

TUNNARIANIMAATIO TRIPLE CHANCE-
WEBSARJAKUVALLE

Kallio Pii

Opinnäytetyö

Kuvataiteen koulutus
Kuvataiteilija (AMK)

2023

Kuvataiteen koulutus
Kuvataiteilija (AMK)

Tekijä	Pii Kallio	Vuosi	2023
Ohjaaja(t)	Eija Rajalin		
Toimeksiantaja	Lapin ammattikorkeakoulu		
Työn nimi	Tunnarianimaatio sarjakuvalle		
Sivumäärä	30		

Opinnäytetyönäni tein animaation websarjakuvalleni Triple Chance. Animaation tyyppiä valitsin tunnusmusiikki- eli tunnarianimaation. Halusin saada tietää, millaista tällaisen animaation teko on ja miten näin lyhyessä ajassa pystyn kertomaan sarjakuvan päähahmoista.

Toimeksiantajanani toimii opinnäytetyössä Lapin ammattikorkeakoulu. Tutkimusosassa tarkastelin tunnareiden historiaa, muita samanlaisia animaatioita, jotka ovat inspiroineet itseäni ja miten tunnetta ja luonnetta näkyy Disneyn elokuvissa, animessa ja omassa sarjakuvassani. Tutkimusaineisto itselläni koostui suurimmalta osin verkkoartikkeleista, mutta myös teoksesta ja sen tekemisestä itsensä.

Onnistuin tekemään puolitoista minuuttia pitkän animaation, jossa esittelen sarjan tunnelmaa ja hahmojen persoonaa. Animointiin käytin Clip Studio Paint Ex ja Adobe After Effects ohjelmia ja muuhun editoimiseen Adobe Premiere Rushia.

Avainsanat animaatio, piirrosanimaatio, digitaalinen animaatio, sarjakuva, tunnari, tunnusmusiikki

Degree Programme in Fine Arts
Bachelor of Culture and Arts

Author	Pii Kallio	Year	2023
Supervisor(s)	Eija Rajalin		
Commissioned by	Lapland University of Applied Sciences		
Title	Theme Animation for a Comic		
Number of pages	30		

As my thesis work, I made an animation for my webcomic Triple Chance. For the animation type I chose theme animation or theme music. I wanted to know what it is like to create this type of animation and how am I able to tell about the characters in such a short time span.

The commissioner for the thesis is Lapland UAS. In the research section I studied the history of theme animations, other similar animations that have inspired me and how emotion and character can be seen in Disney movies, in anime and in my comics. The study material mostly consisted of online articles and the making of- of my animation.

I managed to create one-and-a-half-minute long animation in which I was able to show the atmosphere of the series and the personality of the characters. I used Clip Studio Paint Ex and Adobe After Effects for animating and Adobe Premiere Rush for other editing.

Keywords animation, hand drawn animation, digital animation, comic, opening, opening theme

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 MITÄ TUNNAREILLA KERROTAAN	7
3 TUNTEET JA LUONNE ANIMAATIOSSA	11
4 ANIMOINNIN PROSESSI.....	19
4.1 Käsikirjoitus.....	19
4.2 Animointi Clip Studiossa	20
4.3 Animointi Adobe After Effectsissä	21
4.4 Editointi ja äänien lisäys.....	22
4.4 Lopputulos	23
5 POHDINTA	28
LÄHTEET.....	29

1 JOHDANTO

Usein helposti sivuutettava asia animoiduissa sarjoissa on niiden tunnusmusiikkianimaatiot eli tunnarit. Niiden tarkoituksena usein nähdään vain krediittien antamisena teoksen tekijöille. Kuitenkin tunnari voi samalla kertoa paljon kyseisestä sarjasta ja sen hahmoista, ennen kuin varsinainen sarja saa alkunsa (Rippon, S. 2022).

Opinnäytetyöni tarkoitus on tehdä oma tunnari animaatiotarjan sijaan nettisarjakuvalleni "Triple Chance". Sarjakuva perustuu Dungeons and Dragons -roolipeli kampanjaan, jota olemme pelanneet yhdessä kaverieni kanssa yli kolme vuotta. Dungeons and Dragons on pähkinänkuoressa roolipeli, jossa on pelaajat ja pelin vetäjä eli Dungeon Master. Dungeon Master tai lyhennettynä DM luo tarinan fantasiamaailmaan, jossa pelaajat ja joskus myös DM itse pääsevät pelaamaan omina luomina hahmoinaan, ja kaikkien kohtalot yleensä päättävät pääasiassa erilaiset nopat (Hosch 2023.) Mitä suurempi luku tietyissä tilanteissa, sitä suurempi todennäköisyys onnistua jossakin ja taistelussa esimerkiksi lohikäärmettä vastaan isompi todennäköisyys tehdä vahinkoa.

Kampanjamme on siitä uniikki, että olemme aina vuorotellen pelin DM. Kun toisen tarina-arkki on kerrottu, siirtyy seuraava DM:n rooliin. Olemme saaneet tehtyä yhdessä hyvin yhtenäisen ja mielenkiintoisen maailman, vaikka tarina onkin kerrottu kolmen eri henkilön osalta. Halusin alkaa tekemään sarjakuvaa tästä maailmasta, koska se on meille hyvin tärkeä. Olen työstänyt kyseistä sarjakuvaa nyt muutaman vuoden ajan, mutta toistaiseksi olen saanut sille kovin vähän lukijoita. Aion käyttää tunnaria sarjakuvan mainostamiseen ja lisäksi animaatioharjoitteena itselleni. Pääkysymykseni ovat, millaista tämän tyyppisen animaation teko on ja miten onnistun lyhyessä animaatiossa kertomaan sarjakuvan päähenkilöistä.

Opinnäytetyöni on siis toiminnallinen opinnäytetyö. Tällainen opinnäytetyö koostuu raportista ja itse varsinaisesta produktista (Vilkkä 2003), eli omalla kohdallani animaatiosta ja sen työstön raportoinnista. Aineistoa tulee kerättyä enimmäkseen internetistä ja sitä kertyy myös itse työstettävästä teoksesta. Käytän malliesimerkkini muita tunnareita sarjoista ja elokuvista. Käytän myös apunani LUC-

kirjaston tarjoamia materiaaleja. Analyysimenetelmäni on formalistinen analyysi. Tällainen analyysitapa keskittyy tutkiskelemaan teosta, sen värejä ja/tai tekniikkaa (Melasniemi 2017). Tässä tapauksessa tarkastelen teoksen toteuttamista ja tekniikkaa ja sen yleistä kerronnallisuutta.

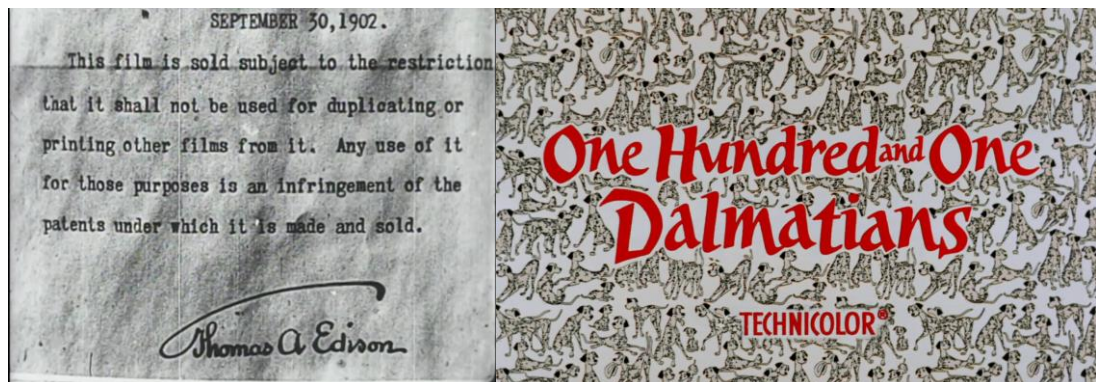
Animointitapani on frame-by-frame tekniikka eli tällaisessa animaatioissa piirrän monta erillistä kuvaa, joita yhdistämällä syntyy animaatio. Tämä on vanha ja työläs animointitapa, jonka alkuperä on lähtöisin Walt Disney Studion animaatioista, ja esimerkiksi ensimmäinen kokopitkä animoitu elokuva "Lumikki ja seitsemän kääpiötä" animoitiin tällä tavalla (Ip 2022). Kuitenkin siihen aikaan kaikki framet eli kuvat piirrettiin käsin läpikuultaville muoveille tai muita tekniikoita käyttäen, mutta nykyisin framien piirtäminen onnistuu digitaalisesti piirto-ohjelmia ja piirtopöytää käyttäen. Itse aion käyttää animoimiseen Clip Studio Paint Ex piirto-ohjelmaa, Adobe After Effectsiä ja Adobe Premiere Rushia editoimiseen. Piirtopöytäni jota käytän on Huion H950P.

Kun animaatio on lopulta valmis, julkaisen sen netissä julkisesti. Todennäköisesti julkaisen sen YouTube kanavalleni nimeltä "nonparelliperuna", johon olen jo aikaisemmin julkaissut joitain taiteellisia teoksiani. Lisäksi aion jakaa muualla sosiaalisessa mediassa animaatiotani kasvattaakseni näkyvyyttä. TikTok ja Instagram ovat yksiä sellaisia somekanavia.

2 MITÄ TUNNAREILLA KERROTAAN

Tunnareilla on tärkeä osa, mitä tulee elokuvien ja sarjojen avaamiseen katsojalle. Sillä esitellään katsojalle, mitä kyseinen sarja tulee tarjoamaan ja millainen sarjan yleinen tunnelma on. Opinnäytetyössä tunnareista puhuttaessa, sivuutetaan täysin elokuvien tai sarjojen lopputekstit ja puhutaan vain tunnareista, koska lopputekstit ja niiden animaatiot ovat täysin omanlaisen kategoriansa.

Tunnarit saivat alkunsa 1900 ja 1910 vuosien tienoilla, niiden koostuessa varhaisten elokuvien nimistä ja yleisistä tekijänoikeus- ja antipiratismi huomautuksista (Rippon 2022). Vuosikymmenien kuluessa tunnarit kehittyivät niin, että niissä näytettiin enemmän myös tekijätiimin krediittejä ja niiden kanssa alettiin olla enemmän luovia. Pelkästä muutaman sekunnin tekstipläjäyksestä päästiin käyttämään enemmän erilaisia värejä, muotoja ja animaatiotakin. Suurta eroa näkyy vertailemalla esimerkiksi ”Trapeze Disrobing Act” elokuvan ja ”101 dalmatialaista” elokuvan tunnareita (kuvio 1).



Kuvio 1. Vertauksena antipiratismi huomio elokuvasta "Trapeze Disrobing Act" (Thomas Edison 1901) ja kohta "101 dalmatialaista" (Disney 1961) elokuvan tunnareista

Tunnareita on siis monen tyyppisiä. Tunnareita voi olla pelkät lyhyet still- kuvat eli pysähdyskuvat, jossa näkyy sarjan tai elokuvan nimi tai sitten pidempiä, usean minuutin pituisia krediittejä, jossa voi olla hurmaavaa animaatiota tai kuvattua materiaalia taustalla. Näitä animaatioita kuitenkin yhdistää se, että kaikissa on elokuvan tai sarjan logo ja pitkät tai lyhyet krediitit tekijätiimille (Lim 2023). Tällä

kertaa keskitymme enemmän pidempiin, noin minuutin pituisiin tunnarianimaatioihin. Tällainen animaatio, joka inspiroi itseäni luomaan tunnarin omalle sarjakuvalle, oli Critical Role nimisen roolipelikampanjan animaatio tunnari "Your Turn to Roll" (kuvio 2).



Kuvio 2. Kohta Critical Role (2019) -tunnarin "Your turn to Roll" -animaatiosta

Tämä kyseinen animaatio onnistuu kertomaan paljon kyseisen roolipelikampanjan tarinasta, sen hahmoista ja tunnelmasta antamatta kuitenkaan liikaa mahdollisia juonipaljastuksia. Animaatio näyttää pätkiä jokaisesta eri päähenkilöstä ja heidän taustatarinoistaan herättäen katsojassa kiinnostuksen tietää lisää kyseisten hahmojen seikkailuista sen fantasiamaailmassa. Tämän kaltaisen kiinnostuksen haluan yrittää kokeilla luoda omassa tunnarianimaatiossani.

Olisi kuitenkin hyvä kertoa myös sellaisista itseäni inspiroivista animaatioista, joita on työstänyt animaatiotiimin sijaan vain yksi henkilö. Yksi sellainen on ainakin Kingi Kizun "Chosen of the Gate" -tunnarianimaatio (kuvio 3). Tämä tunnari on tehty Kingi Kizun webanimaatiosarjalle, joita hän julkaisee YouTubessa.



Kuvio 3. Kohta Kingi Kizun (2022), "Chosen of the Gate" tunnarista

Tässä tunnarissa on nostalgista Disney- piirrostyyliä muistuttavaa animaatiota ja paljon toiminnallista juoksuanimointia. Siinä näkyy kaikki sarjan tärkeimmät hahmot ja sarjan päävihollinen, joka on koiria vastaan taisteleva hirviö Tuhontuoja. Kingi Kizu (2022) kertoi animaation tekoon menneen vähän päälle kuukausi. Itse aion käyttää paljon enemmän aikaa oman animaationi tekoon, joten olen vaikuttanut siitä millaista jälkeä hän oli saanut aikaiseksi näin lyhyessä ajassa.

Pipilia (2019) -nimisen taiteilijan animaatio "Fox Fires" taas mainostaa websarjakuvaa, joka on luettavissa WEBTOON-nimisellä sivustolla (kuvio 4). Animaatio menee enemmän traileri kategoriaan kuin tunnariin, mutta tämä liittyy silti hyvin omaan animaatiooni, koska mainostan myös samalla omaa websarjakuvaani.



Kuvio 4. Kohta Pipilian (2019) "Fox Fires" -trailerianimaatiosta

Trailerit kertovat sarjan pääjuonen ensin tekstimäisesti ja sitten näyttämällä animaatioita eri kohdista sarjakuvasta. Päähenkilö sarjakuvassa on siis nuori pesukarhu, joka seuraa kettutulia, joiden kerrotaan olevan portti elämän ja kuoleman välillä. Tällaiset trailerit ja tunnarit ovat hyviä innostamaan uusia mahdollisia lukijoita lukemaan sarjakuvaa tai ylipäätään löytämään sen kaikkien muiden websarjakuvien keskeltä.

Kaikkia näitä aiemmin mainittuja animaatioita yhdistää se, että niissä näytetään kaikki keskeisimmät hahmot, kerrotaan sarjan nimi tai logo ja näytetään ylipäätään, millainen tunnelma kaikissa näissä sarjoissa on. Näiden kaikkien asioiden pitäisi innostaa katsojaa vilkaisemaan kyseinen sarja tai sarjakuva.

3 TUNTEET JA LUONNE ANIMAATIOSSA

Tärkeä asia animaatioiden teossa on näyttää selkeästi se, mitä hahmot tuntevat missäkin kohtaa ja miten keidenkin hahmojen persoonat eroavat toisistaan. Jos kaikki hahmot reagoisivat täysin samalla tavalla erilaisiin tilanteisiin, hahmoihin olisi vaikeampi samaistua ja niitä olisi vaikeampi ymmärtää.

Otetaan huomioon vaikkapa klassiset Disney piirrosanimaatiot, Disney elokuvien ollessa tärkeitä kulmakiviä animaatioelokuvien kannalta. Disneyn tärkeitä perusoppeja tunteiden näyttämiseen ovat muun muassa: näyttää hahmojen tunnetilat selkeästi, käyttää hyödyksi eri kuvakulmia korostamaan tunnetta, pitää jatkuvasti mielessä, mitä haluat kohtauksella näyttää katsojalle ja käyttää sopivan määrän aikaa tunnetilan näyttämiseen ruudulla (Johnson & Thomas 1981).

Käytetään tarkempana esimerkkinä Disneyn menestyselokuvaa Kaunotarta ja Hirviötä ja kohtausta, jossa on elokuvan klassikkokappale ”Tale as Old as Time” tai suomeksi ”Tyttö sekä Hän”. Kohtauksessa näytetään oivasti alkupuolella se, kuinka Hirviö ei ole omassa elementissään, mutta silti haluaa valmistautua hyvin tanssiaisiin, koska haluaa tunnustaa rakkautensa Bellelle. Hirviö on selkeästi vuosia oltuaan pedon hahmossa hyvin rujo ja ärtyisä, mutta on valmis muuttamaan itseään paremmaksi Bellen vuoksi. Hirviön tympääntyneitä ilmeitä korostetaan paljon hänen laittautuessaan ja hän suorastaan kokee olonsa naurettavaksi, mikä näytetään katsojalle liioitellulla kampauksella ja parralla (kuvio 5).



Kuvio 5. Hirviö valmistautumassa tanssiaisiin (Disney 1992)

Tämä kaikki tuskailu on kuitenkin sen arvoista, kun Hirviö astelee huoneestaan ulos ja näkee edessään myös juhla-asussa olevan Belle. Belle näyttää hyvin onnelliselta nähdessään Hirviön ja niin on myös Hirviö, joka antaa Bellelle erittäin lempeän ja eloisan hymyn (kuvio 6). Hymy näyttää etenkin sen vuoksi aidolle, koska hänen hymynsä on varsin laaja ja Hirviön alaluomi nousee, luoden vaikutelman aidosta hymystä (Healthline 2019).



Kuvio 6. Hirviö ja Belle juhla-asuissaan (Disney 1992)

Heidän alkaessa lopulta tanssia Hirviö näkyy edelleen olevan pois elementissään, mutta Belle opastaa häntä lempeästi. Hirviö näyttää hyvin kehonkielellään

ja erityisesti ilmeillään epävarmuutta, kasvojen ollessa hämmentyneet ja liikehännän ollessa kiusallista. Belle on kohtauksessa selkeästi itsevarmempi persoona, hänen hymyillessä ja ollessa varma siitä mitä haluaa ja tekee (kuvio 7). Kaunotar ja hirviö tuli Disney renessanssi aikana (1989–1999), jolloin Disney alkoi nostattaa taas suosiotaan ja tuottaa yleisesti yhä tänä päivänä suosittuja elokuvia, edellisten ns. pronssiaikaisten elokuvien (1970–1988) ollessa enemmän lippumyynti epäonnistumisia (Moore 2022). Renessanssi aikana Disney alkoi tekemään Disney prinsessoistaan ja naishahmoista ylipäättään enemmän itsevarmempia, itsenäisiä ja enemmän persoonaa omaavia. Tämä muutos näkyy erityisesti myös Bellessä, Bellen ollessa elokuvan hahmojen mielestä omituinen persoonaltaan, hänen pitäessä lukemisesta ja haaveillen suuremmista seikkailuista. Bellen ja Hirviön luonteet alkavat vähitellen elokuvan aikana täydentämään toisiinsa ja kumpikin vähitellen näin rakastuvat toisiinsa.



Kuvio 7. Hirviö ja Belle yhdessä (Disney 1992)

Disney on siis loistava persoonan ja ilmehdinnän esiin tuomisessa, mutta on myös muita medioita, joissa niitä tuodaan hyvin esiin. Näistä yksi suuri sellainen on anime. Anime on lyhyesti kuvailtuna japanilainen animaatiotyyl, joka on joko tuotettu Japanissa tai sitten siitä inspiroitunut (Deguzman 2021). Animessa piirrostyyli on yleisesti hyvin ilmeitä ja anatomiaa liioitteleva ja värikäs ja nämä piirteet inspiroivat itseäni paljon.

Keskittyen enemmän tunnareihin itsessään, yksi anime, jossa esitellään hyvin sarjan päähahmot ja heidän persoonansa, on Hunter X Hunter. Hunter X Hunter kertoo Huntareista tai suomennettuna metsästäjistä, jotka matkaavat maailmaa, suorittaen vaarallisia tehtäviä ja löytäen aarteita ja hirviöitä. Sarjan päähenkilö

Gon aikoo ryhtyä metsästäjäksi löytääkseen isänsä, saaden matkaansa monia ystäviä ja vihollisia matkan varrella (MAL Rewrite 2011). Muita päähenkilöitä sarjassa on kostonhimoinen Kurapika, lääketieteen opiskelija Leorio ja ex-salamurhaaja Killua.

Sarjan tunnarissa esitellään erikseen kaikki päähenkilöt vähitellen näyttäen hahmot kokonaisuudessa ja läheltä (kuvio 8). Pelkästään hahmojen ilmeitä, asuja ja kasvojen piirteitä katsoen voi lukea hahmoista paljon. Aloittaen Gonista, hän on selkeästi hyvin innokas ja iloinen hänen kasvojansa lukien. Hänen silmänsä ovat piirretty pyöreiksi ja suuriksi, kertoen hänen nuorekkuudestaan ja myös viattomuudesta. Hänen vaatteensa koostuvat eniten vihreistä väreistä, mikä voi viitata hänen luonnonläheisyyteensä.



Kuvio 8. Hunter X Hunterin päähahmot tunnarista, ylhäältä oikealle Gon, Kurapika, Leorio ja Killua. (Crynchroll Collection 2019)

Siirtyen Kurapikaan, hän on Goniin verrattuna ilmeeltään paljon vakavamman oloinen ja keskittynyt, juosten suoraan kohti päämääräänsä. Hänen silmänsä ovat enemmän kissamaiset ja terävät, näyttäen hänen olevan enemmän vakavampi ja osittain uhkaavampi (Japanese with Anime 2020). Kurapika pukeutuu hyvin valkoiseen asuun, jonka päällä on sininen asuste, jonka sarjassa kerrotaan olevan hänen klaaniinsa kuuluva. Tämä kertoo hänen arvostavan klaaniaan hyvin paljon.

Leorio on taas selkeästi joukon vanhin, verraten hänen kokoaan muihin hahmoihin. Hänen silmänsä on myös pienimmät heistä, joka kertoo vanhuudesta. Hän on kuitenkin silti teini yhtäläillä kuin muut hahmot, josta sarja usein vetää vitsiä. Hän pukeutuu hienoon pukuun ja kulturehyksisiin laseihin, joka voi kertoa siitä, että kyseinen hahmo on rikas. Kuitenkin tässä tapauksessa Leorio enemmän hakee rikkautta päästessään metsästäjäksi, jotta hän voi suorittaa lääketieteen opintonsa ja tulla oikeaksi lääkäriksi.

Viimeisenä Killua on yksiä nuorimpia joukosta Gonin kanssa, verraten heidän pieniä kokoja Kurapikaan ja Leorioon. Killua omaa itsevarman hymyn ja leikkisästi matkustaa eteenpäin skeittilaudalla. Killua omaa myös kissamaiset silmät niin kuin Kurapika, mikä tuo hahmossa söpöyttä, mutta samalla uhkaavuutta, mikä sopii, hänen ollessa ex-salamurhaaja. Killuan vaatteet ovat kovin rennot ja käytännölliset, eli hän on selkeästi valmis seikkailuun.

Hahmojen taustojen värit voivat myös symboloida hahmoista: Gonin tausta on oranssi, sen kertoessa nuoruudesta ja innokkuudesta, Leorion keltaisen taustan symboloiden optimismia ja älykkyyttä, Killuan sinisen taustan kertoen lojaaliudesta ja itsevarmuudesta ja Kurapikan violetin taustan symboloiden mysteeriä ja viisautta (Olesen 2023). On hyvä myös verrata sarjan päähahmoja tunnarissa näytettävään antagonistin hahmoon Hisokaan. Päähenkilöiden ollessa hyvin valoistu, Hisoka näytetään pimeydestä ja hänen kehonsa näkyy somistautuneena varjoihin (kuvio 9). Tämä korostaa hänen rooliaan uhkaavana sarjassa ja asentonsa kertoo siitä, että hän on valmiina taisteluun. Näillä pienilläkin piirteillä on helppo erottaa hyvät hahmot pahoista.



Kuvio 9. Yksi Hunter X Hunterin antagonisteista: Hisoka (Crynchroll Collection 2019)

Näiden esimerkkien jälkeen olisi hyvä katsoa, miten taas omassa sarjakuvassani Triple Chance olen yrittänyt tuoda hahmojen persoonia esiin tunteiden kautta. Oma piirtotyylini on aina ollut hyvin ilmeikäs ja värikäs ottaessani paljon esimerkkejä animesta, sarjakuvista ja yleisesti animaationsarjoista. Ennen kaikkea suosikki asioitani piirtäessä on ollut juuri ilmeiden ja hahmojen päiden piirtäminen, joten sen vuoksi olen mielestäni kehittynyt niitä piirtäessä parhaiten vuosien varrella.

Hahmoja piirtäessä auttaa myös, että tuntee hahmot hyvin, jotta tietää, miten tiettyissä kohtauksissa kukin hahmo reagoisi. Minulla on ollut nyt kolme vuotta aikaa tutustua kunnolla meidän roolipelikampanjamme hahmoihin, joten tiedän melko hyvin, miten kukin hahmo käyttäytyy sarjakuvassani. Kokosin erilaisia ilmeitä päähenkilöistä viimeisimmästä julkaisemastani luvussa sarjakuvassa (kuvio 10).



Kuvio 10. Aristen (ylin), Lebmarin (keskimmäinen) ja Charityn (alin) ilmeitä Triple Chance- sarjakuvasta

Näitä ilmeitä katsoen voi hieman päästä perille jo hahmoista. Aloittaen ylhäällä olevasta hahmosta Aristesta, hänen ilmeensä ovat yleisesti melko miedot ja hillityt, kertoen siitä, että hän ei kerro kaikkea heti kättelyssä. Kuitenkin liioittelen hänenkin kanssaan ilmeitä, koska sarjakuvassa on paljon huumoria ja kummallisia tilanteita. Häneen verrattuna keskellä oleva Lebmar on taas lähes täysi vastakohta, hänen näyttäessään tunteensa räikyvästi ulospäin, huokuen itsevarmuutta ja aggressiota. Kumpikin Ariste ja Lebmar ovat sarjakuvassa kovinkin itsevarmoja hahmoja, mutta he näyttävät tämän eri tavoin: Lebmarin ylpeillessä lihasvoimallaan, Ariste taas bardin karismallaan saa ihmisiä puolelleen lauluineen ja sanoineen.

Viimeisenä kolmikosta Charity ei taas ole niin itsevarmaa maata, hänen ollessaan ujompi ja epävarmempi. Sen näkee kuvissa hänen kulmakarvojensa usein mennessä ylöspäin ruttuun epävarmuudesta ja huolesta, kun taas kahdella muilla kulmakarvat menevät ruttuun joko mieteliäisyydestä tai aggressiosta. Charity on kokemattomin ja nuorin seikkailija joukossa, mutta hän on silti kyvykäs parantaja. Parantajana ollessaan hän on myös porukan lempein persoona, jonka voi ehkä kuvistakin päätellä.

Yritän tuoda näitä persoonallisuuden piirteitä parhaani mukaan esille animaatiosanikin. Sarjakuvani on enimmäkseen mustavalkoinen, joten olen iloinen, että pääsen tuomaan väriä kirjaimellisesti hahmoihin ja tällä tavalla tuomaan myös enemmän persoonaa ja värisymbolismiakin hahmoista katsojille.

4 ANIMOINNIN PROSESSI

4.1 Käsikirjoitus

Käsikirjoitukseni on ollut hyvin yksinkertainen animaation. Tein hyvin luonnosmaisella tyylillä kuvakäsikirjoituksen, joka näyttäisi miten animaatio kulkeutuu. Valitsin alunperin tunnarin kappaleeksi "World at Our Feet" artistilta Timmy Trumpet. Kuitenkin tekijänoikeusasiat huolestuttivat itseäni, kun tulisin julkaisemaan tunnarin julkisesti omalle YouTube -kanavalleni, joten vaihdoin lopulta kappaleen royalty free stock -musiikkiin.

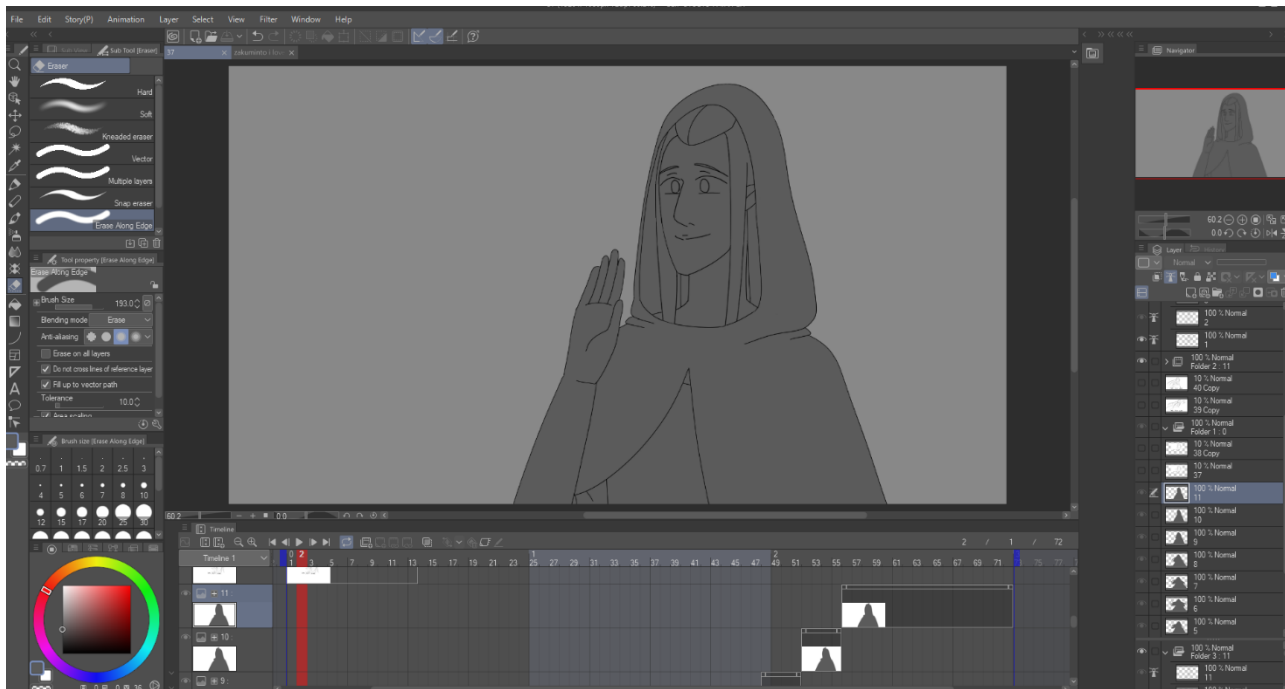
Royalty free eli tekijänoikeusvapaa musiikki tarkoittaa, että sen käyttöä tekijänoikeusjärjestöt eivät valvo ja sen käyttö on muutenkin vapaampaa (Väyrynen & Laitinen 2021). Kappale, jonka valitsin, on nimeltään "Driving Ambition" ja tekijänä Ahjay Stelino. Käsikirjoituksessani näkyy edelleen "World at Our Feet" kappaleen sanat, mutta tahditin kuvakäsikirjoituksen uudelleen sopimaan uuteen kappaleeseen. Kuvakollaasin kuvakäsikirjoituksen alkupuolesta tein Collage Markerillä (kuvio 11).



Kuvio 11. Kuvakäsikirjoituksen alkupuolta

4.2 Animointi Clip Studiossa

Käytössäni olevat animointi ja editointiohjelmat eivät ole täysin vieraita, vaan olen tutustunut niihin tätä aikaisemminkin koulun aikana ja sen ulkopuolella. Clip Studio Paint on piirto-ohjelma, jota käytän yleisesti piirtämiseen, mutta päivitin sen noin pari vuotta sitten Clip Studio Paint Ex versioon, jotta animointityökalut olisivat laajempia. Clip Studio Paint on ohjelma, joka on suunnattu kuvitusten, sarjakuvien ja animaatioiden tekoon (Gvaat 2023), minkä vuoksi se on itselleni juuri sopiva sovellus käyttää yleisesti ja etenkin kyseiseen projektiin (kuvio 12).



Kuvio 12. Animointia Clip Studiossa

Clip Studion animointi toimii hieman erillä tavalla kuin piirtäessä sillä normaalisti. Ensin siihen tulee luoda niin kutsuttu Timeline eli aikajana, jossa tulee päättää kuinka monta framea eli kuvaa animaatio sisältää. Timelinen voi tehdä avaamalla Window- valikon ja valitsemalla sieltä Timeline. Timelinen avattua tulee painaa New Timeline, jossa pääsee valitsemaan kuinka monta kuvaa sekunnissa animaatioissa tulee olemaan. Englannin kielessä tätä kutsutaan ”frames per second” tai lyhennettynä fps. Fps:n voi päättää 8–60 väliltä: mitä suurempi frame rate, sitä

paremmalle ja sulavammalle animaatio yleensä näyttää (Flipaclip 2023). Itse animoin käyttäen 24 fps.

Yksi hyvin hyödyllinen asia animoinnissa Clip Studiossa on työkalu nimeltä Onion skin eli suoraan käännettynä sipulin kuori. Tämän avulla pystyy näkemään edellisen ja tulevan framen piirrettäessä. Näin ei tarvitse koko aikaa hyppiä eri framejen välillä vaan voi tarvittaessa piirtää edellisten tai seuraavien viivojen päälle. Frameja pystyy myös suoraan kopioimaan tarvittaessa painamalla Duplicate layer ja menemällä sitten Timelinella kohtaan Specify cels ja valitsemalla sieltä lopulta haluttu layer.

Layer merkitsee piirtokuvaa ja animation cel animoitavaa piirrosta. "Cel" tarkemmin tarkoittaa ohutta muovista, läpinäkyvää materiaalia, johon animaatiota tehtiin, ennen digitaalisen animaation yleistymistä (Kench 2022) ja tätä termiä käytetään yhä, vaikka animoitaisiinkin digitaalisesti.

4.3 Animointi Adobe After Effectsissä

Adobe After Effectsiä tuli käytettyä animoidessa lähes yhtä paljon kuin Clip Studiotakin. Halusin, että animaatioissa on myös niin sanottuja freeze frameja eli pysähtyneitä kuvia, jotka eivät varsinaisesti liiku, mutta joita editoimalla Adobe After Effectsissä saan luotua niihin ikään kuin kolmiulotteisen efektin. Yksi sellainen kohta, joka oli täysin animoitu tai editoitu käyttäen Adobe After Effectsiä, oli missä näkyi sirkusjoukkio, telttaa ja taustalla yleisö (kuvio 13).



Kuvio 13. Animointia Adobe After Effectsissä

Ennen varsinaista editoimista, piirsin tarvittavat kuvat Clip Studio Paintissä, jonka jälkeen tallensin piirrokset erillisinä PDF kuvina, joissa tausta oli läpinäkyvä. Sitten siirsin nämä kuvat Adobe After Effectsiin ja aloin muokkaamaan niitä, painamalla kuvissa Transform kohtaa ja säätämällä sitten kohtia Position ja Scale eli suomennettuna positiota ja skaalaa. Muuntelin niitä niin, että hahmot lähenevät kameraa ajan kanssa ja edessä oleva konfetti liikkuu alasuuntaan. Tämä luo illuusion siitä, että kamera lähestyisi hahmoja ja että konfetti tippuisi alaspäin.

4.4 Editointi ja äänien lisäys

Tein osittain editointia samalla, kun tein animaatiopätkiä. Laitoin aina animaatiopätkän valmistuttua sen Adobe Premiere Rushin, jossa editoin sen kestämään sen ajan kun sen kuuluisi. Oli mielenkiintoista seurata, kuinka animaatiopätkiä vähitellen kasaantui, koostaen lopulta kokonaisuuden. Premiere Rushilla oli hyvin yksinkertaista vaihtaa animaatiopätkien kestoa ja nopeutta, ainoastaan välillä itselläni oli ongelmia loppupuolella animaation tallentamisen kanssa, mutta sain sen lopulta toimimaan.

Mitä tulee muuhun editoimiseen, kun sain animaatiopätkät valmiiksi, aloin muokkaamaan vielä koko teosta lisäämällä tekstejä ja ääniefektejä Adobe After Effectissä. Teksteihin kuului muun muassa, krediitit itselleni ja kavereilleni hahmoista ja tarinasta, sekä krediitit musiikista. Teksteissä käytin itse tekemääni fonttia, jota käytän myös lisätessäni tekstejä sarjakuvaani.

Halusin myös tunnelman kohentamiseksi lisätä muutamia ääniefektejä animaatioon. Etsin aluksi Freesounds sivustolta, mutta päädyin lopulta etsimään Youtubesta. Yksi ääni oli tosin täysin omani, joka tuli referenssivideosta, jonka otin malliksi animoidessani nopan putoamista.

4.5 Lopputulos

Animaation lopulta valmistuttua olin tyytyväinen lopputulokseen. Tällainen pitkän ajan projekti vaati paljon kärsivällisyyttä ja omanlaista järjestelmällisyyttä, jotta kaikki valmistuisi ajallaan. Kaikki ei sujunut täysin suoraviivaisesti, mutta sellaista tekemiseni yleensä onkin. Animaatioista tuli sopivan sulavia ja auttoi, että sain matkan varrella positiivista palautetta muilta, joille näytin keskeneräisiä pätkiä animaatiota tehdessä.

Jouduin muokkaamaan alkupäässä olevia animaatiopätkiä vähän väliä, säätelämällä niiden liikkuvuutta ja värimaailmaa. Erityisesti kohtia, jossa esittelin kaikki päähahmot erikseen, muokkailin hyvin paljon (kuvio 14).



Kuvio 14. Päähenkilöt animoituna. Vasemmalta oikealle Lebmar, Charity ja Ariste

Käytin näissä kohdissa taustalla hahmojen päävärejä, joihin yhdistämme yleisesti hahmot. Valitsimme peliporukkamme kanssa heille juuri nämä värit, koska ne ovat väriteoriassa päävärit eli sininen, punainen ja keltainen (Deng 2023). Värien symboliikka taas yleisesti kertoo, että sininen on luottamuksen ja turvallisuuden väri, punainen energian ja voiman väri ja keltainen luovuuden ja ilon väri (Olesen 2023). Nämä värit mielestämme kuvaavat hahmoja hyvin.

Taustoissa näkyy myös symbolit, joita käytämme usein hahmoissa eli kuu (Lebmar), aurinko (Charity) ja tähdet (Ariste). Aloimme yhdistämään näitä symboleja kampanjan alkupuolella eli vuonna 2020. Symboleille on melko yksinkertaiset selitykset: jumalattaren, jota Lebmar palvoo, ollessa kuun jumalatar, Charityn ollessa lämmin ja parantava kuin aurinko itse ja Aristen pisamien näyttäessä tähdille ja tämän vuoksi häntä kutsutaankin usein ”tähtikasvoksi”. Symbolit näkyvät myös sarjakuvan logossa.

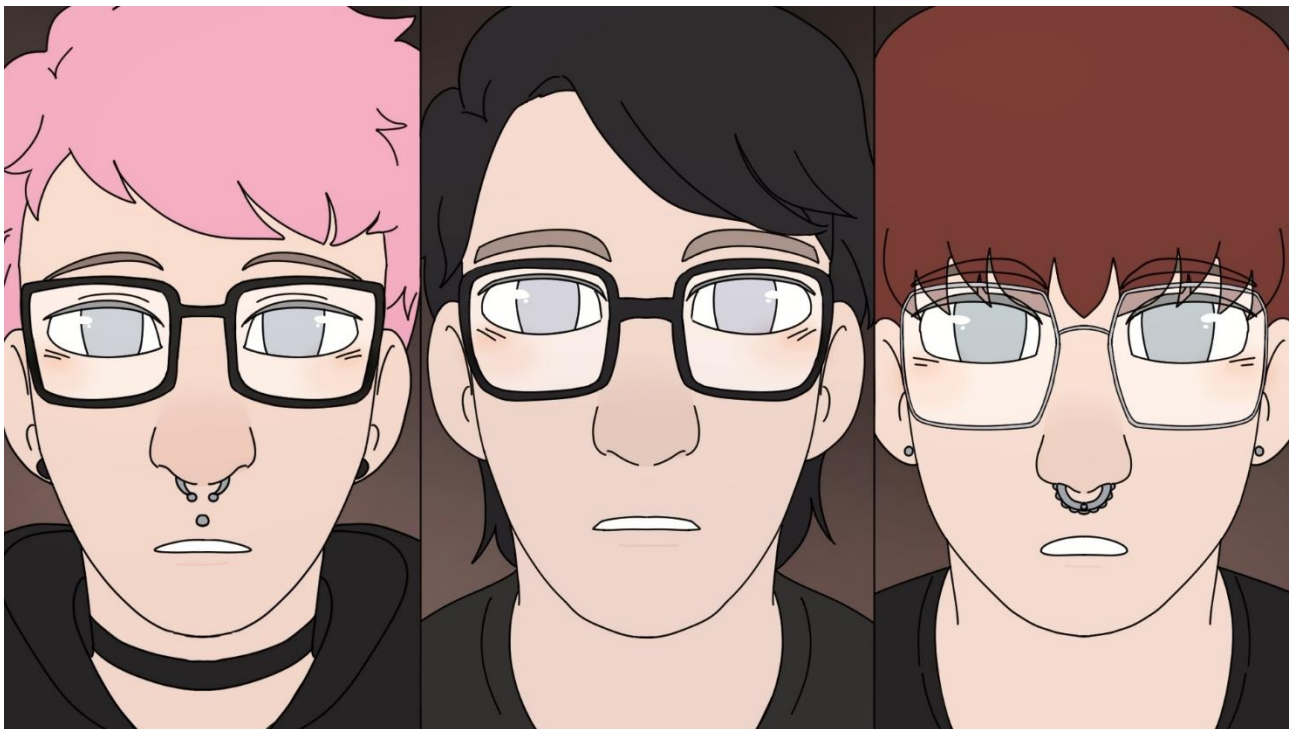
Animaatioprojektissa pääsin harjoittamaan myös taustojen piirtämistä. Piirrän toki taustoja sarjakuviinikin, mutta usein välttelen yksityiskohtaisten taustojen piirtämistä. Kuitenkin halusin korostaa animaation tunnelmaa ja täten päädyin haastamaan itseäni. Kaikkiin kohtauksiin en tällaisia taustoja tehnyt, mutta niihin, joihin

tein olen tyytyväinen. Esimerkiksi kohtaukseen, jossa päähahmot kävelevät yhdessä metsässä (kuvio 15) tein maalausmaisella tyyllillä taustan, jonka jälkeenpäin sumensin, korostaakseni edessä olevia hahmoja. Muuten piirsin taustoja enemmän omalla tyyllilläni, line artin eli viivapiirrosten kanssa.



Kuvio 15. Päähahmot kävelemässä metsässä

Kohtaus, jonka tiesin tekeväni ensimmäisenä ennen kuin aloin edes tekemään kuvakäsikirjoitusta, oli kohtaus, jossa näkyisi päähahmot ja heidän avatessa silmänsä, näkyisi sen sijaan sarjan päätekijät eli minä, sisarukseni Riinu Kallio ja kaverini Eeri Pätsi (kuvio 16). He ja minä kun olemme sarjan sydän ja ilman meitä kaikkia D&D kampanjamme tai varsinkaan sarjakuva ei olisi ikinä syntynyt.



Kuvio 16. Roolipeli-kampanjan pelaajat ja tekijät, eli vasemmalta oikealle minä, Riinu Kallio ja Eeri Pätsi

Jos voisin muuttaa animaatiossa jotain, se olisi varmaan alkupään kävelyanimaatiot (kuvio 17.) Näen, että ne eivät ole niin hiotut kuin ne voisivat olla. Toisaalta olen animaation tasolla yhä vasta harjoittelemassa asioita ja aikataulun mukaan lukien näen silti tehneeni kelpoa työtä. Olen kuitenkin tyytyväinen kohtauksen väriyteen ja siihen, että onnistuin näyttämään pelkästään kävelytyylillä hahmojen eri persoonia: Lebmarin kävellessä reippaasti, Charityn mennessä arkaillen ja varoen, somistautuneena huppunsa ja Aristen astellessa varsin itsevarmasti.



Kuvio 17. Hahmot kävelemässä animaation alussa

5 POHDINTA

Tavoitteenani työssä oli tutustua siihen, millaista tunnarianimaation tekeminen on ja miten onnistuisin näin lyhyessä animaatioissa kertomaan mahdollisimman paljon hahmoista. Kaikkea ei yhden animaation aikana pääse kertomaan, mutta halusin kuitenkin hahmojen ilmeiden ja eleiden kertovan hahmoista mahdollisimman paljon.

Pelkäsin ennen animaation aloittamista, että aikani ei välttämättä riittäisi animaation viimeistelemiseen. Tämä myös hermostutti, kun olin saanut muutaman animaatiopätkän tehdyksi, mutta kun pääsin puoleen väliin saakka, huomasin, että aikatauluni riittää hyvin. Animaatioissa ei ole jatkuvaa liikettä, vaan myös freeze frameja, joka helpotti paljon, koska minun ei sitä kautta tarvinnut käsin animoida jokaista liikettä.

Mitä tulee hahmoihin, sain kuvattua heidän erilaisuuksiensa hyvin, vaikkakin animaatio ei ole turhan pitkä. Heidän erilaiset luonteensa paistavat animaatioissa hyvin. Ariste ja Lebmar ovat vanhimmat päähahmoista ja osittain sen kautta kokeneempia ja itsevarmempia, Charity on nuorin, epävarmin ja ujoin. Kuitenkin Ariste ja Lebmarkin eroavat toisistaan hyvin, Aristen ollessa ihmisten kanssa suosittu ja flirttaileva, kun taas Lebmar on rääväsuinen ja aggressiivinen. Näitä puolia toin hyvin esille liioittelemalla ilmeitä ja eleitä tarpeeksi, että nämä piirteet osuvat helposti silmään. Piirrostylelini ollessa valmiiksi jo kovin piirrosmainen, tämä ei haittaa ollenkaan.

Kokonaisuudessaan koen projektin onnistuneeksi ja tiedän nyt paremmin, miten jatkossa toimia, jos aloitan tekemään samankaltaista tai pidempää animaatiota. Koen myös, että opittavaa minulla riittää ja haluaisinkin vielä hioa omia animointitaitojani. Toivon, että tutkimuksestani tulevat hyötymään muut aloittavat animoijat tai muut sarjakuvataiteilijat, jotka haluaisivat animoida omia sarjakuvahahmojaan.

LÄHTEET

Critical Role 2019. Mighty Nein Animated Intro - Your Turn to Roll, YouTube. Viitattu 3.3.2023. <https://www.youtube.com/watch?v=LhFETREAvhc>.

Crunchyroll Collection 2019. Hunter X Hunter – Opening 1 Departure!, YouTube. Viitattu 21.4.2023. https://www.youtube.com/watch?v=faqmNf_fZIE.

Deguzman, K. 2021. What is Anime – Origins, Evolution and Modern Examples. Studiobinder 5.12.2021. Viitattu 21.4.2023. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-anime-definition-examples/>.

Deng, C. 2023. Primary colour. Britannica 6.2.2023. Viitattu 22.4.2023. <https://www.britannica.com/science/primary-color>.

Disney 1992. Beauty and the Beast 18.12.1992.

Flipaclip 2023. What are frames per second (FPS)? Viitattu 22.4.2023. <https://support.flipaclip.com/hc/en-us/articles/360058057813-What-are-frames-per-second-FPS->.

Gvaat 2023. The Ultimate Guide to Clip Studio Paint for Beginners. Viitattu 22.4.2023 <https://gvaat.com/blog/the-ultimate-guide-to-clip-studio-paint-for-beginners/>.

Healthline 2019. Smiling With Your Eyes: What Exactly Is a Duchenne Smile?. 29.6.2019. Viitattu 21.4.2023. <https://www.healthline.com/health/duchenne-smile#takeaway>.

Hosch, W. 2023. Dungeons & Dragons: fantasy role-playing game. Britannica 2.4.2023. Viitattu 21.4.2023. <https://www.britannica.com/topic/Dungeons-and-Dragons>.

Ip, M. 2022. What is Frame-by-Frame Animation (And When to Use it Effectively). Creativa 16.3.2022. Viitattu 9.2.2023. <https://creativa.com.au/what-is-frame-by-frame-animation/>.

Japanese With Anime 2020. Anime Cat Eyes, Eye-Shape, Irises, Pupils (nekome) – Examples, Manga Symbol). 31.1.2020. Viitattu 21.4.2023. <https://www.japanesewithanime.com/2020/01/nekome.html>.

Johnson, O. & Thomas, F. 1981. The Illusion of Life: Disney Animation. New York: Abbeville Press.

Lim, D. 2023. A Guide to Movie Credits. Viitattu 3.3.2023. <https://www.backstage.com/magazine/article/a-guide-to-movie-credits-75625/>.

Kingi Kizu 2022. Chosen of the Gate OP. YouTube 15.10.2022. Viitattu 28.3.2023. https://www.youtube.com/watch?v=U_FybKiLaMY.

Kench, S. What is Cel animation – Examples, Techniques & History. Studiobinder 9.10.2022. Viitattu 22.4.2023. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-cel-animation-definition/>.

Melasniemi, E. 2017. Kuvan tarkastelun monet tavat. SlidePlayer. Viitattu 9.2.2023. <https://slideplayer.fi/slide/12043855/>.

Moore, T. 2022. Disney Renaissance Movies: Why, When, and What Happened? Viitattu 21.4.2023. <https://www.wdw-magazine.com/disney-renaissance-movies-why-when-and-what-happened/>.

MAL Rewrite 2011. Hunter X Hunter (2011). MyAnimeList. Viitattu 21.4.2023. https://myanimelist.net/anime/11061/Hunter_x_Hunter_2011.

Olesen, J. 2023. Color Meanings – The Power and Symbolism of Colors” Color Meanings. Viitattu 21.4.2023. <https://www.color-meanings.com/>.

Pipilia 2019. Fox Fires - WEB COMIC animated trailer. YouTube 11.10.2019. Viitattu 28.3.2023. <https://www.youtube.com/watch?v=cwPFm8lma8o>.

Rippon, S. 2022. Opening Credits. Where Creativity Works 29.11.2022. Viitattu 9.2.2023 <https://whercreativityworks.com/opening-credits/>.

Vilkkä, H. 2023. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Tammi.

Väyrynen J. & Laitinen R. 2021. Musiikin tekijänoikeusasiat haltuun: Miten käytät musiikkia somessa ja kaupallisessa yhteistyössä? Monochrome 29.4.2021. Viitattu 19.4.2023. <http://monochrome.fi/musiikin-kaytto-sosiaalisessa-mediassa-ja-kaupallisissa-yhteistoissa/>.