

Opinnäytetyö (AMK)

Viestinnän koulutusohjelma

Animaatio

2014

Markus Tervola

STORY ARTIST

Visuaalinen kehittäjä animaatiotuotannossa



OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Viestinnän koulutusohjelma | Animaatio

5.12.2014 | 30

Ohjaaja: Vesa Kankaanpää

Markus Tervola

STORY ARTIST

Kirjallisessa opinnäytetyössäni aion tarkastella ja selkeyttää animaatiotuotannon esituotantovaiheen visuaalisen tarinan kehittäjän, niin kutsutun story artistin tekotapoja, menetelmiä ja työvaiheita. Tavoitteenani on tutkia työroolin syntyä ja luoda kuva siitä, mitä tuotannon sisällä käytännössä tapahtuu esituotannon yhteydessä liittyen animaation tarinan, ulkoasun ja sommittelun suunnitteluun ja kehittämiseen. Pysin myös selkeyttämään story artistin työnkuvaan liittyviä visuaalisen kehittämisen eri työvaiheita haastattelujen muodossa.

ASIASANAT:

story artist, visuaalinen kehittäminen, konseptitaide, animaatiotuotanto

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

(BA) Media Arts | Animation

5.12.2014 | 30

Instructor: Vesa Kankaanpää

Markus Tervola

STORY ARTIST

In my thesis I am going to inspect the different phases, methods and development that are involved in the routine of a story artist for animation production. My aim is to study origin of the role as well as describe what happens inside the animation pipeline's pre-production phase in practice relating to design and development of the story and visual appearance of animation. I will also try to clarify the different phases of visual development the story artist is involved in, in the form of interviews.

KEYWORDS:

story artist, visual development, concept art, animation production

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO.....	6
2 STORY ARTIST	7
2.1 STORY ARTIST TYÖNIMIKKEENÄ	7
2.2 ROOLIN TÄRKEYS.....	8
2.3 TYÖN VAIHEET	10
3 HISTORIA.....	14
3.1 ENNENVANHAAN.....	14
3.2 ROOLIN SYNTY.....	14
3.3 ULKOINEN APU.....	15
4 AMMATTINÄKÖKULMIA	18
4.1 JP SAARI	18
4.2 ANDY JANES	20
5 LOPUKSI.....	25
5.1 AMMATTITAITO	25
5.2 OMINAISUUDET	26
LÄHTEET & KUVAT	28

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni käsittelee story artistin työtä ja roolia animaatiotuotannossa. Tavoitteenani on luoda selkeämpi kuvan siitä, mistä tässä työtehtävässä on kyse, miten työskentelytapoja kannattaa lähestyä, sekä pohtia työn vaatimuksia ja siihen soveltuvuutta.

Story artist on työnimikkeenä hieman pakeneva termi ja sitä käytetään joskus jopa sateenvarjomaisesti kuvaamaan animaatiotuotannon visuaalisen kehittämisen eri tehtäviä. Pyrin selventämään työnimikkeen määritelmää seuraavien sivujen aikana.

2 STORY ARTIST

2.1 Story artist työnimikkeenä

Story artist on ensisijaisesti visuaalinen tarinankertaja. Hänen työhönsä kuuluu luoda puitteet tarinan kuvalliselle jatkumolle ja ulkoiselle ilmeelle animaation esituotantovaiheessa. Työ vaatii sekä ohjauksellista, että kuvakerronnallista osaamista ja myös perehtymistä animaatiotuotannon eri työvaiheisiin. Story artist on periaatteessa sekoitus ohjaajaa, käsikirjoittajaa, animaattoria, sekä kuvakäsikirjoittajaa ja layout artistia. Kuten animaattorin, on myös story artistin osattava näyttöä ja ilmaisun keinoja tuodakseen ideat selkeästi esille. Story artist joutuu työssään tekemään myös nopeita kuvakäsikirjoituksia ja kuvasommitelmia, joten hänen on oltava pätevä molemmissa tehtävissä. Jotta story artistin tarkoitusperät olisivat mahdollisimman selkeät, ja kuten nimikin kertoo, täytyy story artistin olla myös työlleen omistautunut visuaalinen taiteilija.

On hyvä ottaa huomioon, että kyseisen työnimikkeen käyttö on aikalailla tuotannosta ja yrityksestä kiinni. Tekotapoja on monia, ja jos tuotannon rakenne on kohtuullisen jämerä, kuten animaatiotarjoissa, joissa visuaalinen ilme ja kerronnan keinot ovat ennalta määritellyt ja niiden tulkinta on suoraviivaista, varsinaiselle story artistille ei välttämättä ole käyttöä pitkäaikaisesti. Artisti luultavasti vain siirrettäisiin toteuttamaan toista roolia, kun tarve on täytetty. Live-elokuvissa pätevät pitkälti samat säännöt. Kuvakäsikirjoittaminen live-elokuvissa on mekaanisempi prosessi kuin animaatioelokuvan teossa, jossa luovuuden on saatava kukoistaa, jotta tuotteen potentiaali saadaan kaivettua esiin.

Story artist on työnimikkeenä ja varsinkin Suomessa vähemmän käytetty. Osittain siksi, koska animaatioalan tuotanto Suomessa on huomattavan pientä maailman mittakaavalla ja vahvoja studiokonventioita ei ole päässyt kunnolla syntymään, osittain taas siksi, että työntekijöiden määrä alalla on rajallinen. Yksittäiset henkilöt joutuvat monesti täyttämään useita työrooleja. Tästä syystä story artist usein sekoitetaan tahattomasti myös kuvakäsikirjoittajan kanssa. Vaikka story artist kykenee, ja työssään myös joutuu tekemään esimerkiksi kohtauksia nopeiden kuvakäsikirjoitusten muodossa tai vaikka alustavia sommitelmia hahmojen kanssakäymisistä ja toiminnoista, sekä animateja ja testireejejä, pitää story artistin työ sisällään laajemman kokonaisuuden ja vastuualueen.

Kuten on tehty jo selväksi, nimikkeet kuten story artist, tai storyboard artist, tai visual artist voivat työryhmän sisällä vaihdella huomattavasti. Story artistin, tai minkä tahansa työroolin voisi mieltää liukuvaksi termiksi, koska ne vastaavat ensisijaisesti tuotannon vaiheisiin ja senhetkisiin tarpeisiin. Saman henkilön tekemänä siirtyminen työtehtävästä toiseen on usein hyvin orgaaninen prosessi.

2.2 Roolin tärkeys

Mihin story artistia oikein tarvitaan? Vasta kun kuvallisen kerronnan ja tarinan aihioita on kehitetty riittävän pitkälle niin, että työn taso tyydyttää ohjaajaa sekä työryhmää, voidaan asioita lyödä lukkoon. Sen jälkeen siirryttäisiin varsinaisen kuvakäsikirjoituksen versiointiin, hahmosuunnitteluun, layoutiin ja niin edelleen. Sitä ennen olisi hyvä tutkia tarinan, hahmojen ja ympäristöjen mahdollisuuksia laajasti. Tämä esituotannon osa-alue on story artistin työtä.

Koen, että juuri tämän takia story artist on tärkeä eriyttää työnimikkeenä, koska tehtävä on niin olennainen jo tarinan varhaisesta kehitystyöstä lähtien.

Kuvakäsikirjoittajan tai kuvasommitelijan työroolista ei voi puhua saman nimikkeen alla, koska ne vaativat tiettyjen esituotannollisten aspektien hioutumista ennen kuin kyseiset työt voidaan kunnolla aloittaa, vaikka ne sisältävätkin limittäisiä piirteitä toistensa kanssa. Usein näiden roolien työntekijät tekevätkin tiivistä yhteistyötä, jotta ymmärrys tarinasta säilyy ehjänä läpi tuotannon.

Koska animaatiossa on kyse visuaalisesta kokemuksesta, story artistin päätehtävä on muun työryhmän kanssa työskennellessä toimia kehittävässä ja määrittelevässä roolissa tarinan tunnelman, visualisoinnin sekä kameratyöskentelyn rakentamisessa.

Esimerkki: miltä miljööt voisivat näyttävää, millä tavalla tarinaa voidaan lähestyä ja käsitellä visuaalisesti, miten hahmot toimivat osana ympäristöä? Taiteilija voi työskentelynsä aikana tuoda pöytään esimerkiksi alustavia luonnostelmia hahmoista, paikoista, kuvasomittelusta ja tilanteista. Näiden töiden pohjilta voidaan rakentaa parempi kokonaisuus ja tehdä uusia ehdotuksia ja muutoksia, kunnes tarina saadaan tuotua tyydyttävälle tasolle.

Kuten kaikki tuotantotaide, myös story artistin rooli vaatii paksua nahkaa ja kykyä irtaantua omasta työstä, sillä sitä tullaan kritisoimaan, muokkaamaan loputtomasti ja osia tullaan poistamaan. Liiallinen kiintyminen ideoihin hankaloittaa ryhmätyöskentelyä ja pahimmassa tapauksessa se voi rajoittaa tarinan mahdollisuuksia.

2.3 Työn vaiheet

Story artistin työ tuotannossa voi alkaa esimerkiksi seuraavasti. Käsikirjoittaja on toimittanut ohjaajalle käsikirjoituksen, johon ohjaaja tekee tarpeen tullen muutoksia. Story artist perehtyy käsikirjoitukseen ja yhdessä ohjaajan kanssa keskustelee tarinan mahdollisuuksista ja visuaalisista lähestymistavoista, kuvakulmista ja niin edelleen, jotta tarinasta saataisiin mahdollisimman paljon irti mahdollisimman ekonomisella tavalla. Tavoitteena olisi, että ohjaajalla ja story artistilla on yhteinen visio siitä, miltä animaatio tulee näyttämään ja miten tarina kulkee. Story artistin osallistuminen ja puuttuminen tarinan sisältöön on usein kiinni ohjaajasta. Joskus ohjaajalla on vahva visio siitä, mitä tarinaan pitää sisällyttää, joskus story artist määrittelee tarinan kulkua parhaaksi näkemällään tavalla. Story artist toimii tässä vaiheessa apuohjaajan kaltaisessa roolissa.

Story artist piirtää seuraavaksi versioita kuvakäsikirjoituksesta, kohtauksista ja kuvallisista sommitelmista, joista hän keskustelee ohjaajan ja tarpeen tullen muun työryhmän kanssa. Näiden piirrosten pitäisi olla nopeita ja selkeitä, jotta story artistin viesti välittyy hyvin, mutta myös kuvien kertakäyttöisyys säilyy, sillä tarkoitus on tuoda pöytään mahdollisimman paljon ideoita ja käsitellä niitä tehokkaasti.

Tätä kutsutaan niin sanotuksi thumbnail eli peukalokuvavaiheeksi. Tarina käydään pieninä nopeina luonnoksina läpi. Jos jokin idea on heikko, tai tarina voidaan ilmaista toisella tapaa, tai jos ohjaaja on aivan toista mieltä tarinan sisällöstä, tai jos kuvakäsikirjoituksen ensimmäiset versiot tuovat ilmi tarinallisia tai jatkumollisia ongelmia, päätyvät kuvat luultavimmin suoraan roskakoriin ja tarinaa kehitetään edelleen. Näissä nopeissa ensimmäisissä kuvissa voi ilmetä myös hyviä ideahippusia, jotka kuitenkin vaativat hiomista, että ne saadaan osaksi tarinaa.

Esimerkkinä voisi olla vaikka luonnos hahmosta osana kohtausta, jossa hahmon jokin piirre on tuotu mielenkiintoisella tavalla esille, mutta varsinainen kuva tai kuvaketju eivät vastaa tarinajatkumoon tarpeeksi hyvin. Story artistin olisi hyvä säästää voimiaan kuvien tekemisen suhteen juuri tämän takia. Turha yksityiskohtaisuus on hukkaan heitettyä aikaa, jos kuva ei yksinkertaisesti sovi tarinaan.



Kuva 1. Vance Gerryn hylättyjä piirroksia elokuvaan Topi ja Tessu (1981).

Vaikka näitä kuvia ei suoraan pystytty käyttämään, päätyivät ne sisältönsä takia ns.

”Goody Boardille” inspiroimaan muuta työryhmää.

(The Illusion of Life, 1981, s. 194.)

Story artistin tuottaman materiaalin pitäisi olla sen verran selkeää, että ohjaaja pystyy sitä tulkitsemaan. Jos varhainen idea pitää myydä esimerkiksi tuottajalle tai rahoittajalle, kuvien selkeyden tärkeys korostuu entisestään. Kuvan pitäisi olla sekä vaivattoman nopea, että myös tarpeeksi selkeä antaakseen hyvän idean siitä, mitä kuvassa tapahtuu. Tämä osoittautuu monesti todella haastavaksi tehtäväksi. Liika yksityiskohtaisuus saattaa viedä huomion varsinaisesta tarinasta ja turhalla luonnosmaisuuudella on taas samankaltainen vaikutus, kun asioita joutuu selittämään ja selkeyttämään puheella. Kuvakäsikirjoituksen kuvien täytyy olla luettavia.



Kuva 2. Bill Peetin kuvakäsikirjoitusruutu elokuvaan 101 Dalmatialaista (1961).

Peetin työt ovat loistoesimerkki ekonomisuudesta ja selkeydestä.

(sevendcamels.blogspot.com, 2014.)

Kun thumbnail-versio tarinasta on tyydyttävällä tasolla, on aika tehdä ensimmäinen versio varsinaisesta kuvakäsikirjoituksesta. Tämä versio esitellään ohjaajalle ja siitä keskustellaan. Jos tuotannolla on kiire, saatetaan tästä kuvakäsikirjoituksen versiosta tehdä suoraan animoitu kuvakäsikirjoitus, eli animatic. Kyseisessä tapauksessa tämä työvaihe voidaan siirtää suoraan leikkaajan vastuulle, mutta story artist toimii edelleen ohjaavassa asemassa, sillä hänellä pitäisi olla hyvä käsitys kuvien ja tarinan rytmistä. Sekä story artistilta että leikkaajalta vaaditaan animaatiollisia ajoitustaitoja. Eri osa-alueiden osaamisen hyöty ja limittäisyys korostuu tällaisissa tilanteissa. Ohjaaja saattaa myös olla läsnä tässä työvaiheessa, tai sitten hänelle tuotetaan versioita arvioitavaksi, joita hän sitten kommentoi.

Animatic antaa viitteen tarinan kestolle ja kululle. Sen pohjalta tarinaan voidaan joko lisätä sisältöä, tai turhia osioita voidaan poistaa. Animatic voi myös auttaa kehittämään uusia ideoita joko senhetkiseen tai seuraavaan projektiin. Kun animatic on saatu leikkauksellisesti ja tarinallisesti tyydyttävälle tasolle ja ohjaaja antaa hyväksyntänsä, siirrytään tuotannon muihin osa-alueisiin, kuten kuvasommittelu ja niin edelleen. Tähän pisteeseen story artistin työtehtävät periaatteessa päättyvät.

3 HISTORIA

3.1 Ennen vanhaan

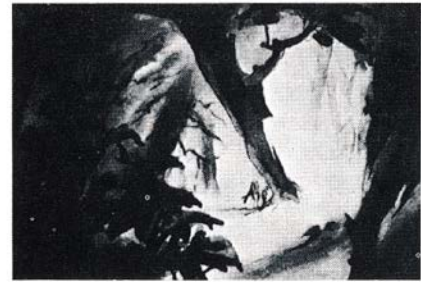
”The ideal set-up would be the storyman, the director, and the layout man, as well as the musician, working as a sort of story unit. They all should be keenly interested in the picture. No one person should dominate to an extent where he would keep the others from entering into the production and freely expressing themselves.”

(The Illusion of Life, 1981, s.185)

Näin itse Walt Disney kuvaili ihanteellista esituotantomallia animaatioelokuvien tekemiselle Frank Thomasin ja Ollie Johnstonin kirjassa *The Illusion of Life*. Kirjoittajien mukaan pyrkimyksistään huolimatta Walt Disney ei koskaan saanut rakennettua vastaavanlaista organisaatiota, mutta jotain hyvin sen kaltaista kuitenkin.

3.2 Roolin synty

Walt Disneyn idean pohjilta syntyi ryhmä taitavia, todella luovasti virittäytyneitä ja yhteistyökykyisiä ihmisiä, jotka pystyivät elämään muuttuvan tuotantoympäristön mukana. Tässä järjestelyssä hyvillä ideoilla oli enemmän arvovaltaa, kuin työnimikkeillä ja osastoilla, mutta myös kritiikki oli ankaraa. Tämä jaettu kriittisyys sekä toisten jatkuva puskeminen parempia ideoita kohti joustavien roolien ohella oli varmasti osatekijänä kyseisen studion menestykseen.



Kuva 3. Yksittäistä elokuvaa varten saatettiin palkata useita stylistejä.

Tyrus Wongin töitä elokuvaan Bambi (1942).

(The Illusion of Life, 1981, s. 192.)

Samalla, kun tuotantoarvot alkoivat muovaantua elokuvateollisuudessa, myös animaatioteollisuudessa syntyi tarve ohjaajille. Aiemmin tarinamies (storyman) soveltui nyt tähän rooliin. Samalla myös tarinaa animoivat taiteilijat osallistuivat suunnittelutyöhön, kukin parhaalla mahdollisella tavalla.

3.3 Ulkoinen apu

Disneyn studiolla oli tapana palkata myös osaavia studion ulkopuolisia taiteilijoita kehittämään tulevien elokuvien visuaalista ilmettä, monet heistä tunnettuja kuvittajia. Yksittäistä elokuvaa varten saatettiin palkata lukuisia studion ulkopuoleisia taiteilijoita, jotta sopivin tyyli elokuvalle löytyisi.

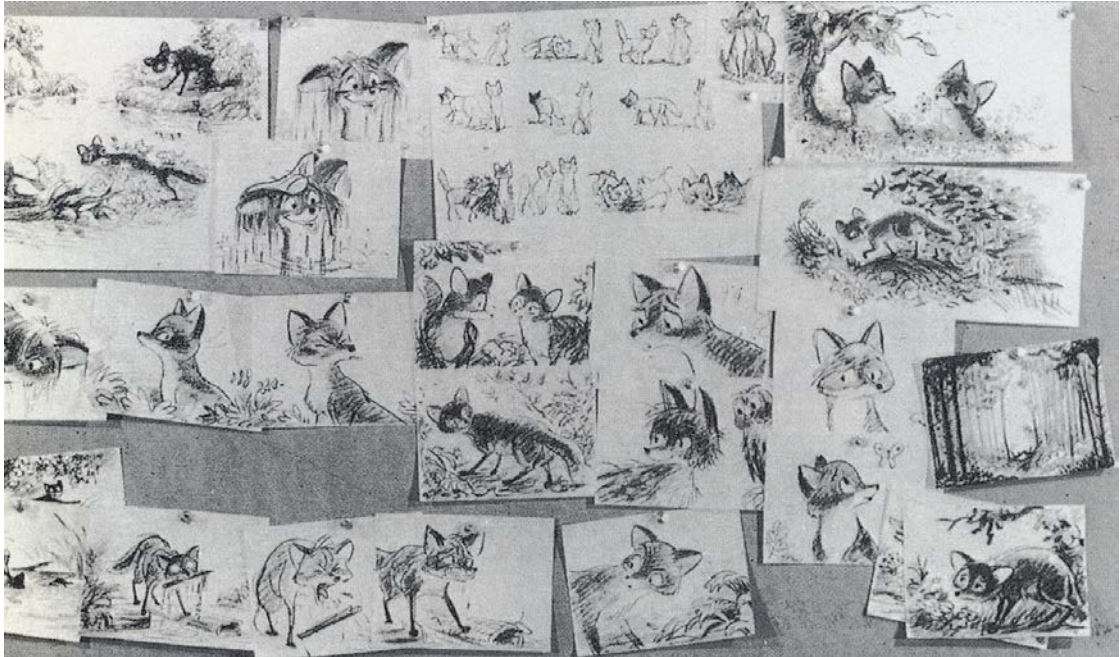
Yhdessä henkilökunnan avustuksella tehdyt työt sekä toivat jotain uutta ja ainutlaatuista senhetkiseen projektiin, että mukailivat asetettuja tuotantoarvoja ja animaation tarpeita. Nämä teokset toimivat oivana inspiraation lähteenä animaattoreille ja muille suunnittelijoille.

(Thomas ja Johnston, 1981, s.185-199)



**Kuva 4. Ulkoisen taitelijan kädenjäljen voi havaita myös lopullisessa elokuvassa.
(The Illusion of Life, 1981, s. 193.)**

Tarinan asettamat vaatimukset piti pystyä ilmaisemaan mahdollisimman tehokkaasti visuaalisin keinoin. Käytettyjen tekotapojen piti olla myös yhteensopivia animaation keinojen kanssa.



**Kuva 5. Vance Gerryn luonnoksia elokuvaan Topi ja Tessu (1981).
Taiteilija tutkii eri kerronnallisia lähestymistapoja kohtaukselle.
(The Illusion of Life, 1981, s. 194.)**

Tähän tehtävään tarvittiin suunnittelija, joka olisi sekä pätevä taiteilijana, että tuntisi myös animaation tuotantoarvot ja rajoitteet. Täten hän pystyi suunnittelemaan materiaalia, joka soveltuisi animaation muottiin ja myös toimisi inspiraation lähteenä muille tekijöille. Tämä suunnittelutyö loi eräänlaisen laajemman ilmaisullisen pohjan, josta tarkempi kuva voitaisiin onnistuneesti rakentaa.

4 AMMATTINÄKÖKULMIA

Millaista story artistin työ sitten varsinaisesti on tekijän näkökulmasta? Haastattelin kahta animaatioalalla työskentelevää ammattihenkilöä liittyen heidän työskentelytapoihin, mentaliteetteihin ja lähestymistapoihin omaa työtään kohti.

4.1. JP Saari

J.P. Saari on Turun taideakatemiasta vuonna 2011 valmistunut animaatioalalla työskentelevä ammattilainen. Opiskelun päätyttyä hän päätyi *Angry Birds* peleistä ja animaatioista tunnetulle Rovio Entertainment Oy:lle ensin storyboard artistiksi ja myöhemmin story artistiksi. Haastattelin häntä liittyen story artistin päivittäiseen työhön.

”Työpäivä voi olla millainen tahansa. Kun käsisbriiffi on käyty, sovitaan jokin deadline ekalle thumbnail-versiolle, sitten siitä eteenpäin aina siihen asti, kunnes animaticin on oltava valmis tuotantoon. Piirtämistä siis.”

JP kuvailee ravaavansa myös tiheään tahtiin leikkaajan huoneessa, kun animatic pitää saada valmiiksi. Ohjaajasta ja projektista riippuen voi työskentely ohjaajan kanssa olla hyvinkin tiivistä ideoinnin parissa. Koska tämä ei ole aina aikataulullisesti mahdollista, on hyvä sopia virallisia tarkistusajankohtia. JP:n mukaan Story artistin työ vaihtelee yksin piirtämisen ja isossa ryhmässä ideoimisen kanssa.



**Kuva 6. Kuvakaappaus Angry Birds Toons –sarjasta.
Vihaiset linnut ihmettelevät munasta kuuluvia ääniä.
(angrybirds.wikia.com, 2014.)**

Työn tahti ja story artistin vaikutusmahdollisuudet riippuvat pitkälti sen hetkisestä tehtävästä. Toimiiko esimerkiksi animaatiisarjan, yksittäisten lyhytanimaatioiden, vai mainosten tuottamisen parissa. Työ sarjan parissa on JP:n mukaan rutiininomaisempaa ja vaikutusmahdollisuudet ovat vähäisemmät. Lyhytanimaatiot vaativat taas paljon ideointia ja luovuutta, sekä vahvempaa yhteyttä muuhun tiimiin.

Kysyin JP:ltä, onko Rovion työnkulussa jotain poikkeavaa tai innovoivaa muihin yrityksiin nähden. Rovion workflow ei kuulemma poikkea merkittävästä muista suurista firmoista.

”Entiset Disneyn tyypit jne. on tuoneet paljon vaikutteita hyvin organisoidusta koneistosta. Monissa pienemmissä studioissa on paljon vapaampi ja löyhempi meininki.”

4.2 Andy Janes

Andy Janes on Bristolilainen animaatioalalla jo pitkään toiminut ammattilainen, joka työskentelee tällä hetkellä Aardman Studiolla kuvakäsikirjoittajan ja visuaalisen taiteilijan (visual artist) roolissa. Hän on työskennellyt muun muassa kokoillan elokuvan *Pirates! The Band of Misfits*, sekä sarjojen kuten *Timmy Time* ja *Shaun the Sheep* parissa. Omalla ajalla hän tekee myös sarjakuvaa eri asiakkaille, kuten Beano ja DC Thomson. Haastattelin Andyä liittyen hänen uran kehitykseen ja työskentelytapoihin osana mentorihaastattelua Falmouthin yliopistossa.



Kuva 7. Andy Janes kuvaili, mistä hän piti pienenä...

(Andy Janes, 2013.)

Kaksivuotisen animaatiokurssinsa päätyttyä Andy aloitti työnsä alalla pienessä Bristolilaisessa animaatiostudiossa nimeltä A for Animation. Siellä hän opetteli alan tapoja ja tuotannon vaiheita. Koska studio oli pieni, koostuen vain kolmesta

henkilöstä, hänen oli pakko perehtyä kaikkiin työvaiheisiin ja näin ollen sai kokonaisvaltaisen käsityksen animaatiotuotannosta. Yhteydet Aardman Animationiin syntyivät eri studioiden yhteistyön tuloksena. Aardman oli vielä 80-luvulla ja 90-luvun alussa pieni firma, eikä heillä ollut 2d animaticien tekijöitä. Yhteistyö studioiden välillä jatkui erilaisissa tehtävissä vuosien varrella.

Jossain vaiheessa Andy muutti kuitenkin Skotlantiin auttamaan ystäväänsä Siriol nimisen yrityksen pyörittämisessä. Vuosia kului, mutta lopulta hän päätyi työskentelemään Aardmanille kokopäiväisesti. Kaiken tämän yhteydessä Andy on myös ylläpitänyt uraansa freelancerina animaatio- ja sarjakuva-alalla.



Kuva 8. ...Ja vähän vanhempana.
(Andy Janes, 2013.)

Andyn mukaan hänen työtehtävässään pätevät aikalailta samat arvot, kuin kaikessa animaatioon liittyvässä työssä, oli kyse sitten varsinaisesta animoinnista, animaticien tekemisestä, storyboardauksesta tai vastaavasta.

Jos haluaa olla menestyksekkäs, on oltava ensitöisin tehokas ja ahkera. Työ vaatii myös jatkuvaa itseanalyysiä ja itsekriittisyyttä, sillä asiakkaiden ja tuotantojen määräajat eivät odota, homma on saatava valmiiksi ja tienesti on siitä kiinni.

Jos omaa kyvyn olla itsekriittinen töihinsä liittyen, osaa myös useimmiten arvioida, mitkä asiat toimivat ja mitkä eivät. Jos työ kelpaa kovalle itsekriitikolle, sen voi kokea yleisesti kelpaavan myös muille.



**Kuva 9. Kuvakaappauksia elokuvan *Pirates! The Band of Mistfits* animaticista.
(www.awn.com, 2014)**

Andy koki myös animaatiotaustansa helpottaneen siirtymistä tämänhetkisiin työtehtäviinsä huomattavasti. Koska hän ymmärtää ajoituksen, kuvasommittelun ja avainkuvien ja asentojen merkityksen, hänen on helpompi keskittyä varsinaiseen tarinaan ilman ylimääräisiä murheita esimerkiksi hahmoista, koska hän tietää niiden olevan teknisesti kunnossa.

Työskentelytapojen täytyy mukaila ohjaajan tarpeita. Esimerkkinä hän antaa kuvakäsikirjoittamisen erot tuotantojen vaihdellessa. Tavanomaisessa piirrosanimaatiossa työ on useimmiten selkeää kuvien piirtämistä animaticia varten, jota sitten versioidaan. Jos kyseessä on nukkeanimaatiotuotanto, täytyy myös tehdä ylhäältäpäin kuvattu pohjapiirros jokaiselle kuvalle kameratyöskentelyä ja hahmojen liikeratoja varten. Näiden piirrosten pohjilta

otetaan testikuvia ja tehdään raakaversio kuvakäsikirjoituksesta. Nämä käydään läpi ja vastaantulevia kuvallisia ja tarinallisia ongelmia ratkaistaan. Kun työ on tässä vaiheessa tyydyttävää, lyödään kuvat lukkoon ja näistä kuvista tehdään virallinen kuvakäsikirjoitus.

Andy selosti myös ohjaajan silmän omaamisen etuja. Tarinan ymmärtäminen kokonaisuutena on tärkeää, miten asiat lukevat ja onko jotain korjaamisen arvoista. Ymmärrys siitä, missä hahmojen motivaatiot sijaitsevat ja missä tarinan niin sanottu syke kulkee, helpottavat tarinan kertomista mahdollisimman ekonomisella ja tehokkaalla tavalla. Ohjaajan silmä myös auttaa havaitsemaan mahdollisia tarinallisia ongelmatilanteita.

Kaikki tämä, paitsi jos tekee mainoksia, hän tarkentaa. Siinä tapauksessa on vain kyse tuotteen myymisestä isolla kädellä.

Haastattelussa Andy myös alleviivasi erään luonteen perusominaisuuden tärkeyttä, mikä varsinkin tällä alalla korostuu ja on elintärkeää yhteistyölle. Se on olla yhteistyökykyinen, varsinkin jos tekee töitä freelance-pohjalta. Oli henkilö miten tahansa osaava työntekijä, jos hän ei kykene olemaan yhteistyökykyinen ja työskentelemään osana ryhmää, tai on muuten vaan ikävä ihminen jonka kanssa asioida, yhteistyö kuivuu pikkuhiljaa kasaan.

Pelialalla työskentelevät ystäväni ovat monesti puhuneet samasta aiheesta samaan sävyyn. Eri firmojen työntekijöiden luoma verkosto on myös tuttavapiiri, jonka sisällä jaetaan osaamista. Ylimieliset yksilöt putoavat pian pois, eikä moisia yleensä kaivata takaisin. Jos hoitaa töitään epäasiallisesti yhdessä firmassa, saattaa tulla seinä vastaan myös toisessa. Toisin kuin miltä tämän kaltainen järjestely saattaa kuulostaa, ympäristö on kuitenkin aina avoin uusille

kasvoille ja osaamiselle. Koska työ on niin vaativaa, toisten tarjoama apu ja ymmärrys ovat kullanarvoisia asioita.

Andy kirjoitti myös omien kykyjen tiedostamisesta. Täytyy tietää, millaisen määrän työtä pystyy tekemään määräajassa, jotta voi tahdittaa itseään sen mukaisesti. Tämän osaaminen on hänen mukaansa erityisen tärkeää mainostöiden tekemisessä. *"So be good, (BLOOMINGY GOOD), be aware of your time and be nice!"*

5 LOPUKSI

5.1 Ammattitaito

Ollakseen hyvä työssään, tulisi story artistin kiinnittää huomiota seuraaviin seikkoihin.

Selkeys on tärkeää. Toiminta ja tarina pitää pystyä lukemaan kuvista ilman ulkoisia avuja, kuten dialogia ja tekstejä. Hahmojen motivaatioiden täytyy olla yhtenäisiä tarinan kanssa. Pitää siis olla hyvä ilmaisemaan itseään visuaalisesti mahdollisimman selkeällä ja yksinkertaistetulla tavalla. Haluttu informaatio pitää osata tiivistää ja tarpeen tullen jakaa pieniksi palasiksi. Yksi tapa selkeyttää tarinaa on jakaa kohtaukset erillisiin toimintoihin, joita kuvailee sitten mahdollisimman ekonomisella tavalla.

Hahmojen persoonallisuus pitää tulla ilmi kuvakäsikirjoituksista ja luonnoksista. Hahmojen tunteiden pitää olla luettavissa ja tulkittavissa. Vaikka hahmon ulkoista olemusta ei ole vielä päätetty, hahmolla pitää olla persoona. Pitää päästä niin sanotusti hahmon pään sisälle.

Story artistin pitää tuntea elokuvanteon tavat ja konventiot, sillä hänen työnään on pohtia kameratyöskentelyä, hahmojen esiintymistä tilassa, sekä miten parhaiten hyödyntää eri kuvasommitelmallisia tekniikoita. Tarvitaan myös elokuvallista rytmikkyyttä ja leikkaajan taitoja animaticien ja storyreelien valmistamiseen.

Story artist on tarinankertojana myös viihdyttäjän roolissa. On tärkeää pohtia, miten tarinasta saadaan enemmän irti tunnetasolla. Miten rakennetaan

kuvallista jännitystä, miten luodaan hauska kohtaaminen tai dramaattinen tilanne. (Kennedy, Mark. sevendcamels.blogspot.com, 2014.)

5.2 Ominaisuudet

Mitä story artistin työ vaatii tekijältään? Listaamme muutamia ominaisuuksia, joiden on todettu helpottavan alalla toimimista huomattavasti.

Ryhmätyöskentelykyky. Kuten haastatteluista käy ilmi, animaation tuottaminen on alusta loppuun tiivistä ryhmätyötä. Siksi toimeentulo toisten kanssa on elintärkeää. Jos ei kykene keskustelemaan muiden kanssa, ilmaisemaan ajatuksiaan selkeästi, tai on yksinkertaisesti ikävä työkaveri, tulee luultavasti putoamaan kärryiltä ennenpitkään.

Tunne taitosi. Story artistin työ vaatii kykyä tuottaa paljon käyttökelpoista materiaalia nopeasti. Täytyy siis olla sekä pätevä visuaalinen taiteilija, että hyvä puhuja ja tarinantekijä. Olen törmännyt varoittaviin esimerkkeihin kuvallisen alan työntekijöistä, jotka kehuvat omaa nopeuttaan. Työtahdin kiihtyessä he eivät ole pystyneet vastaamaan laadullisiin vaatimuksiin lupauksistaan huolimatta ja kehuvat ovat sattuneet omaan nilkkaan. Yksi omaa työtä suurimmin satuttavista asioista on antaa väärä kuva työnantajalle omista kyvyistään. Sinun aikasi on jonkun muun rahaa.

Story artistin on myös tunnettava useita animaation eri työvaiheita, sekä omattava graafisia, ohjauksellisia, käsikirjoituksellisia, kuvakäsikirjoituksellisia ja kuvasommittelullisia kykyjä. Tämä koskee myös nykyaikaisten ohjelmien ja työskentelytapojen käyttöönottamista.

Lopuksi vaaditaan vielä paksua nahkaa. Pitää osata irtautua omasta työstä. Liika kiintyminen omiin ideoihin saattaa olla parempien ideoiden tiellä, sekä omien että muiden. On kyettävä vastaanottamaan palautetta, ja antamaan sitä.

Tämä kaikki saa tehtävän kuulostamaan haasteelliselta, ja sitä se osittain myös on. Se on kuitenkin myös tärkeä ja jännittävä osa animaatiotuotannon kokonaisuutta.

LÄHTEET

Thomas, Frank ja Johnston, Ollie. *The Illusion of Life*. Hyperion. 1981.

Saari, JP. 2014. Haastattelu aiheesta Story artistin työ. Haastattelu tekijän hallussa.

Janes, Andy. 2013. Mentorihaastattelu, Falmouth University. Haastattelu tekijän hallussa.

<http://sevendcamels.blogspot.fi/2014/02/what-makes-good-story-portfolio.html>. (4.12.2014)

KUVAT

Kuva 1. Gerry, Vance. 1981. *The Illusion of Life*, s. 194. Hyperion. 1981.

Kuva 2. Bill Peet. 1960. (http://2.bp.blogspot.com/-AtbhDSb5gNU/Uv_hBrfDI0I/AAAAAAAAAFd8/BjVrHUKu3Is/s1600/NEWDalmations2.jpg). (4.12.2014)

Kuva 3. Wong, Tyrus. 1942. *The Illusion of Life*, s. 192. Hyperion. 1981.

Kuva 4. Noble, Maurice & Riley, Art. 1942. *The Illusion of Life*, s. 193. Hyperion. 1981.

Kuva 5. Gerry, Vance. 1981. *The Illusion of Life*, s. 194. Hyperion. 1981.

Kuva 6. Rovio Oy. 2013.

(http://img2.wikia.nocookie.net/__cb20130319170332/angrybirds/images/c/c9/5Toons2.jpg) (4.12.2014)

Kuva7. Janes, Andy. 2013.

Kuva8. Janes, Andy. 2013.

Kuva 9. Aardman, Sony film. 2012. *The Pirates! The Band of Misfits*. (<http://www.awn.com/blog/nifty-storyboard-sequence-pirates>) (4.12.2014)

