

Opinnäytetyö (AMK)

Media-alan koulutus / Animaatio

2023

Sonja Rajamäki ja Karoliina Rajamäki

Prinsessa & Helmi

- animaatioelokuvan tyyli- ja visuaaliset valinnat, kerronta ja toteutus



Opinnäytetyö AMK | Tiivistelmä

Turun ammattikorkeakoulu

Media-alan koulutus / Animaatio

2023 | 105 sivua

Sonja Rajamäki, Karoliina Rajamäki

Prinsessa & Helmi

- animaatioelokuvan tyylivalinnat, kerronta ja toteutus

Tässä opinnäytetyössä käydään läpi *Prinsessa & Helmi* -lyhytanimaatioelokuvan matkaa ideasta valmiiksi elokuvaksi. Elokuva pyrkii mukailemaan Walt Disney Productions -animaatiostudion perinteistä piirosanimaatiotyylä.

Pohdimme elokuvamme työvaiheiden raportoimisen lisäksi miten erilaisilla tyyleillä ja kerronnankeinoilla pystytään vaikuttamaan elokuvan katsojakokemukseen ja katsojien ensivaikutelmaan. Pohdintamme tukena esittelemme elokuvia ja niiden kohtauksia, joissa on käytetty tyyliä ja kerronnan työkaluja havaintojemme mukaisella tavalla. Peilaamme havaintojamme myös omaan elokuvaamme, ja miten siinä käytimme kuvan, rytmin ja äänen valintoja.

Pohdintamme tyyleistä ja kerronnankeinoista on tarkoitus laajentaa ennen kaikkea omaa näkemystämme animaatioelokuvien tekemisen mahdollisuuksista katsojalähtöisesti. Tämän ohella toivomme, että se myös auttaa lukijaa laajentamaan omaa tietämystään siitä millä kerronnallisilla valinnoilla animaatioissa sekä elokuvissa yleensäkin pystytään vaikuttamaan katsojan ennakkoajatuksiin, tunteisiin ja tulkintaan.

Asiasanat:

Animaatio, elokuva, elokuvakerronta, elokuvataide, kuvataide

Bachelor's Thesis | Abstract

Turku University of Applied Sciences

Degree programme

2023 | 105

Sonja Rajamäki, Karoliina Rajamäki

The Princess and The Pearl

- Style and narrative tools in the field of animation

In this thesis we go through how our short animation “The Princess and The Pearl” transformed from an idea to a finished film. The style of the film aims to resemble the traditional drawn style seen in films made by Walt Disney Productions.

Besides reporting the film's production stages, we discuss what kind of influence does different styles and narrative choices have on an audience's experience and first impressions about a film. We use films and their scenes as examples to support our findings. We will reflect these findings to our own film's style and narrative choices.

The purpose of our discuss is to expand our own vision about film making possibilities by viewer-oriented way. Besides this we hope our thesis will help the reader to expand their knowledge of what narrative choices do animation and other types of films tend use to influence on audience's first impressions, emotions and interpretations.

Keywords:

Animation, film, cinematography, storytelling, cartoon, arts

Sisältö

1 Johdanto	9
2 Prinsessa ja Helmi	11
2.1 Prinsessan ja Helmen esittely	11
2.2 Prinsessan ja Helmen tyyli	14
3 Tyyli	19
3.1 Tyyli vaikuttavat skeemoihin	19
3.2 Tyylin muodostuminen	20
3.3 Muotokieli ja värit	26
3.4 Tyylivalinnan tärkeys	29
3.5 Tyylin ja sisällön ristiriita huumorin ja järkytyksen keinoina	31
3.6 Tyyli muutokset	32
4 Kerronnan keinot	35
4.1 Kuvakerronta	35
4.1.1 Kuleshovin efekti	36
4.1.2 Kuvakoot	37
4.1.3 Värit ja valot	42
4.1.4 Kuvakulmat ja kamera	48
4.1.5 Kuvakerronnan yhteenveto	55
4.2 Rytmit	56
4.2.1 Hidas ja nopea rytmi	56
4.2.2 Montaasi	65
4.3 Äänet	67
5 Prinsessan ja Helmen toteutus	72
5.1 Suunnitteluvaihe	72
5.2 Storyboard ja Animatic	82
5.3 Animointi ja muu visuaalinen työstö	85
5.4 Äänten työstö	90

6 Yhteenveto	94
Kuvat	96
Lähteet	100

Käytetyt lyhenteet tai sanasto

Adaptaatio	Mukaelma, Soveltaa jotakin olemassa olevaa eriin muotoon.
Animatic	Videomuotoinen kuvasuunnitelma.
Antagonisti	Vihollinen, ”pahis”, protagonistia vastustava taho, tarinan vastavoima.
Antropomorfinen	Ihmismäinen, ihmismäisiä piirteitä omaava.
Audiovisuaalinen	Sekä auditiivisia, eli äänellisiä, että visuaalista, eli kuvallisia elementtejä sisältävä (Wikisanakirja, n.d.).
Diegeettinen ääni	Tarinan tasolla oikeasti jostakin lähteestä tuleva ääni. Henkilöhahmot kuulevat äänen. Vastakohtana ei-diegeettinen, jota henkilöhahmot eivät oletetusti kuule, jolloin ääni on tarkoitettu vain yleisölle tunnelman luomiseen.
Editointi	Leikkaus, videoon jälkeen tehtävä muokkaus.
Ekspressiivinen	Ilmaisukykyinen, pystyy hyvin ilmaisemaan itseään, ilmeikäs.
Exteriööri	Ulkotila.
Foley-ääni	Kuvaan jälkiäänitetty ääniefekti. Esimerkiksi askeläänet.
Formaatti	Toistettavissa ja tunnistettavissa oleva muoto tai malli, tuotteen tekninen ulkoasu ja ominaisuudet.
Frame/freimi	Animaation yksi kuva. Liikkeen illuusio koostuu useasta freimistä.
Genre	Lajityyppi.

Huomiopiste	Kohta johon katsoja todennäköisimmin kuvassa katsoo, Kohta johon katsojan toivotaan kuvassa katsovan.
Hyppyskarvi	Leikkauskohta, jossa kameran tai kuvauskohteen sijainti ei muutu joko lainkaan tai paljoa.
Interiööri	Sisätila.
Intertekstuaalinen viittaus	Teoksen (usein kirjallisen) sisäinen viittaus toiseen olemassa olevaan teokseen.
Karikatyyrinen	Pilapiirrosmainen, visuaalinen liioittelu.
Keyframe	Animaation pääfreimit. Erityisesti pose-to-pose tekniikassa käytetty. Tärkeät asennot piirretään aluksi ensin (keyfreimit) ja näiden väliin asentojen vaihtumista ilmentävät muut freimit (inbetweenit, breakdownit).
Kompositio	Asetelma, sommittelu.
Kompositointi	Osien kokoonpaneminen.
Konteksti	Asiayhteys.
Miljöö	Aistittavissa oleva ympäristö ja siihen liittyvät tulkinnat.
Mimikointi	Matkiminen, jäljitteleminen.
Mis-en-scène	näyttämöllepano, katsojien nähtävissä oleva osuus esityksestä tai elokuvasta.
Objektiivinen	Subjektiivisen vastakohta. Laaja ja avara näkökulma, puolueeton, nojaa faktoihin, ei tunteeseen tai muuhun näkökulmalliseen seikkaan.
Over the shoulder	Olan yli -kuvakulma, usein käytetään keskustelukohtauksissa, henkilöhahmon takaraivo tai olkapää kuvan reunassa etualalla.
Prologi	Alkunäytös.
Protagonisti	Päähenkilö, ”hyvis”, sankari, henkilöhahmo jonka ympärille tarina muodostuu.

Psyykkinen distanssi	Yleisön tunteellinen etäisyys tarinan henkilöhahmoihin.
Rack focus	Kameran tarkennus vaihtuu samassa otossa kohteesta toiseen.
Sekatekniikka	Monella tekniikalla toteutettu, yhdistelmä eri tekniikoita.
Siluetti	Kohteen ulkoreunojen teettämä muoto, varjokuva.
Skarvi	Leikkauskohta, kohta jossa kuva vaihtuu toiseen.
Skeema	Mielikuva (Cherry, 2023).
Storyboard	Visuaalinen kuvasuunnitelma, toimii usein sarjana kuvia jotka ilmentävät elokuvan tapahtumia.
Subjekttiivinen	Yksilön näkökulmaan rajoittuva, suppea näkökulma, yksilökeskeinen.

1 Johdanto

(Sonja Rajamäki)

Tämän opinnäytetyömme tarkoitus on raportoida opinnäytetyömme taiteellinen osa, jonka me (Sonja Rajamäki ja Karoliina Rajamäki) olemme yhdessä toteuttaneet. Taiteellinen opinnäytetyömme on neljän minuutin kestoisen lyhytanimaatioelokuva nimeltään *Prinsessa & Helmi* (englanniksi: *The Princess & the Pearl*). Tekstin helpottamiseksi olemme korvanneet &-merkin muotoon ”ja”. Käytämme elokuvastamme jatkossa nimeä ”*Prinsessa ja Helmi*”. Elokuva on toteutettu digitaalisella piirrosanimaatiotyylillä. Elokuvassa yksinäinen prinsessa menettää unenlahjansa, kun hänen patjansa alle ilmestyy mystinen herne. Tarina kertoo siitä, miten ongelmat kasvavat, kun niitä yrittää välttää.

Elokuvamme tekemiseen kuului useita eri työvaiheita. Karkeasti jaoteltuna vaiheet olivat suunnittelu, animatic, animointi ja muu visuaalinen työstö, sekä äänet. Käymme läpi mitä näihin kaikkiin työvaiheisiin sisältyi, ja mitä erilaisia valintoja teimme matkan varrella kussakin työvaiheessa. Tätä ennen puhumme tyylivalinnoista, sillä huomiomme *Prinsessaa ja Helmeä* tehtäessä keskittyi etenkin siihen, miten saisimme haluamamme tyylin toteutetuksi. *Prinsessa ja Helmi* tapaa niin teemoiltaan, kovaltaan kuin ääneltäänkin 40-90 -luvulle ominaista länsimaista perinteistä piirrosanimaatiotyylillä, jota etenkin Walt Disney Productions (sittemmin Walt Disney Animation Studios) käytti elokuvissaan. Käytämme tästä tyylistä jatkossa termiä ”disney-tyyli”.

Puhumme tyylien aiheuttamista skeemoista, eli ennakkoluuloista ja lisäksi esittelemme havaintojamme kuvakerronnasta, rytmistä ja äänikerronnasta. Aiomme pohtia miten kerronnallisilla valinnoilla, voidaan vaikuttaa elokuvaan ja sen katsojakokemukseen. Pohdintamme apuna käytämme esimerkkielokuvia, niiden kohtauksia, sekä muuta asiaan liittyvää lähdeaineistoa. Vaikka keskitymmekin opinnäytetyössämme pääosin animaatioon ja tarkemmin piirrosanimaatioon, nämä esittelemämme tyylivalinnat ovat osa kaikkea audiovisuaalista kerrontaa. Keskitymme itse kuitenkin valtaosin animaatioon, sillä oma taiteellinen osiomme on toteutettu piirrosanimaationa.

Tutkimme tyylikeinoja ennen kaikkea tekijän näkökulmasta käyttäen apukeinona katsojan näkökulman pohtimista. Opinnäytetyön tarkoitus onkin näin ollen auttaa ketä tahansa elokuvan tekijää tai katsojaa avartamaan näkökulmaansa ja ymmärtämään miten tyylit ja kerronnalliset valinnat vaikuttavat katsojakokemukseen ja elokuvan tarinaan. Pohdimme, miten katsojan huomiota ja ajatuksia voidaan ohjastaa erilaisia tyyli- ja kerronnankeinoja hyödyntämällä. Selostamme myös mitä valintoja olemme itse hyödyntäneet Prinsessaa ja Helmeä tehdessä, ja miten ne ovat meitä auttaneet.

Lopuksi pohdimme, miten yhteinen työskentelymme animaatioelokuvan tekemisen eri työvaiheissa sujui. Tarkastelemme valintojemme lopputulosta, miettien missä onnistuimme ja mitä olisimme voineet mahdollisesti tehdä toisin.

Kuvien, joissa ei ole lähdeviittausta tekijänoikeudet kuuluvat joko Karoliina- tai Sonja Rajamäelle. Opinnäytetyö sisältää juonipaljastuksia elokuvista ja sarjoista.

Olemme jakaneet opinnäytetyön kunkin luvun keskenämme sillä perusteella, mikä on kiinnostanut meitä erityisesti. Lukujen kirjoittajat vaihtuvat epäsäännöllisesti ja siksi ilmoitamme luvun otsikon yhteydessä kirjoittajan, jos se on eri kuin viimekertaisessa luvussa.

2 Prinsessa ja Helmi

2.1 Prinsessan ja Helmen esittely

(Karoliina Rajamäki)

Prinsessa ja Helmi on neljän minuutin mittainen lyhytanimaatioelokuva (Kuva 1). Elokuvamme kertoo Hernietta-nimisestä prinsessasta, joka asuu yksin pienessä linnamökissään. Kutsumme häntä jatkossa nimellä ”prinsessa”. Eräänä yönä hänen yöunensa keskeytyvät, kun hänen patjansa alle ilmestyy herne, joka häiritsee hänen nukkumistaan. Prinsessa yrittää päästä herneestä eroon, tuloksetta. Hän ei kuitenkaan uskalla viedä sitä ulos, sillä hän pelkää ulkopuolista maailmaa.



Kuva 1. *Prinsessa ja Helmi* -elokuvan tunnuskuvaa.

Prinsessan yöunien huonontuessa, ja herneen kaiken lisäksi kasvaessa Prinsessa käy entistäkin epätoivoisemmaksi. Hän päättää vihdoinkin ottaa ongelmastaan vaarin ja viedä herneen ulos. Se ei kuitenkaan ole enää niin helppoa, sillä herne on kasvanut ja muuttunut hernehirviöksi, joka ei halua taistelutta joutua ulos prinsessan linnasta. Prinsessa taistelee herneen kanssa tarmokkaasti, kunnes hänen vihdoinkin onnistuu heittää hernehirviö ulos ovestaan. Ulkona kuitenkin elokuvamme toinen henkilöahamo Peasantton-niminen kärrymies sattuu juuri silloin olemaan ohikulkumatalla prinsessan linnan

edustalla. (Häntä kutsumme jatkossa nimellä ”kärnymies”.) Hernehirviö on tippumassa hänen päälleen. Kuitenkin tapahtuu jotain odottamatonta: herne onkin laskeutuessaan muuttunut kauniiksi helmeksi. Kärnymies hämmästyy helmeä, ja tahtoo palauttaa sen prinsessalle. Prinsessa kohtaa pelkonsa, ja lähtee kävelemään ulos linnastaan kärnymiehen luokse. Lopussa prinsessa saa kauniin helmen, ja tutustuu kärnymieheen.

Tahdoimme tuoda helmellä symbolisesti ilmi sitä palkintoa ja helpotusta, jota omien pelkojen kohtaaminen ja voittaminen tuo. Kärnymies on koominen ja toistuva hahmo elokuvassamme. Hänen tarkoituksensa on toimia prinsessan pelkojen esikuvana, sekä sympaattisena hahmona, joka on kaikella tavalla olemukseltaan vastakohtainen Prinsessan kanssa (Kuva 2).



Kuva 2. Kärnymies Peasanton vilkuttaa prinsessalle.

Elokuvamme on löyhä adaptaatio Hans Christian Andersenin 1835 kirjoittamasta *Todellinen Prinsessa* -sadusta, joka tunnetaan myös nimellä *Prinsessa ja herne*. (Englanniksi: ”The Princess and the Pea”). Kuitenkin niin, että ainoat yhtenäisyydet elokuvamme ja Anderseinin sadun välillä ovat korkea patjapino, sekä tietysti prinsessa ja herne (Kuva 3). Tahdoimme säilyttää sadun tunnusomaiset ja ikoniset piirteet, kuitenkin olematta kahlitut sen juonelle ja opetukselle.



Kuva 3. Prinsessa makaa korkean patjapinin päällä, jonka alta pilkistää jättiherne. (Prinsessa & Helmi)

Kun lähdimme tekemään elokuvaamme, sen oli alun perin tarkoitus olla meidän harjoitusanimaatiomme. Kuitenkin pienen työryhmän, sekä monimutkaisen tyylivalintamme myötä se laajeni niin paljon, että se oli parempi siirtää meidän opinnäytetyöksemme. Meidän oli nimittäin hankala kuvitella tekevämme tätä laajempaa tai kunnianhimoisempaa projektia, vielä siinä ajassa, joka meillä tämän valmistuttua olisi ollut jäljellä opinnäytetyön tekemiseen. Tämä muutos mahdollisti meille paremman mahdollisuuden toteuttaa elokuvamme loppuun sellaisella tarkkuudella ja vaivalla, jota se vielä kipeästi vaati.

Aloitimme elokuvan suunnittelun syksyllä 2020 ja saimme sen valmiiksi keväällä vuonna 2023. Elokuvan valmistumiseen meni siis reilut kolme vuotta. Meillä oli kuitenkin paljon muitakin projekteja päällekkäin tämän elokuvaprojektin kanssa, joten itse elokuvan tekemiseen ei kulunut aivan tätä koko aikaa.

Parhaaksi ohjelmaksi elokuvan animaatioiden toteutukseen valitsimme TVPaint-animaatio-ohjelman, sillä se on juuri otollinen ohjelma jäljittelemään traditionaalisen piirrosanimaation ulkonäköä ja tekoprosessia. Ohjelma oli meille myös entuudestaan tuttu ja valmiiksi saatavilla, joten se oli heti alussa selkeä ja varma valinta meille.

Meillä ei ollut kuitenkaan ajatuksena toteuttaa koko elokuvaa pelkästään käyttäen TVPaintia. Editoinnin ja kompositoinnin olimme suunnitelleet

tekevämme Adoben ohjelmilla kuten Adobe Premiere Prolla, ja Adobe After Effectsillä. Elokuvan kaikki taustat piirsimme Adobe Photoshopilla, joka oli otollisin työkalu siihen tarkoitukseen värihallintansa ansiosta. Kaikki nämä Adoben ohjelmat olivat entuudestaan käytettävissämme.

2.2 Prinsessan ja Helmen tyyli

(Sonja Rajamäki)

Kun lähdimme tekemään *Prinsessaa ja Helmeä*, pääasiallinen keskittymisemme painottui sen tyyliin ja kerronnallisiin valintoihin. Niihin me nimenomaan perehdymme myös tässä kirjallisessa osuudessa elokuvamme tuotannollisten vaiheiden raportoimisen ohella. Pidimme tyylivalintoja ja niiden tarkastelua koko ajan läsnä tekemisessämme.

Päämäärämme oli toteuttaa sellainen lyhytelokuva, joka mimikoisi parhaansa mukaan perinteistä disney-tyylistä animaatiota. Disney-tyylillä tarkoitamme sellaista animaatiotyyliä, jota Yhdysvaltalainen Walt Disney Productions (myöhemmin Disney) on käyttänyt suurimmassa osassa elokuviaan, kuten esimerkiksi *Tuhkimossa* (1950), *Prinsessa Ruususessa* (1959), *Pienessä merenneidosta* (1989), lista jatkuu jatkumistaan.

Vaikka kutsummekin tätä tyyliä disney-tyyliksi, niin on huomioitava, ettei Disney ole ainoa animaatiostudio, joka on käyttänyt elokuvissaan kyseenomaista tyyliä. Esimerkiksi Dreamworks Animation on tehnyt useita digitaalisia piirrosanimaatioita samankaltaisella tyyllillä, kuten vaikka *Tie El Doradoon* (2000) ja *Spirit – Villi ja vapaa* (2002). Vastaavasti myös Don Bluthin elokuvat, kuten *Peukalo-Liisa* (1994) ja *NIMH – Rouva Brisby ja hänen salainen maailmansa* (1982) on tehty samanlaisella tyyllillä.

Tämä piirtotyyli oli hyvin yleisessä käytössä etenkin Yhdysvalloissa aina 3D-animaation yleistymiseen asti. Tyyli mielletään kuitenkin yleisesti disney-tyyliksi, sillä sen alkuperä juontaa juurensa Walt Disneyyn varhaisiin kokopitkiin animaatioelokuviin, joiden piirtotyylit poikkesivat monella tapaa 1920- ja -30-

lukujen koomisemmasta ja karikatyyrisemmasta animaatiotyylistä, jonka tunnuspiirteet määritellään tvtropes.org -sivustolla käyttäen nimitystä ”inkblot cartoon style”. (Inkbot cartoon style, n.d.).

Kuten voidaan olettaa, disney-tyyli on kuitenkin elänyt historian saatossa, teknologian kehityksen ja kulttuurin vaikutusten myötä. Sen rajat ja tunnuspiirteet ovat yhtä häilyviä kuin vaikkapa mitä tahansa taidemaalauksen tyyliä määriteltäessä. Jos siis disney-tyyliä alettaisiin pilkkomaan erilaisiin alalajeihin, löytyisi alalajeja yhtä monta kuin itse disney-tyylillä tehtyjä elokuvia, ellei jopa yhtä monta kuin sitä käyttäviä animaattoreita. Seuraavaksi listaamme kuitenkin disney-tyylille tunnusomaisia ominaispiirteitä, jotka auttavat ymmärtämään miten me olemme disney-tyylin itsellemme määritelleet.

Disney-tyylille tunnusomaisia piirteitä ovat selkeät ja joskus moniväriset ääriviivat, vähäinen varjostus- ja valotusyksityiskohtien määrä, kolmiulotteiset ja selkeät muodot, sekä realismista pelkistetyimmät, joskus jopa liioitellut, mutta pehmeät piirteet. Animaatiotyylinä se on hyvin sulava ja tarkka, eivätkä esimerkiksi viivojen värinä tai liikkeiden töksähtelevyys ole kovinkaan toivottuja asioita. Animoidessa noudatetaan kuuliaisesti kahtatoista animaation perussääntöä, jotka Disneyllä 1934 vuodesta saakka animoineet Ollie Johnston ja Frank Thomas julkaisivat kirjassaan *The Illusion of Life* (Johnston & Thomas, 1981).



Kuva 4. Esimerkkikuva *Tuhkimo*-elokuvan visuaalisesta tyylistä. (*Tuhkimo*, 1950).

Tämä kuva on Disneyn *Tuhkimosta* (Kuva 4). Kuten nähdään, hahmon väreissä ei näy valo- tai varjoksyiskohtia. Ääriviivat ovat värilliset, lukuun ottamatta silmiä, jotka erottuvat mustina. Muodot ovat pelkistetyt, pehmeät ja kolmiulotteiset.



Kuva 5. Esimerkkikuva *Tie El Doradoon* -elokuvan visuaalisesta tyylistä. (*Tie El Doradoon*, 2000).

Tämä kuva taas on Dreamworksin *Tie El Doradoon* -elokuvasta (Kuva 5). Toisin kuin *Tuhkimossa*, tässä animaatio on väritetty ja jälkityöstetty tietokoneella. Periaate tyyliä on edelleen sama, paitsi että tässä voidaan nähdä enemmän yksityiskohtia, sekä hienovaraisia valoja ja varjoja.



Kuva 6. Esimerkkikuva *Peukalo-Liisa* -elokuvan visuaalisesta tyylistä. (*Peukalo-Liisa*, 1994).

Don Bluthin *Peukalo-Liisa* käyttää myös samaa tyyliä. Don Bluth työskenteli aikoinaan Disneyllä animaattorina, kunnes alkoi tekemään omia animaatioitaan (Minchin, 2021). Kuten näkyy (Kuva 6), hänkin käytti elokuvissaan hyvin samanlaista tyyliä. Tästä voidaan myös havaita, että hahmojen karikatyyrisyyden määrä voi vaihdella saman elokuvan sisällä hahmosta riippuen.

Valitsimme disney-tyylin elokuvamme tyyliksi, sillä elokuvamme tarinassa on monia piirteitä, jotka sopivat hyvin yhteen sen kanssa. Elokuvamme kertoo prinsessasta, ja tarina on vapaa tulkinta tunnetusta sadusta. Useille Disneyn piirrosanimaatioelokuville on ominaista, että ne perustuvat myös vanhoihin klassikkosatuihin. Koimme, että disney-tyyli olisi siksi sopiva meidänkin elokuvaamme. Lisäksi me kummatkin olemme aina pitäneet tyyliä erittäin kiehtovana ja toteutuksellisesti sopivana haasteena.

Mitä animaatioon tulee, meitä oli tekemässä vain me kaksi. Käytettävissämme ei ollut sellaisia välineitä ja resursseja, joita disney-tyylin kulta-aikaan käytettiin. Omat taitomme myös rajoittivat meitä suuresti. Emme ole läheskään yhtä taitavia ja kokeneita piirtäjiä ja animaattoreita, kuin ne animaattorit, jotka tekivät tuohon aikaan Disneyllä perinteistä animaatiota. Siksi siis pyrimme vaikuttamaan kaikkiin niihin asioihin, joihin kykenimme vaikuttamaan. Siis tyylivalintoihin ja kerronnallisiin valintoihin.

Oli kyseessä sitten kuvan kompositio tai värit prinsessan rasiassa, aina pohdimme, miten tekemämme valinnat voisivat vaikuttaa lopputulokseen, mutta myöskin niin, että ne pysyisivät toteutusmahdollisina siinä ajassa ja niillä resursseilla, joita meillä oli käytettävissämme. Pyrimme siis siihen, että saisimme haluamaamme jälkeä mahdollisimman pienellä ajalla ja vaivalla.

Vaikka tämä saattaakin kuulostaa siltä, että pyrimme ainoastaan toisintamaan jotakin jo olemassa olevaa, niin näin ei kuitenkaan ollut. Pyrimme toki tekemään elokuvastamme Disneyn elokuvia muistuttavan, mutta siten että se kykenisi

samalla olemaan jotakin aivan uutta. Esimerkkityylistämme poikkeavat resurssit, aika, ja omat taitomme jo automaattisesti olivat takeena, ettei meidän ollut mahdollista toteuttaa täydellistä Disney-pastissia, jota meidän ei suinkaan ollut tarkoituskaan saada aikaan. Pyrimme disney-tyyliin nojaten oppimaan enemmän siitä ja tekemään täysin omanlaisensa lyhytanimaatioelokuvan, jonka tyyli toisi edes pienestikin mieleen vanhat Disneyn elokuvat.

Koska tyylivalinnat olivat tärkeässä osassa tekemistämme, opimme niistä paljon tämän elokuvan tekemisen ohella. Ammennamme edelläpäin oppimaamme siitä miten tärkeitä tyylivalinnat elokuvan tekemisessä ovat ja miten niitä voi hallita ja hyödyntää elokuvan tekemisen työkaluina.

3 Tyylit

(Karoliina Rajamäki)

3.1 Tyylit vaikuttavat skeemoihin

Tyyli on varmastikin tuttu käsite meille kaikille. Se on olennainen osa niin kirjoittamista, musiikkia, taidetta kuin vaikkapa pukeutumistakin.

Yksinkertaisuudessaan tyyli tarkoittaa tuotteesta toiseen toistuvaa mallia, joka on ihmisen havaittavissa, käytettävissä ja tulkittavissa. Elokuvan tyylillä tarkoitamme ennen kaikkea sen visuaalisista, toistuvista ja tunnistettavista malleista koostuvaa kokonaisuutta, jota kyetään vertaamaan toisten visuaalisten tuotosten kokonaisuuksiin.

Kun näytelmäelokuvien tai -sarjojen kohdalla päätetään, millä tyylillä ne tultaisiin toteuttamaan, niin aina voidaan olla varmoja, että sen toteuttamiseksi tullaan tarvitsemaan joka tapauksessa jonkinlainen kamera ja kuvauspaikka.

Animaation kohdalla asia ei kuitenkaan ole näin yksinkertainen. Jos esimerkiksi koetaan, että tarinan eduksi olisi parasta toteuttaa elokuva nukkeanimaatiotyylillä, niin sen toteutusprosessi olisi täysin eri, kuin jos esimerkiksi olisi päätetty Toon Boom Harmony -ohjelmalla toteutettu vektorianimaatiotyyli. Eli siis se, minkälaisella genrellä tai formaatilla animaatio päätetään tehdä, vaikuttaa suuresti siihen, millainen sen koko tekoprosessi tulee olemaan.

Tuotteessa käytetyt tekotavat myöskin pitävät sisällään skeemoja, jotka vaikuttavat hyvin merkityksellisesti siihen, mitä katsoja tuotteen sisällöstä pääättelee, esimerkiksi markkinointivaiheessa.

Skeema on psykologiassa käytetty termi, jolla tarkoitetaan ihmisen mielikuvia, joita hänelle on mistäkin asioista syntynyt. Ne syntyvät ihmisen muistiin tallentuneista kokemuksista. Ihminen tarvitsee skeemoja, sillä ne helpottavat ja

nopeuttavat ympäristöstämme löytyvän informaation tulkitsemista. (Cherry, 2023.)

Kun esimerkiksi ihminen näkee elämänsä ensimmäisen animaation, hänelle syntyy skeema siitä, millaisia animaatiot ovat. Tästä syystä skeemat ovat automaattisesti aina läsnä kaikessa audiovisuaalisessa materiaalissa, eikä vain animaatioissa, ja ne ovat vahvasti sidosteisia jo olemassa olevaan audiovisuaaliseen materiaaliin. Esimerkiksi se skeema, että animaatio on tarkoitettu lapsille, on aina animaatioiden kohdalla olemassa. Jos esimerkiksi animaation haluttu kohderyhmä olisi vaikka nuoret aikuiset, niin tämä tulee ottaa huomioon animaation tyyliä ja sen mahdollisia markkinointikeinoja pohdittaessa.

Skeemat muodostuvat katsojalle kaikista niistä piirteistä, joita tämä kykenee tuotteesta havaitsemaan. Näihin piirteisiin lukeutuvat kaikki kerronnan keinot äänimaailmasta väreihin ja liikkeen sulavuudesta kuvakulmiin.

Koska animaation tekotapoja on niin monia erilaisia, pelkkä tekotavan valitseminenkin vaikuttaa jo suuresti katsojan skeemoihin. Tekotapa saattaa myös itsessään rajata pois käyttömahdollisuuksista sellaisia kerronnankeinoja, joita kyseisellä tekotavalla ei välttämättä pystytäisi toteuttamaan.

3.2 Tyylin muodostuminen

Animaation tyyliin vaikuttaa suuresti se, kuinka lähelle tai kauaksi realismista henkilöhahmojen hahmosuunnittelut sijoittuvat. Hahmojen piirteet voivat olla joko realistiset, symboliset, tyylitellyt, tai jotain näiden väliltä tyylistä riippuen. Alapuolella on kuva Scott McCloudin *Understanding Comics: The Invisible Art* kirjasta, jossa McCloud havainnollistaa kolmiodiagrammin avulla, minne tunnetut hahmosuunnitelmat asettuvat kolmen eri piirtotyylin välille (Kuva 7).

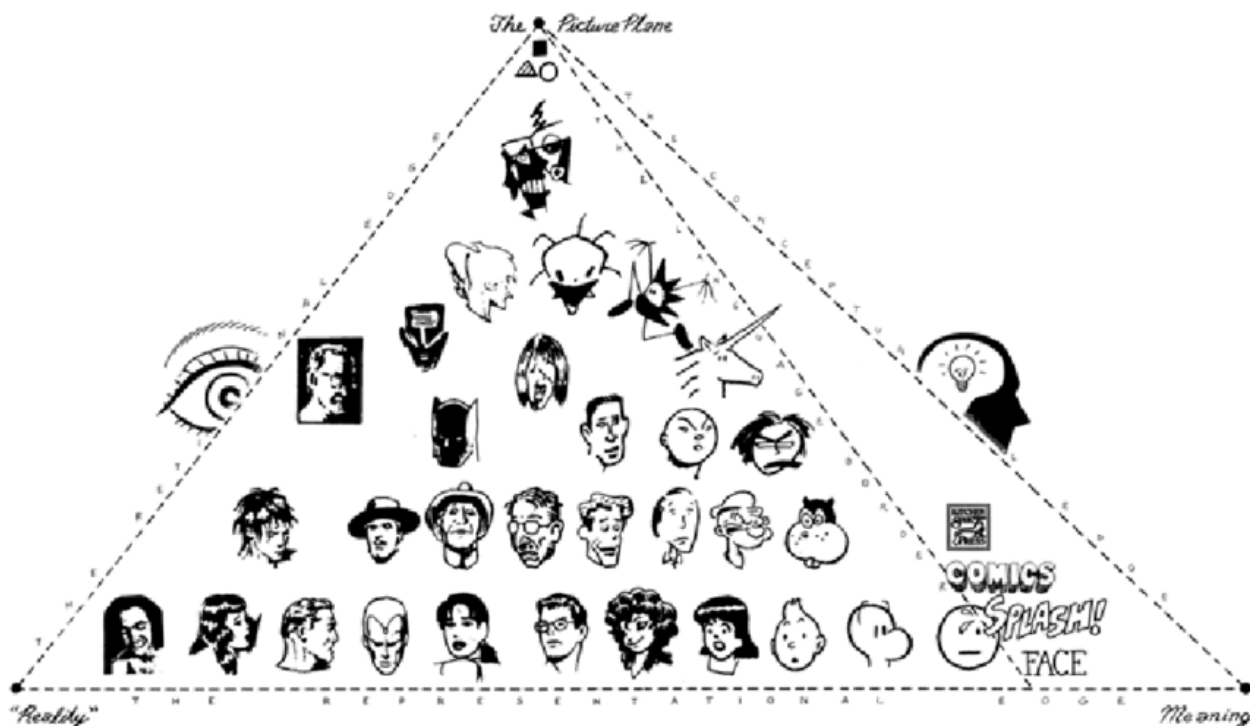
McCloud käyttää näistä tyyli-suunnista termejä "reality", "meaning" ja "The Picture Plane". Olemme kääntäneet termit omatulkintaisesti selkeyden vuoksi. Termejä vastaavat käännökset ovat seuraavat.

Reality: realistinen

Meaning: symbolinen

The Picture Plane: tyylitelty

Tässä vaiheessa on huomioitava, ettemme tarkoita symbolisella tyylillä kuvataiteen symbolistista taidesuuntausta, joka on aivan oma asiansa erikseen. Sitä ei siis sovi sekoittaa tähän, jonka vuoksi emme käytä termiä “symbolistinen” vaan “symbolinen”.



Kuva 7. McCloudin kolmiodiagrammi tyyleistä. (McCloud, 1994)

Kaikissa näiden tyylien ääripäissä on niiden tuomat heikkoudet ja vahvuudet kerronnan kannalta. Realistinen tyyli mahdollistaa hienovaraisen näyttelyn animaatiohahmoissa, mutta samalla sen tekninen toteuttaminen on haastavampaa. Se vie tavallista enemmän aikaa, sillä sen yksityiskohtien määrä on suurempi. Realistisen tyylin vahvuudet sopivat parhaiten draamavoittoisen animaation toteuttamiseen, jossa miljöö ja tapahtumat ovat lähempänä realismia.

Symbolinen tyyli on taas yleensä helpompi toteuttaa. Ilmeet ovat vahvat ja helposti ymmärrettävissä ja tulkittavissa. Se sopii hyvin mielikuvitusta täynnä

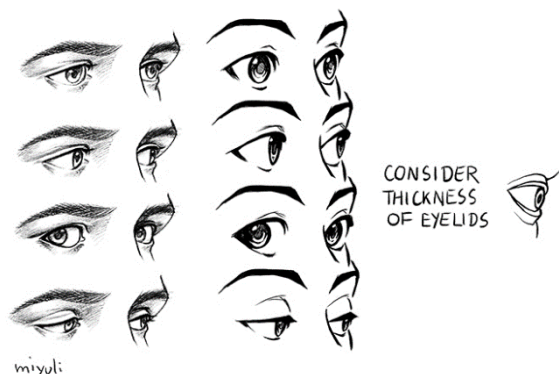
olevaan ja huumorivoittoiseen animaatioon. Symbolinen tyyli ei kuitenkaan ekspressiivisen ja yksinkertaisen ulkomuotonsa vuoksi ole vahvimmillaan, kun halutaan kertoa syvempiä tai vakavammin otettavia tarinoita.

Tyylitellyssä tyyliässä taas yleensä leikitellään vahvojen ja rohkeiden muotojen kanssa. Toisin kuin symbolisessa, jossa kuvatun asian nopea luettavuus on sen tärkein ominaisuus, tyylitellyssä tyyliässä on tärkeintä korostaa sitä, millaisista muodoista mikäkin asia koostuu. Havainnollistaaksemme tätä paremmin, tarkastelemme, miten esimerkiksi silmän piirtäminen symbolisella tyyliillä eroaa tyylitellysti piirretyistä silmästä. Symbolisesti piirretty silmä on sellainen, jonka ihminen näkee mielessään, kun hän kuvittelee miltä silmä näyttää. Piirsimme kaksi havainnollistavaa kuvaa symbolisista silmistä (Kuva 8).



Kuva 8. Esimerkkejä symbolisista silmistä.

Tällaiset silmät ovat helposti luettavissa silmiksi, vaikka niistä puuttuu moni asia, joka oikeisiin silmiin kuuluisi anatomisesti. Tyylitellyn silmän piirtämisessä taas katsotaan miltä oikea silmä näyttää ja korostetaan siinä havaittavia muotoja pidemmälle. Tässä on freelance-artisti Miyulin piirtämisopetuskuva, jossa on vierekkäin realistisesti ja tyylitellysti piirretyt silmät (Kuva 9).



Kuva 9. Realistisia silmiä ja tyyliteltyjä silmiä. (Art Rocket, Miyuli, n.d.)

Karikatyripiirroksiset ovat myös hyviä esimerkkejä tyylitelystä tyylistä. Tässä alapuolella on kolme kuvaa, jotka kaikki esittävät näyttelijää Tilda Swintonia. Ensimmäinen kuva on *Paradise PD* -animaatiosarjasta, joka on piirretty symbolisella tyyllillä (Kuva 10). Toinen on valokuva (Kuva 11), ja kolmas on karikatyyrinen muotokuva taiteilijalta Walter Toscano (Kuva 12).

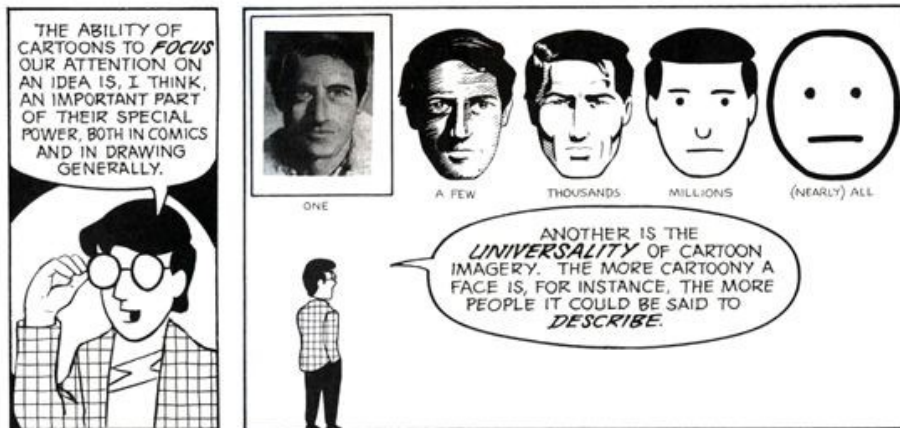


Kuva 10. Tilda Swinton symbolisella tyyllillä *Paradise PD* -sarjasta, vasemmalla. (*Paradise PD*, 2018-2022).

Kuva 11. Tilda Swinton valokuvassa, keskellä. (kuvan ottaja ei tiedossa, lainattu nettisivulta: themoviedb, n.d).

Kuva 12. Tilda Swinton tyylitellyllä tyyllillä, oikealla. (Toscano, 2013).

Koska nämä kaikki kuvat esittävät näyttelijä Tilda Swintonia, ne toimivat mielestämme erinomaisina esimerkkeinä symbolisen ja tyylitellyn erojen havainnollistuksessa. Lyhyesti sanottuna symbolinen tyyli siis pelkistää, kun taas tyylitelty tyyli korostaa. Niin samankaltaisilta kuin ne saattavatkin aluksi vaikuttaa, ne ovat tässä mielessä enemmänkin toistensa vastakohtia.



Kuva 13. Havainnollistava kuva yksinkertaistamisen universalistavasta ominaisuudesta. (McCloud, 1994).

Mitä symbolisempia hahmot ovat, sitä enemmän myös ikään kuin samaistumispintaa ne omaavat katsojaan. Kuten McCloudin yllä olevassa sarjakuvassa (Kuva 13) sanotaan: "The more cartoony a face is, for instance, the more people it could be said to describe" (McCloud, 1994).

Suomennettuna: "Mitä piirosmaisemmat kasvot ovat, sitä useampaa ihmistä ne voisivat kuvata." Symbolinen tyyli onkin siitä mielenkiintoinen, että sitä käytetään useaan eri käyttötarkoitukseen ja se silti toimii toivotulla tavalla. Sitä voidaan käyttää lastenohjelmissa, mutta myös aikuisten sarjoissa. Luullaksemme se johtunee siitä, miten sen hahmot voivat toimia samaistumispintana suurelle joukolle ihmisiä.

On vaikea löytää yhtä vastausta siihen, mikä tyyli ja mistä syystä viehättää enemmän tai vähemmän tietyn kohderyhmän ihmisiä, sillä aina on olemassa poikkeustilanteita. Sanoisin siis, ettei tyylin yksinään pitäisi olla se ainoa seikka, jolla elokuvan kohdeyleisö voidaan rajata.

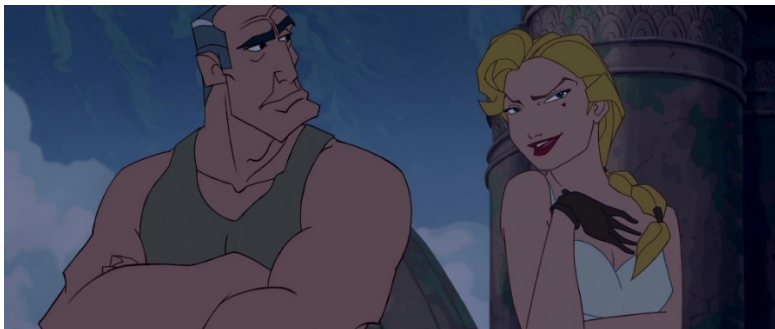
Disney-tyyli tasapainottelee jossain realistisen ja symbolisen piirtotyylin välimaastossa. Disney-elokuvien juoni on yleensä jotain draaman ja komedian välillä, joten tämänkin vuoksi sille on otollisinta tyylillisesti olla tasaisesti kumpaakin. Olemme myös huomanneet, että joissain Disney-elokuvissa tyyli muuttuu hienovaraisesti kohtauksien välillä, kun kohtauksien vakavuustaso

muuttuu. Muutos on kuitenkin erittäin hienovarainen, ja se näkyy yleensä enemmän liikkeiden ja ilmeiden korostuksessa, kuin hahmojen ulkonäön muutoksessa. Disney-elokuvissa on myös tyypillistä suunnitella eri roolien omaavat hahmot eri tavoilla toisiinsa nähden. Esimerkiksi kepeämmät huumorihahmot ovat yleensä suunniteltu protagonistiin verrattuna ekspressiivisemmällä tyylillä. Tämä mahdollistaa vahvan ja moneen soveltuvan tyylin elokuvan tarinan kerronnalle. Hyvä esimerkki tästä on Disneyn *Aladdin* (1992) -elokuvan Lampunhenki, joka on hahmosuunnitelmaltaan päähenkilö Aladdiniin verrattuna paljon kauempana realismista (Kuva 14).



Kuva 14. Esimerkkikuva *Aladdin* -elokuvan visuaalisesta tyylistä. (*Aladdin*, 1992).

Monista Disney-elokuvista löytyy myös jonkin verran tyylitellyn piirtotyylin käyttöä. Erityisesti 2000-luvun alkupuolella Disneyllä oli tyypillistä elokuviensa hahmosuunnitelmissa tutkia tavallista enemmän tyyllittelyn mahdollisuuksia. Erityisesti elokuvissa *Keisarin uudet kuviot* (2000) ja *Atlantis - kadonnut kaupunki* (2001) voidaan nähdä hahmosuunnitelmissa enemmän vahvoja, kulmikkaita muotoja aikaisempiin Disney-elokuviin verrattuna (Kuva 15).



Kuva 15. Esimerkkikuva *Atlantis - kadonnut kaupunki* -elokuvan visuaalisesta tyylistä. (*Atlantis - kadonnut kaupunki*, 2001).

Itse koemme tyylittelyn onnistuneen erottamaan nämä elokuvat edukseen muista animaatioelokuvista. Huono puoli niissä on mielestämme kuitenkin se, ettei niistä tunnistanut niin helposti ja nopeasti kyseessä olevan Disney.

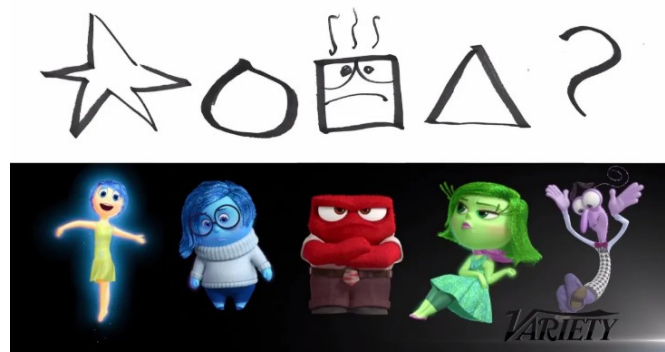
3.3 Muotokieli ja värit

Tyyllissä esiintyvillä vahvoilla muodoilla pystytään kertomaan myös paljon hahmon persoonasta ja luonteesta. Näilläkin on vahva kytkös katsojien skeemoihin, mutta muodot eivät automaattisesti yksinään takaa hahmolle jotain tiettyä persoonaa. Ne enemmänkin vihjaavat sen mahdollisuudesta. Jos esimerkiksi halutaan hahmon lukeutuvan katsojalle heti ensinäkemältä joko uhkaavana tai leppoisena, niin tietyt muodot auttavat siinä paljon.

Yksinkertaistettuna pehmeät ja pyöreät muodot ovat siis lempeitä ja lähestyttäviä, kun taas kulmikkaat muodot lukeutuvat uhkaavampina.

Myös väreillä on samanlainen ominaisuus hahmosuunnitelmassa. Jos esimerkiksi halutaan hahmon lukeutuvan katsojalle pahana tai uhkaavana, saatetaan hahmon värityksessä käyttää paljon tummia sävyjä, liilaa, punaista tai myrkynvihreää. Ihminen yhdistää automaattisesti tummat sävyt pimeään, lilan eksoottisuuteen, punaisen tuleen ja vereen, sekä myrkynvihreän oletettavasti myrkkyyn. Nämä, kuten kaikki muutkin skeemat, ovat vahvasti yhteydessä ihmisen kokemuksiin, kulttuuriin, historiaan, ja ympäristöön, josta ne pohjautuvat.

Disney Pixarin *Inside Out* (2015) -elokuvassa on hyvä esimerkki hahmosuunnitelmista, joissa käytetään oivallisesti sekä värejä, että muotoja kuvaamaan hahmojen persoonallisuutta. Hahmot kuvastavat elokuvassa Riley-tytön pään sisällä asustavia tunteita.



Kuva 16. Inside Out elokuvan taiteellisen ohjaajan Albert Lozanon havainnollistus elokuvan hahmojen abstrakteista muodoista. (Variety, 2015)

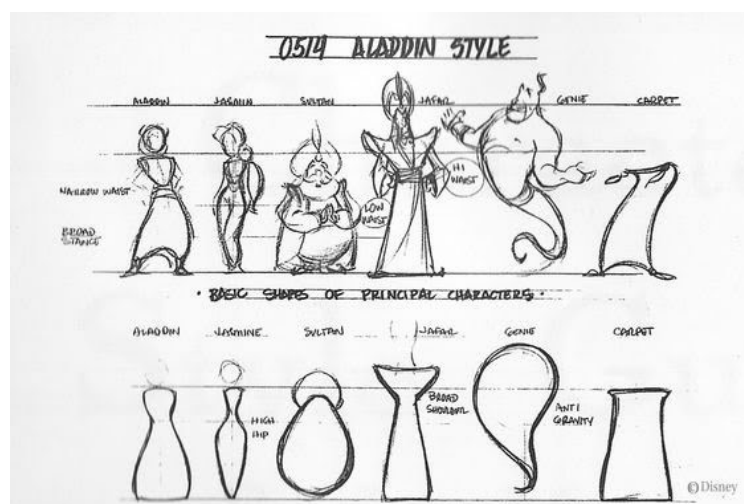
Viihdelehti *Variety*n 'Inside Out': *Designing Characters for Pixar - Variety Artisans* -Youtube-videossa Inside Out -elokuvan taiteellinen ohjaaja Albert Lozano selittää elokuvan hahmojen muotovalinnoista. Hän piirtää videossa havainnollistukseksi muodot, jotka näkyvät tässä kuvassa hahmojen yläpuolella (Kuva 16).

Tähtikuvio, kuten keltainen värikin, on pirtsakka ja energinen, joten ne yhdessä kuvastavat hyvin iloa. Pisaran malli taas, voidaan yhdistää kyynelin, ja sininen yhdistetään yleensä melankolisuuteen, joten ne kuvaavat oivallisesti surua. Neliö taas on muotokieleltään järkähtämätön ja voimakas, ja punainen mielletään tavallisesti aggressiiviseksi, joten ne kuvastavat yhdessä hyvin vihaa. Kolmion muoto kärki alaspäin ollessaan mielletään voimakkuutta kuvaavaksi, ja sitä käytetään usein antagonistien hahmosuunnitelmissa. Näin kärki ylöspäin se kuvaa kuitenkin hyvin inhoa, sillä kolmion muoto terävyydestään johtuen mielletään vaikeasti lähestyttäväksi. Vihreällä värillä on taas vahva yhteys pahoinvointiin, joka kuvastaa myös hyvin inhoa. Kysymysmerkin malli on mielestämme nerokas muoto kuvaamaan pelkoa, sillä pelko ja tietämättömyys ovat jokseenkin yhteydessä. Myös kaari, joka muodostuu asennosta, jossa pää on pelokkaasti alhaalla, selkä on kyyryssä ja hartiat ylhäällä, muodostaa kysymysmerkin muodon. Kuten jo mainitsimme, lila väri mielletään yleensä antagonisteihin, ja vaikei pelko olekaan tarinassa

sellainen, se näin hailakkaan sävyisenä tekee hänestä sopivasti kalpean oloisen.

Inside Out -elokuvan tunteita kuvaavat hahmot ovat erityisen hyviä esimerkkejä muotojen ja värien käytöstä hahmosuunnitelmissa. Tunteet ovat ihmishahmoin verrattuna yksiulotteisempia luonteiltaan, jonka ansiosta niissä käytetty muotojen ja värien symboliikka näkyy vahvemmin.

Samalla tavalla muodoilla voidaan ehostaa hahmosuunnitelmassa myös hahmon siluettia ja sen luettavuutta. Animaatioissa liikkeen selkeys ja luettavuus ovat arvostettuja ominaisuuksia. Kuten animaatioiden kohdalla, myös hahmosuunnitelmissa arvostetaan sitä, jos pelkästä hahmon siluetista voidaan lukea, kuka hahmo siinä on kyseessä.

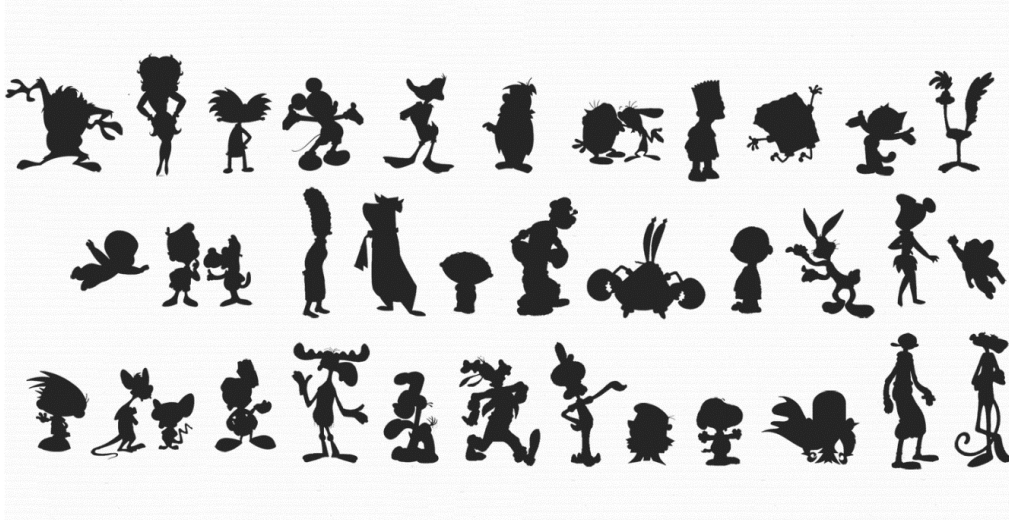


Kuva 17. *Aladdin* -elokuvan hahmosuunnitelmissa esiintyvät muodot. (Aladdin: Platinum Edition 2004 Nevarezin 2017 mukaan).

Tässä on kuva, jossa näkyy miten *Aladdinissa* on havainnollistettu sen hahmot yksinkertaistettuihin muotoihin (Kuva 17). Tästä voidaan nähdä, kuinka muotojen avulla elokuvassa onnistutaan saamaan hahmot erottumaan vahvasti toisistaan.

Vahvat siluetit ovat yleisesti tehokas työkalu hahmosuunnittelussa. Kaikkiin tyyleihin se ei kuitenkaan luonnistu yhtä hyvin kuin muihin. Mitä lähempänä esimerkiksi elokuvan tyyli on realismia, sitä vaikeampaa sen hahmoin on

tuoda elementtejä, jotka johtaisivat vahvoihin ja omaperäisiin siluetteihin. Erikoisella vaatetuksella ja kampauksella onnistutaan tällaisessa tilanteessa vahvistamaan siluettia jonkin verran, mutta siitä huolimatta se on lähes mahdotonta saada yhtä tunnistettavaksi, kuin kuvassa esiintyvien symbolisten hahmojen (Kuva 18).



Kuva 18. Animaatiohahmojen tunnistettavia siluetteja. (Character Design References, n.d.).

3.4 Tyylivalinnan tärkeys

Jos tekotapa valitaan elokuvan juoneen nähden ristiriitaisesti, voi lopputulos olla, ettei elokuva saavuta sille sopivaa katsojakuntaa, vaan aivan vääränlaisen katsojakunnan sisältöön nähden.

Adam Sandlerin *Eight Crazy Nights* (2002) -animaatioelokuva on hyvä esimerkki, jossa mielestämme tyyli ei ole sopusoinnussa elokuvan sisällön kanssa. Elokuva on aikuisten komediamusikaalielokuva, joka on animoitu disney-tyylillä (Kuva 19). Musikaalielokuva disney-tyylillä toimii, mutta röyhkeä ja siivoton aikuisten huumori ei kuitenkaan sekoitu hyvin sen kanssa.



Kuva 19. Esimerkkikuva *Eight Crazy Nights* -elokuvan visuaalisesta tyylistä. (*Eight Crazy Nights*, 2002).

Komedia-animaatio aikuisille tehdään yleensä yksinkertaisemmalla, symbolisella tyyllillä. Esimerkkejä tällaista tyyliä käyttävistä komedia-animaatioista aiemmin mainitun *Paradise PD*:n lisäksi voisivat olla Foxin *Simpsonit* -TV-sarja (1989-), Adult Swimin *Rick and Morty* (2013-) tai Netflixin *Bojack Horseman* (2014–2020). Vaikka *Eight Crazy Nights* -elokuva onkin kieltämättä omaperäinen, niin voisimme väittää, että siihen olisi sopinut paremmin tyyli, joka olisi ollut lähempänä näiden sarjojen tyyliä revittelevän sisältönsä tähden.

Edellä mainittujen sarjojen tyyleille on tyypillistä näyttää tarkoituksella siltä, ettei niiden tekemiseen ole nähty paljon vaivaa. Ne sopivatkin hyvin rumia ja arkipäiväisiä teemoja sisältävään, dialogipainotteiseen juoneen. Budjetillisesti olisi siis tällaisessa animaatiossa hölmöä panostaa suuresti sen visuaaliseen ulkonäköön, jos se ei olisi muuta kuin häiritsemässä ohjelman sisältöä, ja hämmentämässä katsojien skeemaa siitä.

Kun tarkastelee *Eight Crazy Nights* -elokuvan Rotten Tomatoes-arvostelusivuston katsoja- ja kriitikkopisteytystä, voidaan huomata, ettei elokuva ole saavuttanut kovin suurta arvostusta yleisön keskuudessa (Rotten Tomatoes, n.d.). Tätä olisi mielestäni siis auttanut se, jos elokuvan animaation teko tavaksi

olisi valittu jokin sisältöön sopivampi, kohdeyleisöä vetävämpi ja tuotannollisesti halvempi animaatiotyyli.

3.5 Tyylin ja sisällön ristiriita huumorin ja järkytyksen keinoina

Sisällön ja animaatiotyylin ristiriita, ei kuitenkaan aina ole mielestäni virhe, jos sille on hyvät perustelut. Animaation tyylin tuomia skeemoja käytetään nimittäin usein myös järkyttämisen ja huumorin keinona. Tällaisia ovat yleensä ne tilanteet, joissa audiovisuaalinen tuote tietoisesti ja äkkiarvaamatta poikkeaa suuresti niistä skeemoista, mitä niihin normaalisti mielletään. Esimerkiksi *Don't Hug Me I'm Scared (Sloan & Pelling, 2011-)* on taiteellinen käsinukkesarja YouTubessa (Kuva 20), joka vahvasti muistuttaa *Seesamtie (1969-)* -ohjelman tyyliä. Siihen on kuitenkin lisätty lapsille sopimattomia asioita samalla näin ottaen koko formaattiin kantaa.



Kuva 20. Esimerkkikuva *Don't Hug Me I'm Scared* -sarjan visuaalisesta tyylistä. (Sloan & Pelling, 2011-).

Sarjan jaksoissa leikitellään lasten opetusvideoformaattilla. Jokaisessa jaksossa kolme ystävästä, "Duck", eli Anka, "Yellow guy" ja "Red Guy" (jotka jäävät itse sarjassa nimeämättömiksi), kohtaavat laulavia, antropomorfisia otuksia (usein esineitä), jotka opettavat heille kaikenlaisia asioita maailmasta laulamalla. Lopussa tapahtumat kuitenkin muuttuvat synkemmiksi, kun asioista paljastuu niiden raadollisempia piirteitä. Jaksossa 5 esimerkiksi elävät ruuat opettavat

päähenkilöhahmoille ruoan terveellisyydestä ja epäterveellisyydestä. Lopulta Anka kuolee, kun hänestä tehdään purkkiruokaa. Kaiken kukkuraksi ainoa jäljelle jäänyt päähenkilöhahmo, Yellow Guy on syönyt purkitettua ystäväänsä. On selvää, ettei sarja sovi perheen pienimmille sisältönsä puolesta, vaikka se onkin toteutettu käsinukketekniikalla, ja tapailee asetelmaltaan lapsille tarkoitettua opetusvideota. Nämä lapselliset piirteet pikemminkin tekevät ristiriitaisuudessaan raa'at elementit entistäkin raaemmiksi.

Myös esimerkiksi Mondo Median *Happy Tree Friends* (1999-2016) -sarja, sekä *Simpsonit* -sarjan sisäinen *Itchy and Scratchy* käyttävät samanlaista ristiriitategniikkaa mustan huumorin keinona. *Happy Tree Friends*issä värikkäät piirroseläimet kokevat erittäin verisiä ja väkivaltaisia kommelluksia. *Itchy and Scratchy*ssä kissa ja hiiri toimivat toistensa arkkivihollisina. Jokaisessa jaksossa kissa Scratchy päätyy väkivaltaisesti Itchyn eli hiiren murhaamaksi tai pahoinpitelemäksi. Sarjojen huumori perustuu suurimmaksi osaksi piirretyn ja väkivallan ristiriitaan.

Tyylikeinot vaikuttavat vahvasti siihen, miten katsoja ennakoi tapahtumien syyseuraussuhteita. Jos pommi räjähtää päähenkilöhahmon käsiin hupaisassa Warner Brosin *Looney Tunesin Kelju K. Kojootti ja Maantiekiiittäjä* (1949-) -piirretyissä, ennakoimamme seuraus on korkeintaan mustaksi kärventynyt kojootti, jonka yritykset menivät koomisesti mönkään. Jos taas pommi räjähtää päähenkilön käsiin historiallisessa sotaelokuvassa, ennakoimme päähenkilön todennäköisesti kuolleen. Tällaisen ennako-odotuksen varoittamaton rikkominen saa katsojassa aikaan yllätyksen, jonka luonne on tilanteesta ja katsojasta riippuen joko järkyttävä, huvittava tai hämmentävä.

3.6 Tyyli muutokset

Äkillistä, visuaalista tyylinmuutosta saatetaan käyttää animaatioissa esimerkiksi prologin tai muuten muusta elokuvasta erottuvan kohtauksen kuvaamiseen. Näitä tilanteita voivat olla esimerkiksi päähenkilön uni, muisto tai unelma.

Tyylinmuutos voi olla myös läsnä, jos päähenkilö on tarinassa joko päihtynyt tai muuten päästänsä sekaisin. Tästä voidaan siis päätellä, että tyylinmuutosta itsessään voidaan käyttää myös animaation kuvakerronnan työvälineenä.

Esimerkiksi Cartoon Networkin *Gumballin mieletön maailma (2011-2019)* -sekatekniikkasarjan aikana käytetään koomisuuden ja muun kerronnan tehostamiseksi useita eri animaatiotyylejä tarpeen mukaan (Kuva 21). Näin suuri yllättävä tyylinmuutos sopii kuitenkin parhaiten koomisiin tuotteisiin, ja sen tarkoitus pitäisi olla aina tarkkaan harkittu.



Kuva 21. Esimerkkikuva *Gumballin mieletön maailma* -sarjan tyylinmuutoksista. (*Gumballin mieletön maailma*, 2011-2019. Kuvan mukailu: Alpha Jay Show, 2019).

Äkillisellä tyylinmuutoksella voidaan myös viitata johonkin jo olemassa olevaan tuotteeseen. Tällaisia tapauksia ovat esimerkiksi monet *Gumballin mieletön maailma* -sarjan viittaukset. Myös hyvä esimerkki löytyy YLE:n *Hullu – hullumpi – yläaste* -animaatiosarjan neljännen tuotantokauden neljännen jakson ”*Joulu – joulumpi - yläaste*” (2019) alkukohtauksesta, jossa viitataan tyylinmuutoksella *Lumiukko (1982)* -lyhytanimaatioelokuvaan, ollen samalla päähenkilö Antin uni (Kuva 22).



Kuva 22. Tyylinmuutoksella toteutettu intertekstuaalinen viittaus *Hullu - hullumpi - yläaste* -sarjassa. (Hullu- hullumpi – yläaste, 2019).

Lyhyesti kiteytettynä tyylit ovat siis elokuvan visuaalisista päätöksistä muodostuvia kokonaisuuksia, jotka tuovat yhdessä katsojalle tietynlaiset skeemat. Nämä visuaaliset päätökset, ovat kuvakerrontaa, josta tarkemmin lisää seuraavassa luvussa.

Tehdessämme animaatiotamme opiskelimme mitä yleisiä skeemoja käyttämämme disney-tyyli normaalisti piti sisällään ja vaikutti tarkoituksenamme ollutkaan erityisemmin taistella ennakko-odotuksia vastaan, päinvastoin, niin pidimme joissain visuaalisissa valinnoissa mielessämme, mistä skeemoista tahdoimme kuitenkin poiketa. *Prinsessan ja Helmen* tyylillisistä valinnoista kerromme luvussa **5.1 Suunnitteluvaihe**.

4 Kerronnan keinot

(Sonja Rajamäki)

4.1 Kuvakerronta

Tyylien lisäksi on olemassa muitakin elokuvan tekemisessä hyödynnettäviä kerronnan keinoja. Nämä keinot ovat elokuvan tyylistä riippumatta läsnä aina jollakin tasolla. Ne vaikuttavat merkittävästi elokuvan tyyliin ja tyyli vaikuttaa niihin. Näitä keinoja ovat kuvakerronta, rytmien käyttö ja äänikerronta. Elokuvan kuvaan, rytmiin ja ääneen liittyy aina valintoja, oli ne sitten harkittuja tai harkitsemattomia. Niitä voidaan pitää työkaluina, joita hyödyntämällä katsojakokemusta voidaan muokata, ja joiden tiedostaminen auttaa elokuvantekijää hallitsemaan oman tuotoksensa viestiä ja ulkomuotoa.

Keskitytään ensiksi kuvakerrontaan. Kuten sanasta ”elokuva” jo ilmenee, kuva on elokuvan keskeinen ominaisuus. Äänikerronnan rinnalla sen ymmärtäminen on erityisen tärkeää mitä tahansa elokuvaa tehtäessä. Kuvakerronnassa otetaan huomioon kaikki mitä ruudussa näkyy. Tällaisia asioita ovat muun muassa kuvakoot, kuvasuhde, kuvakulmat, värit, valaistus, hahmot, sommitelmat, taustat, kuvan liikkeet, kameraliikkeet, kameran asetukset ja animaation kohdalla myös animaation tekotapa, josta ollaan puhuttu jo tyylien yhteydessä. Samoista asioista käytetään myös ranskalaista teatterimaailmasta juontuvaa termiä *mis-en-scène*, joka tarkoittaa näyttämöllepanoa. Elokuvassa sillä tarkoitetaan kaikkea mikä näkyy kuvassa.

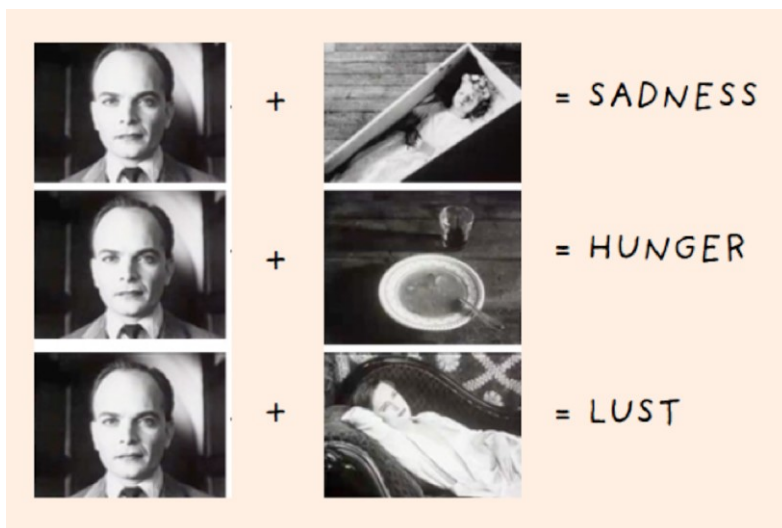
Kuvakerrontaan kuuluu myöskin rytmitys. Olemme kuitenkin jättäneet sen tästä pois, vaikka se toki vaikuttaakin vahvasti elokuvan visuaaliseen ulkomuotoon. Rythmi kuitenkin on ensisijaisesti aikaa kuvaava käsite, ja sellaisena se vaikuttaa kuvan lisäksi suuresti myös äänimaailmaan. Se on myös hyvin keskeinen käsite etenkin musiikista puhuttaessa. Niin olemmekin päättäneet eritellä sen aivan omaksi osaksi elokuvan eri kerronnankeinoja. Rytmistä kerrotaan siis vielä tarkemmin edelläpäin kohdassa **4.2 Rytmit**. Nyt esittelemme omia

havaintojamme kuvakerrontaan liittyen ja peilaamme havaintoja omiin kuvakerronnallisiin valintoihimme Prinsessaa ja Helmeä tehtäessä.

Olemme kaikki varmasti kuulleet sanonnan ”kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa”. Sanonta ilmaisee sen, missä kuva on vahvimillaan, eli informaation välittämisessä. Yksi ympäristöä kuvaava yleiskuva kykenee luomaan katsojalle käsityksen siitä, minne seuraava tapahtuma sijoittuu. Vastaavasti yksi kuva voi kertoa keitä kohtauksessa on ja mitä kukakin tekee. Kuvassa näkyvä miljö ja puvustus, sekä värit voivat heti kertoa meille, mihin aikakauteen elokuvan kohta sijoittuu. Mustavalkoinen kamerakuva hevosvaunuista viestii katsojalle, että tapahtumat sijoittuvat aikaan ennen autoja ja värikameroita. Elokuvan kuvakerronta on aina suhteellista kokonaisuuteen ja katsojan tulkintaan. Jos siis elokuvan ensimmäinen kuva on tuo mustavalkoinen kuva hevosvaunuista, niin elokuvan sisällöstä entuudestaan tietämätön katsoja uskoo silloin koko elokuvan sijoittuvan vanhaan aikaan. Jos taas tällainen kuva esitetään yllättäen muutoin nykyaikaisen kuvamateriaalin keskellä, katsoja saattaa ajatella, että nyt mentiin hetkeksi ajassa taaksepäin.

4.1.1 Kuleshovin efekti

Suhteellisuus ilmenee mielestämme erinomaisesti Kuleshovin efektin kautta. Venäläiset elokuvatekijät Lev Kuleshov ja Vsevolod Pudovkin tekivät 1920-vuosiluvulla kokeen, jossa he käyttivät samaa miehen lähikuvaa kolmen erilaisen kuvaparin yhteydessä. Yhdessä kuvassa oli lapsi hauta-arkussa, toisessa soppakulho ja viimeisessä viehättävä nainen rentoutuneena sohvalla. Riippuen siitä mikä kuvapari esitettiin, katsojat tulkitsivat miehen ilmeestä täysin erilaisia tunteita toisiin kuvapareihin verrattuna. Jos katsojille näytettiin kuvaa soppalautasesta, he näkivät miehen ilmeessä nälkää. Jos taas hauta-arkussa makaavaa lasta, mies oli selvästi surullinen, ja niin edelleen (Kuva 23).

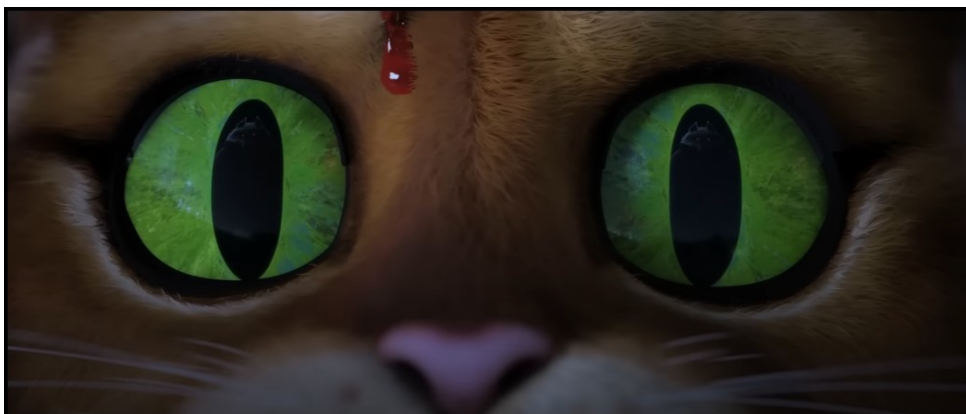


Kuva 23. Kuleshovin kokeessa käyttämät kuvaparit ja katsojien tulkinnot kutakin kuvaparia kohden. (MasterClass, 2021).

Katsoja oletettavasti siis tulkitsee tällaisessa kuvaparissa, että mies katsoo toisen kuvan esittämää kohdetta ja että tämä kohde saa miehessä aikaan jonkinlaisia tunteita tai ajatuksia. Koska todellisuudessa miehen lähikuva oli aina tismalleen sama, voidaan tästä päätellä, että katsojan tekemät tulkinnot perustuvat nimenomaan kuvien väliseen suhteeseen, eli siihen kontekstiin, jossa kukin kuva esitettiin.

4.1.2 Kuvakoot

Kuvakoot ovat tärkeitä erityisesti silloin kun määritellään mitä halutaan tietystä asiasta kertoa. Kuleshovin efektissä on katsojan tulkinnan kannalta erityisen merkittävässä huomiossa se, mitä mies tuntee, mutta olisiko asia toisin, jos miehen kuva olisikin laaja kokokuva? Uskomme, että olisi. Lähikuva rajaa kaiken saatavilla olevan informaation henkilöhahmon kasvoihin. Katsojalle ei jää muuta vaihtoehtoa kuin kiinnittää huomiota reaktioihin, ilmeenmuutoksiin ja siihen mitä hahmo ajattelee ja tuntee. Erikoislähikuvassa informaation määrä on rajattu vielä niukemmaksi. Tässä on esimerkkilähikuva *Saapasjalkakissa: Viimeinen toivomus* (2022) -elokuvasta.



Kuva 24. Erikoislähikuva *Saapasjalkakissa: Viimeinen toivomus* -elokuvasta. Saapasjalkakissan silmät, otsalla veri, silmissä Viikatesuden heijastus. (Saapasjalkakissa: Viimeinen toivomus, 2022).

Elokvassa legendaarisen maineen saavuttanut Saapasjalkakissa saa tietää, että hänellä on jäljellä yhdeksästä elämästään enää yksi. Peloton sankari joutuu kohtaamaan viikatteella varustautuneen suden ja todellisen kuoleman pelon.

Tässä kuvassa näemme ainoastaan Saapasjalkakissan silmät, silmissä elokuvan antagonistin, Viikatesuden ja otsalla valuvan veren (Kuva 24). Viikatesuden hahmo ja verenvuoto esitetään äärimmäisen subjektiivisessa kontekstissa, eli Saapasjalkakissan tunteiden ja ajatusten valossa. Poikkeuksen tavalliseen lähikuvaan tekee erikoislähikuvan paino koko elokuvan kannalta. Tämä erikoislähikuva ei yksinomaan siis esittele Saapasjalkakissan kauhua, vaan se antaa juuri tälle kauhulle suuren roolin itse elokuvan kokonaisnarratiivissa. Kauhun tunne toimii Saapasjalkakissalle traumana, joka muuttaa päähenkilön tahdon suunnan. Itse uskomme, ettei tavallinen lähikuva olisi onnistunut antamaan tunteelle aivan näin suurta painoarvoa. Samassa kohtauksessa nähdäänkin monia lähikuvaottoja, mutta niitä käytetään lähinnä nopeina reaktiokuvina.

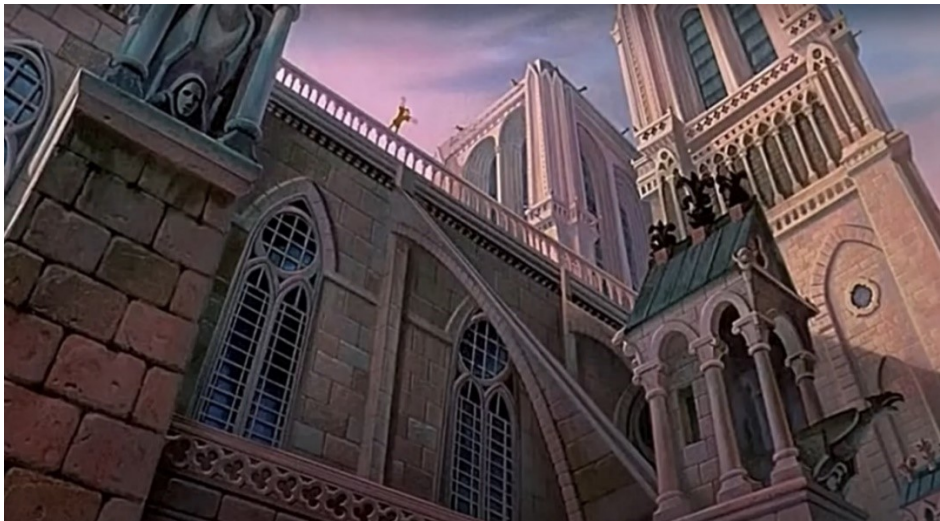


Kuva 25. Erikoislähikuva *Saapasjalkakissa: Viimeinen toivomus* -elokuvasta, jossa Saapasjalkakissan karvat pörhistyvät. (Saapasjalkakissa: Viimeinen toivomus, 2022).

Erikoislähikuva ei kuitenkaan tarkoita aina, että on tarkoitus kuvata kasvoja tai edes tunteita. Esimerkiksi tämä toinen erikoislähikuva (Kuva 25) kertoo meille, että Saapasjalkakissan karvat pörhistyvät. Erikoislähikuvaa käytetään siis myös yksityiskohtien kertomiseen. Tässä tapauksessa täytyy kuitenkin aina pitää mielessä, että lähikuvalla kerrottava yksityiskohta ei ole näin kerrottuna enää pelkkä yksityiskohta elokuvan tarinan kannalta. Kun johonkin yksityiskohtaan kiinnitetään huomiota erikoislähikuvalla, niin katsoja lataa tuohon yksityiskohtaan tiettyjä odotuksia. Esimerkiksi jos keskustelukohtauksessa leikattaisiin yhtäkkiä erikoislähikuvaan toisen keskustelijan arvesta, niin katsoja hämmentyy, jos arvella ei ole ollut tai tule olemaan mitään tekemistä minkään kanssa. Tässä elokuvassa Saapasjalkakissan karvojen pörhistyminen toimii jatkossa muistutuksena tästä kohtauksesta ja lisäksi merkinä Saapasjalkakissan kauhusta.

Mitä laajempiin kuvakokoihin mennään, sitä enemmän kuva muuttuu objektiivisemmaksi. Puolilähikuva, puolikuva, laaja puolikuva ja kokokuva tuovat mukaan katsojan tulkintaan laajempaan mentäessä enemmän huomiota siihen, mitä hahmot tekevät ja mitä heidän ympärillään tapahtuu. Tunteet sen sijaan menettävät painoarvoa. Jos siis esimerkiksi tämän *Saapasjalkakissa* -elokuvan kohtauksen kaikki informaatiot olisi kiteytetty vain yhteen kokokuvaan, niin että

näkisimme kauhistuneen katseen, veren ja pörhistyvän turkin samanaikaisesti, niin kohtaus ei tuntuisi lainkaan niin pysäyttävältä. Tällä tavoin kuvakoot siis kommentoivat sitä, mikä missäkin hetkessä on huomioimisen arvoista. Ne ohjaavat miten tärkeitä tietyt asiat kulloisessakin kohtauksessa ovat ja kanavoivat katsojan huomion suuntaa ja määrää.



Kuva 26. Yleiskuva *Notre Damen kellonsoittaja* -elokuvasta. Päähenkilö Guasimodo levittää kätensä Notre Damen kaiteen päällä seisten. (*Notre Damen kellonsoittaja*, 1996).

Aikaisemmin havaitsimme Kuleshovin efektin kautta, että katsojien tulkinta perustuu kuvien väliseen suhteeseen. Koska eri kuvia yhdistämällä saadaan aikaan erilaisia tulkintoja, on mahdollista ettei laajempaan kuvakokoon vaihtaminen aina tarkoita tunteen laantumista. Esimerkiksi tässä yleiskuvassa (Kuva 26) Disneyn animaatiomusikaalielokuvasta *Nothre Damen kellonsoittaja* (1996), ei voida nähdä päähenkilön kasvoja, mutta näemme hänen asentonsa ja liikkeensä. Tätä kuvaa edeltävä kuva on ollut lähikuva, jossa päähenkilön tunne toisaalta on tulkittavissa. Tässä kuvassa hän kohottaa kätensä ylös ja huutaa toiveensa ikään kuin koko maailmalle. Kohtaus on Out There- musikaalikohtauksesta, joka toimii elokuvan "I want"-laulunäytteenä, joka ilmaisee protagonistin tahtoa tarinan alkutaipaleella. Elokuvan päähenkilö Quasimodo laulaa tässä kohdassa suomennoksen sanojen mukaan "jos kanssaan olla voin, se aarre suurin ois –" (*Notre Damen*

kellonsoittaja, 1996). Tarinassa Quasimodo haluaa päästä muiden ihmisten keskuuteen yksinäisestä Notre Damen katedraalista, jonne hänet on piilotettu rumuutensa tähden. Yleiskuva toimii tässä tehokeinona ilmaisemaan päähenkilön ja hänen ympäristönsä (katedraalin) välistä suhdetta, mutta myös tehostamaan hänen tahtonsa ja tunteidensa määrää.

Prinsessaa ja Helmeä tehdessämme koetimme kiinnittää huomiota kuvakokoihin. Käytimme lähikuvia tuomaan ilmi prinsessan tuntemuksia herneeseen liittyen. Tässä esimerkkikuva (Kuva 27), jota edeltävänä kuvana ollaan nähty lähikuva herneestä.



Kuva 27. Prinsessan nyrpeä ilme lähikuvassa.

Lähikuvan valitseminen auttoi meitä ilmaisemaan Prinsessan tunnetta. Koska kuvassa ei ole oikein mitään muuta huomioitavaa tai muusta elokuvan tyylistä poikkeavaa, jää katsojalle ainoaksi vaihtoehdoksi kiinnittää huomiota prinsessan ilmeeseen, joka ei nähtävästi ole iloisimmasta päästä. Tällä siis pyrimme kertomaan, että herne ärsyttää häntä niin paljon, että hän haluaa päästä siitä eroon.



Kuva 28. Prinsessa ja kärrymies kättelevät yleiskuvassa.

Elokuvan päätöskuva on laaja kokokuva (Kuva 28). Kuten voidaan huomata, tunteen sijaan pääpainon saa hahmojen toiminta, sekä hahmojen suhde ympäristöön. Prinsessan kannalta tahdoimme tällä kuvalla näyttää, miten hän nyt suhtautuu ulkoilmaan ja muihin ihmisiin. Elokuvan aikaisemmat tapahtumat ovat osoittaneet, että prinsessa on syrjäytynyt, eikä halua kohdata ulkomaailmaa, saati muita ihmisiä – etenkin kyseenomaista kärrymieshahmoa, jota hän nyt tässä kuvassa kättelee. Kuva siis kertoo meille, että prinsessa on nyt valmis kohtaamaan nämä asiat pelkäämättä tai tuntematta inhoa. Hänen kehonkielensä on rauhallinen ja seesteinen, aivan kuten koko kuva sommitelmaltaan ja väritykseltään. Koimme, että laajempi kuva sopisi loppuun myös siksi, että se vie psyykkisen distanssin kauemmas päähenkilöstä. Näkökulma on objektiivisempi kuin aiemmat elokuvan kuvista ja niin se onnistuu saattamaan katsojat pehmeästi pois elokuvan maailmasta ja päähenkilön näkökulmasta.

4.1.3 Värit ja valot

Seuraavaksi esittelemme sellaisia seikkoja, joita olemme havainneet väreistä ja valoista. Kummatkin näistä seikoista vaikuttavat toinen toisiinsa ja ovat suuressa yhteydessä keskenään. Väreillä ja valoilla kyetään kertomaan

elokuvassa monenlaisia asioita. Niiden avulla pystytään tehostamaan tunnelmaa, ohjaamaan kuvan huomiopistettä, ja vaikka tuomaan mukaan tiettyjen kulttuurien, aikakausien tai miljöiden piirteitä.

Tunnelmien tehostajina värit ja valot ovat erinomaisia työkaluja. Väreillä ja valoilla voidaan muokata tunnelmaa hienovaraisesti tai erittäin näkyvästi. Jotkut elokuvat kantavat läpi koko tyylinsä tietyn väriskaalan, jotkut käyttävät väriskaalan muutosta tehokkeinona eri kohtausten välillä. Kuten oikeastaan kaikissa mahdollisissa elokuvan valinnoissa, ajattelemme ettei ole olemassa oikeaa ja väärää tapaa käyttää värejä, valoja tai muitakaan työkaluja. Kaikki värit, valot ja niiden käyttökeinot ovat sallittuja, mutta ne onnistuvat tehtävässään vasta kun ne tukevat haluttua narratiivia.

Seuraavaksi esittelemme mielestämme hyvin onnistuneita väri- ja valovalintoja elokuvissa. Ensimmäinen esimerkki on Dreamworksin elokuvasta *Egyptin prinssi* (1998).

Elokuva kertoo siitä, miten Jumala valitsi Mooseksen johdattamaan heprealaiset pois Egyptin orjuudesta. Lopulta vapaus saavutetaan Jumalan vitsausten myötä.



Kuva 29. Minimalistinen värimaailma *Egyptin prinssi* -elokuvan kohtauksessa. (Egyptin prinssi, 1998).

Tässä kuvassa näkyy rajoittunut väripaletti elokuvan kohtauksessa, jossa antagonisti, Egyptin faarao Ramses on menettänyt poikansa (Kuva 29). Vaikka kohtaus onkin erittäin tärkeä juonen kannalta, se ei kuitenkaan ole suureellinen väreiltään ja valoltaan, vaan hyvin minimalistinen ja harmaansävyinen. Sellaisena se onnistuu erottumaan dramaattisesti koko muun elokuvan väriskaalasta ja herättämään katsojassa tunteita. Kohtausta edeltänyt viimeinen vitsaus, eli esikoislasten kuolema on kuvattu valkoisena valojuovana, joka kulkee Egyptin läpi synkän yön keskellä. Tämän kohtauksen valo on saman sävyinen ja niin se kommentoi vahvasti edellistä kohtausta. Aivan kuin tuo kuoleman tuova valonjuova olisi vielä symbolisesti läsnä tässä tilanteessa. Vaikka tässä kohdassa päähenkilö Mooses onkin saanut sen, minkä vuoksi hän taisteli, hänkään ei ole onnellinen vaan surun murtama Ramseksen ja tämän pojan puolesta. Uskoisimmekin, että juuri tämän vuoksi kohtaus on päätetty kuvata mahdollisimman värittömänä ja melankolisena.

Seuraava esimerkki on Pixarin elokuvasta *Ihmeperhe* (2004).

Elokuvassa supersankariperhe elää tavallisten ihmisten keskuudessa peitellen kykyjään maailmassa, jossa supersankarit ovat kiellettyjä. Perheen isä ja elokuvan päähenkilö Herra Ihme saa salaisen tarjouksen, joka mahdollistaa hänelle paluun supersankarin elämäntyyliin.

Verrataan kahden autoajokohtauksen valoja ja värejä toisiinsa. Ensimmäisessä kuvassa Herra Ihme esitellään supersankarin toimessaan ennen supersankarien kieltämistä. (Kuva 30). Toinen kuva on kohtauksesta, jossa supersankarit on kielletty ja Herra Ihme elää niin ikään tavallisena kansalaisena piilotellen supervoimiaan. (Kuva 31).



Kuva 30. Värimaailma *Ihmeperhe* -elokuvan kohtauksesta. Herra ihme ajaa autoa onnellisena supersankarina. (Ihmeperhe, 2004).



Kuva 31. Värimaailma *Ihmeperhe* -elokuvan kohtauksesta. Herra Ihme ajaa autoa tyytymättömänä siviilinä. (Ihmeperhe, 2004).

Elokuvassa Herra Ihme ei ole tyytyväinen tähän muutokseen vaan toivoo paluuta supersankarin tehtäviin. Ensimmäisessä kuvassa nähdään kirkkaita kontrasteja oranssin, punaisen, sinisen ja mustan välillä. Kasvoille loistaa kirkas valo, joka erottuu selkeästi mustien seasta. Toisessa kuvassa taas valo on huomattavasti vähäkontrastisempi ja yksivärisen harmaasinisävyinen. Toisin kuin aiemmassa kuvassa, jossa valo loistaa kasvoille, varjot pikemminkin laskeutuvat niille. Valot ja värit tässä tapauksessa onnistuvat mielestämme hyvin terästäämään viestiä siitä, ettei Herra Ihme ole jälkimmäisessä enää yhtä tyytyväinen elämäntilanteeseensa. Kuten huomataan, valaistuksessa ja väreissäkin täytyy ottaa kuvien väliset suhteet huomioon. Tarinaa eivät juurikaan tehosta yksittäiset kuvat, vaan niiden väliset eroavaisuudet (tai samankaltaisuudet).

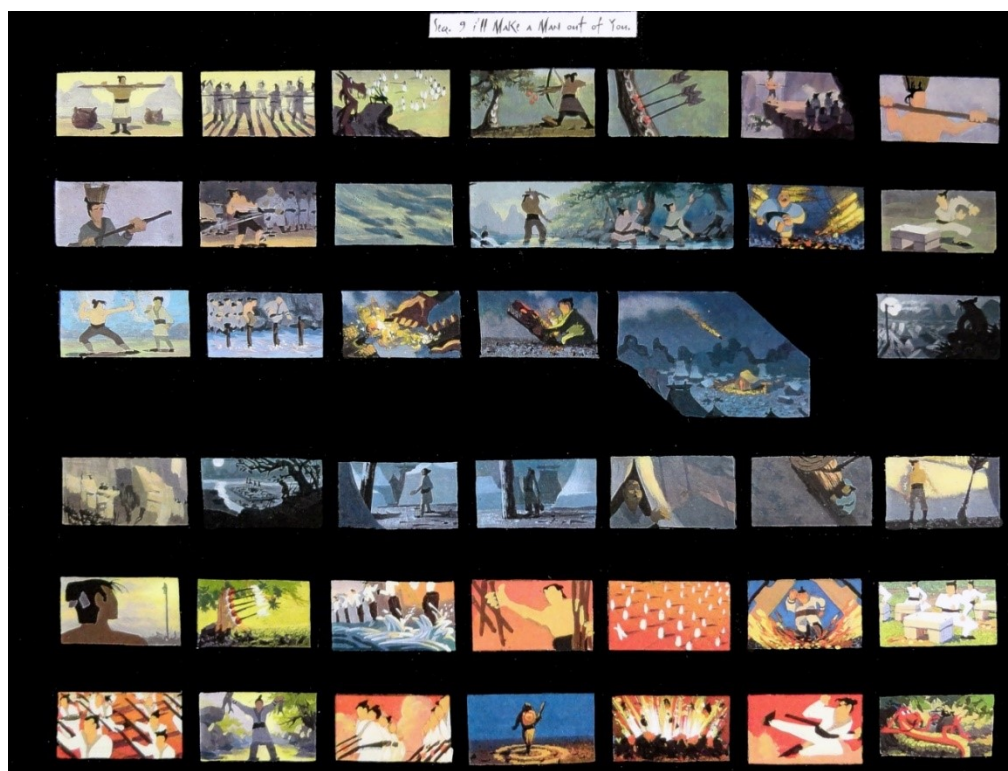
Hyvä esimerkki siitä, miten valolla pystytään kommentoimaan elokuvan tapahtumia löytyy myös *Notre Damen kellonsoittajasta* (Kuva 32).



Kuva 32. Hauta-arkun muotoinen valaistus elokuvassa *Notre Damen kellonsoittaja*. (Notre Damen kellonsoittaja, 1996).

Tässä kohtauksessa elokuvassa esitetään ikoninen pahislaulu, Hellfire, joka kertoo miten elokuvan antagonisti Tuomari Frollo kamppailee himon ja synnintunnon välimaastossa. Kuvassa Frollo laulaa "it's not my fault" ja kääntyy katsomaan suuria punaisia kaapumiehiä, jotka ovat mitä ilmeisimmin hänen synnintuntoisen mielensä tuotosta. Lattialla nähdään hauta-arkun muotoon langennut valokeila. Tämä selkeästi tietoisesti valittu valon muoto pyrkii tehostamaan viestiä tuomari Frollon pelon kohteesta. Hän siis pelkää kuoleman jälkeistä tuomiota, mikä on tullut selville elokuvassa jo aikaisemminkin, kun arkkidiakoni on syyttänyt häntä viattoman mustalaisnaisen tappamisesta. Kuten hahmoissa ja muissa kuvan elementeissä, valoissa ja väreissäkin voidaan käyttää hyödyksi muotokieltä ja erilaisten muotojen symboliikkaa.

Elokuville (erityisesti animaatioissa) käytetään työkaluna color scriptiä, eli värikäsikirjoitusta. Siinä on tarkoitus esitellä ryhmä thumbnailia, eli pieniä luonnosmaisia maalauksia kohtauksen kuvasarjana, jotta nähdään miten kuvien värit ja valot toimivat yhdessä kokonaisuudessa toistensa kanssa. Tässä on esimerkiksi Disneyn *Mulanin* (1998) kohtauksen color script, jonka elokuvan tuotannosuunnittelija Hans Bacher julkaisi blogissaan 12.2.2013 (Bacher, 2013) (Kuva 33).

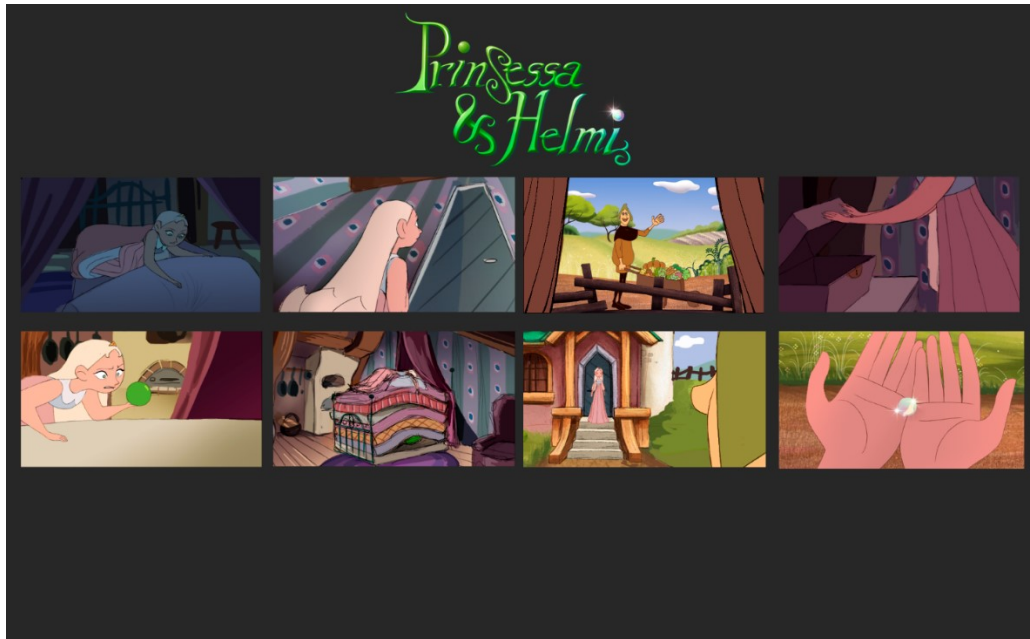


Kuva 33. *Mulan* -elokuvan color script. (Bacher, 2013).

Color scriptistä voidaan havaita, miten *I'll make a man out of you* -musikaalikohtauksen valomaailma muuttuu. Alussa nähdään neutraaleja sinivihreän sävyjä, mutta loppua kohti mentäessä värit ovat räikeämpiä punaisia, valkoisia ja sinisiä, ja niiden välillä näkyy olevan myös enemmän vaihtelua. Kohtaus on montaasi, jonka aikana elokuvan päähenkilö, Mulan harjaantuu sotavalmennuksessa kenraali Shangin toimesta. Koska eri kuvien värien välillä on lopussa paljon vaihtelua, niin se tuo katsojalle ajatuksen, että kuvat ovat eri päiviltä ja hetkiltä. Näin se siis onnistuu kuluttamaan aikaa ripeästi montaasin tavoin. Lisäksi nämä värien vaihdokset myös osoittavat muutosta joka päähenkilössä ja koko ryhmässä on tapahtunut valmennuksen myötä.

Mitä *Prinsessaan ja Helmeen* tulee, me pohdimme pitkään värejä ja miten meidän kannattaisi niitä käyttää. Kuten aikaisemmista esimerkeistäkin on käynyt ilmi, värit ja valot tuovat elokuvan tarinankerrontaan äärettömän määrän

mahdollisuuksia. Yhtenä työkaluna mekin käytimme edellä esiteltyä color scriptiä havainnollistamaan elokuvamme värimaailmaa (Kuva 34).



Kuva 34. *Prinsessan ja Helmen* color script.

Tässä color scriptissä on vain kahdeksan kuvaa, mutta koska kyseessä on neljän minuutin animaatio, voidaan laskea, että tässä on kaksi kuvaa kullekin elokuvan minuutille. Pituuteen nähden kuvia on siis kohtalaisen hyvä määrä. Kuvasarjasta voidaan huomata mitkä värit ovat toimineet elokuvamme pääväreinä. Ulkomaailmassa nähdään paljon vihreää ja oranssia, sisällä taas sinisen, violetin ja vaaleanpunaisen eri sävyjä. Nämä värit ovat myös hahmojemme värit. Sinipunaisella vaatetuksellaan prinsessa näyttää enemmän linnan sisälle kuuluvalta, kun taas kärrymiehen oranssivihreä vaateus sopii paremmin ulkomaailmaan. Hahmojen ja taustojen suunnitteluun paneudumme tarkemmin luvussa **5.1 Suunnitteluvaihe**.

4.1.4 Kuvakulmat ja kamera

Seuraavaksi esittelemme huomioitamme kuvakulmien ja kameran käytöstä. Kameran sijainti ja liikkeet vaikuttavat suuresti kuvien asetelmaan. Ne voivat

ohjata katseen suuntaa ja tehostaa henkilöiden vaikutusvaltaa ja suhtautumista tilaan. Vaikkei animaatiossa aina olekaan fyysistä kameraa, niin sen ominaisuuksia, kuten vaikka fokusta ja käsivaraa kyetään ja pyritään jäljittelemään kuvakerronnassa.

Kuvakulmista ensimmäisenä tulee mieleen ala- ja yläkuvakulma. Ne ovat varmasti monelle tuttuja käsitteitä. Alakuvakulmassa kamera kuvaa kohdetta alhaalta ja yläkuvakulmassa ylhäältä.

Yleensä ala- ja yläkuvakulmista kerrotaan, että niiden avulla kyetään esittämään valta-asetelmia. Alakuvakulma tuo kuvattavaan kohteeseen mahtipontisuutta ja saa tämän näyttämään suurelta, kun taas yläkuvakulma päinvastoin näyttää kohteensa pienempänä ja heikompana osapuolena.

Uskoisimme että syy tälle ilmiölle juontaa juurensa psykologiasta. Jos joku on suuri ja vahva, pienemmät katsovat häntä ylöspäin. Storyboard-artisti Lyndon Ruddy kertoo myös Aaron Blaisen YouTube-kanavan vieraillevana taiteilijana, että ylä- ja alakuvakulmat luovat kerrontaan dramaattisuutta (Ruddy, 30.6.2018. 10:45-17:54).

Ruddy kertoo kuvallisten esimerkkiensä avulla, kuinka hahmojen koko ja sijainti kuvassa kertovat myös paljon hahmojen tai muiden elementtien valta- asemasta. Kooltaan pieni, mutta kaiken yläpuolella oleva hahmo saattaa siis pienuudestaan huolimatta vaikuttaa ympäristöään hallitsevalta.

Yläkuvakulmasta kuvattu hahmo voi näyttää dominoivalta vain koska vie suuremman tilan kuvasta.

Olemme havainneet myös, että joskus jotakin hahmoa käytetään kehystämään toista hahmoa. Tällöin valtasuhteet korostuvat myös hyvin spontaanilla tavalla. Esimerkkinä käytämme taas kohausta *Saapasjalkakissa: Viimeinen toivomus* - elokuvasta.



Kuva 35. Viikatesutta kuvataan Saapasjalkakissan kehystämänä ennen kaksintaistelua. (Saapasjalkakissa: Viimeinen toivomus, 2022).

Tässä kamera on sijoitettu kuvaamaan Viikatesutta Saapasjalkakissan miekan ja tassun välistä. Kuvassa on käytetty ”rack focusta”, tasotarkennuksen vaihtumista kohteesta toiseen. Toisin sanoen tarkennus on ensin Saapasjalkakissassa ja vaihtuu kohtauksen edetessä Viikatesuteen. Tällainen rack focuksen käyttö on hyvä keino muuttaa kuvan huomiopistettä. Esimerkiksi jos halutaan, että katsoja kiinnittää ensin huomiota Saapasjalkakissan miekkaan ja sitten vasta Viikatesuden ilmeeseen, se saadaan aikaiseksi tehokkaasti tätä tekniikkaa käyttäen. Mutta nyt takaisin kuvakulmaan. Koska taka-alalla oleva hahmo on ikään kuin jumissa etualan hahmon ympäröimänä, tämä näyttäytyy tilanteen altavastaajana. Etualassa oleva osapuoli dominoi tai ainakin pyrkii dominoimaan taka-alalla olevaa osapuolta. Kuvakulma epäilemättä kertoo katsojalle, että hahmojen välillä on hyvin voimakkaita valtajännitteitä. Kaksintaistelu on siis odotettavissa.



Kuva 36. Saapasjalkakissaa kuvataan Viikatesuden kehystämänä kaksintaistelun jälkeen. (Saapasjalkakissa: Viimeinen toivomus, 2022).

Elokuvan kaksintaistelun jälkeen osat ovat selvästi vaihtuneet. Nyt Saapasjalkakissaa kuvataan Viikatesuden hahmon ja tämän viikatteen piirittämänä. Vaikkei Saapasjalkakissaa kuvatakaan yläkuvakulmasta, tämä näyttäytyy selvästi heikompana, kuin Viikatesusi, joka valtaa koko kuvan etualan.

Vaihteeksi esittelemme esimerkin, jossa mielestämme kamerakulma ja asetelma epäonnistuu tarinan tukemisessa. Kuten ilmaisimme aikaisemmin, mikään tyyllinen valinta ei itsessään ole mielestämme huono, mutta on valintoja, jotka eivät vain sovi siihen mitä yritetään sanoa. Esimerkkimme on Sony Pictures Animations tuotantoyhtiön elokuvasta *Vivo* (2021).

Sony on julkaissut YouTube-kanavallaan elokuvan musikaalikohtauksen, jossa voimme nähdä lopullisen tuotoksen vierekkäin animaticin kanssa (Sony Pictures Animation, 16.11.2021).



Kuva 37. Kuvakulmien erojen rinnakkainasettelu *Vivo* -elokuvan animaticin ja lopullisen kuvan välillä. (Sony Pictures Animation, 16.11.2021, 1:38).

Videon aikajanan kohdassa 1:38 näemme, että animatic-versio on ollut asetelmaltaan hyvin erilainen lopputulokseen verrattuna (Kuva 37).

Elokuvassa kinkaju Vivon omistaja menehtyy, ennen kuin tämä on ehtinyt tavata mielitettynsä heidän viimeisen konserttinsa merkeissä. Vivo ottaa tehtäväkseen saattaa omistajansa laulun tämän mielitietyn laulettavaksi. Matkalla Vivo ystäväystyy Gabiin ja heistä tulee tiimi.

Musikaalikohtaus avaa katsojille henkilöahmo Gabin elämää, joka on räväkkäästä persoonastaan huolimatta yksinäinen. Elokuvan päähenkilö Vivo puolestaan kokee tässä vaiheessa elokuvaa Gabin päälleikäyvä ja kaoottisena takaiskuna omille pyrkimyksilleen. Tässä kohdassa musikaalia kuullaan hiljainen hetki, jossa meille avataan Gabin syvempää ja peitettyä yksinäisyyden tunnetta. Animatic-versiossa kohta alkaa Vivon lähikuvalla, kunnes kamera siirtyy over the shoulder -kuvaksi. Koko tämän siirtymän aikana huomio on Vivossa ja siinä, miten tämä reagoi Gabiin uudella tavalla. Jostakin syystä kuitenkin tämä asetelma on päätetty muuttaa toisenlaiseksi lopulliseen versioon.

Valmiissa versiossa nähdään Gabi etupuolelta lähikuvassa ja Vivo lähestulkoon huomaamattomana taka-alalla. Kuvan värit ja valot ohjaavat katseen yksinomaan Gabiin, ja Vivon reaktiot jäävät vain tarkkasilmäisimmille katsojille. Kuva leikataan tämän jälkeen over the shoulder -kuvaan, mutta toisin kuin animatic-versiossa, emme pääse näkemään Vivon ilmettä. Huomiopiste on edelleen Gabissa.

Jos siis tässä kohtauksessa oli tarkoitus herätellä jonkinlaista muutoksen alkua Vivon suhtautumisessa Gabiin, niin se jäi tämän uuden asetelman myötä täysin varjoon, ainakin verrattuna animatic-versioon. Kuten huomata saattaa, kohtauksen laatu ja sanoma voivat muuttua täysin vain muutamalla kuvakulman muutoksella. Pienet asiat merkitsevät paljon kokonaisuudessa. Usein animaatiota tehdessä, kun tällaisten nopeasti vilahtavien kuvien työstäminen voi viedä useita tunteja tai jopa päiviä, ei aina muista miten pieneen osaan katsoja todellisuudessa kykenee kiinnittämään huomiota. Siksi huomiopisteen ajattelu ja katseen suunnan ohjaaminen ovat erityisen tärkeitä asioita. Siinä kamerakulmat toimivat mainioina työkaluina.

Kameran käyttö oli meillä paljon apuna *Prinsessassa ja Helmessä*. Käytimme muun muassa aiemmin mainittua rack focusta. Koimme sen olevat tehokas tapa ohjata katseen suuntaa. Käytimme sitä kohdassa, jossa prinsessa valmistautuu heivaamaan jättiherneen ulos linnastaan.



Kuva 38. Rack focuksen käyttö *Prinsessassa ja Helmessä*.

Prinsessan kääntäessä katseensa takaisin sisälle kamera tarkentaa taustalla näkyvään jättiherneeseen (Kuva 38). Tällaisen huomionvaihdon käyttäminen säästi meiltä paljon aikaa, sillä meidän ei kahden huomioitavan asian välillä tarvinnut sinänsä piirtää mitään uutta.

Sitten tarvitsimme toisessa kohtauksessa alakuvakulmaa, kun halusimme korostaa ulko-oven uhkaavuutta prinsessan silmissä (Kuva 39).



Kuva 39. Alakuvakulma, jossa ovi kasvaa *Prinsessassa ja Helmessä*.

Kuvassa nähdään miten ovi kasvaa, niin että prinsessa kutistuu sen edessä pieneksi. Halusimme kertoa, että prinsessa kokee oven ja sen takana olevan ulkomaailman uhkaavana.

Prinsessan varauksellisuutta vielä korostaaksemme kokeilimme käyttää liikesumennusta ulkomaailman esittelykohdassa. Koska itse ulkomaailma onkin erittäin seesteinen ja turvallisen oloinen, pyrimme synnyttämään tällä efektillä myöskin koomista ristiriitaa.



Kuva 40. Liikesumennus linnakuvan zoomauksessa *Prinsessassa ja Helmessä*.

4.1.5 Kuvakerronnan yhteenveto

Oli kyseessä kuvakoot, värit tai kameratyö, voidaan huomata, että kuvakerronnalla onnistutaan tekemään sekä suuria, että hienovaraisia asioita. Vaikka tarina pysyisi samana, se voidaan erilaisten kuvakerronnallisten valintojen myötä esittää katsojalle monella erilaisella tavalla. Olemmekin kuulleet tarinankerronnasta, ettei tärkeää ole sinänsä se mitä tehdään, vaan miten.

Vaikkei tekijä olisikaan ollut tietoinen kuvakerronnasta, se ei todellakaan tarkoita, etteikö elokuvaan olisi toteutunut minkäänlaisia kuvakerronnallisia valintoja. Kuvan on nimittäin mahdotonta olla olemassa, jos siinä ei ole mitään kuvakokoa, kuvakulmaa, värejä tai valoja, saati muuta kuvakerronnallisia keinoja, jotka jätin käsittelemättä. Jopa pelkkä musta ruutu omaa kuvallista

kerrontaa. Siksi niistä kannattaa olla aina tietoinen, ettei tee tahattomasti omalle tarinalleen sopimattomia valintoja.

Tärkeää on yksittäisten kuvien lisäksi myöskin hyödyntää kuvien välistä yhteyttä, sillä katsoja seuraa tapahtumien kulkua kuvien muutosten avulla. Mielestämme kuvakerronnallisia valintoja tehtäessä on hyödyllistä tutkia, millaisia valintoja toiset ovat tehneet, ja pohtia miten saman tyyppisiä valintoja voisi itse soveltaa omassa tekemisessään.

4.2 Rytmit

Rytmi käsitetään ehkä useimmin ja ymmärrettävimmän musiikin terminä. Kaikki varmasti ovat kuulleet joskus jonkun kappaleen, jossa on hyvä rytmi. Monet varmasti tuntevat henkilön, jolla ei ole lainkaan rytmittäjää, kun pitäisi taputtaa musiikin tahtiin. Rytmi ei kuitenkaan ole yksinomaan musiikin käsite. Rytmi esimerkiksi sisällytetään useasti yhdeksi kuvataiteen perussäännöksi. Lisäksi kaunokirjallisuudessa ja jopa runoudessa puhutaan usein rytmistä.

Kaikissa näissä asiayhteyksissä rytmin tarkoitus on kuitenkin jotakuinkin samanlainen. Rytmi kuvaa sitä, miten kokonaisuuden eri osat järjestäytyvät toisiinsa nähden ajassa ja tilassa. Eri osat voivat olla nuotteja nuottiviivastossa, säkeitä runossa tai väriläikkiä maalauksessa. Elokuvan rytmistä puhuttaessa keskitytään useimmin leikkaukseen ja sen tempoon. Millaisia asioita voidaan kertoa nopealla tempolla? Entäpä hitaalla? Miten rytmin vaihtumista voidaan hyödyntää? Mitä aiheuttaa epäsäännöllinen rytmi? Käytämme pohdintamme apuna esimerkkielokuvia ja heijastelemme pohdintaamme *Prinsessaan ja Helmeen* ja siinä tekemiimme valintoihin.

4.2.1 Hidas ja nopea rytmi

Yksi hyvä tapa käsitellä ja pohtia rytmiä on verrata eroja hitaiden ja nopeiden rytmien välillä. Elokuvan leikkauksessa rytmin nopeus tarkoittaa leikkauskohtien tiheyttä. Yleensä nopeaa rytmiä käytetään esimerkiksi

toimintakohtauksissa, kun taas hidasta rytmiä käytetään esimerkiksi puhekohtauksissa tai rauhallisissa yksinolo kohtauksissa. Tästä johtunee, että nopea rytmi mielletään jännittäväksi, hidas taas rauhalliseksi.

On täysin luonnollista, että nopeaa rytmiä käytetään toimintakohtauksissa. Asioita tapahtuu paljon ja äkkiä. Nopeat käänteet voivat aiheuttaa suuria seurauksia. Suuret panokset ja äkinäiset käänteet nostavat katsojan adrenaliinia, joka puolestaan herättää aistit tekemään nopeita havaintoja.

Nopeaa rytmiä voidaan kuitenkin käyttää myös silloin, kun ei olla tekemisissä suurten panosten ja jännityksen kanssa. Sitä voidaan käyttää tunnelman nostajana. Tällaisia tilanteita voisivat olla vaikka räväkät juhlat tai humoristiset kummellukset. Reipasta rytmiä käytetään samaan tarkoitukseen esimerkiksi komediaelokuvien trailereissa, jossa nähdään liuta vitsejä ja kummelluksia nopeaan tahtiin. Reippaalla rytmillä pyritään antamaan katsojalle käsitys siitä, ettei elokuvan parissa tule olemaan tylsää. Tällainen nopean leikkauksen käyttö ihmisten kiinnostuksen ja viihtyvyyden ylläpitäjänä on tullut hyvin yleiseksi internetin ja sosiaalisen median myötä. Katsojan kiinnostus pyritään herättämään entistä nopeammin ja nopeammin erilaisissa striimauspalveluissa ja videoalustoissa, sekä TV- ja internetmainoksissa.

Nopea leikkaustahti ei ole ainoa tapa saada kohtausta tuntumaan nopeatempoiselta. Hyvä esimerkki nopean rytmin käytöstä löytyy *Disneyn Atlantis – Kadonnut kaupunki* (2001) -elokuvan kohtauksesta, jossa esitellään kaksi uutta sivuhenkilöhahmoa, kaivaja Molière (eli Myyrä) ja tohtori Joshua Sweet (Kuva 41).



Kuva 41. Moliéren ja tohtori Sweetin esittelykohtauksen nopea rytmi elokuvassa *Atlantis - kadonnut kaupunki*. Kohtaus elokuvan aikajanalla: 0:16:55-0:18:45 (*Atlantis - kadonnut kaupunki*, 2001).

Kohtauksessa leikkauskohdat ovat verraten harvassa, mutta puheet, liikkeet ja reaktiot vaihtuvat sitä vastoin hyvin nopeasti. Hyvin monia uusia konsepteja esitellään ilman, että niihin ehditään kiinnittää juurikaan huomiota. Osa konsepteista ovat lisäksi niin yllättäviä ja omituisia, että ne olisivat yksinään esiteltyinä vaatineet enemmän aikaa ja selitystä. Katsojan päähän kerääntyy tätä mukaa lukuisia, vastausta vaille jääviä kysymyksiä (kuten: Miksi Molière eli Myyrä kerää soraa? Miksei Myyrä halua kielitieteilijää huoneeseensa? Miksi saippua pelottaa Myyrän pois? Mihin reisiluuksahaa tarvitaan päähenkilö Milon lääkärintarkastuksessa? Miksi ja millä Sweet haluaa Milon täyttävän kaksi litran astiaa?). Tämän nopearytmisen konseptien esittelyn on varmasti tarkoitus hämmentää, mutta samalla viihdyttää katsojaa. Voimme samaistua katsojina myöskin päähenkilöön, joka on aivan yhtä ymmällään.

Nopeaa rytmiä voidaan siis käyttää joko jännitykseen tai tunnelman nostamiseen. Hitaalla rytmillä on tällä tavoin myös useampia käyttötarkoituksia. Hidas rytmi mielletään usein ripeän rytmien vastakohtana, eli rauhallisena ja seesteisenä – joskus jopa tylsänä. Katsoja saattaa valittaa, että elokuvassa edetään liian hitaasti, jos hän on pitkästynyt. (Hämmentynyt katsoja saattaa puolestaan huomauttaa elokuvan etenevän liian nopeasti.) Vaikka kaikki

elokuvantekijät varmasti pelkäävätkin katsojan pitkästyminen, se ei tarkoita, että hidasta rytmiä pitäisi aina kaikin keinoin välttää. Oikein käytettynä hitaalla rytmillä voi olla erittäin tärkeä rooli katsojan kiinnostuksen ylläpitämisessä ja se voi onnistuessaan nostaa hyvän kohtauksen jopa loistavan tasolle.

Disney Pixarin elokuvaa *Inside Out* on keuhuttu sen kyvystä herättää katsojassa tunteita. Yksi sen tärkeimmistä kohtauksista käyttää apunaan hidasta leikkausta (Kuva 42).



Kuva 42. Hitaan rytmin käyttö tunteellisessa kohtauksessa *Inside Out* -elokuvassa. Kohtaus elokuvan aikajanalla: 1:04:45-1:07:35 (*Inside Out* -mielen sopukoissa, 2015).

Elokuva kertoo nuoren Riley-tytön tunteista. Tunteet, kuten muutkin mielen ominaisuudet on esitetty omina hahmoinaan, jotka elävät ja työskentelevät Rileyn pään sisällä. Elokuvan tarinassa Joy, eli ilo oppii Surun merkityksen Rileyn hyvinvoinnissa. Tässä kohtauksessa Ilo joutuu jumiin Rileyn unohdukseen, mielen kaatopaikkaan. Siellä hän katselee Rileyn muistoja murheellisena siitä, ettei hän pystynyt pitämään Rileytä onnellisena. Yksi muistopalloista saa hänet kuitenkin ymmärtämään koko elokuvan opetuksen, eli Surun tärkeyden. Kohtaus toimii siis koko elokuvan ahaa-kohtauksena, eli sellaisena, jossa päähenkilö oppii koko elokuvan pääsanoman. Kuvassa näkyvä lähikuva (Kuva 42) kestää kohtauksessa kokonaisen minuutin. Sen jälkeenkin leikkaus jatkuu hitaana. Ääniraidan sävellyksen rytmi on tasainen ja rauhallinen.

Kohtaus onnistuu hitaalla rytmillä herättämään tunteita katsojassa, sekä korostamaan kohtauksen merkitystä. Koska tämä kohtaus osoittaa, kuinka paljon llo välittää Rileystä, se antaa myös hänen seuraaville toimilleen suuremmat panokset. Joidenkin kohtausten tarkoitus on puhtaasti näyttää katsojalle mitä tapahtuu, mutta tällaisten kohtausten tarkoitus on näyttää mikä merkitys on sillä mitä on tapahtunut.

Seuraava esimerkki hitaan rytmin voimasta on elokuvasta *Forrest Gump* (1994). Siinä elokuvan päähenkilö Forrest Gump puhuu rakkaansa, Jennyn haudalla.



Kuva 43. *Forrest Gump* elokuvan hidasrytmisen kohtaus, jossa Forrest puhuu Jennyn haudalla. Kohtaus elokuvan aikajanalla: 2:04:03-2:07:32 (*Forrest Gump*, 1994).

Tässäkin kohtauksessa pysytään kauan samoissa kuvissa. Kohtaus on *Inside Outin* kohtauksen tavoin hyvin tunteellinen, eikä se mielestämme toimisi yhtään näin hienosti nopeammalla leikkauksella. Hiljaisuus, rauha ja Forrestin puheen tauot antavat kohtaukselle suuren painon muutoin niin tapahtumarikkaassa elokuvassa.

Aikaisemmin esittelimme Disneyn *Atlantiksesta* esimerkkinä, miten nopeaa rytmia voidaan teettää ilman tiheitä leikkauksia. Sama pätee myöskin hitaaseen rytmiin. Vaikka leikkaukset olisivatkin lähellä toisiaan, hidas rytmi voidaan saavuttaa vähäisellä liikkeen, puheen ja uusien konseptien esittelyn avulla. Yksi tällaisista hidasrytmisistä, mutta leikkaukseltaan

normaalitempoisista kohtauksista nähdään Hayao Miyazakin elokuvassa *Henkien kätkemä* (2001).



Kuva 44. Junakohtaus elokuvassa *Henkien kätkemä*, jossa käytetään hidasta rytmiä. (Henkien kätkemä 2001).

Elokuvassa Chihiro-tyttö yrittää pelastaa vanhempansa henkikaupungista, jossa heidät on muutettu sioiksi. Kaikenlaisten tapausten, käännteiden ja kamppailujen välissä, elokuvan loppupuolella pysähdytään hengähtämään junakohtauksessa, joka kestää kokonaiset kaksi minuuttia (Kuva 44). Kohtauksessa ei puhuta, eikä siinä tapahdu mitään uutta tarinan kannalta. Siitä huolimatta kohtaus nauttii suurta mainetta ja katsojien ylistystä.

Elokvakriitikko Roger Ebertin haastattelussa Hayao Miyazaki on esitellyt japanilaisen elokuvakäsitteen ”ma” joka tarkoittaa tyhjyyttä. Sitä käytetään vastapainona toiminnalle ja nopealle kerronnalle.

”Jos elokuvassasi on vain loppumatonta toimintaa eikä ollenkaan hengitystilaa, se on vain levottomuutta. Mutta jos pysähdyt hetkeksi, elokuvassasi rakentuva jännite voi kasvaa laajemmaksi.” (Miyazaki, 2002.)

Kuten tästä siis voidaan havaita, hiljaisuudet ovat erittäin tärkeitä luomaan elokuvaan kontrastia ja syventämään sen sisällöllistä painoa. Surulliset, romanttiset tai syvälliset kohtaukset eivät toimisi yhtään niin hyvin ilman niille

annettua aikaa, sillä tällaisten tunteiden herääminen ottaa katsojassakin oman aikansa.

Vaikka kaikki esimerkkimme hitaasta rytmistä ovatkin olleet sävyllään hyvin rauhallisia, hidasta rytmiä voidaan käyttää myös luomaan aivan jotain muuta kuin rauhallisuutta. Sitä voidaan käyttää myös jännityksen ja pelon aiheuttajana. Erityisesti silloin kun kaikki ei ole kohdallaan, kun aivan nurkan takana väijyy vaara, on hidas rytmi omiaan luomaan äärimmäisen jännittyneen ilmapiirin. Emme itse harrasta juurikaan kauhuelokuvia, mutta ymmärtääksemme tätä käytetään erityisesti kauhuelokuvissa juuri ennen kauheiden hirvitysten, henkien, ynnä muiden sellaisten hyökkäyksiä.

Oma esimerkkinimme on lapsuudenpelkomme Mörön ensiesiintymisestä *Muumilaakson tarinoita* (1990-1992) -animaatiosarjassa, jaksossa 6: Pikkuruiset vieraat.



Kuva 45. Hitaan rytmin käyttö *Muumilaakson tarinoita* -sarjan pelottavassa kohtauksessa. (*Muumilaakson tarinoita*, 1990-1992).

Jaksossa Muumit saavat kuulla vierailtaan pelottavan hirviön, Mörön tulevan yöllä heidän luokseen. Niinpä he valmistautuvat puolustautumaan ja valvovat odottaen Mörön tuloa. Yöllä Nipsu kyllästyy odottamiseen ja päättää lähteä

kotiin. Juuri silloin tuuli puhaltaa kynttilät sammuksiin. Nipsu kieltäytyy uskomasta, että Mörköä on edes olemassa, ja päättää pelostaan huolimatta astua ulos [Kuva 45]. Nipsun lähteminen on toteutettu hitaalla rytmillä. Hän viipyilee oven suussa pitkään ja kun sitten tumma hahmo yllättää hänet, hän kääntää päänsä hitaasti sitä kohti. Jo ennen pelästystä katsojille on luotu tila, jossa he pidättävät henkeään ja odottavat jotakin paha tapahtuvaksi. Piinaava odotus saa aikaan jännityksen, jonka ansiosta lopullinen paljastus tuntuu kauhistuttavammalta, kuin mitä se olisi ollut ilman tuota jännitystä.

Nopeaa sekä hidasta rytmiä voidaan käyttää tehokkaina tarinankerronnan työkaluina, mutta yhtä tärkeää ja hyödyllistä on myös ymmärtää miten yhdistellä näitä kahta. Yhdessä kohtauksessa voi rytmi vaihtua hyvin nopeasti hyvin erilaiseksi, mikä voi toimia hyvänä tehostuksena.

Hyvä esimerkki, jossa rytmin muutoksia käytetään mainiosti, on klassinen suihkukohtaus Hitchcockin elokuvasta *Psyko* (1960). Elokuvassa nuori nainen Marion Crane karkaa varastettujen rahojen kanssa, mutta päätyy motellissa mysteerisen henkilön murhaamaksi suihkussa.

Viestinnän professori John Tindell on julkaissut YouTube-kanavalleen videon, jossa hän puhuu elokuvarytmistä ja analysoi juuri tätä kohtausta. (Tindell, 13.2.2019)

Rytmi-analyysi suihkukohtauksesta alkaa videon aikajanan kohdasta 4:23. Videoon on merkitty leikkauskohdat havainnollistaviksi viivoiksi, joista voidaan nähdä, miten rytmi muuttuu kohtauksen aikana. Kuten voidaan havaita, kohtauksen rytmi vaihtuu erittäin selkeästi puukotuksen alkaessa. Sen jälkeen leikkaus jatkuu hitaana. Leikkauksen muutos ilmentää vaihdosta kohtauksen sävyssä ja onnistuu siten tukemaan katsojan järkytystä. Jos leikkaus olisi jatkunut samalla rytmillä alusta loppuun asti, olisi vaikutus ollut samanlainen, kuin jos murhahetkellä ei olisi kuultu taustalla mitään musiikkia. Se olisi siis tuntunut katsojasta lähestulkoon siltä, ettei tarinan kertoja (elokuvan työryhmä) olisi nähnyt kohtausta hampaiden harjausta hetkauttavampana hetkenä. Katsoja olisi siltikin järkyttynyt sisällön ansiosta, mutta siinä uskossa, ettei

kohtauksessa ollut tarkoitus järkyttyä. On siis erittäin tärkeää, että kuvakerronta, rytmii ja äänet kommentoisivat tapahtumia, eivätkä antaisi pelkän sisällön puhua puolestaan. Kuten kuvakerrontaa pohtiessakin totesin, tärkeää ei ole se mitä kerrotaan, vaan miten.

Toinen esimerkki, jossa rytmii isoja muutoksia käytetään hyödyksi, on Riot Gamesin *Arcane* (2021-) -animaatiosarjan kolmannen jakson aloituskohtaus.



Kuva 46. Silcon hukkumimonologi *Arcane* -sarjan kolmannessa jaksossa käyttää rytmii muutosta kerronnallisesti. Kohtaus jakson aikajanalla: 0:00:15-0:02:00. (*Arcane*, 2021-).

Kohtauksessa avataan tärkeää sivuhenkilöhahmoa, Silcoa, joka välttää hukkumiskohtalon taistelemalla hukuttajaansa vastaan (Kuva 46). Kohtaus on aluksi rauhallinen. Silco vajoaa hitaasti tyhjässä ja tyynessä vedessä. Ääniraidalla kuulemme Silcon monologin taustalla atmosfääriseen taustamusiikkiin. Yllättäen kuva välähtää toiseksi. Verinen Silco rimpuilee ja taistelee hukuttajansa kuristusotteessa veden kohistessa. Näiden kahden tunnelman välillä leikataan vuorottain, epäsäännöllisesti.

Tässä esimerkissä rytmii auttavat katsojia havainnollistamaan Silcon monologin vastakkainasettelun kahden eri tunteen välillä. Tämä kohtaus osaa valjastaa rytmii siten, että ne muodostavat kahden tunteen sekoitelman. Tunnelma on rauhallinen mutta samalla erittäin aggressiivinen.

Kuten näiden esimerkkien tarkastelusta käy ilmi, hitaan ja nopean rytmien välillä leikkaaminen voi toimia erittäin vaikuttavana tehokeinona.

Rytmien nopeus ei rehellisesti sanottuna ollut juurikaan sellainen asia, jota me *Prinsessaa ja Helmeä* tehdessä mietimme. Storyboard-vaiheessa mietimme rytmiä vain hyvin karkeasti. Animaticissa teimme ajoitustestin, jossa menettelimme rytmien suhteen mututuntumalla. Nyt kun olemme paremmin tulleet tämän pohdinnan aikana tutuksi rytmien tehokkuudelle kerronnassa, uskon että meidän olisi kannattanut perehtyä rytmeihin paremminkin. Meillä oli muutamia kohtia, joissa rytmi oli keskiössä. Esimerkiksi kolmirytminen nopea kohta, jossa prinsessa laittaa rasian kannen kiinni, vääntää avainta, ja rojahtaa vuoteelle. Tätä rytmiä halusimme tukea musiikissakin, mitä säveltäjän ohjaamiseen tuli. Rytmimme muuttui hyvin suuresti myös animointivaiheessa. Koko elokuvamme oikeastaan piteni suunnitellusta ajasta runsaasti siksi, että liikkeiden esittäminen kesti useassa kuvassa kauemmin, mitä olimme niille aikaa antaneet animaticissa. Kannattaa siis animaticin tekovaiheessa antaa kuville runsaammin aikaa kuin miltä siinä vaiheessa tuntuu.

4.2.2 Montaasi

Montaasi on yksi sellainen elokuvatermi, jossa rytmi ja leikkaus ovat keskiössä. Montaasin tarkoitus on kuluttaa aikaa nopeasti, jotta voidaan esimerkiksi nähdä päähenkilön toimia päivästä päivään. Tunnetuimpiin montaaseihin kuuluu esimerkiksi Sylvester Stallonen *Rocky*-elokuvien treenausjaksot.

Ensimmäisessä *Rocky* -elokuvassa (1976) Rocky Balboa treenaa Bill Contin ”*Gonna fly now*” -kappaleen soidessa taustalla.

Montaasissa ei ole tietääkseni olemassa mitään temposääntöä, mutta perusajatuksena on, että leikkauksia tapahtuu verraten tiheästi ja säännöllisesti, ja että niiden välissä kuluu aikaa. Usein montaasikohtausten äänimaailmassa kuullaan ei-diegeettistä musiikkia diegeettisten äänten sijasta.

Musikaalielokuvissa montaasit ovat usein musikaalikohtauksia. Esimerkiksi Disneyn elokuvassa *Tarzan* (1999), kuullaan Phill Collinsin laulu ”*Son of man*”

samalla kun Tarzan harjaantuu taidoissaan ja kasvaa lopulta aikuiseksi. Nopean ajankulutusensa vuoksi montaasi on tehokas keino, kun halutaan vaikka kertoa hahmojen psyykkistä tai fyysistä kehitystä, mutta sillä voidaan myös tutustuttaa katsoja hahmojen arkeen jonkin ajanjakson aikana. Montaasi toimii myös tehokkaasti, kun kerrotaan kahden hahmon ystävyys- tai parisuhteen kehittymistä, sillä normaalisti tällaiset ihmissuhteet ottavat paljon aikaa.

Montaasi käsitteenä on syntynyt venäläisen elokuvateoreetikko Sergei Eisensteinin myötä. Montaasin käsite ymmärtääksemme tässä yhteydessä on tarkoittanut pikemminkin elokuvan komposition, eli otosten yhdistelyn ja leikkauksen kokonaisvaltaista hallintaa, ei yksittäistä leikkaustyyppiä.

Rockyn ja Tarzanin montaasikohtauksia tarkasteltaessa huomataan monia kohtia, joissa musiikin rytmiä käytetään hyödyksi. Olemme huomanneet itse katsojina, että jos musiikki montaasin taustalla on hyvin rytmikäs ja suuressa osassa, koemme mielekkääksi, kun kuva ikään kuin ”tanssii” musiikin mukana. Esimerkiksi kun Rocky tekee etunojapunnerruksia, hän tekee niitä musiikin tahtiin. Kun musiikissa vaihdetaan osaa, niin leikkauksessa siirrytään skarvilla uuteen kohtaukseen. Kun Rocky on hyppinyt portaat ylös hän kohottaa kätensä juuri kun musiikissa kuullaan jälleen laulua. Hän myös hyppii, pyörii ja heiluttaa käsiään niin sopivasti musiikin mukana, että epäilemme Stallonen jo setissä kuunnelleen sitä näyttelijäsuorituksensa aikana.

Vastaavasti *Tarzanissa* virtahevot nostavat päänsä vedestä ja krokotiilit iskevät hampaillaan musiikin tahtiin. Musiikin rytmin noudattaminen mielestämme edesauttaa katsojan tulkintaa siitä, että päähenkilöllä menee hyvin. Hän siis etenee suunnitellusti, eikä lipsu tavoitteistaan. Vastaavasti jos kyseessä on ystävyysuhteen kehittyminen, antaa iloisen tai romanttisen musiikin rytmin noudattaminen vaikutelman, ettei ystävyys- tai rakastavaisten välille ole kehittynyt yllättäviä ja ei-toivottuja konflikteja leikkauskohtien välisenä aikana.

Prinsessassa ja Helmessä käytimme myös jonkin sortista montaasia. Ajassa leikataan tiheään tahtiin, kun prinsessa yrittää keksiä keinoa päästä herneestä

eroon samalla, kun näemme herneen alati kasvavan ja kasvavan. Päätimme käyttää samaa kuvakulmaa kaikkien ottojen ajan. Leikkaukset tässä montaasissa muistuttavat siis hyppyskarveja. Toisin kuin aiemmin tarkastelluissa esimerkeissä, tässä montaasissa kuitenkin päähenkilö ei onnistu yrityksissään. Montaasin lopussa prinsessa on aivan poikki ja jo miltei luovuttanut koko yrityksensä suhteen.

Montaasin toteuttaminen oli meille yllättävän raskasta. Olimme jakaneet montaasin kuvat animoitaviksi joka toinen -järjestyksessä. Koska kuvien välillä tapahtui kuitenkin asetelmallisesti hyvin vähän muutoksia, oli erittäin tärkeää pitää tyyli yhtenäisenä, vaikka tekijä vaihtui kuvasta toiseen. Lisäksi yksi hyppyskarvi, on hämmentänyt joitain katsojiamme. Kuva leikkaantuu juuri kun prinsessa on lyömässä hernettä vasaralla.

Musiikillisesti montaasi oli myös vaikeaa saada toimimaan haluamallamme tavalla. Musiikin sävellys tuli mukaan vasta jälkikäteen kuvan valmistuttua, mikä oli varmastikin aikamoinen virhe tuotantosuunnitelmassamme. Kuten aikaisemmista esimerkeistä havaittiin, olisi hyvä, jos kuvan onnistuisi mukailemaan musiikin rytmiä. Tämä olisi ollut meille huomattavasti helpompaa, jos olisimme ymmärtäneet animoida kohdan vasta musiikkiraidan päälle. Nämä kaikki seikat ovat syypää sille miksi montaasin toteuttaminen oli meille yllättävän raskasta.

4.3 Äänet

Äänillä on epäilemättä äärettömän suuri vaikutus elokuvan kerronnassa. Elokuvaohjaaja George Lucas on sanonut äänen olevan puolet koko elokuvakokemuksesta (Lucas, 1992 Fantelin mukaan). Monet muut ohjaajat ovat antaneen suurempiakin arvoja tälle äänen osuudelle. Jos muutoin toimivassa elokuvassa olisi epäsopivat tai hutaistut äänet, se saattaisi siis vaikuttaa erittäin valtaisesti koko elokuvan kokemukseen. Pahimmillaan elokuvan koko viesti saattaa mennä katsojilta tyystin ohitse. Tämän vuoksi

onkin erittäin tärkeää kiinnittää elokuvaa tehdessä yhtä suurta, ellei suurempaa huomiota ääneen, kuin sen visuaaliseen kerrontaan.

Vaikka äänet voivat olla musiikin lisäksi esimerkiksi foley-ääniä, puhetta tai ääniefektejä, keskitymme puhumaan tässä kappaleessa musiikista, sillä musiikki oli omassa elokuvassamme näistä eniten pääpainossa. *Prinsessassa* ja *Helmessä* ei ole puhetta, vaan ääninäyttelijöiden suoritukset ovat korkeimmillaan sanattomia murahduksia, voihkaisuja, ynnä muita reaktioääniä. Foley-ääniä on myös jonkin verran, mutta niillä on ääninäyttelyn tavoin kerronnan kannalta hyvin pieni rooli.

Kun sanotaan, että ääni on 50 prosenttia tai enemmän elokuvakokemuksesta, on syytä pohtia mitä tuo prosenttiluku pitää kirjaimellisesti sisällään. Millaisia kerronnankeinoja musiikilla on ja missä tapauksissa niitä käytetään? Saksalainen elokuvasäveltäjä Robin Hoffman on esitellyt omalla portfoliosivustollaan opetusmateriaalina elokuvamusiikin 18 erilaista funktiota. Mielestämme nämä funktiot auttavat hyvin hahmottamaan musiikin monipuolisuutta kerronnan keinona. Hoffmanin mukaan nämä 18 funktiota ovat löyhästi suomennettuna kommentoiminen, liikkeen kuvaaminen, juonellisten suhteiden luominen, tunnelman tai atmosfäärin luominen, tunteiden kuvaaminen, sosiaalisten tai kulttuuristen tai maantieteellisten mallien esittäminen, ajan ja aikakausien esittäminen, montaasin luominen, manipuloiminen, ajankäsityksen mukauttaminen, tilantunnun luominen, surrealististen tilanteiden luominen, ristiriitojen luominen, parodian luominen, psykofyysinen vaikuttaminen, kokoerojen vastakkainasettelu, katsojien psyykkinen yhdistäminen, sekä hahmokehityksen esittäminen. (Hoffman, n.d.)

Kuten siis huomataan, musiikilla on erittäin laaja kirjo käyttötarkoituksia elokuvissa. Sen sijaan, että kävisimme kuitenkin näitä kaikkia läpi yksitellen, keskitymme sellaisiin käyttötapoihin, joita käytimme *Prinsessassa* ja *Helmessä*. Yksilökohtaiset selitykset kustakin näistä funktioista löytyvät edellä mainitusta Hoffmanin portfoliosivustosta englanniksi (linkki lähdeluettelossa). Musiikkimme ja muiden äänien tekoprosessia selostetaan tarkemmin edempänä luvussa 5.4. On myös huomattava, että toisin kuin kuvan kanssa, toimimme musiikin

suhteen pelkkinä ohjaajina. Työryhmäämme kuului musiikintekijä, joka toteutti musiikkitoiveemme käytännössä.

Valtaosa musiikkimme luomisesta keskittyi liikkeen kuvaamiseen. (Hoffmanin funktioista numero 2, "illustrating movement".) Koska olemme itse animaation opiskelijoita, ja animaatio on ensisijaisesti liikkeen luomista, halusimme, että musiikkimme tukisi animaatioiden liikettä parhaan mukaan. Liikkeen kuvaamisessa Hoffman mainitsee tekniikan, nimeltä "mickey-mousing". Termi on nimensä mukaan lähtöisin animaatiomaailmasta, sillä tekniikkaa on käytetty erityisesti äänellisen animaatioelokuvan alkuaikoina Disneyn Mikki Hiiri - elokuvista lähtien, kuten myös aikana, jolloin mykkäanimaatioita säestettiin elokuvateattereissa lennosta.

Mickey-mousing tarkoittaa sitä, että musiikki mukailee kuvan tapahtumia. Jos animaatiohahmo hiipii kuvassa, niin musiikissa kuullaan sävelmä joka muistuttaa hiipimistä. Jos hahmo aivastaa, niin musiikissa voidaan kuulla torven tröötäys, joka muistuttaa aivastusta. Tällaista sävellystä kuullaan muun muassa Disneyn *Lumikki ja Seitsemän kääpiötä* (1937) -elokuvassa, vaikkapa kohtauksessa, jossa kääpiöt etsivät mökkiinsä tunkeutunutta tuntematonta vierasta. Kohtaus elokuvan aikajanalla: 0:27:23-0:32:18.

Mickey-mousing tekniikalla kyetään painottamaan liikkeen huumoria. Tekniikkaa käytetään etenkin hauskoiksi tarkoitetuissa, kepeissä kohtauksissa. Koska se on omiaan luomaan koomisen vaikutelman, sitä usein kehoitetaan välttämään dramaattisissa ja vakavissa kohtauksissa. Kuten Hoffman muistuttaa, hyvin tehtynä liikkeen kuvaamista voidaan kuitenkin käyttää myös dramaattisissa kohtauksissa (Hoffman, n. d.). Yksi sävellysesimerkki, joka dramaattisuudestaan huolimatta onnistuu mielestämme kuvaamaan liikettä, on elokuväsäveltäjä Hans Zimmerin sävellys "*Stampede*" Disneyn elokuvasta *Leijonakuningas* (1994). Sävellystä kuullaan elokuvan aikajanalla: 0:32:37-0:35:57.

Kohtauksessa elokuvan päähenkilö Simba on joutunut vauhkoontuneen gnuulauman keskelle ja hänen isänsä Mufasa rientää pelastamaan häntä.

Kohtauksen suuresta dramaattisuudesta huolimatta sävellys mukailee vahvasti kuvien liikkeitä ja vaihdoksia. Kun gnuut laukkaavat rinnettä alas, kuullaan korkealta matalalle liukuva sävel. Kun kuninkaan neuvonantaja Zazu näkee Simban roikkumassa puun oksalla, kuulemme pelästystä kuvaavan sävelen. Vielä aivan kohtauksen dramaattisuuden huippukohtassa, jossa elokuvan antagonistin Scar tappaa Mufasan syöksemällä tämän alas kallionrinteeltä, kuullaan jokaista kuvaa kohden oma sävelensä. Sävellys siis reagoi kuvamateriaaliin erittäin voimakkaasti. Vaikutus ei siitä huolimatta ole koominen. Oikein käytettynä ja oikeisiin tilanteisiin mickey-mousingia voidaan käyttää hyvinkin tarpeellisena työkaluna myös dramaattisissa kohtauksissa. Omaan elokuvaamme se sopi kuitenkin enemmän yleisempään tarkoitukseensa, eli korostamaan liikkeiden kepeyttä ja huumoria.

Esittelimme musiikintekijällemme mickey-mousingia käyttäviä esimerkkejä, kuten aiemmin mainitun kohtauksen *Lumikista ja seitsemästä kääpiöstä*. Kävimme elokuvamme kuvamateriaalin hyvin tarkkaan kuva kovalta läpi valaistaksemme millaista mickey-mousingia mihinkin kohtaukseen halusimme. Mickey-mousingin ansiosta animaatiomme liikkeet korostuivat ja niihin syntyi teatraalisuutta. Toisaalta elokuvassamme oli myös kohtia, joihin mickey-mousing ei niinkään sopinut. Näitä kohtia olivat muun muassa montaasi, josta kerrottiin edellä rytmistä käsittelevässä luvussa, taistelukohtaus, jossa prinsessa yrittää saada hernehirviön ulos linnastaan, sekä kohta, jossa prinsessa astelee jännittyneenä kärrymiehen luokse lopussa.

Kuten havaittiin aiemmasta montaasia käsittelevästä osiosta, montaasin taustalla soi yleensä melodinen musiikkikappale. Halusimme tehdä omasta montaasikohtauksestamme hyvin tavanomaisen, joten sekin tarvitsi musiikin sävellyksessä melodisemman otteen. Koska aikaisemmat elokuvan kohdat eivät niinkään ole sisältäneet melodista musiikkia, tämä saa montaasin erottumaan joukosta. Kun musiikki ei keskity yksittäisiin eleisiin ja liikkeisiin, se ohjaa katsojan keskittymistä niiden sijaan ajan kulumiseen. Melodinen musiikki yhtenäistää montaasin kuvasarjaa ja tekee siitä oman sidosteisen osuutensa.

Taistelukohtauksessa nähdään paljon toimintaa nopealla rytmillä. Sen sijaan että musiikille tulisi kiire matkia kaikkia pieniäkin iskuja ja lyöntejä, oli parempi, että se keskittyisi yleisen jännityksen tehostamiseen. Taistelun kohdalla meidän oli tutkittava eri toimintakohtauksia Disneyn elokuvista, joiden pohjalta lopulta ohjasimme musiikintekijäämme.

Kuten hitaiden ja nopeiden rytmien kohdalla, myös musiikissa on tärkeää joskus antaa tilaa hiljaisuudelle. Tällainen hetki oli mielestämme elokuvamme kohtaus, jossa prinsessa astelee jännittyneenä kärrymiehen luokse. Kohtauksessa vallitsee kiusallinen hiljaisuus. Sitä edeltävän taistelun äänekkyyden rinnalla, hiljaisuus vieläpä korostuu erittäin huomattavasti. Se myös toimii miellyttävänä vaihdoksena eri tunnelmien välillä: taistelun jälkeen tulee hiljaisuus, sitten onnellinen ja rauhallinen loppu. Elokuvassamme on toki muitakin kohtia, joissa musiikkia on joko olemattomasti, tai ei lainkaan. Nämä väleissä olevat hiljaisuudet auttavat musiikillisia kohtauksia erottumaan joukosta, jotta ne saisivat niille tarkoitetun huomion.

Hiljaisuudet ovat hyvin tärkeitä ja ne kannattaa ottaa huomioon jo hyvin aikaisessa suunnitteluvaiheessa. Itse jouduimme työstämään musiikkia eteenpäin monien versiointien kautta, joiden aikana vasta hahmotimme, mikä toimii ja mikä ei. Joskus työstettyä musiikkia jouduttiin poistamaan kohtauksista, jotka toimivat paremmin hiljaisina. Tämä tietenkin kulutti tarpeettomasti aikaa ja vaivaa sekä meidän, että musiikintekijämme kohdalla, mikä ei ollut niinkään hyvä asia. On siis tärkeää kaiken kaikkiaan pitää musiikin suunnittelu läsnä elokuvan tekemisen kaikissa vaiheissa, sillä pienetkin äänten valinnat vaikuttavat lopulliseen tuotokseen, sekä tuotantoon erittäin merkittävästi.

5 Prinsessan ja Helmen toteutus

5.1 Suunnitteluvaihe

(Karoliina Rajamäki)

Tässä luvussa selostamme *Prinsessan ja Helmen* suunnitteluvaihetta, jota pidimme ja pidämme edelleen elokuvan tärkeimpänä vaiheena. Tämä vaihe muokkasi lopulta elokuvasta sellaisen, kuin se nähdään lopputuloksessa.

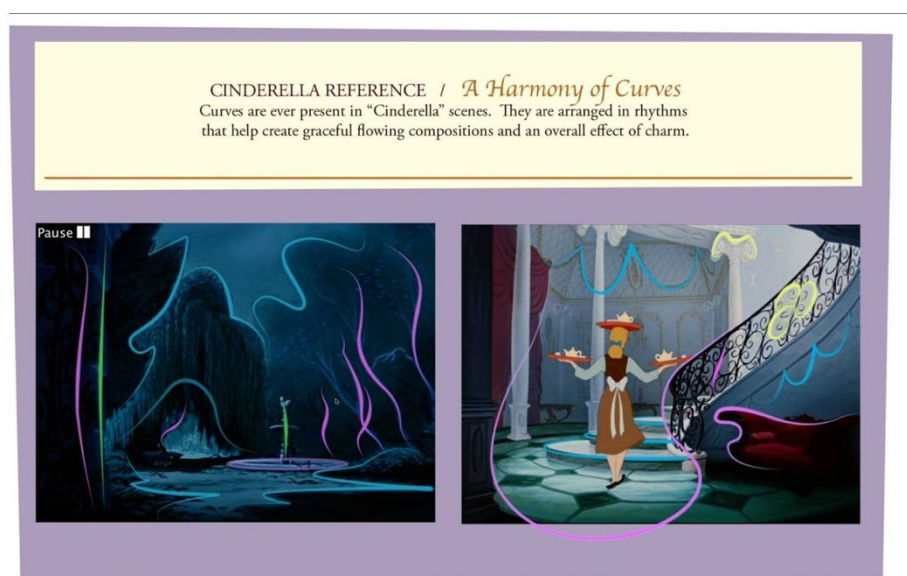
Elokuvan juonen ja teeman keksimme yhdessä keskustelemalla asioista, jotka meitä kiinnosti ja joita olisi mukava animoida. Kaikki potentiaaliset ideat johtivat aina pikaiseen visuaaliseen suunnitteluun. Kun keksimme, että voisimme tehdä omatulkintaisen version H. C. Anderseinin *Todellisesta prinsessasta*, ihastuimme molemmat sen visuaalisiin mahdollisuuksiin. Kun olimme kehitelleet tarinamme pääpiirteisen juonen, oli aika suunnitella tarkemmin miltä elokuvamme visuaalinen tyyli voisi todellisuudessa näyttää. Olimme aluksi harkinneet tyyliksi jotakin Neuvostoliittolaisen Tuhkimo (1979) -elokuvan tapaista (Kuva 47), mutta päädyimme hyvin pian juonen kehittyttyä Disney-tyyliin elokuvamme huumorin ja kepeyden vuoksi.



Kuva 47. Esimerkkikuva elokuvan Tuhkimo visuaalisesta tyylistä. (Tuhkimo, 1979).

Vaikka olimmekin jo päättäneet elokuvamme mukailevan disney-tyyliä, meidän tuli päättää tarkemmin mitä käytännön valintoja tekisimme sen saavuttamiseksi. Kaikista Disneyn elokuvista erityisesti vuoden 1950 *Tuhkimo* olikin sitten se, josta päädyimme loppujen lopuksi ottamaan eniten inspiraatiota, vaikka tähänkin toki löytyi poikkeustilanteita. (Esimerkki Disneyn *Tuhkimo* -elokuvan visuaalisesta tyylistä: Kuva 4.)

Disneyn *Tuhkimon* tyyliä meitä viehätti erityisesti sen ajattomuus ja yksinkertaisuus taustojen yksityiskohtien kohdalla. Myös niiden käyttämät vahvat ja kaareutuvat linjat kiehtoivat meitä (Kuva 48). Niillä pystyy tuomaan kuvaan dynamiikkaa, sekä tehokkaasti kehystämään kuvan huomiossa olevia asioita. Niitä voi käyttää sen lisäksi myös katsojan katseen ohjaamiseen. Yritimme parhaamme mukaan käyttää tätä tekniikkaa taustoissamme ja kuvasuunnitteluissamme.

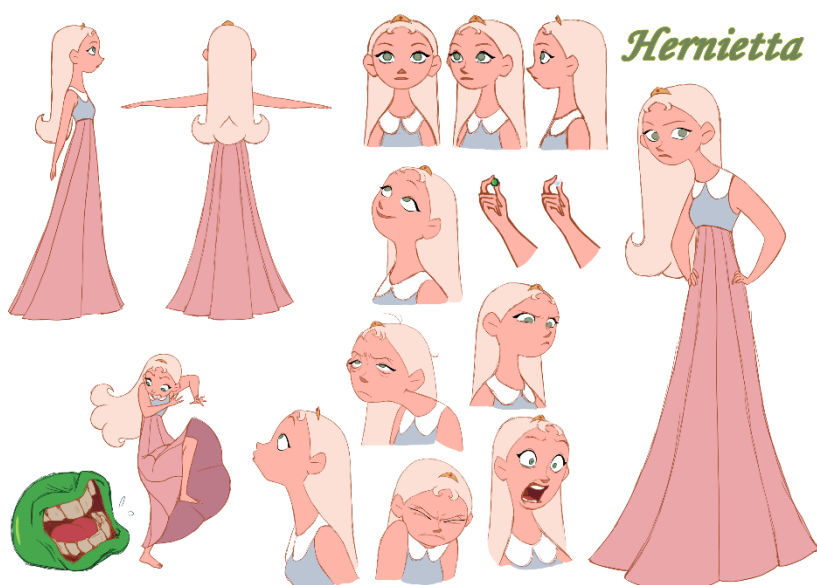


Kuva 48. Havainnollistava kuva *Tuhkimon* (1959) taustoissa käytetyistä kaareutuvista linjoista. (Kurtti, 2010 wannbeanimator n.d. mukaan).

Sommittelulliset linjat eivät ole ainoastaan tärkeä taustojen kuvakerronnallinen työväline, vaan ne ovat erityisen tärkeä työväline myös animoinnissa. Otimme tämän siis huomioon myös suunnitellessamme elokuvamme hahmoja.

Koimme, että prinsessan ulkonäkö olisi paras suunnitella hahmoista ensimmäisenä, sillä hän on päähenkilö ja esiintyy liki kaikissa kuvissa koko elokuvan ajan. Prinsessaa suunnitellessamme pidimme mielessä sen, kuinka kevyenä tahdomme tarinan lukeutuvan katsojalle, sekä tietysti sen, että halusimme elokuvamme tyylin muistuttavan disney-tyyliä.

Halusimme prinsessan lukeutuvan katsojalle hassuna ja ekspressiivisenä, joten tahtoimme hänellä olevan vähemmän realistisia piirteitä, kuin esimerkiksi mitä Disneyn *Tuhkimon* päähenkilöllä on. Suunnittelimme Prinsessaamme siis suuria ja karikatyyrisiä piirteitä, kuten suuret silmät ja korvat, ison pyöreän pään, ja pikkiriikkiset kädet paksujen käsivarsien kera (Kuva 49). Tämänkaltainen karikatyyrinen hahmosuunnittelu oli tyypillistä Disneynkin aikaan. Sitä ei kuitenkaan juuri käytetty prinsessojen kohdalla. Koimme tämän erikoisen tyylivalinnan auttavan elokuvaamme siinä, ettei se tuntuisi niinkään pastissilta, vaan omalta taiteelliselta tulkinnaltaan.

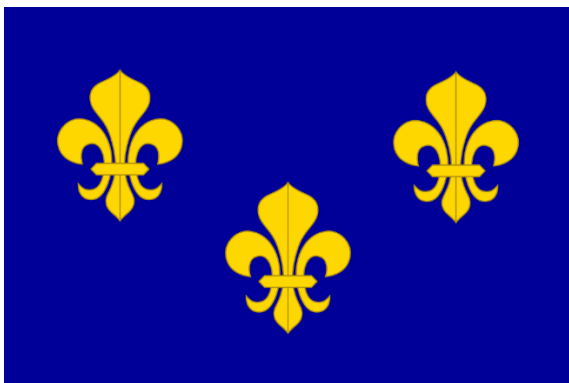


Kuva 49. Prinsessan hahmosheet.

Koska helmi on tarinamme juonessa tärkeässä osassa, niin se oli myös suurena inspiraation lähteenä prinsessan ulkonäköä suunnitellessamme. Pohdimme millaisia mielikuvia helmi edustaa, ja miten ne voisi yhdistää mukaan hahmosuunnitteluun. Tahdoimme prinsessamme olevan siis pyöreäpiirteinen,

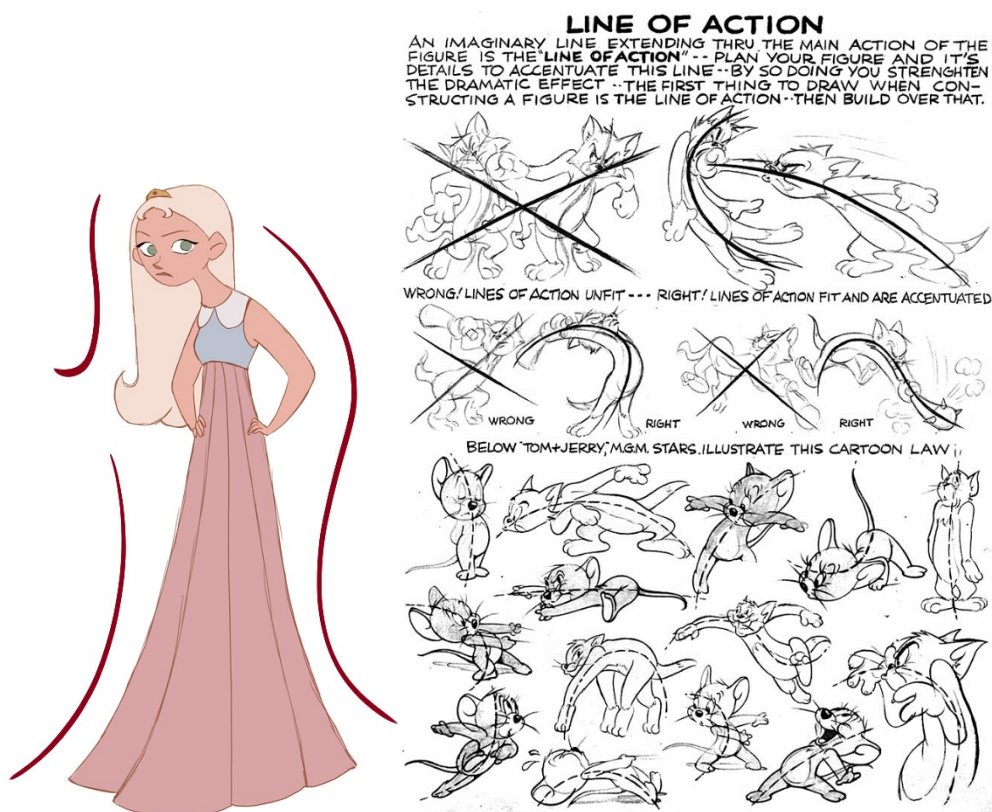
siro sekä hailakan pastellin sävyinen niin vaatetukseltaan kuin hiusten ja ihon värykseltäänkin. Päätimme että prinsessan silmät voisivat olla vihreät, sillä silloin ne korostuisivat hyvin ja toisivat hahmosuunnitelmaan jotakin herneeseen yhdistettävää.

Prinsessan hiusten muotoon otimme inspiraatiota fleur-de-lis -liljakuviosta, joka on tyylielty heraldinen kuvio, toiselta nimeltään kuninkaallinen lilja. Se esiintyy useissa vaakunoissa ja lipuissa (Kuva 50). Otimme sen prinsessan suunnittelussa mukaan erityisesti sen tuoman kuninkaallisen miellelyhtymän vuoksi.



Kuva 50. Kolme fleur-de-lis-liljasymbolia Ranskan kuninkaallisessa lipussa Bourbon-suvun valtakaudella. (CC BY-SA 3.0, n.d.).

Kuten edellä jo mainitsimme linjojen tärkeydestä animaatiohahmoissa, niin pidimme sen myös prinsessaa suunnitellessamme mielessä. Prinsessan latvasta kiharalle taipuvat hiukset, sekä prinsessan pitkä kaareutuva mekko, olivat kummatkin erityisesti sellaisia asioita hahmosuunnittelussa, jotka antoivat prinsessallemme vahvoja kaareutuvia linjoja. Linjat ovat animoinnissa erityisemmin läsnä, kun on tarkoitus korostaa hahmon liikkeen ja asennon voimaa ja suuntaa. Tahdoimme kuitenkin varmistaa, että linjat ovat helposti nähtävissä hahmoissamme jo niiden suunnitteluvaiheessa, jotta niiden lisääminen animoidessa onnistuisi mahdollisimman luontevasti.



Kuva 51. Prinsessan kaartuvat linjat.

Kuva 52. Ohjeistus linjojen käytöstä animaatiossa. (Blair, 1994).

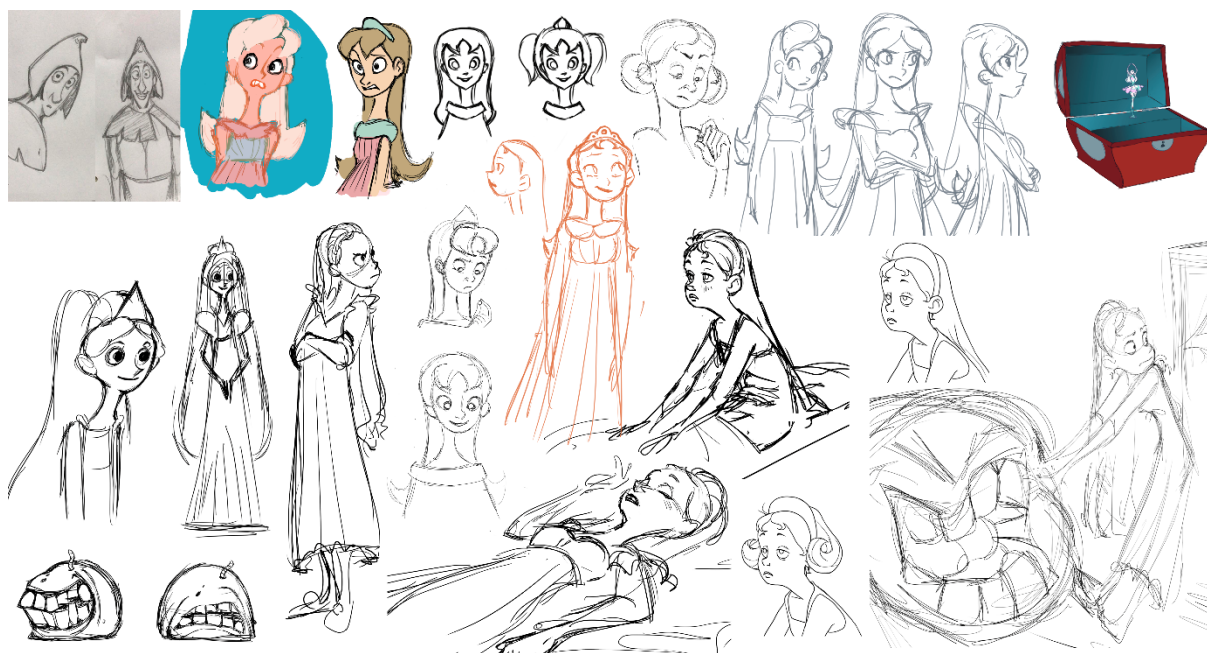
Vaikka elokuvan lopputuloksessa olemmekin erityisen tyytyväisiä prinsessamme ulkonäköön, sen suunnittelu ei tullut meille itsestään. Meillä kesti kauan ennen kuin lopulta päädyimme nykyiseen hahmosuunnitelmaan, ja sitä ennen tuli välillämme käytyä monta väittelyä. Erityisesti haastavinta meille oli löytää välimaasto piirtotyylimme välillä, onnistuen samalla kuitenkin tuomaan esille sen persoonan, joka meillä oli prinsessalle mielessämme.

Meillä oli toinenkin haaste. Yritimme pitää prinsessan ulkonäön tarpeeksi yksinkertaisena animoitavaksi, tinkimättä kuitenkaan siitä, että kuka tahansa osaisi helposti sanoa, että kyseessä on nimenomaan prinsessa. Tiaran lisäys prinsessan päähän oli meille hyvä apu. Mutta koska prinsessan tuli viettää elokuvassa paljon aikaa nukkuen, se ei saanut olla niin epämukavan ja kuninkaallisen näköinen, että prinsessa nukkumassa se päässään näyttäisi

millään tapaa hassulta. Teimme tiarasta siis todella pienen. Koimme sen olevan harmoniassa prinsessan jo valmiiksi pienen suun ja pienten käsien kanssa, jotka piirsimme korostaaksemme hänen heiveröisyyttään.

Inspiraation haussa käytimme paljon Pinterest -sivustoa, josta oli meille paljon apua elokuvamme alkuideoinnista saakka. Selasimme sitä siis paljon myös suunnitellessamme Prinsessan ulkonäköä, ja sen avulla pääsimme myös loppujen lopuksi yhteisymmärrykseen.

Tässä alla näkyy aikaisia luonnoksia prinsessasta ja elokuvamme muista hahmoista (Kuva 53). Niistä voidaan huomata, millaisen matkan hahmojen suunnitelmat ovat käyneet ennen kuin ne päätyivät lopulliseen muotoonsa.

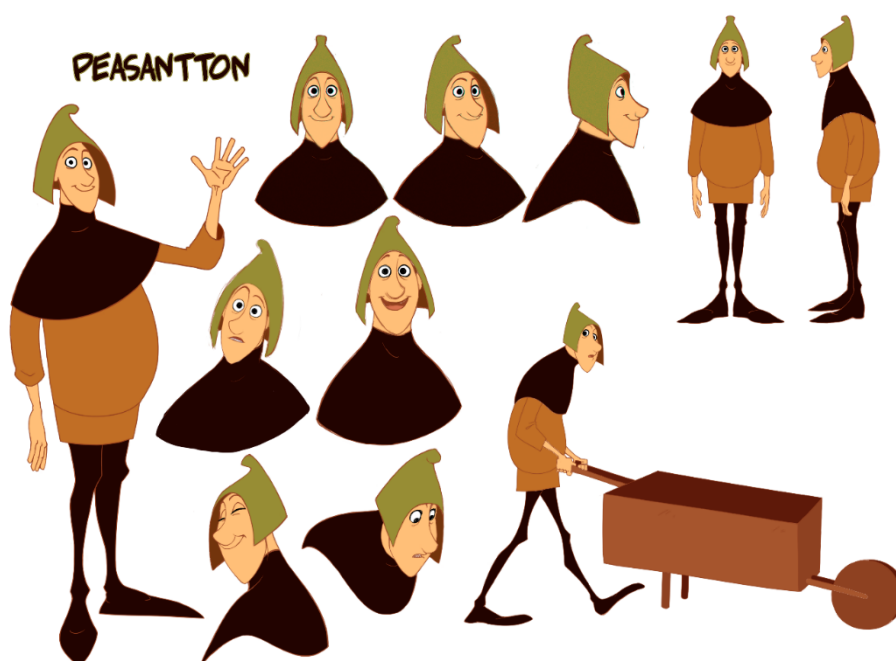


Kuva 53. Hahmosuunnitteluvaiheen töherryksiä.

Kärrymiehen ulkonäön suunnittelu oli prinsessaan nähden paljon helpompi prosessi. Sekään ei kuitenkaan ollut ensimmäisellä yrityksellä täydellinen. Kärrymiehen suunnittelu oli helpompaa erityisesti siksi, koska prinsessan kohdalla olimme jo päättäneet, millaisella piirtotyylillä elokuva tehtäisiin. Nyt

vain piti suunnitella hulppea mies, joka olisi monella tapaa vastakohtainen prinsessaan verrattuna.

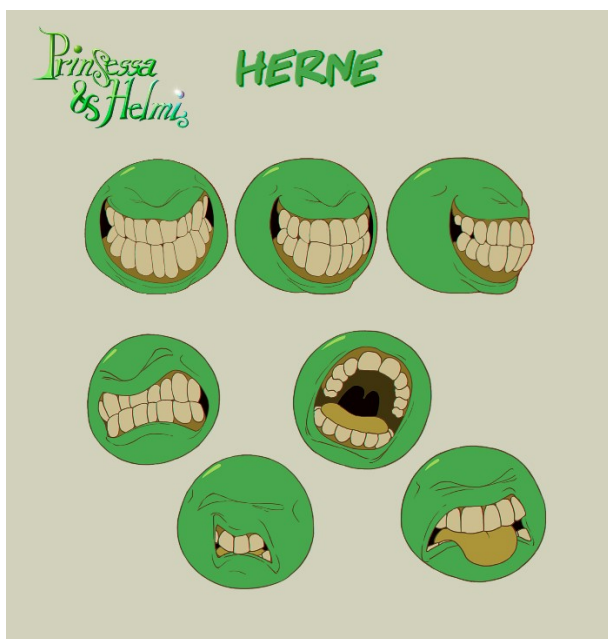
Annoimme kärrymiehelle suuret jalat ja kädet, sekä suuren nenän ja pitkän pään, sekä suuren pyöreän vatsan (Kuva 54). Vaikka kärrymies ei olekaan prinssi, eikä oikeastaan prinsessan sankari tai edes rakkauden kohdekaan, hän on kuitenkin prinsessalle se henkilö, jonka kohdatessaan hänen kaikki ongelmansa katoavat. Kärrymies siis ainakin jollain tasolla edustaa tarinassamme prinssiä. Tästä syystä tahdoimme kärrymiehen olevan erikoinen, ja hieman humoristinenkin vastakohta siitä, millaisena prinssit saduissa yleensä mielletään.



Kuva 54. "Peasantton" -kärrymiehen hahmosheet.

Pinterest oli meillä paljon käytössämme myös kärrymiehenkin kohdalla. Tutkimme paljon millaisia vaatetuksia talonpojilla historiassa ja elokuvissa on ollut. Annoimme kärrymiehen vaatetukseen paljon maanläheisiä värejä, sekä annoimme hänelle vihreän talonpoikamaisen hatun, joka samalla myös muistutti muodoltaan hieman herneenpalkoa.

Tahtoimme hernehirviön olevan ällöttävän ja pelottavan näköinen. Mielessämme oli Studio Ghiblin *Henkien kätkemän* (2001) kasvottoman suu (Kuva 56). Meille oli myös tärkeää se, ettei hernehirviöllä olisi mitään muita antropomorfisia elimiä suun lisäksi. Käytimme siis herneen suun muodostamia rypyjä hyväksemme, kun kuvasimme herneen ilmeitä animaatioissamme. Herneen suun rypyt toimivat siis ikään kuin herneen silmä- ja kulmaryppyinä (Kuva 55).



Kuva 55. Herneen hahmosheet.



Kuva 56. Kasvottoman suu *Henkien kätkemä* -elokuvassa. (Henkien kätkemä, 2001).

Taustojen piirtämistä varten, meidän tuli suunnitella prinsessan linna, sekä ulkoa, että sisältä. Tahdoimme linnan olevan yhdistelmä mökkiä, ja linnaa sillä halusimme prinsessan kodin olevan pieni, mutta silti sellainen, että se sopisi prinsessan kodiksi. Huomasimme että monissa Disney-elokuvien mökeissä on seinillä ja katossa paljon mielenkiintoisen muotoisia puupilareita, joten laitoimme myös prinsessan linnan seinille sellaisia. Yritimme myös löytää juuri oikeanlaiset pensselit Photoshop -ohjelmaan, joiden jälki muistuttaisi mahdollisimman paljon sitä jälkeä, jota Disney elokuvienkin taustoissa Tuhkimon aikaan käytettiin.



Kuva 57. Linnamökin exteriöörin konseptikuva suunnitteluvaiheessa ja valmis linna vertailussa.

Halusimme myös, että linnassa olisi hieman hämärä valaistus, joten teimme etualalla olevista asioista tummia, ja annoimme kaikille huonekaluille tummat, mutta pehmeäreunaiset varjot. Näillä kaikilla keinoilla, kuten varjoilla ja katon puulankuilla, saimme lisättyä kaarevia linjoja prinsessan huoneeseen.



Kuva 58. Prinsessan linnamökin interiööri.

Kuva 59. Esimerkkikuva tyypillisestä disney-tyylisestä interiööristä. (Tuhkimo, 1950).

Tässä on havainnollistukseksi vierekkäin elokuvamme tausta Disneyn *Tuhkimon* samankaltaisen taustan kanssa (Kuvat 58 & 59). Kuten näkyy, olemme tässä kuvassa samalla tavalla yrittäneet kehystää kuvaa etualalla olevan vaatekaapin ja pyykkinarun avulla, kuten *Tuhkimossa* on peilipöydän ja kattopilareiden avulla tehty. Nyt kun kuvia vertaa näin vierekkäin, niin huomaamme että olisimme voineet mennä tummien ja vaaleiden alueiden kontrastisuudessa vieläkin pidemmälle.

Suunnitellessamme elokuvamme taustoja, harkitsimme myös toisenlaista taustojen tyyliä, ennen kuin päädyimme niiden lopulliseen tyyliin. Harkitsemaamme tyyliä on enemmän käytetty Disneyn myöhemmissä elokuvissa, kuten esimerkiksi *101 dalmatialaista* (1961) -elokuvassa (Kuva 60). Tyyli on naivistisempi, verrattuna esimerkiksi *Tuhkimon* taustoihin, ja niissä on myös enemmän teräviä kulmia. Kyseisessä tyylissä on myös käytetty mustekynää yksityiskohtien kuvaamiseen. Sille on myös tyypillistä se, että sen ääriviivat ja värit eivät ole täysin samoilla kohdilla.



Kuva 60. Esimerkkikuva *101 dalmatialaista* -elokuvan taustoista. (*101 dalmatialaista*, 1961).

Harkitsimme tätä taustatyyliä erityisesti sen nopeamman toteutusmahdollisuuden vuoksi. Se ei kuitenkaan loppujen lopuksi ollut

mielestämme sopusoinnussa elokuvamme prinsessasatuteeman kanssa, joten emme lopulta päätyneet käyttämään sitä elokuvassamme.

5.2 Storyboard ja Animatic

(Sonja Rajamäki)

Visuaalisen suunnittelun jälkeen oli aika edetä tarkempaan kuvien suunnitteluun. Animatic-vaihetta, eli animaation ajoitustestiä ennen tarvittiin tietenkin storyboard, eli kuvakäsikirjoitus, jotta olisimme kumpikin ajan tasalla siitä, millaisilla kuvilla tarina kerrottiin.

Teimme storyboardin yhdessä päivässä ja teimme sen kokonaan yhteistyönä. Istuimme yhden koneen ääressä keskustellen ja havainnollistaen ajatuksiamme pikaisilla luonnoksilla, joista valitsimme sopivimmat elokuvaamme.

Tässä vaiheessa emme ollenkaan keskittyneet itse kuvien huolellisuuteen ja ulkonäköön. Kuvakäsikirjoituksen ensimmäiset kuvat olivat tikku-ukkoja, ja sellaisiksi ne jäivätkin. Koska nämä kuvat olivat ainoastaan toisillemme tarkoitettuja, meillä ei ollut tarvetta tehdä niistä yhtään sen laadukkaampia, kunhan kumpikin ymmärsi, millainen kuvan sommittelu oli. Näin toimiessamme säästimme paljon aikaa, jota tarvittiin myöhempisiin.

Valmiissa kuvakäsikirjoituksessa oli yhteensä 92 kuvaa, joten niiden kaikkien huolellinen työstö olisi ollut tätä vaihetta varten raskasta ja turhaa.

Huolellisemmat versiot kuvista olivat tarpeen vasta animatic-vaiheessa, jossa elokuva näyttäytyy luonnosmaisena, mutta tarkkana suunnitelmana sille miltä lopullinen tuotos näyttäisi kuvakulmineen ja liikkeineen.



Kuva 61. *Prinsessan ja Helmen* kuvien kehittyminen storyboardista animaticiin ja valmiiseen kuvaan.

Yllä nähdään esimerkkikuvan kehitys storyboard-vaiheesta animatic-vaiheeseen, ja lopulta valmiiksi kuvaksi (Kuva 61). Kompositio on hieman muuttunut, mutta muuten kuva on pysynyt täysin suunnitelman mukaisena.

Kuvista päätettäessä meillä oli erilaiset prioriteetit. Karoliina, jonka visuaalinen osaaminen on vahvempi kuin itselläni, halusi painottaa kuvissa eritoten niiden taiteelliseen arvoon. Minä puolestani aikatauluihin enemmän paneutuvana koin tärkeämmäksi, että saisimme tuotoksen valmiiksi realistisessa aikataulussa. Keskustelumme storyboardia tehdessä oli lähinnä köydenvetoa näiden kahden

prioriteetin välillä. Pyrimme kuvavalinnoissa tasapainottelemaan siihen lopputulokseen, jossa kuvat olisivat samalla luovia ja kerronnallisesti vahvoja, mutta myös mahdollisimman helposti toteutettavissa.

Olimme työskennelleet yhdessä aikaisemmin erään toisen lyhytanimaatioprojektin parissa, jossa teimme hyvin monia virhevalintoja aikatauluun liittyen. Siinä kerroimme tarinaa hyvin pitkästi useiden kuvien kanssa, jotka toistivat samoja viestejä kuin aikaisemmatkin kuvat, tuomatta mitään uutta. Tässä osasimme välttää samoja virheitä, ja karsimmekin jatkuvasti pois sellaisia kuvia, jotka eivät kuljettaneet tarinaa eteenpäin. Leikataksemme tulevaisuudesta ylimääräistä vaivannäköä, suosimme lähikuvia, sillä niissä taustaa ja hahmoliikettä on verraten niukasti. Valitsimme sellaisia kuvakulmia, joissa voitaisiin mahdollisesti hyödyntää aikaisempien kuvien taustoja. Lisäksi painotimme sellaisten kuvien arvoa ja aikaa, joissa oli joko vähän tai ei ollenkaan animoitavaa liikettä. Esimerkiksi elokuvamme alkukuva on hyvin pitkä otos, jossa kamera pannaan sängyn peitosta nukkuvaan prinsessaan. Tiesimme, että tässä kuvassa animoitavaa tulisi olemaan hyvin vähän, vaikka kuva itsessään olisi lopputuloksessa kaikkea muuta kuin paikallaan. Tällaisia kaikenlaisia valintoja teimme koko elokuvan saralla.

Kuvakäsikirjoituksen jälkeen oli aika testata miten kuvat toimivat ajallisesti. Teimme jokaisesta pikkuluonnoksesta oman kuvatiedostonsa, ja asetimme ne kuvasarjaksi Adobe Premieriin, jota käytimme myös lopullisen elokuvan kompositointiin, leikkaamiseen ja muuhun editointiin. Tämän ajoitustestin avulla pystyimme kuvittelemaan päässämme kuinka lopulliset kuvat tulisivat vaihtumaan elokuvassa. Tässä vaiheessa tarkistimme myös, että elokuvan tarina lukeutuu oikein valitsemiemme kuvakulmien avulla. Käytimme tässä kaikkea tietämystämme kuvakulmista ja kameratyöstä, ja teimme kuviin tarvittavia muutoksia sitä mukaa, kuin koimme ne tarpeellisiksi.

Animaticin työstöä nopeutti, mutta samalla ehkä myöskin vähän häiritsi se, että sille oli annettu deadline erään kurssin myötä. Jouduimme siis etenemään harkintavaiheesta nopeasti kuvien viimeistelyvaiheeseen, jotta se olisi ollut esittelykunnossa deadlinepäivään mennessä. Se häiritsi meitä siinä mielessä,

ettei meille jäänyt aikaa jäädä mutustelemaan aikaisempia päätöksiämme kovinkaan pitkään. Huolellisten animatic-luonnosten myötä kuvien asennoituminen ikään kuin muuttui viralliseksi, emmekä tehneet enää sen myötä niihin juurikaan muutoksia, lukuun ottamatta yhden kohtauksen lisäystä, jonka päätimme lisätä animaticista saamamme palautteen vuoksi.

Animaticin avulla kykenimme näkemään, millaiseksi animaatiomme oli muodostumassa. Tämän lisäksi käytimme sitä jakaessamme kumpi meistä animoisi minkäkin kuvan. Kun kuvat oli jaettu tasaväkisesti tyylejämme ja osaamistamme mukailten, oli aika siirtyä animaation suunnittelusta itse animaatiovaiheeseen.

5.3 Animointi ja muu visuaalinen työstö

(Karoliina Rajamäki)

Animatic-työvaiheen valmistuttua, alkoi hahmojen animointi. Tahdoimme elokuvamme animaation olevan sulavaa, kolmiulotteista ja selkeää, joten animointiin kului paljon aikaa ja vaivaa. Elokuvassamme oli myös hyvin vähän luuppianimaatioita, jonka vuoksi työtä oli meillä hyvin paljon.

Luuppianimaatiossa sama liike tapahtuu toistuvasti. Ainoat luuppianimaatiot elokuvassamme olivat kärrymiehen kävely, sekä prinsessan kävely kärrymiehen luokse elokuvan loppupuolella. Näissäkään luuppi ei ole täydellinen vaan esimerkiksi ilmeet ja pään asennot muuttuvat rikkoen luupin kokonaisvaltaisen toistettavuuden.

Minä (Karoliina) olin meistä kahdesta prinsessan pääanimaattori, kun taas Sonja, oli hernehirviön ja kärrymiehen pääanimaattori. Kumpikin meistä animoi kuitenkin jonkin verran kaikkia hahmoja, ja koska prinsessa esiintyy elokuvassamme eniten, kummallakin meistä oli prinsessassa todella paljon animoitavaa.

Koska meitä oli kaksi animoimassa, oli tärkeää, että prinsessan ulkonäkö ei muuttuisi animaattorista riippuen liian huomattavasti. Tämän vuoksi

muovasimme muotokuvan prinsessasta. Muotokuvasta oli meille animaatiovaiheessa paljon apua, erityisesti prinsessan kasvojen kolmiulotteisuuden hahmottamisessa, ja hankalissa kuvakulmissa. Tässä alapuolella on kuvat tekemästämme muotokuvasta (kuva 62). Muotokuvasta ei tullut täydellinen replika prinsessasta, mutta se oli kuitenkin tarpeeksi hyvä sen käyttötarkoitukseen.



Kuva 62. Prinsessan muotokuvaveistos animointia helpottamaan.

Prinsessan hiusten ja mekon helman realistisen liikkeen animointi oli hankalaa. Halusimme hiusten ja mekon lukeutuvan helposti hiuksiksi ja kankaaksi. Emme kuitenkaan halunneet niiden menettävän liiaksi niitä muotoja, jotka olimme niihin suunnitelleet. Prinsessan hiusten täytyi pysyä kolmena kiharana, ja mekon kankaan taitoskohdat eivät saaneet kadota tai monimutkaistua.

Animaatiohahmo, joka auttoi näiden asioiden tarkastelussa, oli Disneyn *Herkules* (1997) -elokuvan hahmo Megara. Megaralla on samankaltaisen muotoinen mekko ja kolmelle kiharalle taipuvat hiukset (Kuva 63). Nämä ovat myös samanlaisella tavalla yksinkertaistetut muodoiltaan, kuin meidän prinsessallamme, ja niistä käy siitä huolimatta vahvasti ilmi niiden kolmiulotteisuus, materiaali, sekä paino.



Kuva 63. Esimerkkikuva Herules -elokuvan hahmosta Megara. (Herkules, 1997).

Animaatioiden selkeydessä olisi tärkeää, että hahmon asento ja tunne, kävisi mahdollisimman vahvasti ilmi jo pelkästään sen siluetista. Nämä asiat ovat tulleet animaatioomme enemmänkin itsestään, kun vain yrittää piirtää mahdollisimman esteettisiä ja selkeitä kuvia. Erityisesti ainakin keyfreimien kohdalla, jotka ovat piirretty muita freimejä huolellisemmin. Tässä alapuolella on kuva, jossa kokeilimme ottaa yhdestä elokuvamme animaatiosta keyframet ja tarkastella niiden siluettien luettavuuksia (Kuva 64).



Kuva 64. Kokeilu siluettien luettavuudesta Prinsessan ja Helmen kohtauksessa.

Vaikka joissain animaatioissamme onkin selkeät siluetit, löytyy myös paljon sellaisia siluetteja, joita voisi ehdottomasti tehostaa ja selkeyttää, erityisesti kun

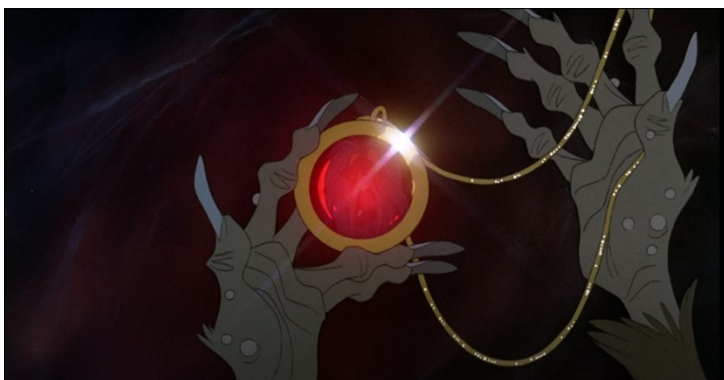
kyseessä ei ole keyfreimi. Huomaamme, että prinsessan hiukset monessa kohtaa rikkovat muuten selkeää siluettia, joten vastaisuudessa tähän tulee kiinnittää enemmän huomiota. Kuitenkin esimerkiksi hernehirviön kohdalla on turha tähdätä kovin kertoviin siluetteihin, joten on paljon muitakin asioita animaatioissa, jotka auttavat selkeyden ja luettavuuden saavuttamiseen. Esimerkiksi siluetin sisällä tapahtuvat kaarien ja muotojen muutokset vaikkapa ilmeissä ovat aivan yhtä tärkeitä, ja tämän vuoksi emme koe joidenkin siluettien epäselvyyden olevan kovin suuri ongelma.

Animoinnin alkupuolella halusimme lopullisen ääriivamme olevan luonnosmaisempi, eli sellainen josta näkyy luonnoksen lyijykynämäiset viivat. Ajattelimme että se säilyttäisi animaatioomme käsin tehtyä tuntua, ja tekisi siitä kiinnostavamman näköistä. Olimme valinneet kynäksemme vähäsen lyijykynäjälkeä muistuttavan tekstuuripensselin jolla oli mukava ja helppo työskennellä. Kuitenkin jälkeenpäin kadumme tätä valintaa lopullisiin ääriivoihimme, sillä vaikka se säästikin meiltä aikaa puhtaaksiirtovaiheessa, se kostautui kahdenveroisesti väritysvaiheessa.

Tekstuuripensselin röpelöisyyden vuoksi TV-Paint -ohjelman väritystyökalulla oli hankalaa täyttää oikein väritettäviä alueita. Sen vuoksi suurin osa värityksestä piti tehdä käsin, ja se vei meiltä paljon aikaa. Elokuvamme loppupuolen animaatiot ovat puhtaaksiirretty siistimmin kuin alkupuolen animaatiot. Vastaisuudessa aiomme ehdottomasti käyttää tekstuuritonta pensseliä animaatioiden puhtaaksiirrossa.

Olemme aina ihailleet miten kauniilta ja autenttisilta kimalukset näyttävät vanhoissa kalvoille kuvatuissa animaatioelokuvissa. Tahdoimme kokeilla tuottaa elokuvamme helmen kimalteen niin että se muistuttaisi näitä kimalteita. Emme kuitenkaan voineet toteuttaa kimalletta sillä tekotavalla, jolla se on tehty vanhaan aikaan, sillä elokuvamme on toteutettu digitaalisesti, emmekä myöskään tiedä tarkalleen millainen työprosessi tällaisten kiiltojen kuvaaminen on alun perin joskus ollut. Voimme vain jäädä arvailemaan, sillä tästä asiasta löytää hyvin vähän tietoa mistään.

Päätimme siis lähilukea vanhojen elokuvien kimalluksia, ja replikoida ne parhaamme mukaan piirtämällä ne digitaalisesti. Vaikeuksia tuotti meille kuitenkin kohtauksemme värimaailma, sekä helmen hailakka väri. Huomasimme että elokuvakohtaukset, joissa on kauniita kimalluksia, sijoittuivat usein hämärään ympäristöön. Tällöin kimalteiden valaiseva ominaisuus on parempi, sillä niiden ja muun kuvan välinen kontrasti on suurempi. Me emme kuitenkaan voineet tämän vuoksi muuttaa elokuvamme kohtausta synkäksi. Yritimme siis parhaamme mukaan tehdä helmestä ja prinsessan käsistä mahdollisimman tummat, kuitenkin herättämättä liikaa huomiota.



Kuva 65. Esimerkkikuva kimalteen tyylistä, johon *Prinsessassa ja Helmessä* pyrimme. (Secret of NIMH, 1982).



Kuva 66. Kimalle jonka saimme toteutetuksi *Prinsessaan ja Helmeen*.

Yläpuolella on kuvat peräkkäin kahdesta kimalluksesta. Ensimmäinen kuva on elokuvasta *The Secret of NIMH* vuodelta 1982 (Kuva 65), ja toinen kuva on meidän elokuvastamme (Kuva 66).

Jokainen yksittäinen animaatio oli niin opettavainen, että elokuvan animoimisen loppupuolella, joitain ensimmäisimpiä animaatioita olisi tehnyt mieli animoida täysin uudelleen, jos aikataulu vain olisi sen sallinut. Tietysti animoiminen on erityisen pitkä ja työläs prosessi, ja tämä elokuva on todellakin opettanut tämän asian meille kantapään kautta. Vaikka jotkin animaatiot ovatkin vanhempia ja silmissämme huonompia kuin toiset, niin prinsessaa saati muita elokuvamme hahmoja ei tekisi mieli piirtää enää yhtään useampaa kertaa.

5.4 Äänten työstö

Sonja Rajamäki

Vasta siinä vaiheessa, kun elokuvamme animaatio oli ajoitukseltaan valmis, aloimme murehtimaan äänistä. Meillä toki oli lähtökohtainen ajatus, että ottaisimme työtiimiin mukaan erillisen äänitekijän tai useampia. Ajattelimme, että sävellys olisi järkevää tehdä vasta sitten kun kuva olisi täysin rytmillisesti lukkoon lyöty. Emme tosiaan itse osaa kumpikaan säveltää, joten koimme hyväksi antaa tämän työn enemmän osaavalle.

Tässä vaiheessa, kun työ on jo tehty, on pakko myöntää, että olemme kasvaneet ja oppineet hurjasti siitä, mitä olisimme voineet tehdä äänten kohdalla paremmin. Ensinnäkin suunnitelmamme aloittaa äänten pohtiminen vasta näin myöhäisessä vaiheessa, oli mitä luultavimmin valtava virhe. Koska olimme kuvaa tehdessä miettineet ainoastaan kuvan ja tarinan soljuvuutta visuaalisesti, äänikerronnalle ei jäänyt runsaasti tilaa ja vapauksia. Lisäksi huolellisen äänisuunnittelun puute lopulta kostautui meille, kun jouduimme aloittamaan äänet aivan alusta, kun ne eivät olleetkaan sellaisia kuin olimme ajatelleet. Jos olisimme aloittaneet äänten työstön jo aikaisessa animatic-

vaiheessa, olisimme voineet animoida useita kohtia äänten ehdoilla, jolloin äänten ja kuvan yhteisen harmonian saavuttaminen ei olisi ollut vain ja ainoastaan musiikintekijän kontolla.

Äänityömme alkoi, kun ryhdyimme värväämään työtiimiimme ääninäyttelijöitä, sekä ääniteknikkoa. Löysimme sopivan ääninäyttelijän karrymiehelle ja herneelle. Prinsessan ääninäyttelijän hakeminen puolestaan lykkääntyi myöhemmälle. Samaan aikaan aloimme etsiä joukkoomme säveltäjää, ja/tai soittajia. Keitä tahansa, jotka olisivat olleet kiinnostuneita toteuttamaan klassista, perinteisen Disney-elokuvan tyylistä musiikkia. Tuohon aikaan koronaviruspandemia oli saanut kaikki siirtymään etätyöskentelyyn, joten kun löysimme ehdokkaita, pyrimme tekemään koko äänityön heidän kanssaan tapaamatta kasvokkain. Työtiimiimme liittyi hyvin pian viulisti, sellisti, sekä ääniteknikko, jonka tehtävänä oli huolehtia äänityksestä ja musiikin teknisestä viimeistelystä.

Työryhmän hallitseminen ei ollut missään mielessä helppoa.

Etäkommunikaation lisäksi haasteina olivat muun muassa aikataulujen ristikkäisyydet, äkilliset sairastumistapaukset ja yhteisen kommunikaation puute. Työryhmämme viulisti ei yllättäen vastannut enää milloinkaan viesteihin, eikä saapunut zoom-tapaamisiin. Hänen lähtönsä työryhmästä johti siihen, että viulistin tilalle saatiinkin klarinetin soittaja.

Loppujen lopuksi musiikki saatiin kuin saatiinkin kasaan. Vaikka sävellys olikin hyvä ja soitto erittäin taidokasta, se ei ollut kuitenkaan aivan sopiva, mitä Disney-tyyliin tulee. Soittimet olivat toki keskeisiä orkesterisoittimia (sello ja klarinetti), mutta ongelmaksi ilmaantuikin, etteivät ne kahdestaan riittäneet tekemään musiikista orkesterimaista. Niitä oli vain kaksi, ja sen vuoksi taidokas soitto jäi väkisin niin minimalistiseksi, ettei se sopinut elokuvamme tyyliin. Sen lisäksi musiikkia oli äärimmäisen vaikea lähteä jälkikäteen muokkaamaan. Emme voineet muuta kuin aloittaa musiikin suhteen täysin alusta. Tämä tietenkin oli erittäin valitettavaa, sillä äänten tekijät olivat nähneet lopputulokseen kovasti vaivaa aivan turhaan. Meidän olisi pitänyt osata ennakoida soittimien, sekä työskentelymenetelmien lopputulos etukäteen, sekä ehdottomasti asettaa

musiikillemme konkreettiset tavoitteet jo etukäteen. Tätä me oikeastaan kadumme kaikkein eniten koko Prinsessan ja Helmen tuotannossa.

Aloimme työstämään uutta ääntä aivan uuden musiikintekijän kanssa. Tällä kerralla musiikki toteutettiin digitaalisesti ja siihen saatiin koko orkesterin kirjo soittimia. Muokkauksia tehtiin runsaasi, sillä olimme erittäin tarkkoja siitä, että musiikki tällä kerralla vastaisi odotuksiamme ja toimisi hyvässä harmoniassa kuvamme kanssa. Onneksi olimme siitä onnekkaita, että muusikkomme oli joustava ja kärsivällinen toteuttamaan muokausehdotuksemme.

Kohta aloitimme prinsessan äänen miettimisen. Aikaisemman musiikkitiimimme viulisti oli osoittanut kiinnostusta prinsessan ääninäyttelyyn, mutta koska hän ei enää vastannut viesteihimme ja lähti projektistamme, päätimme aloittaa prinsessan ääninäyttelijän hakemisen aktiivisesti uudelleen. Vaihtoehtona oli myös, että jompikumpi meistä näyttelisi pääosaroolia, mutta koska kumpikaan meistä ei varsinaisesti hinkunut päästä mikrofonin taakse, eikä samojen kahden nimen kierrättäminen lopputeksteissä tuntunut tässä vaiheessa enää houkuttelevalta, päätimme etsiä jonkun muun. Ennen kuin ehdimme varsinaisiin etsintöihin, löysimme hyvän äänen kuin sattuman kaupalla animaatiotuttavapiiristämme. Äänitimme prinsessan ”vuorosanat” kertaheitolla yhden päivän työnä, ja seuraavana äänitimme foley-äännet.

Äänien yhteen kasaaminen jäi suunnilleen viimeiseksi merkittäväksi työvaiheeksi koko projektissamme, jonka jälkeen olikin jäljellä pelkkää hienovaraista viimeistelyä.

Olemme kummatkin intohimoltamme animaattoreita ja kuvan parissa työskenteleminen on meille mukavuusalueen keskiössä. Oikeastaan koko äänityö tuntui äärettömän stressaavalta, työläältä ja vieraalta meille. Työskentelyämme olisi luultavasti hyödyttänyt suuresti, jos meillä olisi ollut joku äänistä erityisen kiinnostunut ääniohjaaja, joka olisi hoitanut tätä puolta elokuvastamme yhtä huolella ja intohimoisesti, kuin me kuvapuolta. Silloin olisimme vielä tiiviimmin voineet keskittyä ja panostaa kuvapuoleen täydellä kapasiteetilla. Toisaalta, olisiko ääni ja kuva silloin joutunut vain enemmän

erilleen toisistaan jos kumpaakin olisi työstänyt aivan eri ihmiset? Olisiko meiltä jäänyt oppimatta monia hyvin keskeisiä asioita äänten suunnittelusta ja ohjauksesta? Luulisimme näin. Siksi, vaikka äänityö olikin meille raskasta, oli varmasti projektimme ja oman oppimisemme kannalta parempi näin. Lopulliseen ääniraitaan olemme kaikkien vastoinkäymistenkin jälkeen erittäin tyytyväisiä ja siitä on muusikintekijäämme, äänitysteknikkoamme ja ääninäyttelijöitämme kiittäminen.

6 Yhteenveto

(Karoliina Rajamäki)

Tutkittuamme ja kirjoitettuamme elokuvien tyyleistä, kerronnan keinoista ja oman elokuvamme työvaiheista, olemme huomanneet, miten suuri merkitys alkusuunnittelulla on elokuvakerronnassa. Nyt kun Prinsessa ja Helmi on täysin valmistunut, kykenemme tunnistamaan, miten suuri osa sen sisällöstä juontuu aivan ensimmäisistä ideoistamme. Odotamme nyt sitä, että elokuva pääsisi valkokankaalle ja saisimme kuulla yleisön ajatuksia siitä. Toivon mukaan valitsemamme kerronnan keinot ja etenkin tyyli kykenevät tuottamaan katsojan silmissä niitä asioita, mihin olimme ne tarkoittaneet. Kaikkein eniten toivomme, että katsoja viihtyisi elokuvamme parissa.

Vaikka elokuvamme valmistumiseen kului toivottua enemmän aikaa, olemme hyvin tyytyväisiä siitä, että saimme sen kuitenkin valmiiksi. Prinsessa ja Helmi oli meille hyvin haastava toteuttaa tyylinsä ja tapahtumarikkautensa vuoksi. Suoriuduimme työmäärään nähden silti verraten hyvin ja lopputulokseen olemme tyytyväisiä, vaikka aina onkin olemassa parantamisen varaa. Animaatioelokuvien tekemisessä onkin parasta se, että aina on mahdollisuus oppia lisää ja ylittää itsensä, vaikka olisi kuinka kokenut entuudestaan.

Kuten jo mainitsimme aikaisemmin, musiikki oli ehdottomasti tämän elokuvaprojektimme haastavin osuus. Meidän olisi ehdottomasti pitänyt aloittaa sen tekeminen ja suunnittelu paljon aikaisemmin.

Animaation tekeminen koostui hyvin yksitoikkoisesta työstä, johon väsyi nopeasti. Sen vuoksi oli hyvä, ettemme tehneet animaatiota putkeen, vaan että työskentelyssä oli pidempiä taukoja koulukurssien vuoksi.

Me olisimme myös voineet tehdä animatikin huolellisemmin. Tällöin meidän olisi ollut helpompi nähdä etukäteen toimiiko elokuvamme kohtaukset yhdessä. Se olisi myös mahdollistanut musiikin työstön aloittamisen aikaisemmassa vaiheessa, jolloin se olisi helpottanut animaation ja musiikin yhteistyötä, kun animaatio olisi tehty sopimaan siihen, eikä toisinpäin.

Jos meille vastaisuudessa tulee tilaisuus vielä tehdä animaatioelokuva yhdessä, olemme onneksi viisaampia tämän projektin myötä. Animaatio oli meille myös hyvä kokeilu siitä mitä me pystymme yhdessä tekemään. Olemme iloisia siitä, että olemme vihdoinkin saaneet *Prinsessa ja Helmi* -elokuvan valmiiksi, ja tästä eteenpäin pääsemme etenemään uusiin projekteihin, haasteisiin ja oppimistilanteisiin.

Kuvat

Kuva 1. <i>Prinsessa ja Helmi</i> -elokuvan tunnuskuva.	11
Kuva 2. Kärnymies Peasantton vilkuttaa prinsessalle.	12
Kuva 3. Prinsessa makaa korkean patjapinon päällä, jonka alta pilkistää jättiherne. (<i>Prinsessa & Helmi</i>)	13
Kuva 4. Esimerkkikuva <i>Tuhkimo</i> -elokuvan visuaalisesta tyylistä. (<i>Tuhkimo</i> , 1950).	16
Kuva 5. Esimerkkikuva <i>Tie El Doradoon</i> -elokuvan visuaalisesta tyylistä. (<i>Tie El Doradoon</i> , 2000).	16
Kuva 6. Esimerkkikuva <i>Peukalo-Liisa</i> -elokuvan visuaalisesta tyylistä. (<i>Peukalo-Liisa</i> , 1994).	17
Kuva 7. McCloudin kolmiodiagrammi tyyleistä. (<i>McCloud</i> , 1994)	21
Kuva 8. Esimerkkejä symbolisista silmistä.	22
Kuva 9. Realistisia silmiä ja tyyliteltyjä silmiä. (<i>Art Rocket</i> , Miyuli, n.d.)	23
Kuva 10. Tilda Swinton symbolisella tyyllillä <i>Paradise PD</i> -sarjasta, vasemmalla. (<i>Paradise PD</i> , 2018-2022).	23
Kuva 11. Tilda Swinton valokuvassa, keskellä. (kuvan ottaja ei tiedossa, lainattu nettisivulta: themoviedb, n.d).	23
Kuva 12. Tilda Swinton tyylitellyllä tyyllillä, oikealla. (<i>Toscano</i> , 2013).	23
Kuva 13. Havainnollistava kuva yksinkertaistamisen universalistavasta ominaisuudesta. (<i>McCloud</i> , 1994).	24
Kuva 14. Esimerkkikuva <i>Aladdin</i> -elokuvan visuaalisesta tyylistä. (<i>Aladdin</i> , 1992).	25
Kuva 15. Esimerkkikuva <i>Atlantis - kadonnut kaupunki</i> -elokuvan visuaalisesta tyylistä. (<i>Atlantis - kadonnut kaupunki</i> , 2001).	26
Kuva 16. <i>Inside Out</i> elokuvan taiteellisen ohjaajan Albert Lozanon havainnollistus elokuvan hahmojen abstrakteista muodoista. (<i>Variety</i> , 2015)	27
Kuva 17. <i>Aladdin</i> -elokuvan hahmosuunnitelmissa esiintyvät muodot. (<i>Aladdin: Platinum Edition 2004</i> Nevarezin 2017 mukaan).	28
Kuva 18. Animaatiohahmojen tunnistettavia siluetteja. (<i>Character Design References</i> , n.d.).	29

- Kuva 19. Esimerkkikuva *Eight Crazy Nights* -elokuvan visuaalisesta tyylistä. (Eight Crazy Nights, 2002). 30
- Kuva 20. Esimerkkikuva Don't Hug Me I'm Scared -sarjan visuaalisesta tyylistä. (Sloan & Pelling, 2011-). 31
- Kuva 21. Esimerkkikuva *Gumballin mieletön maailma* -sarjan tyylinmuutoksista. (Gumballin mieletön maailma, 2011-2019. Kuvan mukailu: Alpha Jay Show, 2019). 33
- Kuva 22. Tyylinmuutoksella toteutettu intertekstuaalinen viittaus *Hullu - hullumpi - yläaste* -sarjassa. (Hullu- hullumpi – yläaste, 2019). 34
- Kuva 23. Kuleshovin kokeessa käyttämät kuvaparit ja katsojien tulkinnat kutakin kuvaparia kohden. (MasterClass, 2021). 37
- Kuva 24. Erikoislähikuva *Saapasjalkakissa: Viimeinen toivomus* -elokuvasta. Saapasjalkakissan silmät, otsalla veri, silmissä Viikatesuden heijastus. (Saapasjalkakissa: Viimeinen toivomus, 2022). 38
- Kuva 25. Erikoislähikuva *Saapasjalkakissa: Viimeinen toivomus* -elokuvasta, jossa Saapasjalkakissan karvat pörhistyvät. (Saapasjalkakissa: Viimeinen toivomus, 2022). 39
- Kuva 26. Yleiskuva *Notre Damen kellonsoittaja* -elokuvasta. Päähenkilö Guasimodo levittää kätensä Notre Damen kaiteen päällä seisten. (Notre Damen kellonsoittaja, 1996). 40
- Kuva 27. Prinsessan nyrpeä ilme lähikuvassa. 41
- Kuva 28. Prinsessa ja kärrymies kättelevät yleiskuvassa. 42
- Kuva 29. Minimalistinen värimaailma *Egyptin prinssi* -elokuvan kohtauksessa. (Egyptin prinssi, 1998). 43
- Kuva 30. Värimaailma *Ihmeperhe* -elokuvan kohtauksesta. Herra ihme ajaa autoa onnellisena supersankarina. (Ihmeperhe, 2004). 45
- Kuva 31. Värimaailma *Ihmeperhe* -elokuvan kohtauksesta. Herra Ihme ajaa autoa tyytymättömänä siviilinä. (Ihmeperhe, 2004). 45
- Kuva 32. Hauta-arkun muotoinen valaistus elokuvassa *Notre Damen kellonsoittaja*. (Notre Damen kellonsoittaja, 1996). 46
- Kuva 33. *Mulan* -elokuvan color script. (Bacher, 2013). 47
- Kuva 34. *Prinsessan ja Helmen* color script. 48

Kuva 35. Viikatesutta kuvataan Saapasjalkakissan kehystämänä ennen kaksintaistelua. (Saapasjalkakissa: Viimeinen toivomus, 2022).	50
Kuva 36. Saapasjalkakissaa kuvataan Viikatesuden kehystämänä kaksintaistelun jälkeen. (Saapasjalkakissa: Viimeinen toivomus, 2022).	51
Kuva 37. Kuvakulmien erojen rinnakkainasettelu <i>Vivo</i> -elokuvan animaticin ja lopullisen kuvan välillä. (Sony Pirctures Animation, 16.11.2021, 1:38).	51
Kuva 38. Rack focuksen käyttö <i>Prinsessassa ja Helmessä</i> .	53
Kuva 39. Alakuvakulma, jossa ovi kasvaa <i>Prinsessassa ja Helmessä</i> .	54
Kuva 40. Liikesumennus linnakuvan zoomauksessa <i>Prinsessassa ja Helmessä</i> .	55
Kuva 41. Moliéren ja tohtori Sweetin esittelykohtauksen nopea rytmi elokuvassa <i>Atlantis - kadonnut kaupunki</i> . Kohtaus elokuvan aikajanalla: 0:16:55-0:18:45 (Atlantis - kadonnut kaupunki, 2001).	58
Kuva 42. Hitaan rytmin käyttö tunteellisessa kohtauksessa <i>Inside Out</i> - elokuvassa. Kohtaus elokuvan aikajanalla: 1:04:45-1:07:35 (<i>Inside Out</i> - mielen sopukoissa, 2015).	59
Kuva 43. <i>Forrest Gump</i> elokuvan hidasrytmisen kohtaus, jossa Forrest puhuu Jennyn haudalla. Kohtaus elokuvan aikajanalla: 2:04:03-2:07:32 (<i>Forrest Gump</i> , 1994).	60
Kuva 44. Junakohtaus elokuvassa <i>Henkien kätkemä</i> , jossa käytetään hidasta rytmiä. (Henkien kätkemä 2001).	61
Kuva 45. Hitaan rytmin käyttö <i>Muumilaakson tarinoita</i> -sarjan pelottavassa kohtauksessa. (Muumilaakson tarinoita, 1990-1992).	62
Kuva 46. Silcon hukkumismonologi <i>Arcane</i> -sarjan kolmannessa jaksossa käyttää rytmin muutosta kerronnallisesti. Kohtaus jakson aikajanalla: 0:00:15-0:02:00. (<i>Arcane</i> , 2021-).	64
Kuva 47. Esimerkkikuva elokuvan <i>Tuhkimo</i> visuaalisesta tyylistä. (<i>Tuhkimo</i> , 1979).	72
Kuva 48. Havainnollistava kuva <i>Tuhkimon</i> (1959) taustoissa käytetyistä kaareutuvista linjoista. (Kurtti, 2010 wannabeanimator n.d. mukaan).	73
Kuva 49. Prinsessan hahmosheet.	74

Kuva 50. Kolme fleur-de-lis-liljasymbolia Ranskan kuninkaallisessa lipussa Bourbon-suvun valtakaudella. (CC BY-SA 3.0, n.d.).	75
Kuva 51. Prinsessan kaartuvat linjat.	76
Kuva 52. Ohjeistus linjojen käytöstä animaatioissa. (Blair, 1994).	76
Kuva 53. Hahmosuunnitteluvaiheen töherryksiä.	77
Kuva 54. "Peasantton" -kärriemiehen hahmosheet.	78
Kuva 55. Herneen hahmosheet.	79
Kuva 56. Kasvottoman suu <i>Henkien kätkemä</i> -elokuvassa. (Henkien kätkemä, 2001).	79
Kuva 57. Linnamökin exteriöörin konseptikuva suunnitteluvaiheessa ja valmis linna vertailussa.	80
Kuva 58. Prinsessan linnamökin interiööri.	81
Kuva 59. Esimerkkikuva tyypillisestä disney-tyylisestä interiööristä. (Tuhkimo, 1950).	81
Kuva 60. Esimerkkikuva <i>101 dalmatialaista</i> -elokuvan taustoista. (101 dalmatialaista, 1961).	81
Kuva 61. <i>Prinsessan ja Helmen</i> kuvien kehittyminen storyboardista animaticiin ja valmiiseen kuvaan.	83
Kuva 62. Prinsessan muotokuvaveistos animointia helpottamaan.	86
Kuva 63. Esimerkkikuva <i>Herules</i> -elokuvan hahmosta Megara. (Herkules, 1997).	87
Kuva 64. Kokeilu siluettien luettavuudesta Prinsessan ja Helmen kohtauksessa.	87
Kuva 65. Esimerkkikuva kimalteen tyylistä, johon <i>Prinsessassa ja Helmessä</i> pyrimme. (Secret of NIMH, 1982).	89
Kuva 66. Kimalle jonka saimme toteutetuksi <i>Prinsessaan ja Helmeen</i> .	89

Lähteet

Adam Sandler's Eight Crazy Nights n.d. Rotten Tomatoes. Viitattu: 23.4.2023.
https://www.rottentomatoes.com/m/adam_sandlers_eight_crazy_nights

Aksenchuk, I. 1979. Tuhkimo / Cinderella / Zolushka [elokuva] Neuvostoliitto: Soyuzmultfilm. [Kuva 47].

Alpha Jay Show 22.5.2019. Top 9 BEST Gumball Animation Changes [videon kuvake]. YouTube. Viitattu: 23.4.2023. https://www.youtube.com/watch?v=Y--S_ZoqHnc [Kuva 21].

Andersen H. C. 1835. Todellinen Prinsessa / The Princess and the Pea / Prinsessen på ærten. Tanska. – [Toissijainen lähde] The Hans Christian Andersen Center, Department for the Study of Culture at the SDU n.d. viimeinen muokkauspäivä: 23.2.2023. The Princess and the Pea. [Kääntäjä: Hersholt, J.] viitattu: 24.4.2023.
https://andersen.sdu.dk/vaerk/hersholt/ThePrincessOnThePea_e.html)

Ankrum, A.; Montijo, R.; Navarro, K. 1999-2016. Happy Tree Friends [sarja]. Yhdysvallat; Canada: Mondo Media

Arnold, B. (tuottaja) & Lima, K.; Buck, C. (ohjaajat) 1999. Tarzan [elokuva]. Yhdysvallat: Walt Disney Pictures.

Art Rocket, Miyuli n. d. Easy Tips for Drawing Eyes. Viitattu: 23.4.2023.
<https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/155631> [Kuva 9].

Ashman, H.; Musker, J. (tuottajat) & Musker, J.; Clements, R. (ohjaajat) 1989. Pieni merenneito / The Little Mermaid [elokuva]. Yhdysvallat: Walt Disney Pictures.

Bacher, H. 14.02.2013. One1more2time3's Weblog – Animation Treasures, mulan findings 4 [blogipäivitys]. Viitattu: 24.4.2023
<https://one1more2time3.wordpress.com/2013/02/14/mulan-findings-4/> [Kuva 33].

Black, R.; O'Guin, W. 2018-2022. Paradise PD [sarja]. Yhdysvallat: Damn! Show Productions. [Kuva 10].

Blair, R. 1.1.1994. Cartoon Animation. Sivu 90. Yhdysvallat: Walter Foster Publishing. [Kuva 52].

Blasie, A.; Ruddy, L.; The Art of Aaron Blaise 20.6.2018. The Art of The Storyboard – Sneak Peek by special guest Lyndon Ruddy, 10:45-17:54, YouTube [videon kohta]. Viitattu: 24.4.2023
<https://www.youtube.com/watch?v=8HpHH5xQqp4&t=649s>

Bluth, D. (tuottaja) & Bluth, D.; Goldman, G.; Pomeroy, J. (ohjaajat) 1982. NIMH – Rouva Brisby ja hänen salainen maailmansa / The Secret of NIMH [elokuva]. Yhdysvallat: Aurora Productions; Don Bluth Productions. [Kuva 65].

Bluth, D.; Goldman, G.; Pomeroy, J. (tuottajat) & Bluth, D.; Goldman, G. (ohjaajat) 1994. Peukalo-Liisa / Thumbelina [elokuva]. Yhdysvallat: Don Bluth Ireland Ltd. [Kuva 6].

Bob-Waksberg, R. 2014-2020. BoJack Horseman [sarja]. Yhdysvallat: Netflix

Bocquelet, B. 2011-2019. Gumballin mieletön maailma / The Amazing World of Gumball [sarja]. Yhdysvallat, Yhdistynyt kuningaskunta: Cartoon Network; Great Marlborough Productions Limited.

Bourbonin lippu: Oren neu dag (talk) - Own work, CC BY-SA 3.0, n.d. Viitattu: 28.4.2023. <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=5879194> [Kuva 50].

Character Design – Silhouettes n.d. Character Design References. Viitattu: 23.4.2023. <https://characterdesignreferences.com/visual-library-2/character-design-silhouette> [Kuva 18].

Cherry, K. 12.3.2023. What Is a Schema in Psychology?. verywellmind. Viitattu: 22.4.2023. <https://www.verywellmind.com/what-is-a-schema-2795873>

Coates, J. (tuottaja) & Jackson, D. (ohjaaja) 1982. The Snowman / Lumiukko [elokuva]. Yhdistynyt kuningaskunta: TVC London.

Coats, P. (tuottaja) & Cook, B.; Bancroft, T. (ohjaajat) 1998. Mulan [elokuva]. Yhdysvallat: Walt Disney Pictures.

Cooney, J. G.; Morrisett, L. Henson, J. 1969-. Seesamtie / Sesame Street [sarja]. Yhdysvallat: Sesame Workshop.

Disney, W. (tuottaja) & Geronimi, C. (ohjaaja) 1959. Prinsessa Ruusunen / Sleeping Beauty [elokuva]. Yhdysvallat: Walt Disney Productions.

Disney, W. (tuottaja) & Hand, D. (ohjaaja) 1937. Lumikki ja seitsemän kääpiötä / Snow White and the Seven Dwarfs [elokuva]. Yhdysvallat: Walt Disney Productions.

Disney, W. (tuottaja) & Jackson, W.; Luske, H.; Geronimi, C. (ohjaajat) 1950. Tuhkimo / Cinderella [elokuva]. Yhdysvallat: Walt Disney Productions. [Kuva 4, 48, 58].

Disney, W. (tuottaja) & Reitherman, W.; Geronimi, C.; Luske, H. (ohjaajat) 1961. 101 dalmatialaista / One Hundred and One Dalmatians [elokuva]. Yhdysvallat: Walt Disney Productions. [Kuva 60].

Ebert, R.; Miyazaki, H. 12.9.2002. Hayao Miyazaki interview, RogerEbert.com [haastatteluartikkeli] Viitattu 24.4.2023.

<https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>

Fantel, H.; Lucas, G. 3.5.1992. HOME ENTERTAINMENT: In the Action With 'Star Wars' Sound [lehtiartikkeli] The New York Times Osa 2, sivu 35. Viitattu: 24.4.2023. <https://www.nytimes.com/1992/05/03/arts/home-entertainment-in-the-action-with-star-wars-sound.html>

Finerman, W.; Tisch, S.; Starkey, S (tuottajat) & Zemeckis, R. (ohjaaja) 1994. Forrest Gump [elokuva] Yhdysvallat: The Tisch Company; Paramount Pictures. [Kuva 43].

Fullmer, R. (tuottaja) & Dindal, M. (ohjaaja) 2000. Keisarin uudet kuviot / The Emperor's New Groove [elokuva]. Yhdysvallat: Walt Disney Pictures.

Goldstone, A. D.; Musker, J.; Clements, R. (tuottajat) & Musker, J.; Clements, R. (ohjaajat) 1997. Herkules / Hercules [elokuva]. Yhdysvallat: Walt Disney Pictures.

Groening, M. 1989- . Simpsonit / The Simpsons [sarja]. Yhdysvallat: Fox Broadcasting Company.

Hahn, D. (tuottaja) & Allers, R.; Minkoff, R. (ohjaajat) 1994. Leijonakuningas / The Lion King [elokuva]. Yhdysvallat: Walt Disney Pictures.

Hahn, D. (tuottaja) & Trousdale, G.; Wise, K. (ohjaajat) 1996. Notre Damen kellonsoittaja / The Hunchback of Notre Dame [elokuva]. Yhdysvallat: Walt Disney Pictures. [Kuva 26 & 32].

Hahn, D. (tuottaja) & Wise, K.; Trousdale, G. (ohjaajat) 2001. Atlantis – kadonnut kaupunki / Atlantis: The Lost Empire [elokuva]. Yhdysvallat: Walt Disney Pictures. [Kuva 15 & 41].

Hitchcock, A. 1960. Psyko / Psycho [elokuva] Yhdysvallat: Shamley Productions.

Hoffman, R. n.d. What Is the Function of Film Music? Viitattu: 27.4.2023.
<https://www.robin-hoffmann.com/tutorials/what-is-the-function-of-film-music/>

Inkblot Cartoon Style n.d. tvtropes. Viitattu: 21.4.2023.
<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/InkblotCartoonStyle>.

Jones, C.; Maltese, M. 1949- . Kelju K. Kojotti ja Maantiekiiittäjä / Wile E. Coyote and the Road Runner. Looney Tones [sarja]. Yhdysvallat: Warner Bros.

Katzenberg, J.; Finkelman Cox, P.; Rabins, S. (tuottajat) & Chapman, B.; Hickner, S.; Wells, S. (ohjaajat) 1998. Egyptin prinssi / The Prince of Egypt [elokuva]. Yhdysvallat: Dreamworks Animation. [Kuva 29].

Katzenberg, J.; Radford, B.; Breton, B. (tuottajat) & Bergeron, E., Paul, D. (ohjaajat) 2000. Tie El Doradoon / The Road To El Dorado [elokuva]. Yhdysvallat: Dreamworks Animation. [Kuva 5].

Kurtti, J. 17.11.2010. The Art of Tangled. sivu: 35. Yhdysvallat: Chronicle Books. mukailtu: wannabeanimator, n.d. Tumblr. Viivattu: 28.4.2023.
<https://wannabeanimator.tumblr.com/post/150541918885/tangled-2010-style-guide-x-19-more-images> [Kuva 48].

Linke, C.; Merrill, M.; Beck, B.; Chung, J.; Vu, T.; Yee, A. Charrue, P.; Delord, A. 2021-. Arcane [sarja]. Yhdysvallat; Ranska: Riot Games; Fortiche; Netflix. [Kuva 46].

Livson, D.; Tabata, K. Saitô, H.; Jansson, T.; Jansson, L. 1990-1992. Muumilaakson tarinoita / Moomin / Tanoshii Mūmin Ikka [sarja]. Japani: Telecable Benelux; TV Tokyo. [Kuva 45].

MasterClass 8.9.2021. What Is the Kuleshov Effect? Learn the Importance of Video Editing. Viitattu: 23.4.2023. <https://www.masterclass.com/articles/what-is-the-kuleshov-effect-learn-the-importance-of-video-editing> [Kuva 23].

McCloud, S. 1994. Understanding Comics: The Invisible Art. Yhdysvallat, New York City: William Morrow Paperbacks. [Kuva 7 & 13].

Minchin, A. 12.11.2021. Don Bluth: The Man Who Challenged the Mouse, Video Librarian. Viitattu: 20.4.2023 <https://videolibrarian.com/articles/essays/don-bluth-the-man-who-challenged-the-mouse/>

Musker, J.; Clements, R. (tuottajat & ohjaajat) 1992. Aladdin [elokuva]. Yhdysvallat: Walt Disney Pictures. [Kuva 14].

Nevarez, J. 2017. FYA Research: Shapes, Style and Character Designs. Celicblog. Viitattu: 23.4.2023. <https://celicblog.wordpress.com/2017/12/01/fya-research-shapes-style-and-character-designs/> [Kuva 17].

Rivera, J. (tuottaja) & Docter, P. (ohjaaja) 2015. Inside Out – mielen sopukoissa / Inside Out [elokuva]. Yhdysvallat: Pixar Animation Studios.

Roiland, J.; Harmon, D. 2013-. Rick and Morty [sarja]. Yhdysvallat: Adult Swim

Sandler, A.; Titone, J.; Stout, A. ; Schneider, R. (tuottajat) & Kearsley, S. (ohjaaja) 2002. Eight Crazy Nights [elokuva]. Yhdysvallat: Columbia Pictures. [Kuva 19].

Sloan, B. & Pelling, J.; Don't Hug Me I'm Scared 2011-. Don't Hug Me I'm Scared [sarja]. YouTube, 14.10.2015. [Kuva 20].

Sloan, B. & Pellong, J.; Don't Hug Me I'm Scared 5 [sarjan jakso]. Viitattu: 23.4.2023. https://www.youtube.com/watch?v=tS_Xq7qSCBM&t=19s

Sony Pictures Animation 16.11.2021. Vivo | My Own Drum Storyboard and Final Frame Side by Side | Sony Animation, 1:38, YouTube [videon kohta]. Viitattu 24.4.2023. <https://www.youtube.com/watch?v=p7khQ2k6Arg> [Kuva 37].

Soria, M.; Katzenberg, J. (tuottajat) & Asbury, K.; Cook, L. (ohjaajat) 2002. Spirit – villi ja vapaa / Spirit: Stallion of the Cimarron [elokuva]. Yhdysvallat: Dreamworks Animation.

Stewart, L.; Wong, M.; Moore, R. (tuottajat) & DeMicco, K. (ohjaaja) 2021. Vivo [elokuva]. Yhdysvallat: Netflix; Sony Pictures Animation.

Suzuki, T. (tuottaja) & Miyazaki, H. (ohjaaja) 2001. Henkien kätkemä / Spirited Away / Sen to Chihiro no Kamikakushi [elokuva] Japani: Studio Ghibli. [Kuva 44 & 56].

Swift, M. (tuottaja) & Crawford, J. (ohjaaja) 2022. Saapasjalkakissa: Viimeinen toivomus / Puss in Boots: The Last Wish [elokuva]. Yhdysvallat: Dreamworks Animation. [Kuva 24, 25, 35, 36].

Thomas, F.; Johnston, O. 1981. The Illusion of Life: Disney Animation, ensimmäinen Hyperion painos. Yhdysvallat, California: Disney Editions.

Tilda Swinton; kuvan ottaja ei tiedossa n.d. themoviedb. Viitattu: 23.4.2023. <https://www.themoviedb.org/person/3063-tilda-swinton/images/profiles> [Kuva 11].

Toscano, W. 2013. TILDA SWINTON. Walter Toscano – Caricaturas & Cartoons. Viitattu: 23.4.2023. <http://wtoscano.blogspot.com/2013/08/tilda-swinton-by-por-walter-toscano.html> [Kuva 12].

Tuonela, Z.; Toivanen, T. (tuottajat) & Toivanen, T. (ohjaaja) 9.8.2019. Hullu – hullumpi – yläaste, tuotantokausi 4, jakso 4. Joulu – joulumpi – yläaste [sarjan jakso]. Suomi: Yleisradio Oy [Kuva 22].

Variety 7.10.2015. 'Inside Out': Designing Characters for Pixar – Variety Artisans. [video]. Viitattu: 23.4.2023. <https://www.youtube.com/watch?v=AiTEa78XUBk&t=114s> [Kuva 16].

Walker, J. (tuottaja) & Bird, B. (ohjaaja) 2004. Ihmeperhe / The Incredibles [elokuva]. Yhdysvallat: Pixar Animation Studios. [Kuva 30 & 31].

Wikisanakirja, n.d. audiovisuaalinen. Viitattu: 4.5.2023. <https://fi.wiktionary.org/wiki/audiovisuaalinen>

Winkler, I.; Chartoff, R. (tuottajat) & Avildsen J. G. (ohjaaja). 1976. Rocky [elokuva]. Yhdysvallat: Chartoff-Winkler Productions.