødkvlt. 2011. Verenhimo. Saatavissa:
<http://dodkvlt.bandcamp.com/track/verenhimo>.
- Goethe, S. 1999. Interview with Abbath. 15.2.1999. Saatavissa:
<http://klub.posluh.hr/metal/immortal/interv9.htm>.
- Marti, J. 2011. Photo Into Painting - What is Digital Painting? Saatavissa:
<http://ezinearticles.com/?Photo-Into-Painting---What-is-Digital-Painting?&id=2782258>.
- Metal: A Headbangers Journey 2005. [metallimusiikkia käsittelevä dokumenttielokuva] S. Dunn. Yhdysvallat: Seville Pictures, Warner Home Video
- Nussbacher, M. 2004. A Survivor's Guide to the Mosh Pit. The Martlet.
- Kahn-Harris, K. 2007. Extreme metal: Music and culture on the edge. Oxford: Berg
- Korvenoja, P. 2004. TV-kameratyön perusteet. Suomi: Helsingin Ammattikorkeakoulu.
- Legaspi, C. 2012. Figure Drawing Techniques part 2: Light and Form Sketching. ImagineFX Presents: How to Draw and Paint Anatomy, s70.

Reality Check TV, 2002. Immortal on "Reality Check TV" [Internet video] Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=ORey8ZYyaQU>.

Roos, D. 2008. How Do They Remaster CDs and DVDs?. 13.10.2008. Saatavissa: <http://entertainment.howstuffworks.com/remaster-cds-dvds.htm> .

Seskowron. 2005. On the Role of Clothing Styles In The Development of Metal - Part I. Saatavissa: http://www.metalstorm.net/pub/article.php?article_id=66.

Stenberg, T. Haastattelu 4.3.2014. Kouvola: Kymenlaakson ammattikorkeakoulu.

Stoneham, B. 2010. How to Create Fantasy Art for Computer Games. Englanti: A&C Black Publishers.

Tepedelen, A. 2003. Dimmu Borgir's Death Cult. Rolling Stone 11/2003.

Terror.org. 2004. Saatavissa: <http://terror.org.pl/~teppah/gorgoroth/index.php>.

Until the Light Takes Us 2008 [black metallia käsittelevä dokumenttielokuva] Aites, A & Ewell, A. Yhdysvallat: Artists Public Domain, Field Pictures, The Group Entertainment.

Wells, P. 2009. Drawing for Animation. Sveitsi: AVA Publishing.

What is Digital Painting. 2008. Turning Point Arts. Saatavissa: <http://blog.turningpointarts.com/what-is-digital-painting/>.

YK-raportti: Norjassa paras elämänlaatu. 2002. MTV-STT. Saatavissa: <http://www.mtv.fi/uutiset/ulkomaat/artikkeli/yk-raportti--norjassa-paras-elamanlaatu/2130508>.

KUVALÄHTEET:

Kuva 1: Dead and Euronymous. 1990 [valokuva] Saatavissa: <http://static.ilyke.net/uploads/2014/02/26/sub/47597-ilyke.net-large-vWwVNUh.jpg>.

Kuva 2: Vintteriket. 2008. Gebirgshöhenstille [valokuva] Saatavissa:

<http://www.metal-observer.com/wordpress/wp-content/uploads/2014/02/175155.jpg>.

Taake. 2011. Noregs Vaapen [valokuva] Saatavissa: http://www.metalsucks.net/wp-content/uploads/2011/11/Noregs_Vaapen_Large.jpeg.

Kittelsen, T. 1894-1895. Kerjäläinen. Burzum/Hvis lyset tar oss [maalauk] Saatavissa: <http://tributetodimmuborgir.dk/onewebstatic/869a4c739d.jpg>.

Käsikirjoitus

INT. VAJA. YÖ

Ihmispedon hampaat irvistävät. Kuun hohka valaisee hampaat pimeydessä.

EXT. LUMINEN MAISEMA. YÖ

Kylmä, täysikuun valaisema yö. Horisontissa hieman asuttamatonta vuoristosiluettia. Maahan on satanut kevyt kerros lunta, mutta maa on suurilta osin paljas. Lumisella polulla on jalanjälkiä.

Keski-ikäinen munkki on kyykistynyt loivan rinteen taakse. Hän puhalttaa lyhdyn sammuksiin ja tarkkailee suojaansa takaa alas laaksoon. Ulkona on pistävä viima. Mies nostaa kaapunsa hupun ylös suojaamaan kasvojaan. Laakson pohjalla on ränsistynyt, vanha kirkko. Mies suuntaa kirkkoa kohden.

Miehellä on ruskea kaapu ja vanha olkalaukku. Viima puskee miestä kasvoihin hänen kävellessään rinnettä alas. Lumesta puskeva pitkä ruoho heiluu tuulen mukana.

INT. KIRKKO. YÖ

Mies on nyt kirkon sisäänkäynnillä. Hän avaa ulko-oven ja näkyy vastavaloon tummana hahmona sisältäpäin tarkasteltuna. Mies etenee kevyin askelein. Kirkossa on narisevat puulattiat ja useita pitkiä penkkirivistöä. Aivan perällä, lattiassa on valtava reikä. Kohdalla jossa oli ennen alttari, on nyt porraskäytävä alakertaan.

INT. KIRKON KATAKOMBIT. YÖ

Kellarin käytävä on ahdas ja hämärä. Ainoana valonlähteenä seinille ripustetut soihdut. Ruskeiden, kivisten seinien varrella on molemmin puolin useita ruskeita ovia, joista useimmat ovat suljettuja. Mies etenee käytävää pitkin ja pysähtyy toisinaan katsomaan oviin ripustettuja pieniä kylttejä, kunnes kohdalle tulee ovi joka on hieman rakosillaan. Sisältä kuuluu musiikkia.

Mies raottaa ovea. Sydän hakkaa. Hän kurkistaa sisälle. Hämärässä on muutaman kynttilän valaisema alue, jossa erottuu valtavat urut ja niitä soittava tummanpuhuva mieshahmo. Hahmo on selin munkkia kohden.

Mies hätkähtää näkemäänsä ja nostaa avokämmenen suunsa eteen. Hän kerää rohkeutensa ja jatkaa käytävää eteenpäin.

Huoneessa soittava mies irvistää ivallisen hymyn, mutta ei keskeytä soittoaan.

Nyt käytävällä etenevä mies pysähtyy, pyyhkäisee jälleen pölyt yhdestä kyltistä ja tarkistaa laukusta löytyneitä paperisia merkintöjään. Jokin täsmää, mies avaa oven.

INT. KIRKON KATAKOMBIT. HUONE 2011. YÖ

Huoneessa on ainoastaan yksi pieni arkku. Mies lähestyy arkkua ja avaa sen. Sisällä on muutama keltaantunut paperilappu ja simpukkamallinen kännykkä, jota mies ihmettelee tovin. Nyt miehen katse havaitsee jotain kiiltävää. Hän tarkistaa olkansa ylitse kuuluuko uhkaavan hahmon soitto edelleen. Hän nostaa varovasti arkusta kultaisen krusifiksin. Munkin ilme kirkastuu. Hän laittaa aarteensa laukkuunsa.

EXT. KIRKON EDUSTA. RINNE. YÖ

Munkki juoksee rinnettä ylös, kirkosta pois päin. Hän pysähtyy huipulla katsomaan taakseen. Kuva ajaa koko pakomatkan taaksepäin kirkon sisälle asti. Ovet sulkeutuvat.

INT. KIRKON KATAKOMBIT. SOITTOHUONE. YÖ

Salaperäinen soittaja laittaa urkujen kannen kiinni. Hän nousee hyvin rauhallisesti ylös ja siirtyy käytävälle. Hän etenee ulko-ovesta päinvastaiseen suuntaan, johon Mies pakeni. Soittajalla on kokomusta, pitkä kaapu joka verhoaa hänen kasvonsa suuta lukuunottamatta.

EXT. KIRKON TAKAPIHA. YÖ

Soittaja nousee katakombeista kirkon takapihalle. Piha-alue on matalasti aidoitettu ja sen reunamilla on ränsistynyt vaja sekä vanha puu. Soittaja kävelee vajaan.

INT. VAJA TAKAPIHA. YÖ

Vajassa haisee pahalle. Lattialla on luita ja pääkalloja. Kuunvalo loistaa rikkinäisestä ikkunasta sisään. Nurkassa on rautainen häkki. Soittaja avaa häkin lukon. Muutama tumma hahmo nostaa silmät killuen päätään pimeydessä.

EXT. RINNE. YÖ

Palataan Mieheen, hän katsoo yhä taakseen. Kirkon edustalle on nyt ilmestynyt viisi tummaa hahmoa jotka liikkuvat epäinhimillistä vauhtia häntä kohti. Mies panikoi. Hän etenee kohti lähimmän metsäalueen reunaa.

Takaa-ajavat pedot etenevät intensiivisesti, eivätkä tee kompromisseja maaston suhteen. Petojen johtaja nousee suuren kiven päälle haistelemaan ilmaa. Hän saa vainun ja karjaisee koväänisesti.

EXT. METSÄ. YÖ

Mies kuulee karjaisun. Pedot lähestyvät. Mies on piiloutunut sikiöasentoon suuren puun taakse. Taivaalla kuun pimeältä puolelta muljahtaa esiin pedon silmä joka lukitsee harhailevan katseensa Miestä kohti. Taivas punertaa hetken.

Mies puristaa krusifiksia rintaansa vasten, eikä uskalla avata silmiään. Lopulta hän kuitenkin löytää voimaa kivuta ylös. Mies jatkaa pakomatkaansa.

INT. KIRKKO. SOITTOHUONE. YÖ

Soittaja jatkaa soittoaan. Tahti kasvaa ja hän on kohentanut ryhtiään. Soinnut ovat painavia.

EXT. METSÄ YÖ.

Mies juoksee metsässä. Muutama peura kääntyy seuraamaan katsellaan hänen hätäistä kulkuaan. Maasta puskee hieman esiin ruostuneen auton runkoa ja muita ajan hampaan peittoamia kappaleita vanhoilta ajoilta.

Mies saapuu metsän reunalle. Myrskytuulet ovat luoneet hakkuualueen kaltaisen ympäristön. Mies havaitsee aukean alueen tuoman kuun valon joka erottuu selkeästi kontrastina hämärään metsään. Mies suunnistaa kohti valoa.

EXT. METSÄ. AUKIO. YÖ

Mies siristää silmiään. Hän on pysähtynyt niille jäljilleen seisomaan. Hän näkee Petojen johtajan siluetin, kaatuneiden puunrunkojen päällä. Krusifiksi tipahtaa hänen käsistään. Putoaminen tuntuu kestävän iäisyyden.

Miehen silmät ovat suurina ja elottomina. Hän on jähmettynyt pelosta. Neljä muuta hahmoa ilmaantuvat läheiseen horisonttiin. Mies tipahtaa polvilleen.

INT. KIRKKO. SOITTOHUONE. YÖ

Soittaja hymyilee. Hänen silmänsä eivät näy hupun varjojen alta. Hän painaa yhdellä sormella kosketinta raskaasti.

EXT. METSÄ. AUKIO. YÖ

Pedot hyökkäävät. Mies hyväksyy kohtalonsa ja pakottaa silmänsä kiinni. Johtaja iskee hampaansa mieheen miehen olkapäähän ja riuhtaisee tältä käden irti. Peto hätistää muut saaliinsa ympäriltä ja kiertää ympyrää. Lopulta yksi muista pedoista iskee hampaansa häneen ja muut liittyvät hänen mukanaan. Mies näkee silmissään kaiken pahan mitä maailmassa on koskaan tapahtunut. Tunnelma ja välähdykset kiihtyvät jatkuvasti.

INT. SOITTOHUONE. YÖ.

Soittaja nousee äkisti penkiltään. Hän nojaa päätään epäluonnollisessa asennossa taaksepäin. Soittajan leukaperät valuvat verta. Hän huohottaa raskaasti.

DØDKVLT - VERENHIMO

Pimeys laskeutunut maamme ylle jälleen kerran
hiipii piilostaan taas lauma petojen,
ensilumi koskematon joka peittää maan
pian verenpunaiseksi maalataan

Turhaan rukoilet armoa,
sillä sitä et tule saamaan,
umpikujassa elämän,
tulet vain kuoleman kohtaamaan
tuskaisan!

Epäpyhät merkit ilmassa,
toteaa lauman johtaja,
ja pian tehtävämme aika on,
on verenhimo suunnaton

Yön lapset hiipii alla kylmän kuun,
valmiina lampaan raateluun,
kun petolauma tuhoaa,
anelet turhaan Jumalaa!

Suupielet verta valuen
ja lisää lihaa himoiten,
Saatanan lapset jatkaa taivaltaan,
Lukitkaa ovet, ikkunat,
nyt ristin joukot kaatuvat,
kun susilauma kylvää kuolemaa!

Vain muisto hyvin hatara,
on uskonne tää kaatuva,
kun omamme vahvistuu ainiaan,
Pedonluku kaiverrettu syömeemme on syvälle,
ei maassa ole tilaa väärälle tiedon jyvälle!

Väärän uskon jyvä
koskaan kasva tässä
roudan raiskaamassa maassa,
sillä me kitkemme sen!

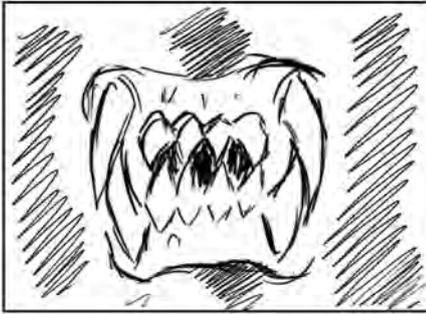
Väärän uskon jyvä
koskaan kasva tässä
roudan raiskaamassa maassa,
sillä me poltamme sen!

Väärän uskon jyvä
koskaan kasva tässä
roudan raiskaamassa maassa,
sillä me murskaamme sen!

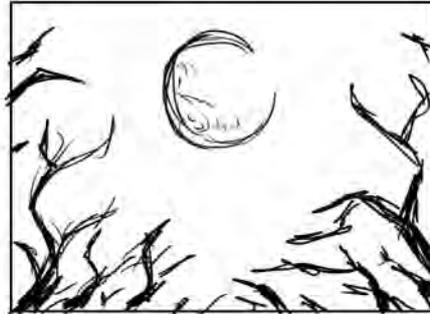
DØDKVLT - VERENHIMO

Storyboard

Joonas Lantta



Video alkaa: Kuvaan ilmestyvät hampaat. Viliseviä varjoja > kuva liikkuu ylöspäin



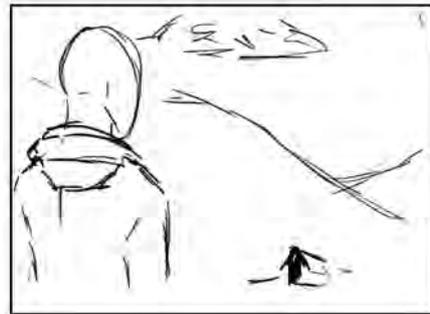
Kuva liikkuu varjoista puiden rankojen täyttämään kuvaan ja kuutamoon - 0:06



Kuvataan jalanjälkiä lumessa. Kamera-ajo ylöspäin seuraten jälkiä - 0:11



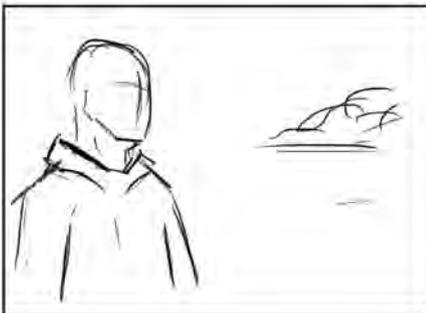
Maisemakuva: kamera-ajo vasemmalle - 0:15



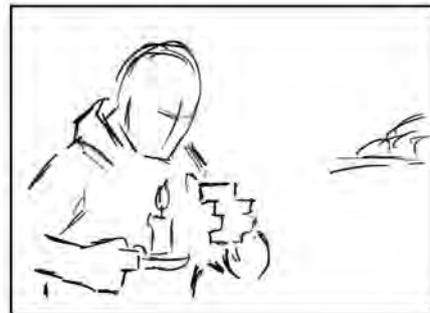
Munkki tulee kuvaan, katsoo kirkkoon päin > kamera-ajo



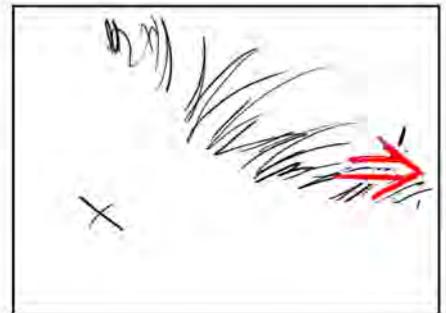
Sammakkoperspektiivi kirkosta - 0:24



Kuvataan munkin kasvoja - 0:28



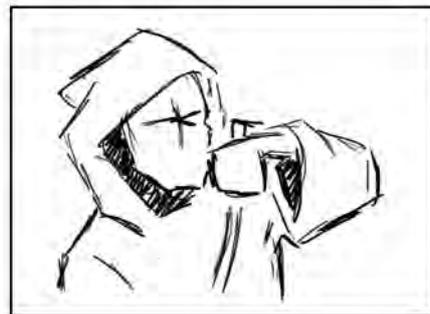
Munkki puhaltaa kynttilän sammuksiin. Kuva muuttuu mustaksi



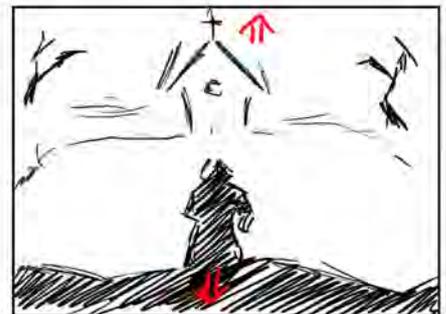
Kamera-ajo esiin ruohikosta - 0:37



Kuvataan, kun munkki laskeutuu rinnettä



Munkki suojaa itseään ja heiluu tuulessa - 0:40



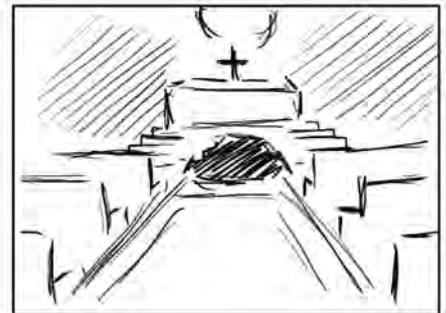
Munkki kävelee kirkkoa päin. Etuala liikkuu alas ja taka-ala ylemmäs - 0:45



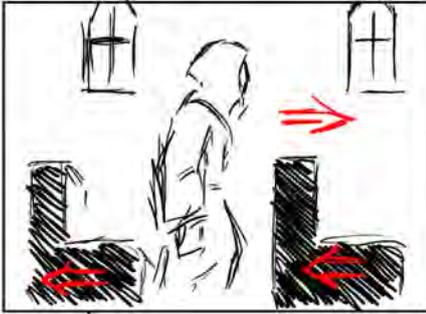
Munkin siluetti ilmestyy oviaukkoon ja ottaa tukea ovenkarmista - 0:50



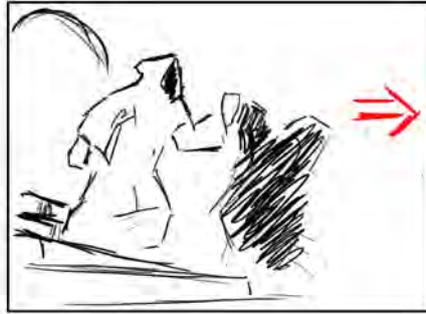
Kuvataan munkin kasvoja, animoidut silmät - 0:54



Munkin katse harhailee ympäri kirkkoa, kunnes zoomaa alttarin luona olevaan käytävään - 0:58



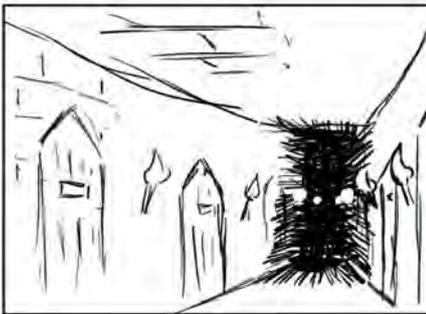
Munkki kävelee käytävää pitkin, penkit etualalla - 1:02



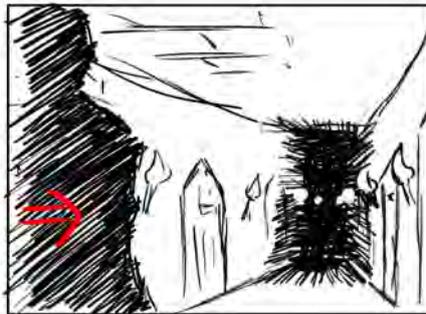
Munkki seisoo rappusten yläpäässä, kamera-ajo oikealle - 1:10



Munkki raottaa varovasti ovea ja kurkistaa sisään - 1:20



Kuvataan käytävää, johon munkin hahmo ilmestyy - 1:24



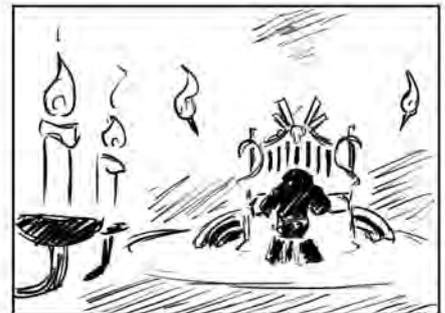
Munkki liikkuu seinän viertä ensimmäisen oven luo - 1:26



Munkin käsi hivuttautuu ovenkahvaa kohti - 1:28



Munkki raottaa ovea ja kurkistaa sisään - 1:30



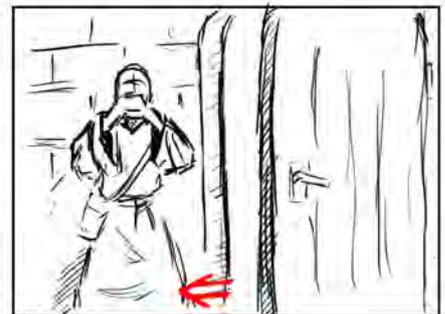
Kuva skarpina ensin kynttilöihin, sitten soittajaan - 1:32



Puolikuva soittajasta - 1:34



Kuvataan munkin pelokasta ilmettä, joka häviää ovenraosta - 1:36



Munkki seisoo käytävällä, hidas kamera-ajo vasemmalle - 1:37



Munkki sulkee silmänsä ja kerää rohkeutta - 1:40

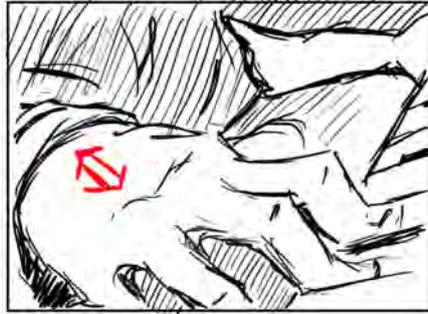


Taustalla munkin siluetti hiipii oven ohi, kamera skarpaa soittajaan, joka hymyilee pahaenteisesti - 1:42





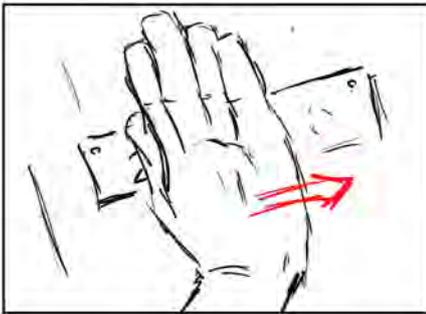
Kuvataan soittoa 1:47



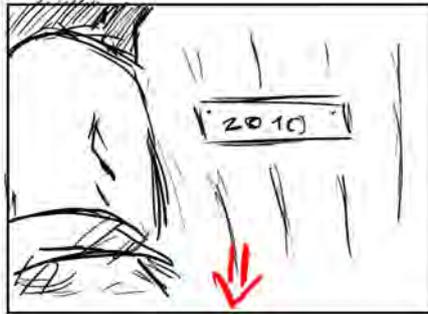
1:49



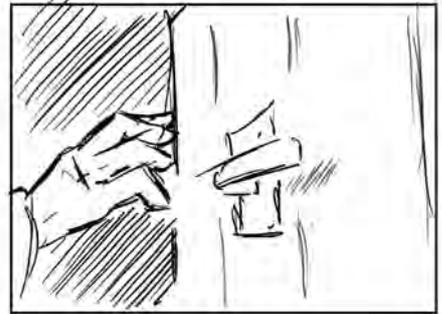
Kuva skarpina ensin soittajaan, sitten taas kynttilöihin - 1:51



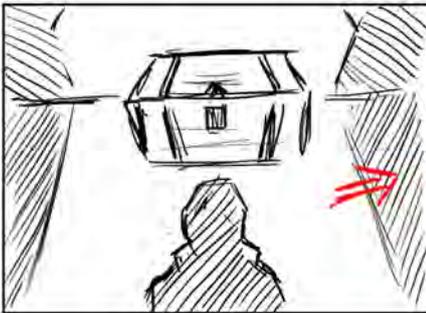
Käsi pyyhkäisee kyltin yli, josta paljastuu vuosiluku - 1:54



Kamera-ajo pois päin, munkki tulee kuvaan - 1:56



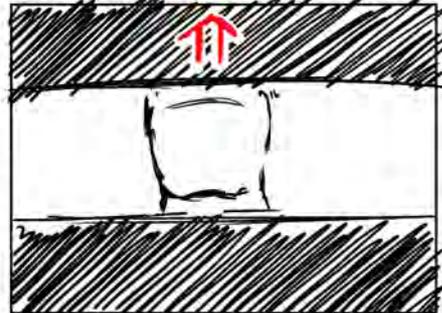
Munkin käsi lähestyy ovenkahvaa - 2:00



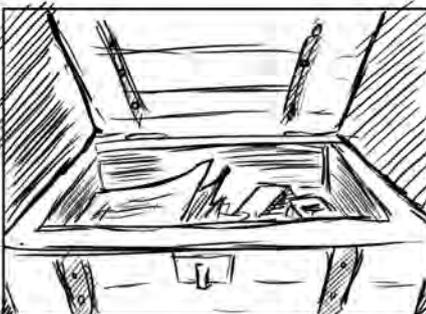
Ovi avautuu ja varjon väistyttyä näkyviin tulee arkku - 2:04



Munkki polvistuu laatikon luo - 2:06



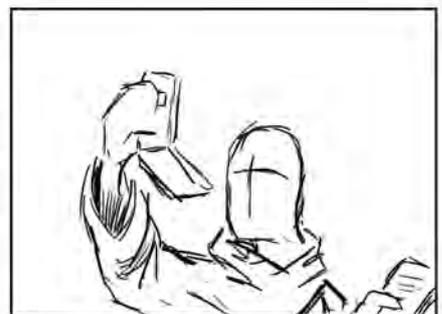
Munkki avaa laatikon, kuvakulma laatikon sisältä - 2:08



Kuvataan laatikon sisältöä - 2:10



Munkki tutkailee laatikostaan löytämiä tavaroita - 2:11



Munkki tutkailee vanhaa puhelinta - 2:15



Munkki huomaa jotain mielenkiintoista laatikosta - 2:17



Munkki ojentaa kätensä arkkuun - 2:18



Munkki löytää etsimänsä - 2:20



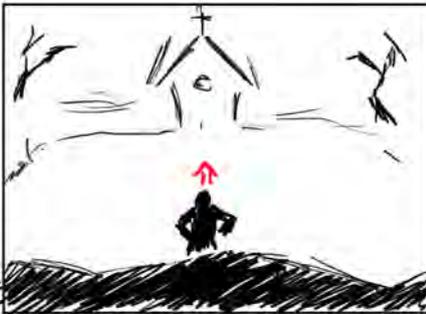
Munkki laittaa pyhäinjäännöksen laukuunsa - 2:22 (kertosaie)



Munkin hahmo poistuu käytävälle - 2:24



Munkki poistuu kirkosta - 2:26



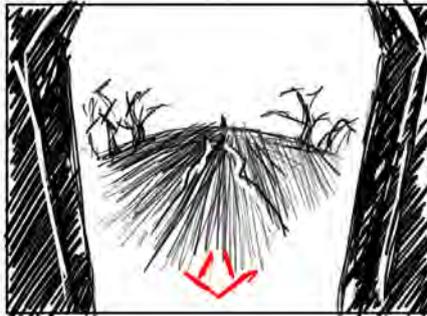
Munkin hahmo ilmestyy mäen takaa - 2:28



Munkki vilkaisee taakseen - 2:30



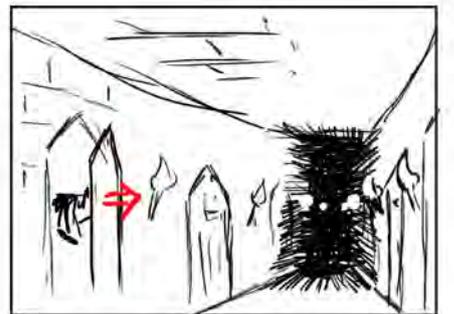
Kamera-ajo pois päin, takaisin kirkon sisälle ja fade to black - 2:31



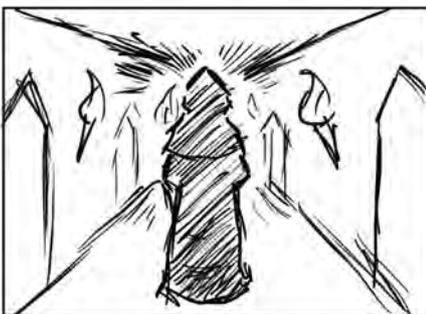
Soittajan sormet pysähtyvät koskettimille - 2:40



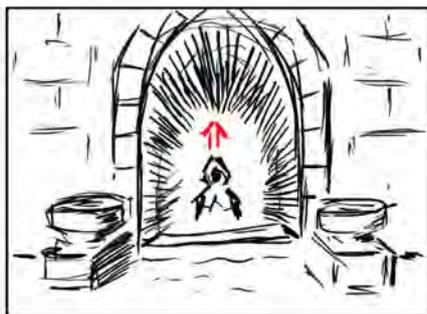
Soittaja katsoo hitaasti olkansa yli - 2:41



Soittaja avaa oven ja lähtee etenemään käytävää pitkin, kunnes häviää pimeyteen - 2:43



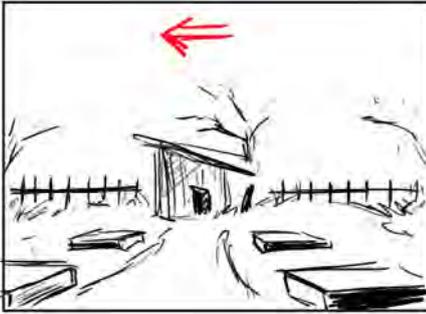
2:44



Soittaja kiipeää raput ylös tunnelista ja saapuu kirkon takapihalle - 2:47



Puolilähikuva soittajasta - 2:50



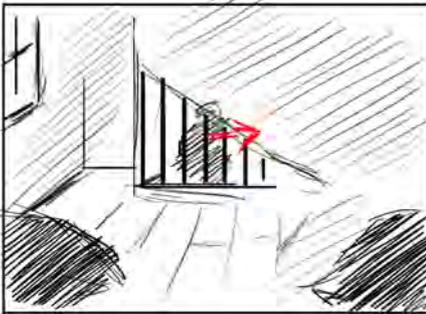
Kamera-ajo vasemmalle, sitten vajaa kohti - 2:51



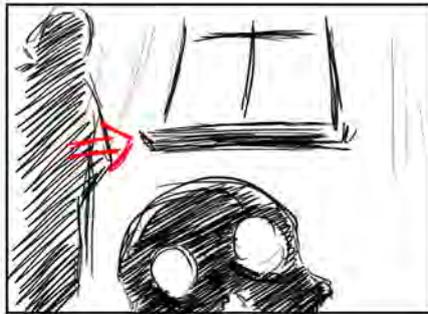
Soittaja kävelee vajaan - 2:53



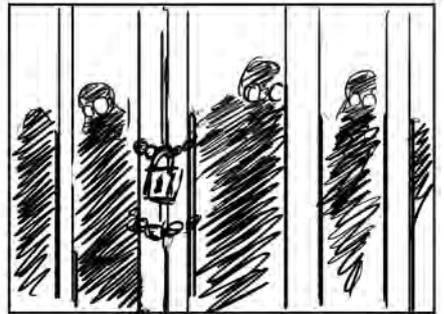
Soittajan siluetti ilmestyy vajan ovelle ja siirrytään kuvaamaan vajan sisälle - 2:56



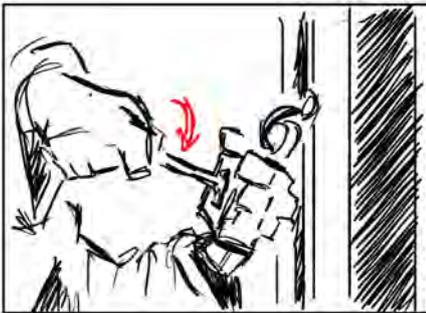
Valo liikkuu huoneessa ja sen osuessa häkkiin siellä liikkuu hahmo - 2:58



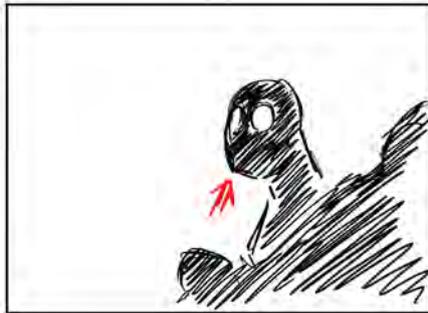
Soittajan siluetti kulkee ikkunan edestä - 3:02



Kuvataan häkissä istuvia hahmoja - 3:06



Käsi kääntää avainta lukossa (frame-by-frame) - 3:10



Yksi häkin pedoista nostaa päätään - 3:13



Munkki juoksee mäkeä ylös - 3:15



Munkki kääntyy katsomaan taakseen - 3:17



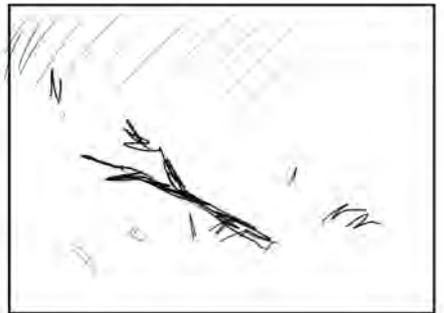
Kirkosta lähtee liikkeelle tummia hahmoja, etuala laskee ja taka-ala nousee - 3:18



Kuva munkin kauhistuneista kasvoista, jatkaa juoksuaan - 3:22



3:24



Kuvataan maahan pudonnutta oksaa, jonka päälle astutaan - 3:27

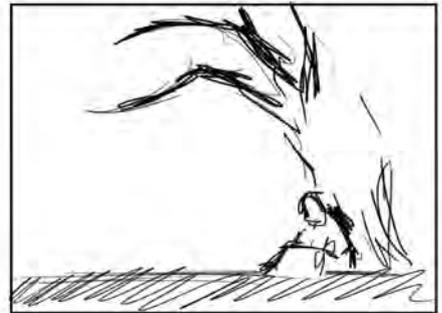


Kuvataan metsämaisemaa, nopealiik-
keisiä hahmoja kulkee kameran ohi - 3:31



Viimeisen hahmon kulkiessa ohi kuva
muuttuu pimeäksi - 3:39

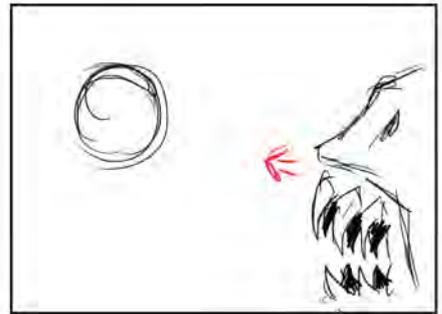
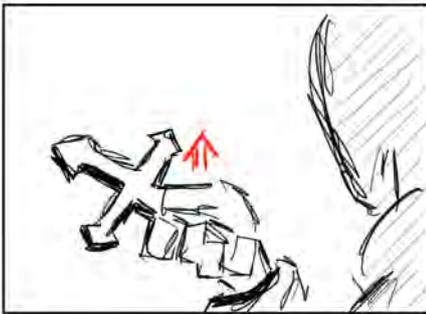
Munkki lepää ja nojaa puuhun - 3:40



Kuvataan juoksevan pedon kitaa - 3:42

Munkki kurkistaa taakseen ja istuu puun
juurelle lepäämään - 3:43

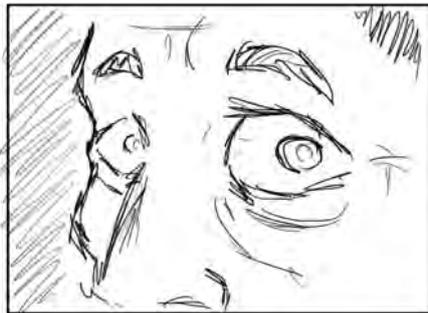
Kokokuva munkista - 3:45



Munkki tutkii viemäänsä pyhäinjään-
nöstä - 3:47

Petojen johtaja nousee kivelle ja ulvoo
kuuta - 3:48

3:50



3:52

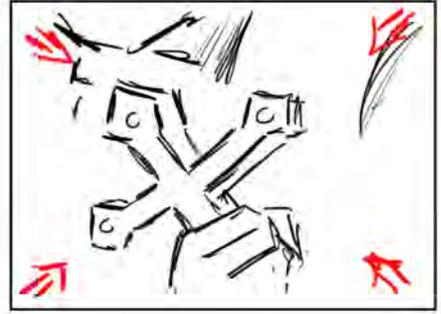
Kuvataan munkin kauhistunutta ilmettä.
Munkki sulkee silmänsä (frame-by-frame)
- 3:54



Munkin pelko alkaa vääristämään taustakuvaa, kuu muuttuu jättimäiseksi silmäksi - 3:57



Munkki puristaa pyhäinjännöstä lähemmäs itseään, keräten rohkeutta - 4:01



Kamera-ajo krusifiksia päin - 4:03



Kuvataan soittohuoneen kynttilöitä - 4:05



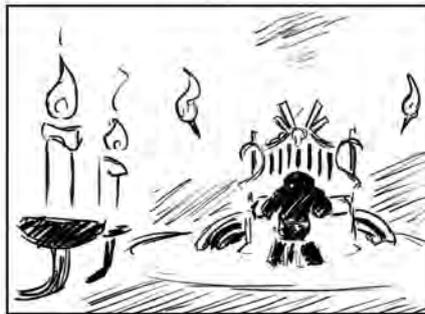
Kuvataan taas soittajaa - 4:07



4:10



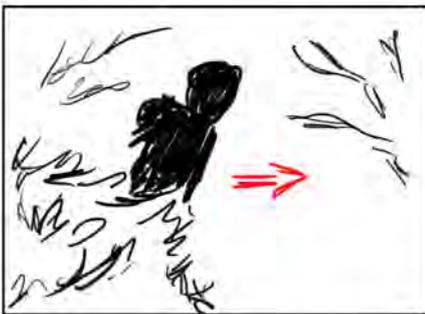
4:13



Siirrytään takaisin metsään, ruutu pimee - 4:17



Kuvataan peuroja syömässä - 4:22



Varjo juoksee metsässä - 4:28



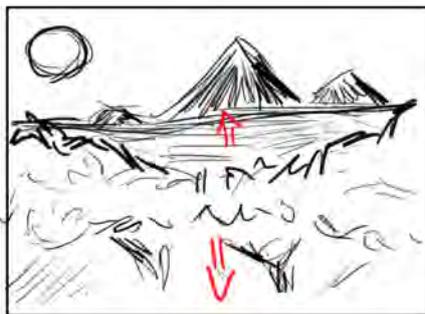
Peurat nostavat päänsä ja hörstelevät korviaan - 4:33



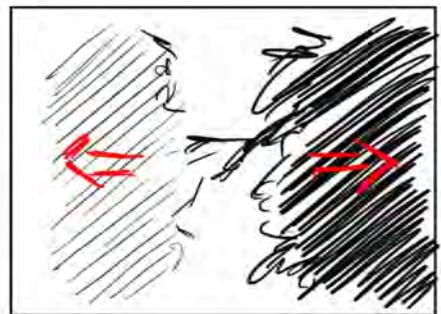
Munkki juoksee. Taka- ja etualan maisema vaihtuu. Munkin ohittaessa puun etualalla kuva vaihtuu - 4:37



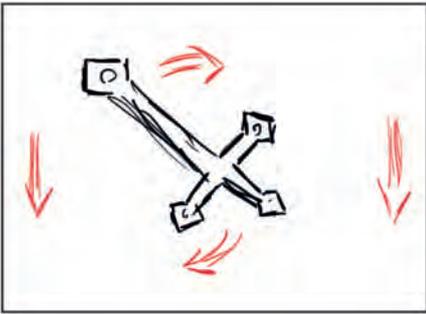
Munkki juoksee taustalla ja häviää mäen taakse. Kuvan ohi juoksee pedon hahmo > kuvataan juoksevan pedon kitaa - 4:42



Maisemakuva metsästä. Kamera-ajo kuuta kohti - 4:50



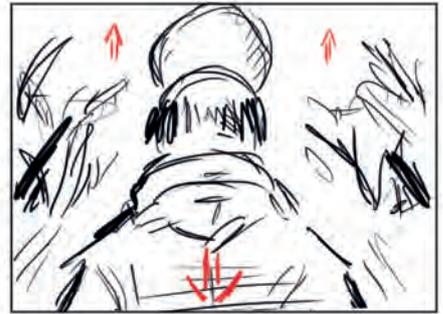
Kuvataan munkin silmin. Puskien siluetit liikkuvat oikealle ja vasemmalle, pois tieltä ja viimeisen jälkeen ruutu muuttuu valkoiseksi - 5:03



Munkki pudottaa krusifiksit, pyörii ilmassa - 5:17



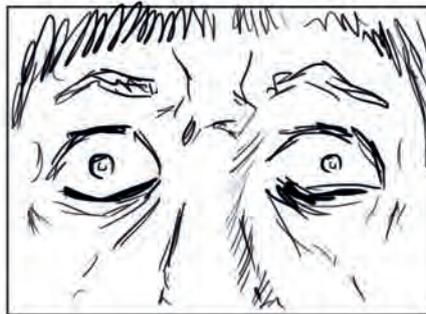
Puolikuva kauhistuneesta munkista - 5:21



Kuvataan metsäaukeaa munkin selän takaa - 5:23



Kamera-ajo ylöspäin > Petojen johtaja istuu kivellä munkin edessä



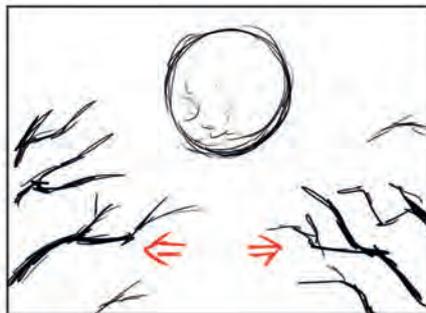
Erikoislähikuva munkin silmistä - 5:28



Neljä petoa on ilmestynyt johtajan vierelle - 5:31



Munkki on lyyhistynyt maahan - 5:37



Siirtymä; kuvataan kuuta, oksat siirtyvät pois tieltä - 5:40



Soittaja hymyilee ja painaa pianon kosketinta, käskien petoja hyökkäämään - 5:44



5:49



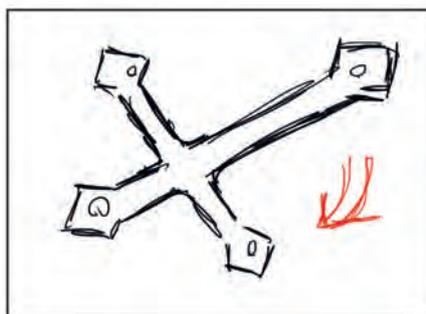
Petojen johtaja karjuu - 5:51



Petojen varjot lähestyvät munkkia - 5:53



Munkki nostaa kädet eteensä suojatakseen itseään. Pedot hyppäävät kohti - 5:55



Krusifiksi tippuu jälleen - 6:00



Yksi pedoista pureutuu munkin käsivarteen, tehosteväri käyttöön - 6:08



Toinen pedoista tarttuu munkin jalkaan - 6:11



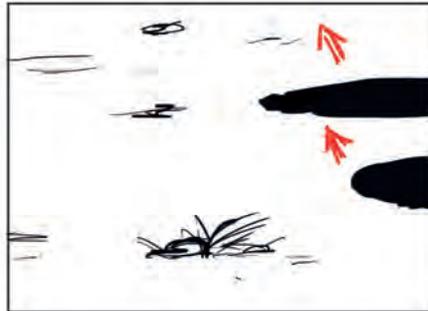
Petojen johtaja hyppää munkkia päin ja sivaltaa häntä - 6:13



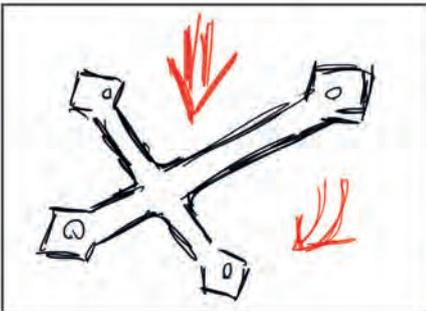
Kamera-ajo ylöspäin > verenroiskeita



Kuvataan munkin tuskaisaa ilmettä - 6:17



Kuvataan maata. Pari varjoa näkyy maata vasten. Varjo kulkee kameran edestä > maahan ilmestynyt verenroiske - 6:19



Krusifiksi pyörii ja putoaa pois kuvasta - 6:25



Syövien petojen siluettit. Yksi heittää tunnistamattomia riekaleita ilmaan - 6:30



Näytetään pedon kita, joka pureutuu munkkiin. Verenroiske > kuvakollaasi lähtee käyntiin - 6:36



Kuvakollaasi - 6:43-6:52



Petojen johtaja ulvoo kuuta. Kamera-ajo pois päin - 6:52



Johtaja seisoo raadellun munkin yllä ja muut pedot ovat kokoontuneet sen ympärille. Kamera-ajo pois päin - 6:57



Siirrytään takaisin soittajaan, joka on noussut samanlaiseen asentoon, kuin petojen johtaja. Kuva pimenee > lopputekstit - 6:71