

SOMMITTELU JA VÄRIT: TUNTEIDEN OHJAAJAT

Kälkäjä Veera

Opinnäytetyö

Kuvataiteilijakoulutus
Kuvataiteilija (AMK)

2025

Kuvataiteilijakoulutus
Kuvataiteilija (AMK)

Tekijä	Veera Kälkäjä	Vuosi	2025
Ohjaaja(t)	Eija Rajalin		
Työn nimi	Sommittelu ja värit: tunteiden ohjaajat		
Sivumäärä	46+4		

Toiminnallisen opinnäytetyöni aihe oli värien ja sommittelun vaikutus tunteiden kerronnassa elokuvakohtauksissa. Tärkein tutkimuskysymys oli, miten voin rakentaa sommittelun ja värien avulla tunteen. Selvitin esimerkiksi, millaisilla asioilla voi vahvistaa tai vaikuttaa kohtauksessa vihaan tai pelkoon. Prosessin aikana tavoitteena oli toteuttaa lyhyt 2D-animaatio, jossa tutkimani aineiston pohjalta loin kuvakäsikirjoituksen kohtaukset. Näin ollen tarkastelin ja kirjasin ylös prosessia.

Oleellisimpia tutkimuskohteita oli tutkia väriteoriaa ja värejä, sommittelua sekä elokuvan tuotannon prosessia. Tavoitteenani oli luoda animaatio, jossa pääsen syvemmin elokuvan tekemiseen ja sen vaiheisiin sekä analyysien avulla ymmärtämään, miten sommittelu ja värit ohjaavat tunteiden välittymistä katsojalle. Animaatio rakentui Adobe Photoshop- ja Premiere Pro -sovelluksia käyttäen.

Lisäksi analysoin tutkimuksessa tekemääni animaatiota sekä kahden eri elokuvantekijän animaatioita. Kuva-analyyseissä etsin semiotiikan ja formalististen menetelmien avulla sommitteluun vaikuttavia tekijöitä. Lopputuloksena syntyi tutkimus, jossa pääsin ymmärtämään paremmin elokuvan synnyn prosessia sekä opin millaisia vaikutuksia väreillä ja sommittelulla on kohtauksiin, hahmoihin, tarinankerrontaan sekä äänisuunnitteluun.

Aineistoihin kuului kuva-analyysit, havainnointi ja erilaiset näkökulmat, jotka auttoivat vastaamaan tutkimuskysymyksiin. Keskeisimmiksi käsitteiksi nousi opinnäytetyön aikana kuvakerronta, esituotanto, väriteoria sekä sommittelu. Animaatiossani värit jäivät puuttumaan, vaikka sitä opinnäytteessäni tutkinkin. Kävi ilmi, että värien ja sommittelun käyttö ei ole niin yksinkertaista vaan siihen vaikuttaa monet tekijät, jotta tunne välittyisi tarinassa katsojalle.

Avainsanat Kuvakerronta, 2D-animaatio, esituotanto, lyhytelokuva, väriteoria, värit, sommittelu

Degree Programme in Visual Arts
Bachelor of Culture and Arts

Author	Veera Kälkäjä	Year	2025
Supervisor(s)	Eija Rajalin		
Title	Composition and colors: emotions as guides		
Number of pages	46+4		

The topic of my functional thesis is the effect of colors and composition on the narration of emotions in film scenes. The most important research question was how I could build an emotion using composition and colors. For example, I found out what kinds of matters can strengthen or influence anger or fear in a scene. During the process, the goal was to create a short 2D-animation, in which I created the scenes of the storyboard based on the material I researched. Therefore, I examined and wrote down the process.

The most essential research topics were to study color theory and colors, composition, and the film production process. My goal was to create an animation in which I could delve deeper into the making of a film and its stages, and through analysis, understand how composition and colors guide the transmission of emotions to the viewer. The animation was built using Adobe Photoshop and Premiere Pro applications.

In addition, I analyzed the animation I made in the research as well as the animations of two different filmmakers. In image analyses, I used semiotics and formalist methods to search for factors that influence composition. The result was a study that helped me better understand the process of film creation and the effects that colors and composition have on scenes, characters, storytelling, and sound design.

The materials included image analyses, observation, and different perspectives that helped answer the research questions. The most central concepts during the thesis progress were image storytelling, pre-production, color theory, and composition. Colors were missing from my animation, although I studied them in my thesis. It turned out that the use of colors and composition is not that simple but is influenced by many factors in order to convey a feeling to the viewer in the story.

Keywords visual storytelling, 2D-animation, pre-production, short film, color theory, colors, composition

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 TUNTEEN KERTOJAT	7
2.1 Sommittelu osana kuvakerrontaa	7
2.2 Värit ja sen merkitykset.....	8
2.3 Kohtauksen pääosassa tunteet	11
3 2D-ANIMAATIONI TOTEUTUS	14
3.1 Lähtökohdat.....	14
3.1.1 Hahmot.....	15
3.1.2 Taustat	21
3.2 Toteutus.....	26
3.2.1 Hahmon liike.....	26
3.2.2 Asennot ja ilmeet	28
3.3 Jälkituotanto	31
4 ANIMAATIOKOHTAUSTEN TULKINTA	33
4.1 Analyysimenetelmät.....	33
4.2 Prinsessa Mononoken analysointi	33
4.3 Kung fu Panda 2:n analysointi	36
4.4 Hearts-animaationi analysointi.....	38
4.5 Yhteenveto analyyseistä.....	41
5 POHDINTA	42
LÄHTEET.....	44
LIITTEET	46

1 JOHDANTO

Kun olen keskustellut ihmisten kanssa ja lukenut tekstejä sommittelusta, värien osuus on jäänyt monesti sivuosaan. Keskusteluissa ja teksteissä on enemmän tullut esille sommittelun tekijöitä, kuten kultainen leikkaus ja muodot. Olen myös huomannut, että elokuvien kuvakerronta ei ole kiinni väreissä tai tunteessa, vaan kuvakäsikirjoitus keskittyy perspektiiviin, kuvakulmiin, tuleeko kohtauksiin puhetta tai kuinka kuvallisesti tarinaa voidaan kertoa.

Kuitenkin värit ja värittömyys vaikuttavat paljon tunteen luomisessa ja ohjaavat katsojan silmää, kuten näkee käytettävän teatteripuvustuksessa, jossa rakastuneella päähenkilöllä on kirkas punainen mekko ja sivuhahmoilla on arkisen harmaat vaatteet. Sommittelun tarkoitus on tehdä kuvan eri osat yhtenäiseksi ja mielenkiintoiseksi kokonaisuudeksi. Jos kaikki on tasapainossa, ei synny tunnetta poistaa tai lisätä teokseen mitään. (Graafinen 2015.)

Pohdin tässä toiminnallisessa opinnäytetyössä värien ja sommittelun vaikutusta tunteiden kerronnassa animaatioelokuvissa. Tärkein tutkimuskysymykseni on, miten rakentaa sommittelun ja värien avulla tunne? Selvitän esimerkiksi millaisilla asioilla voi vahvistaa tai vaikuttaa kohtauksessa vihaan tai pelkoon. Opinnäytetyön aikana syntyy lyhyt 2D-animaatio, jossa tutkimani kirjallisuuden, animaation sekä taidealan ammattilaisten tekstien ja videoiden sekä kuvataiteen perusteoksien pohjalta toteutan kohtaukset. Tutkin ja kirjaan prosessia.

Lähestyn tutkimusta havainnoimalla eri näkökulmista. Tarkastelen ensin, mistä yleensä sommitelma rakentuu ja mitä se on sekä mitä osuutta tai merkitystä väreillä ja väriteorialla on. Selvitän, miten värejä lisäämällä sommitelma muuttuu ja miten värejä käytetään animaatioelokuvissa.

Aion tulkita tutkimuksessa omaa lyhytanimaatiotani sekä kahden tunnetumman elokuvayhtiön animaatiota. Käytän semioottista ja formalistista kuva-analyysiä. Tutkin muutaman kohtauksen otoksia, ja havainnoin, miten elokuvan kohtauksien tunne on saatu aikaan. Analysoin, miten näiden tietynlainen asettelu vaikuttaa kokonaisuuteen sekä miten katsojan silmää viedään väreillä siirtymissä. Lisäksi

pohdin, millaisilla muodoilla tai symboleilla tunnetta halutaan korostaa. Lopputuloksena syntyy animaatio ja kuva-analyysit tutkimisen, havainnoinnin ja eri näkökulmien kautta.

Opinnäytetyön tavoite syntyy omasta kiinnostuksesta väreihin ja tunteiden luomiseen sekä tarpeesta kehittää ammatillista tulevaisuuttani ja tuottaa sisältöä portfoliooni. Odotukseni opinnäytteelle on, että tarinankerrontani kehittyy visuaalisesti tutkimukseni myötä ja osaan paremmin ymmärtää, mitä hyvältä elokuvan kohtaukselta vaaditaan niin värien kuin muidenkin tekijöiden kannalta. Toivon opinnäytetyöni myös tuovan tietoa heille, jotka ovat kiinnostuneet väreistä, kuvakerronnasta ja visuaalisesta puolesta animaatioelokuvissa.

2 TUNTEEN KERTOJAT

2.1 Sommittelu osana kuvakerrontaa

Taidetta opiskellessa tulee vastaan tietyt asiat, ja yksi niistä on sommittelu. Tämä on taiteilijan visuaaliseen työkalupakkiin kuuluva väline, jolla mahdollistetaan hyvän kuvan rakentaminen. Kuitenkin sommittelun tavoite ei ole kertoa, mitä kuva esittää. Sommittelussa teoksen aihe on merkityksetön, sillä teosta lähestytään abstraktisti. Tämä tarkoittaa sitä, että objekteilla ei ole väliä sommitelman kannalta, vaan sillä, minkä muotoisia ne ovat, miten tummia ne ovat ja miten ne on sijoitettu kokonaisuudessa. (Tuimala 2023.)

Sommittelu tarkoittaa suunniteltua harmonian saavuttamista, jossa tietoisesti kuvan osia ryhmitetään, järjestellään, hyväksytään ja hylätään. Sommittelun perustekijöihin kuuluu tasapaino, jännite, rytmi, piste, viiva sekä pinta. Muita tekijöitä ovat suoran perustyytit kuten horisontaalinen, vertikaalinen ja diagonaalinen suunta. Muita tyypejä ovat muodot, muun muassa ympyrä ja kolmio, joita tasapainotetaan vastakkaisilla muodoilla. (Kleemola & Vanhala 1984, 34–40.)

Suunnitellessa kuvaa, on kyseessä sitten taulu tai elokuvan kohtaus, analysoimalla asioita ja yrittämällä ymmärtää niitä törmää ratkaisuihin ja luomismenetelmiin, jotka toistuvasti tuottavat parempia ja uusia tuloksia. Löytämällä ratkaisuja ja menetelmiä voi siten parantaa tyyppillisiä malleja tai poiketa niistä. Siinä piilee luovuuden kasvu. (Santos 2021.) Pysähtyessäni tarkastelemaan opinnäytetyöni aikana, voin tuottaa visuaalisen tarinankerronnan kannalta merkittäviä asioita ja vahvistaa tarinani sanomaa sekä tunnetta huomioiden pohjalta.

Koska sommittelun päätavoite on luoda yhtenäisyyttä, tulisi yhden piirteen olla hallitsevassa osassa muihin kohteisiin ja massoihin nähden. Taloakaan ei rakenneta ilman tarkkaa alustavaa suunnitelmaa tai oikeanlaista maaperää pohjalle, jolle rakentaa elementit. (Payne 2019, 44–45.) Tämä nähdään muun muassa elokuvien kohtauksissa, joissa päähenkilö erotetaan jollain tavalla muista koon, muodon tai muun tekijän avulla. Sivuhenkilöt voivat tuoda jännitettä tai tasapai-

noa. Kohtaukset rakennetaan sommittelua hyödyntäen joko tietoisesti tai tiedostamatta. Jotta voisi sommitella, järjestää tai tasapainotella, täytyy olla päämäärä sekä tietoa ja taitoa tehdä se. (Wetzer 2000, 47.)

2.2 Värit ja sen merkitykset

Sommitteluun kuuluu vielä yksi osa-alue, ja se on tilavaikutelma. Tämä tarkoittaa, että kuva esitetään tasaisella pinnalla kuten paperilla siten, että syntyy vaikutelma tilasta. Tällainen voi olla esimerkiksi taulu, jossa on suuri vihreä pallo sekä pieni punainen pallo. Tilavaikutelma syntyy pallojen ympärille jäävästä tilasta. Lisättäessä, siirtäessä tai poistaessa jotakin taulussa tilavaikutelma muuttuu. Jotta tämä olisi mahdollista, on luotaessa käytettävä erilaisia sommittelullisia keinoja. Tähän kuuluu muun muassa rytmi, perspektiivit, kokoerot, päällekkäisyydet, objektien tarkkuus, valot ja varjot sekä värit. Tilavaikutelmassa lämpimiä värejä käytetään työntämään ja kylmiä loitontamaan. (Kleemola & Vanhala 1984, 38.)

Väreillä ei ole vain tilaan vaikuttavia merkityksiä, vaan niillä on myös kulttuurillisia, biologisia ja symbolisia ominaisuuksia. Nämä kaikki vaikuttavat siihen, miten ihmiset tulkitsevat näkemäänsä, sillä ihmiset ovat jo kauan aikaa liittäneet eri kulttuureissa värit tunteisiin, jolloin niille on syntynyt asiayhteyksiä. Merkitykset tulevat historiasta esimerkiksi punainen symboloi länsimaalaisessa kulttuurissa vaaraa, rakkautta, intohimoa ja vihaa. Antiikin Kreikassa näyttelijöiden puvustuksessa punainen edustaa tuhoisaa sotaa. Neuvostoliiton lippu merkitsee vallankumousta ja vapautta, mutta nykyisin se kuvastaa uhkaa. Kristityt papit pitävät yllään punaista, joka tarkoittaa marttyyripyhimysten vuodattamaa verta. (Edwards 2004.)

Kuitenkaan värien käyttö ei ole yksinkertaista, sillä siihen vaikuttaa monta osatekijää. Näkyvän valon alueella eri aallonpituudet näkyvät ihmisille väreinä. Toisin sanoen kuinka hyvin ihminen näkee värin, riippuu siitä, miten valo putoaa esineeseen ja miten hyvin pinta imee valoa eli heijastaa sitä. (Livingstone 2002, 17.)

Jos katsoo tietyn kylläistä pintaa liian kauan, väri vääristyy ja harhauttaa. Silmän verkkokalvoilla on tappi- ja sauvahermopäitä, jotka ovat herkistyneet kukin pääväreille, joita ovat punainen, sininen ja keltainen. Tuijottaessa punaista hermojen

punaherkät osat väsyvät, ja siirtäessä katseen valkoiselle silmä havaitsee vain sinisen ja keltaisen yhdistelmän, jolloin silmä näkee punaisen komplementtiväriin vihreän. (Albers 1991, 37.)

Näin ollen biologia vaikuttaa värien tulkintaan. Pääasiallisesti näkeminen tapahtuu aivojen ja silmien yhteistyönä, johon vaikuttaa monenlaiset tekijät, kuten valoisuusasteet, etäisyydet ja aallonpituudet. Silmä ottaa vastaan signaalit, jotka verkkokalvon reseptorisolut sekä lukuisat muut solut pakkaavat aistitiedoksi, joka mahdutetaan hermosäikeeseen. Näin informaatio kulkeutuu säikeen kautta aivoihin, jossa ne käsittelevät tiedon kuvaksi, eli ihminen näkee aivoilla. (Arnkil 2008, 32–39.)

Luminanssi, tai mitä taiteilijat kutsuvat arvoksi, määritellään sen mukaan, kuinka ihmisen näköjärjestelmä reagoi valoon. Luminanssin ymmärtäminen on tärkeää, koska käsitys syvyydestä, kolmiulotteisuudesta, liikkeestä ja tilavaikutelmasta on kaikki ihmisen visuaalisessa systeemissä, joka kykenee reagoimaan ainoastaan luminanssieroihin ja olemaan epäherkkä väreille. Kun värit otetaan pois ja jää jäljelle mustavalkoista, on helpompi erottaa luminanssi. Lyhyesti sanottuna luminanssi mahdollistaa hahmojen tunnistamisen, tilavaikutelman ja kolmiulotteisen muodon, kun taas värit kantavat kuvan tunnesisällön. (Livingstone 2002, 37–38.)

Värillä on kolme ominaisuutta: sävy, valoisuus ja kylläisyys. Sävy tarkoittaa lähdeväriin tunnistamista väriympyrän kahdestatoista väristä. Valoisuudella erotetaan, kuinka vaalea tai tumma väri on. Kylläisyydellä erotetaan, kuinka himmeä tai kirkas väri on. Näillä taitelija käyttää värien kieltä värien tunnistamiseen. (Edwards 2004, 28.)

Väripaletit ja valaistus vaikuttavat merkittävästi animaation tunnelmaan. Eloiset värit voivat herättää ilon tai energian tunteita, kun taas hillitympi paletti voi antaa synkän tai pohdiskelevan sävyn. (Connolly 2025.) Myös väriin, viivan ja valon käyttö voi tukea merkityksen ymmärtämistä. Samankaltaisen värisävyn tummuus- tai valoisuusasteen käyttö joissakin elementeissä voi johdatella tulkitsijaa liittämään kyseiset asiat yhteen ja siirtämään merkit paikasta toiseen. (Seppä 2012, 143.) Tätä sanotaan myös synestesiaksi, joka tarkoittaa yhdessä kokemista, jossa yksi aistivaikutelma synnyttää mielikuvan toisesta. Esimerkiksi tietty

keltainen yhdistetään sitruunaan, ei pelkästään visuaaliseen puoleen vaan myös makuun, eli väreillä on usein vahva symbolinen lataus. (Wetzer 2000, 96.)

Väreillä on voimakas vaikutus ihmisen käyttäytymiseen siinä määrin, että ne voivat manipuloida käsitystä siitä, mitä todellisuudessa on. Emotionaalisia vaikutuksia on väreissä seuraavasti:

- Punainen: Intohimo, rakkaus, viha ja vaara
- Oranssi: Elinvoima, luovuus ja aktiivisuus
- Keltainen: Energia, valo ja toivo
- Vihreä: Terveys, luonto ja vauraus
- Sininen: Luottamus, turvallisuus ja henkisyys
- Violetti: Luovuus, kuninkaalliset ja vauraus.

Näillä psykologisilla tiedoilla vaikutetaan siihen, miten taiteilija haluaa katsojan näkevän maalauksen. Jotta katsoja reagoi intohimoisesti ja aggressiivisesti, taiteilijan tulee käyttää punaisia ja muita lämpimiä värejä. Rauhoittavassa kohtauksessa käytetään vihreitä ja sinisiä sävyjä. (Scott 2017.) Eri viittaussuhteita hämmennetään kuvassa, jolloin tulkitsija tuottaa uudenlaisia ”kolmansia merkityksiä” tiedostaen tai tiedostamatta ja verraten vakiintuneita merkkejä – ja tätä kuvantekijä usein tavoitteleeekin (Seppä 2012, 143).

Koska väreihin vaikuttaa fysiologiset, biologiset, kulttuuriset ja monet muut tekijät, osatakseen käyttää väriä on tiedostettava, että se harhauttaa jatkuvasti. Tärkeää värien tulkinnassa ei ole mitä, vaan miten. Siksi on luotu väriteorioita, joita hyödynnetään taiteellisessa työskentelyssä. Näitä ovat muun muassa Goethen kolmio, Schopenhauerin väriympyräkokeet, Munsellin väripuu ja Ostwaldin värijärjestelmä. (Albers 1991, 83.)

2.3 Kohtauksen pääosassa tunteet

Materiaalia tutkiessani näen, että animaatiolla, teatteriesityksellä tai millä tahansa kerronnalla on tarina, jossa käytetään apuna sommittelua kuten värejä. Ymmärrän, että ne ovat kulmakiviä osana tulkitsemista, sillä ihmiset tuntevat jotakin katsoessaan, mitä tahansa kohdetta, koska ihmisen mieli yhdistää ne eri asioihin. Opinnäytetyöni aikana auttaa, kun ymmärrän värien ja sommittelun kerrokset, jotta tiedän, miten voin valjastaa ne kehykseksi tunteiden kerronnassa.

Animaatio on sekoitus taidetta ja psykologiaa, jossa jokainen ruutu on mahdollisuus vangita ja välittää. Ne tekevät muutakin kuin viihdyttävät – ne hyödyntävät katsojan emotionaalista ydintä ja luovat ikimuistoisia kokemuksia. Tämän tarinan-kerronnan emotionaalisen yhteyden taustalla oleva tiede, mikä perustuu hienos-tuneeseen ymmärrykseen ihmisen tunteista, yhdistettynä tekniseen kykyyn herättää hahmot ja maailmat eloon. (Connolly 2025.)

Elokuvantuotanto koostuu käsikirjoituksesta, esituotannosta, äänistä, taustoista, tuotannosta, kuvauksesta, jälkituotannosta ja levityksestä. Esituotanto koostuu tausta- ja ennakkotutkimuksesta, käsikirjoituksesta ja aikataulun suunnittelusta. Käsikirjoitus lähtee ideasta, joka luo pohjaa juonelle, teemalle, aiheelle, toiminnalle, ratkaisulle ja lopulle. (Laitinen, Raike & Viikari 2016.)

Jo antiikin ajoista draaman tehtäviin on kuulunut tunnekokemusten tuottaminen katsojalle. Tunteet ovat olennainen osa käsikirjoitusprosessin vaiheissa, kuten genren valinnassa, juonen, henkilöhahmojen sekä maailman hahmottamisessa. Näin ollen tunteet ovat elokuvan sydän ja sielu, mikä saa kaiken toimimaan. (Vacklin, Rosenvall & Nikkinen 2007, 220–221.)

Toiminta on lähtökohta sille, että katsoja kokee tunteita. Se on elementtien joukko, joka on vieläkin käytettävissä tarinankerronnassa: sankari, joka haluaa jotakin, tämän halutun asian tavoittelemisen, jolloin sankari törmää konfliktiin, joka johtaa kliimaksiin ja lopulta ratkaisuun. Kuitenkin mitään näistä ei synny tai tapahdu, jos tunne ei ohjaa sankaria tekemään muutosta. (Cowgill 1997, 3.)

Ei riitä, että miettii, kuka on tarinan päähenkilö tai mistä hän tulee, koska ne ovat osatekijöitä. Hahmo herää vasta silloin henkiin, kun hänellä on tunteet ja asenne,

jossa käsikirjoituksen toiminta voi havainnollistaa näitä tunteita. Aito tunne on yhteyden lähde muihin ihmisiin esimerkiksi, jos henkilö näkee jonkun tuskissaan, aktivoi aivot empatian tunteita. (Cowgill 1997, 35.)

Valmiin käsikirjoituksen jälkeen siitä muotoillaan kuvakäsikirjoitus, jossa otokset esitetään yksinkertaisina piirroksina. Niissä esitellään kuvakoot ja -kulmat sekä muut sommittelulliset päätökset. Tämä säästää aikaa ja tuo järjestelmällisyyttä tuotantovaiheeseen. (Anttila, Hassinen & Vainionpää 1993, 78.)

Elokuvan käsikirjoitus ja kuvakäsikirjoitus poikkeavat animaatioon tarkoitettussa suunnittelussa. Elokuviassa dialogilla on suuri merkitys näyttelijän suoritukselle, kun taas animaatioissa juonen ja esityksen visuaalinen toiminta on erityisen tärkeää, jossa dialogia ei saata olla ollenkaan. Kuvakäsikirjoitus on käsikirjoitus, joka puretaan kuviksi, joissa esitetään tarinan toimintaa. (White 1986, 12–13.)

Tässä tapahtuu sommittelun ja rajauksen vaiheet, jossa katsotaan esimerkiksi kuvakoot. Yleiskuva tekee ihmisestä pienen, mikä kiinnittää hänet maailmaan ja esineellistää hänet, jolloin saadaan etäännytettyä samaistumisen kohde. Kuvarytmillä saadaan aikaan vaikutelmia, kuten pienet muutokset luovat hillityn vaikutelman ja suuret muutokset luovat dramaattisuutta. Kuvakulmat voivat tuoda seesteisyyttä, valtaa tai pelottavuutta. Tasokulma on neutraali, kun yläkulma antaa kohteen alistumisesta ja vähäpätöisyydestä tietoa. (Anttila ym. 1993, 20–22.)

Kuvakäsikirjoituksessa korjataan rakenteessa tai tulkinnassa ilmeneviä ongelmia. Hienosäädösten jälkeen mietitään äänet ja musiikki, jotta animaattorit voivat ajoittaa toiminnan äänten mukaan. Tämä on tärkeää siihen nähden, jos hahmo yskii, tiedetään, kuinka monta kuvaa tulee piirtää tai kuinka kauan otos kestää. Samalla luodaan ulkoasu kaikelle, missä päätetään animaation tyyli, hahmojen ulkonäkö, taustat ja muu visuaalinen suunnittelu. (White 1986, 12–13.)

Esimerkiksi Dreamworksin vuonna 2008 tuottamassa Kung fu panda -elokuvassa päähenkilönä on ruokaa rakastava panda Po, joka esitellään hiukan kömpelönä hahmona, jonka kasvua seurataan lohikäärmesoturiksi. Hahmon ominaisuuksia korostetaan hahmon ulkonäössä, luonteessa, pukeutumisessa ja väreissä. Tärkeän vaiheen jälkeen päästään tuotantovaiheeseen, jossa toteutetaan elokuvan kaikki kohtaukset esitettävään muotoon suunnitelman mukaan. Lisätään värit ja

tarvittavat muutokset otoksissa, josta päästään jälkituotantoon. Siellä hoidetaan kohtauksiin mukaan efektit, äänet, siirtymät, editointi ja lopussa tarkistetaan koko projektin yhtenäisyys alusta aina lopputeksteihin asti. Lisäksi tuotantoryhmä mietti pitääkö jotakin poistaa tai onko kaikki sopusoinnussa keskenään. Näin valmis tuotos lähtee levitykseen yleisölle markkinoinnin ja trailereiden kautta, jotta teos tulee näkyville. (Laitinen ym. 2016)

3 2D-ANIMAATIONI TOTEUTUS

Animaation idea syntyi jo muutama vuosi sitten pelikortteja katsellessa ja miettiessä niiden historiaa. Kun päätin toteuttaa animaation opinnäytetyönä, tiesin mitä ideaa lähden työstämään. Tarinan lähtökohta esittelee herttakuninkaan ja -kuningattaren, jotka odottavat lasta, mutta kohtalo päättää tuoda surun kuningaskuntaan eli kuningatar saa keskenmenon. Tarinassa tavoite on päästä surun yli tai hyväksyä, että trauma ja suru on osa elämää, mutta sitä ei tarvitse kohdata yksin. Kuningatar on päähenkilö ja kuningas, pieni nauravainen sydän, vauva ja miekankantaja ovat sivuhenkilöitä. Teemana puheettomassa 2D-animaatiossani on menettäminen, suru ja rakkaus.

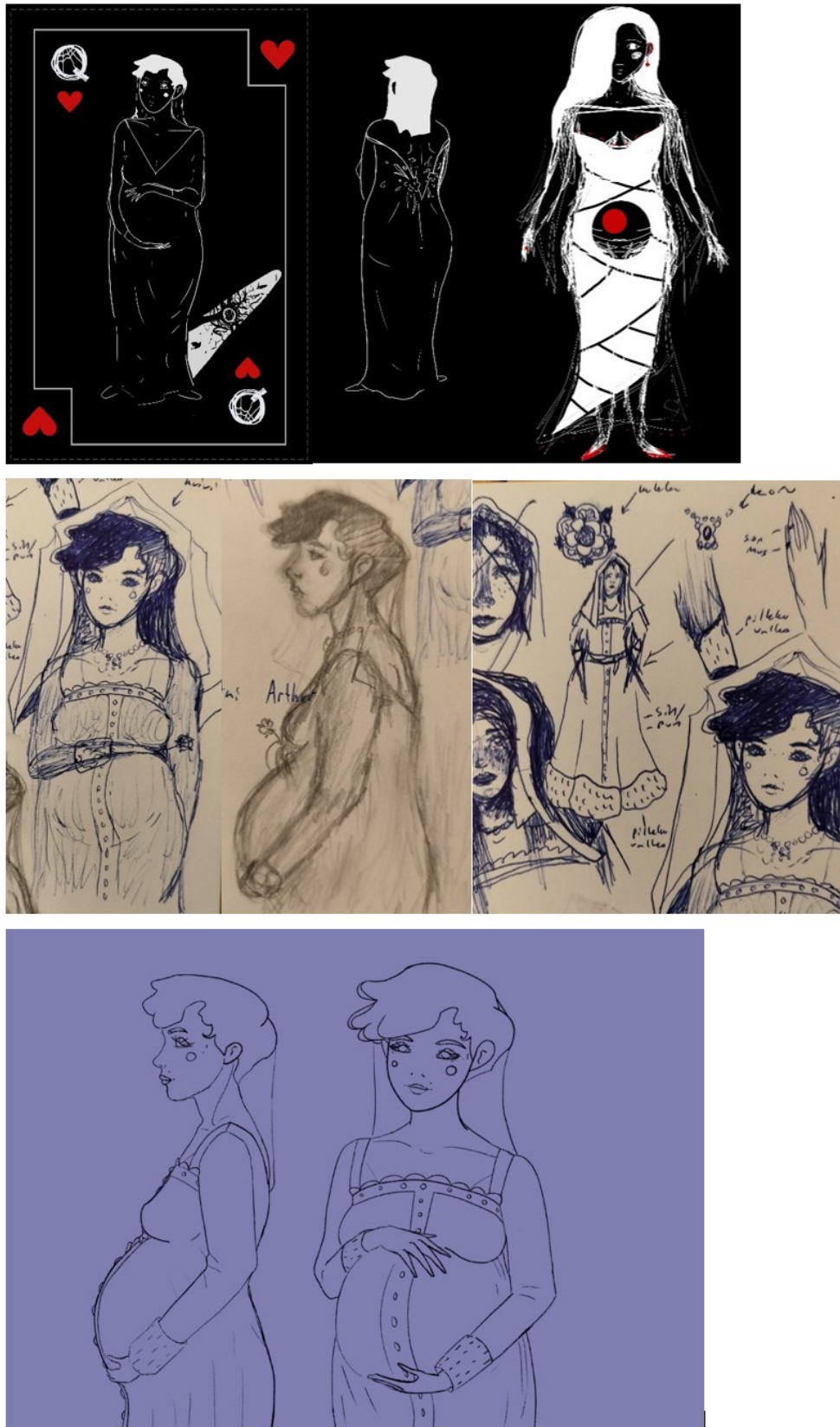
3.1 Lähtökohdat

Tavoitteena on tehdä demo animaatiosta, johon värit syntyvät myöhemmin opinnäytetyön jälkeen, koska aikaa animaation tekemiseen on kaksi kuukautta. Animaation toteuttaminen lähtee erilaisia tietolähteitä ja kirjallisuutta tutkimalla, kuten Vacklinin, Rosenvallin ja Nikkisen (2007) Elokuvan runousoppia ja Sullivanin, Schumerin ja Alexanderin (2008) kirjaa *Ideas for the animated short*. Etsin vastauksia moniin kysymyksiin, kuten kuinka hahmot luodaan, millainen on onnistunut tarinankerronta ja miten tehdään kuva- ja käsikirjoitus. Luonnostellessa hahmoja paperille ja miettiessä millaisia he ovat, kehittelen samaan aikaan käsikirjoitusta. Esituotantovaihe on tärkein, koska se säästää paljon aikaa ja tehostaa tuotantovaihetta.

Käsikirjoituksen esittelen muutamalle lähipiirissä olevalle ja he toivat hyviä kysymyksiä esiin, kuten mikä kuningattaren saa jahtaamaan sydäntä. Kuvakäsikirjoitus syntyy nopeasti, vaikka kohtauksiin tulevia otoksia on paljon (liite 1). Kuvakäsikirjoituksessa tutkin sommittelua, kuvakulmia, rajauksia ja mitä tunnetta haluan missäkin kohtauksessa korostaa. Haluan korostaa teemaa lapsen menettämisestä ja kuningattaren matkasta hyväksyä suru. Lopulta animaatio päättyy toivoon siitä, että yhdessä kuningas ja kuningatar selviävät tai oppivat elämään menetyksen kanssa. Aiheesta ei kuule usein, sillä se voi olla kivulias aihe niille, jotka ovat kokeneet lapsen menetyksen.

3.1.1 Hahmot

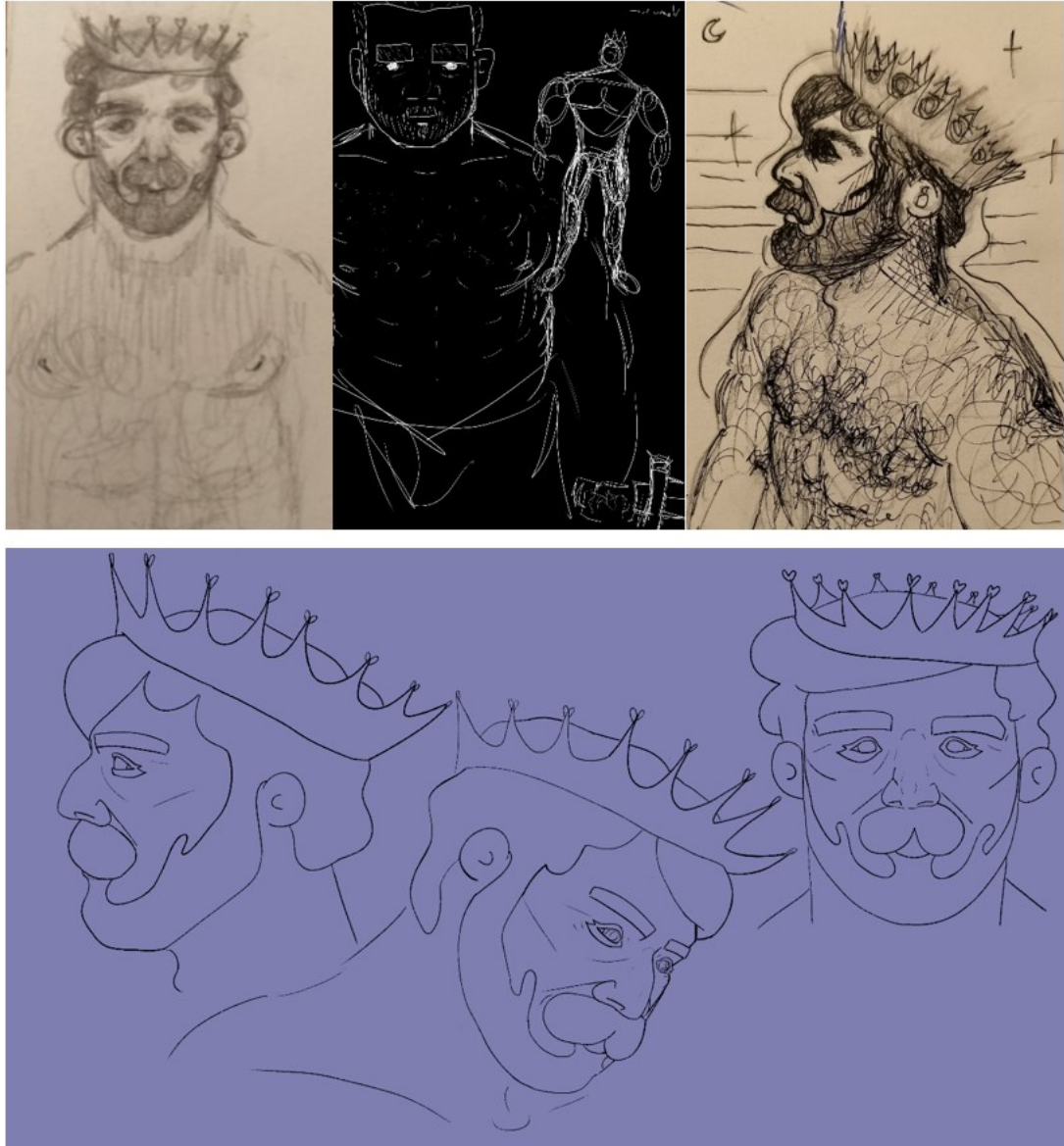
Ulkoasun suunnittelussa alkuperäinen ajatus on luoda mustavalkoinen pohja, jossa punaisella värillä korostan jotakin hahmossa. Esimerkiksi vauva muuttuu punaiseksi, kun kuningatar tuntee kipua ja punainen väri alkaa pyöriä. Väri pysähtyy ja muotoutuu sängyksi, jossa kuningatar makaa. Tyyliä mietin hyvin abstraktiseksi tai keskiaikaiseksi, jonka inspiraationa käyttäisin tuon ajan taidetta, mutta päätän sen sijaan ottaa inspiraatiota pelikorteista ja luoda nykyaikaisemman tyylin keskiaikaisten teoksien sijaan. Kuningattaren suunnittelussa haluan korostaa hentoutta ja lempeyttä, joten suunnittelen hänelle pehmeitä muotoja (kuvio 1). Ensimmäisissä luonnoksissa ajattelen valkoisilla viivoilla tuovan kontrastia ja japanilaista vivahdetta, mutta mitä enemmän luonnostelen, sitä enemmän hahmon linjat alkavat muodostua selkeämmäksi ja jäljelle jäävät ääriviivat. Värimaailma animaatiossa on haalean violetti, koska minua kiinnostaa miten ”värittömyys” vaikuttaa teokseen. Tämä auttaa erottamaan luminanssin, jolloin luon pohjan tulevaisuutta varten väreille, jossa voin jatko työstää ja tutkia, miten värien lisääminen muuttaa teostani, sillä tämä on kuitenkin demo versio.



Kuvio 1. Kuningattaren ulkonäkö luonnoksista valmiiksi hahmoksi

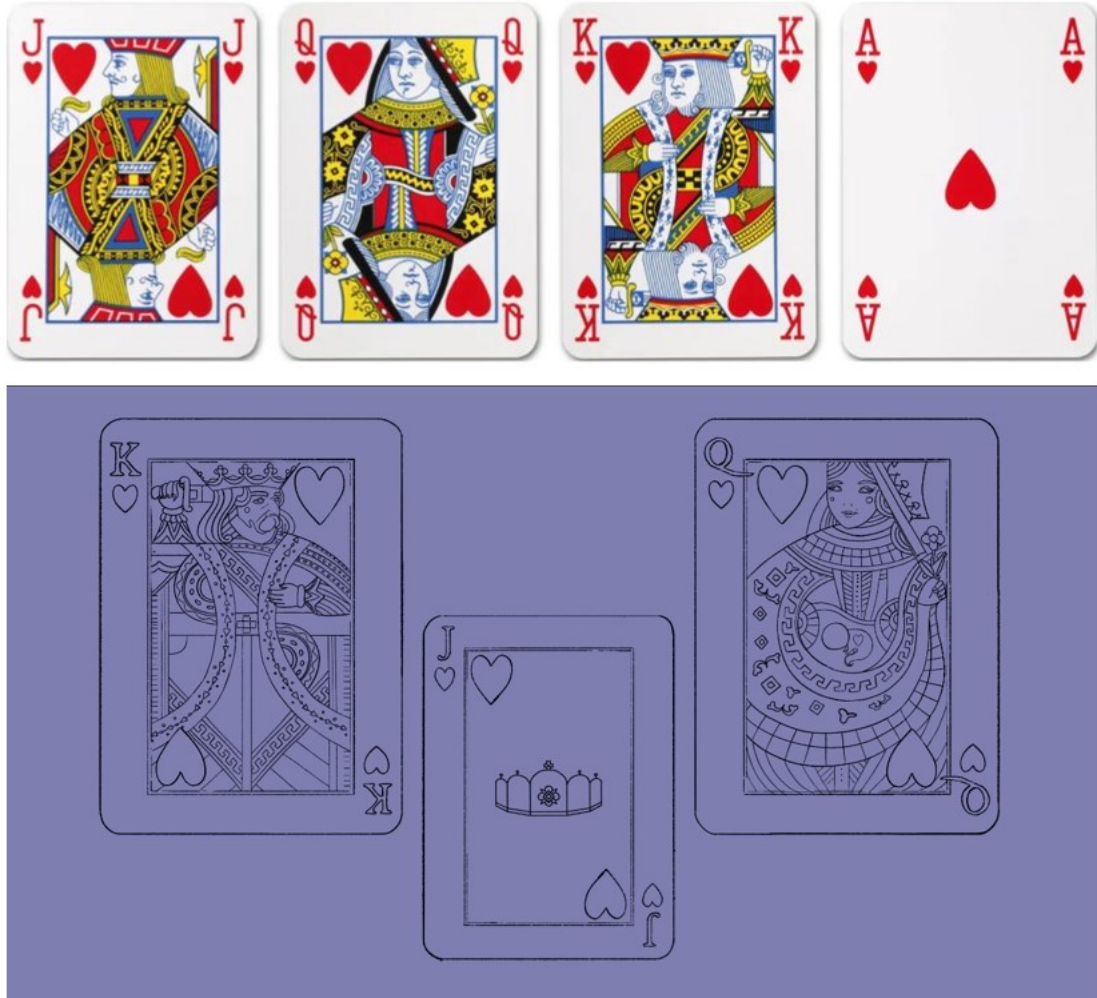
Luonnostelen kuningattarelle erilaisia vaatteita, jossa yhdessä otan inspiraatiota erään tunnetun herttapelikortin hahmosta Elisabeth Yorkista, joka eli keskiajalla Englannin kuninkaan Henrik VII:n puolisona. Kuitenkin päädyn poistamaan hui-vikoristeen päinpäältä sekä korut, jotka esiintyvät alkuperäisessä pelikortissa. Lisäksi animaatiossa suruaikana yön ja päivän vaihtuessa kuningattaren asu vaihdetaan yksinkertaiseksi ilta-asuksi.

Kuninkaan ulkoasu on alusta asti selkeämmin mielessäni, kun kuningattaren osalta pohdin paljon mitä haluan hänen ulkoasullaan kertoa. Vaikka alkuperäisissä pelikorteissa herttakuningas on ainoa, jolla ei ole viiksiä, haluan kuninkaan ulkoasuun karhumaista voimaa ja turvallista lämpöä (kuvio 2), eli hyödynnän näitä mielikuvia, joita kulttuurillisesti länsimaissa koetaan rakastavana karhumaisena ihmisenä, joka suojelee rakkaitaan. Ainoa muutos luonnosten ja valmiin hahmon välillä on kuninkaan hiukset, joihin teen hiussuortuviin samanlaisia pyöreitä muotoja kuten kuningattaren hiuksissa (kuvio 1), sillä huolitelluilla hiuksilla tuon esiin arvokasta mielikuvaa ja pehmeillä sekä kaarevilla viivoilla ystävällisyyttä.



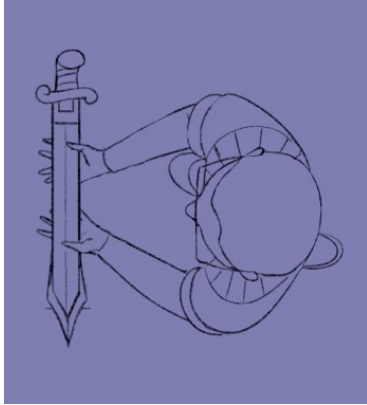
Kuvio 2. Luonnos ja valmishahmo suunnitelma kuninkaasta

Myös kuninkaan vaatteissa tutkin alkuperäisten korttien asuja ja päädyn otta-
maan pieniä viitteitä niistä. Koska idea kuninkaan luonteesta on suojeleva, lem-
peä ja rakastava puoliso, mietin, miten korostan hahmon ominaisuuksia muun
muassa omassa pelikorttiversiossani (kuvio 3). Päädyn ratkaisuun, jossa kortissa
kuningas ei katso vasemmalle, kuten alkuperäisissä pelikorteissa, vaan suuntaan
pään oikealle kohti kuningatarta, joten kuningas katsoo aina rakastavasti vai-
monsansa suuntaan.



Kuvio 3. Korttipakka, joka inspiroi omien korttieni luonnissa

Sen sijaan kuningatar ei katso kuninkaaseen vaan suoraan katsojaan hymy kasvoillaan, kuin hän toivottaisi silmillään tervetulleeksi. Tämä korostaa kuningattaren olevan päähenkilö tarinassa. Jack-kortti on sotilaskortti, mutta tarinassani se kuvastaa syntymätöntä prinssiä, josta olisi voinut tulla soturi. Tarinassa esiintyy lisäksi kuninkaan ratsu sekä palvelija (kuvio 4). Palvelija edustaa tarinassa miekan antajaa, joka symboloi kuninkaan lähtöä kuningaskunnasta. Miekalle saan inspiraatiota alkuperäisestä kuninkaan kortista, jossa nähdään hiukan miekan kahvaa. Animaatiossani katsojalle ei selviä minne kuningas lähtee, mutta miekan on tarkoitus viitteenä symboloida taistelua ja sotaa.



Kuvio 4. Miekkaa ojentava palvelija

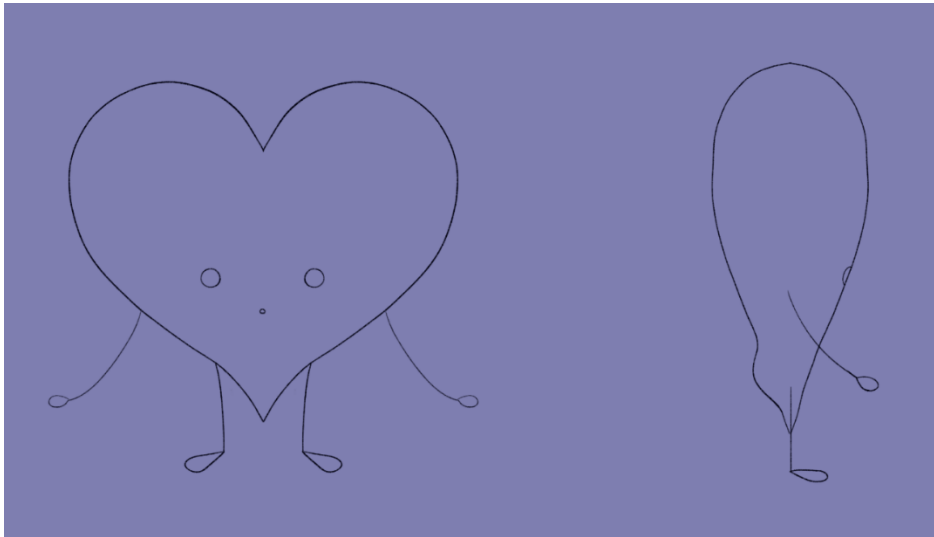
Silmälaseilla halusin korostaa palvelijan korkeaa asemaa linnassa, sillä keskiajalla silmälaseja käyttivät ne, joilla oli lukutaitoa lukea. Muuten ulkoasu on hyvin pelkistetty, jotta huomio ei keskity liikaa sivuhahmoon. Miekassa, jota palvelija ojentaa haluan tasapainottaa kahvaa luomalla sille vahvan terän, sillä kapea pää toisi enemmän mieleen kevyen miekan. Myös muita sivuhahmoja, joita tarinassa näkyy, on sydän ja vauva (kuvio 5). Vauva edustaa onnea ja toivoa. Kruunu, joka symboloi vauvaa eri muodossa, kuvastaa kuningaskunnan tulevaa perillistä ja odotuksia, joita raskaus tuo mukanaan. Vauvan haluan olevan kasvoton, sillä liian tarkat yksityiskohdat ovat tarpeettomia. Lisäksi ne voisivat antaa hiukan häiritsevän vaikutelman katsojalle, koska todellisuudessaakaan ultrakuvissa ei nähdä muuta kuin lapsen muoto ja koko.



Kuvio 5. Vauva ja kruunu, jotka edustavat Jack-korttia

Lapsi on sivuosassa, mutta suuressa roolissa teeman kannalta, joka on lapsen menettäminen ja siitä toipuminen. Sen vuoksi haluan viimeistä sivuroolia edusta-

vasta hahmosta, sydämestä (kuvio 6) lapsekkaan ja uteliaan pienen hahmon, kuten lapset monesti ovat. Tämä korostuu äänisuunnittelussa, kun sydän saa käsiinsä kruunun ja lapsekkaan naurun saattelemana katoaa huoneesta käytävälle, mikä herättää kuningattaren ja saa hänet seuraamaan sydäntä korttihuoneeseen. Kapeat kädet ja jalat tuovat mielikuvan kevyestä hahmosta, ja suuret silmät edustavat uteliaisuutta.



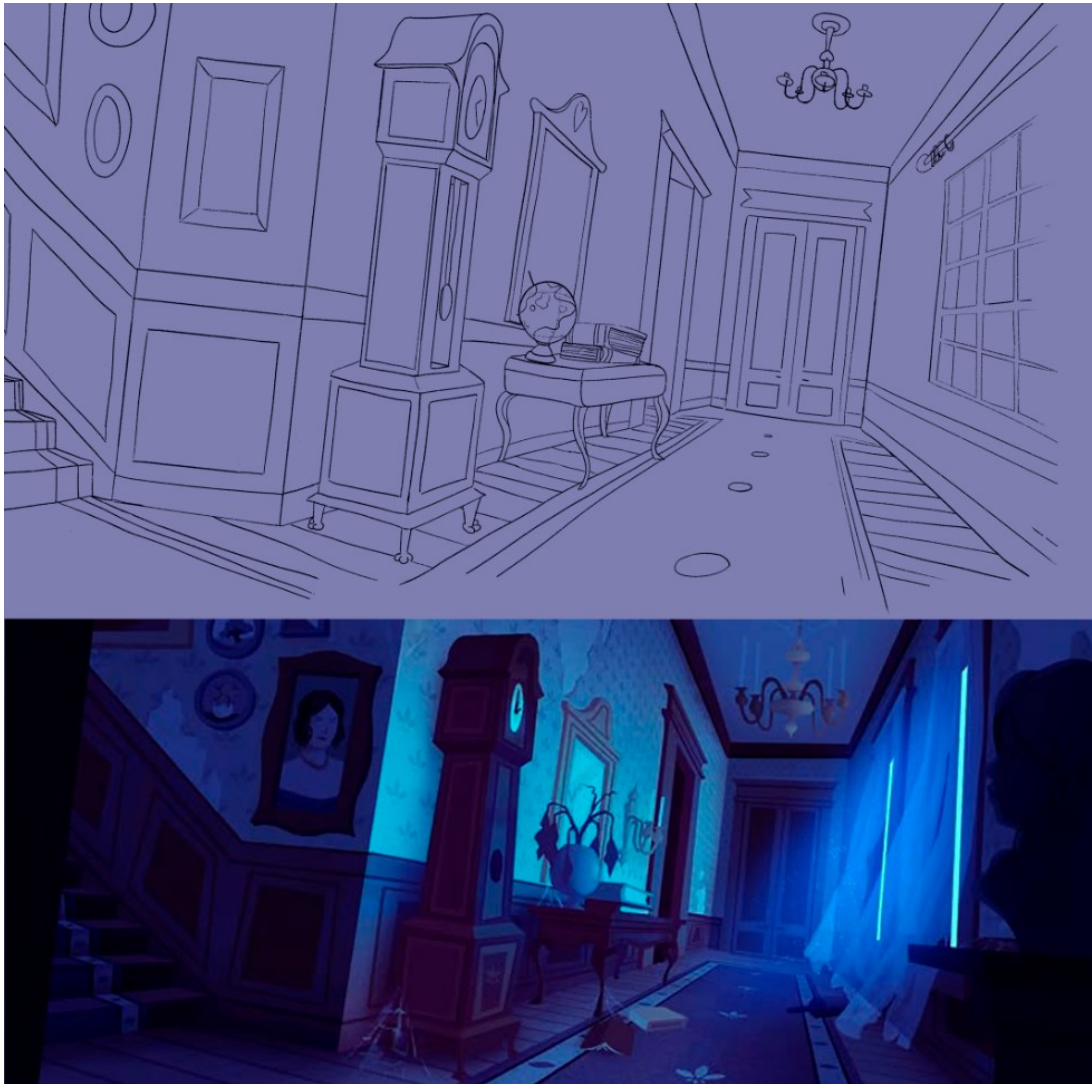
Kuvio 6. Sydän hahmon suunnitelma ulkoasusta

Sydämelle mietin myös vaihtoehtoisia muotoja, kuten keho olisi väärinpäin tai silmät ja suu olisivat ylhäällä. Muita pohdintoja syntyi silmien osalta, jossa ajattelin tekeväni silmistä yksityiskohtaisemmat tai suuremmat. Kuitenkin päädyin lopputulokseen, että vauvalla ei oli paljon yksityiskohtia, joten haluan sydämen myös olevan yksinkertainen.

3.1.2 Taustat

Tiedostin alusta asti, että minulla ei ole aikaa suunnitella taustoja viimeisen päälle ajanpuutteen vuoksi, joten saadessani kuvakäsikirjoituksen valmiiksi etsin paljon referenssikuvia. Pyrin löytämään sellaisia taustoja millaisina kohtaukset päässäni näin ja millaisissa kulmissa mikäkin on esimerkiksi, kuningatar lähtee jahtaamaan sydäntä, tunnelma on dramaattinen, joten hiukan vinossa oleva kuvakulma oli oleellinen lisätunnelman luonnissa (kuvio 7). Tärkeintä käytävän referenssikuvaa

etsiessä oli löytää huone, josta kuningatar tulee ovesta vasemmalta sekä käytävä näyttäisi jatkuvan kameran taakse.



Kuvio 7. Linnan käytävä ja referenssikuva

Koska loppuajan animaatiota on yö, mietin miten tuon kolmiulotteisuutta ja mielikuvaa tietystä vuorokaudenajasta. Lopullisessa kohtauksessa, kuten muissakin animaation otoksissa, toin tunnelmaa lisäämällä varjoja tummemmalla sävyllä. Kun tummempaa sävyä on enemmän kuin vaaleaa, tulee käsitys yöstä. Lisäksi valon ja varjon muutokset kuvastavat tunnetta, jossa alussa on paljon valoa symboloiden iloa ja varjojen tullessa mukaan korostetaan suruaikaa. Kolmiulotteisuutta mietin muissakin animaation kohtauksissa, kuten kuviossa 8. Ajatuksena tässä huoneessa on saada katsojalle välittymään ajatus siitä, että käytävä on

pitkä ja täynnä ovia. Se poikkeaa muista huoneista, koska haluan sen edustavan mysteeriä, mitä muiden ovien takana voi olla.



Kuvio 8. Kahden referenssi kuvan yhdistäminen omaan animaatioon

Animaatiossa on monenlaisia perspektiivejä kuvakulmista lähtien. Ajatuksena on tuoda tunteikkaissa kohtauksissa lähikuvaa, ja seesteisissä kohtauksissa laajakuvaa (kuvio 9). Näin saadaan rytmitettyä tarinaa ja katsoja voi hengähtää kohtausten välissä, sillä jatkuva lähikuva voi olla puuduttavaa. Lisäksi liian kauan pysyvä laajakuva voi alkaa häiritä katsojaa ja vieraantumaan tarinasta, jolloin mielenkiinto katoaa.



Kuvio 9. Linna ja yötaivas sekä referenssikuva

Kuvakäsikirjoitusta luodessani minulla on visio kuvion 9 taustasta, missä katsoja näkee kuninkaan palavan yömyöhään takaisin linnaan. Löysin sopivan referenssikuvan kyseiselle kohtaukselle, jossa perspektiivi ja horisonttilinja olivat mielikuvani mukaisia. Horisontin sijainnilla on osansa kuvakerronnassa, sillä esimerkiksi valitsemalla lattia perspektiivin vihjataan katsojalle pienestä hahmosta (kuvio 10), kun taas ihmisten yläpuolella oleva perspektiivi tuo mieleen jonkun katselevan hahmoja.



Kuvio 10. Keskiaikainen kaappi inspiraationa makuuhuoneen kalusteeseen

Esineissä, asuissa, valaistuksessa ja hahmojen luonteessa sekä kokonaisuudessa on otettava huomioon, mitä aikakautta tarinassa edustetaan esimerkiksi keskiajalla ei ollut autoja, tai sähköllisiä lamppeja. Myös yhteiskunta on muillakin tavoilla erilainen vuosituhansista toiseen, missä muun muassa muoti, lait, ja hierarkia vaikuttavat ihmisten luonteeseen ja siihen miltä he näyttävät. Kuten luvussa 2.3 todettiin, elokuvaa, animaatiota, teatteriesitystä tai mitä tahansa visuaalista viihdyttävää teosta tehdessä esituotanto on pääroolissa. Siihen sisältyy useita kerroksia, jotka vaikuttavat miten lopullinen teos toimii.

Lyhyesti oman animaationi esituotannossa valmistuu idea, tarina, käsikirjoitus ja hahmot, joiden osalta mietin ulkonäön, taustatarinan, motivaation ja luonteen. Lisäksi käsittelen mitä osaa yhteiskunnassa sekä tarinassa henkilö edustaa. Pohdin, mitkä ovat hahmojen motivaatiot, reaktiot, ilmeet ja syy-seurasuhteet toimia. Suunnittelen, teenkö animaation tyylistä värikään tai värittömän, ja tuleeko animaatiostani 2d, 3d, stop motion vai jokin muu. Muita oleellisia tehtäviä on luoda lavastus, johon kuulu esimerkiksi taustat. Tässä käyn läpi perspektiivejä, tilan

hahmottamista sekä valoja ja varjoja. Taustoissa pohdin myös mikä on tarpeellista informaatiota katsojalle, missä tarvitaan yksityiskohtaisempaa lavastusta ja missä tyhjäksi jätetty tila hahmojen ympärillä toimii tehokeinona. Käsikirjoituksen ollessa valmiina luon kuvakäsikirjoituksen, jossa arvioin kuinka kauan otos ja kohtaus kestää sekä näen, toimiiko sommittelu otoksissa. Katson, menevätkö kuvien siirtymät luonnollisesti ja millä välineillä animaation toteutan. Musiikin ja erilaiset äännähdykset otan Pixabaysta.

3.2 Toteutus

Toteutus alkaa esituotannon jälkeen. Päätän käyttää animaatiota tehdessä Adobe Photoshopia, jossa piirrän kaikki kuvat puhtaaksi, ja siirrän valmiit kuvat Premiere Prohon, jossa on valmiiksi äänet aseteltuna. Lopullinen animaatio tulee esille YouTubeen (liite 2) ja linkki löytyy nettisivuiltani sekä Instagramista.

Toteutuksen aikana piirrän yli kaksisataaseitsemänkymmentä kuvaa, joista joudun poistamaan useamman, koska hahmon liike ei ole sujuva tai otos on tarpeeton tarinan kannalta. Muutamia poistettuja kohtauksia tapahtui esimerkiksi juoksu kohtauksessa, jossa kuningatar kulkee hallin käytävällä liian kauan. Hävitän otoksia, koska syy voi olla, että ne ei vie tarinaa eteenpäin tai aiheuttaa kyllästymisen katsojalle pituutensa vuoksi. Kun tarinasta poistuu tai tulee lisää kuvia vaikuttaa se äänisuunnitteluun, jossa jälkituotannossa täytyy lyhentää, pidentää, poistaa tai lisätä audiota.

3.2.1 Hahmon liike

Vaikka kuvakäsikirjoituksen miettii tarkkaan, huomaa tuotantovaiheessa erilaisia pulmia ja ratkaisuja. Kuviossa 11 sydän ottaa kruunun ja hyppää alas sängyltä. Teemana tässä kohtauksessa on ilo ja uteliaisuus. Uteliaisuuden tuon esiin tekemällä sydämen silmistä hiukan suuremmat ja suu pysyy pyöreänä. Sen sijaan ilo kääntää hahmon silmät ja suun, jossa pyöreys korvautuu kaarevilla viivoilla.

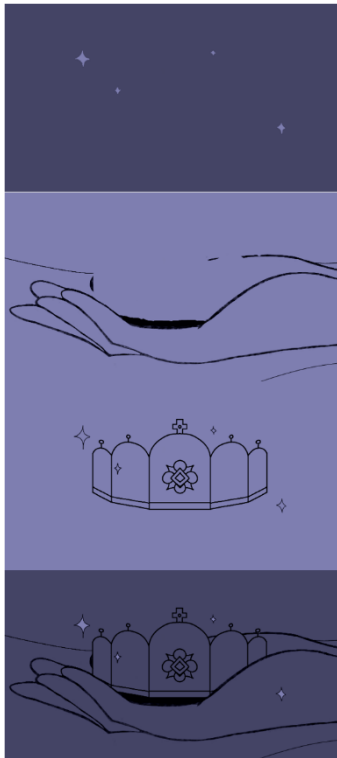


Kuvio 11. Liike asennoissa ja ilmeissä

Tässä kohtauksessa haasteena oli kuvan vääränlainen liike, jossa sydän näytti laskeutuvan pois sängyltä hidastetusti. Lopulta ratkaisuksi selvisi poistaa yksi kuva keskeltä, eli suurempi väli luo illuusion nopeammasta vauhdista. Myös asennot viestivät mitä kuvassa tapahtuu: hypätessä polvet koukistuvat hiukan ja menevät suoriksi voimasta, joka on seurausta ponnahduksesta. Maata kohti laskeutuessa jalat valmistautuvat menemään eteenpäin, jotta keho ei kaadu. Kädet tekisivät samaa liikettä, mutta sydämen pitäessä kruunusta kiinni, niiden liikerata on pienempi.

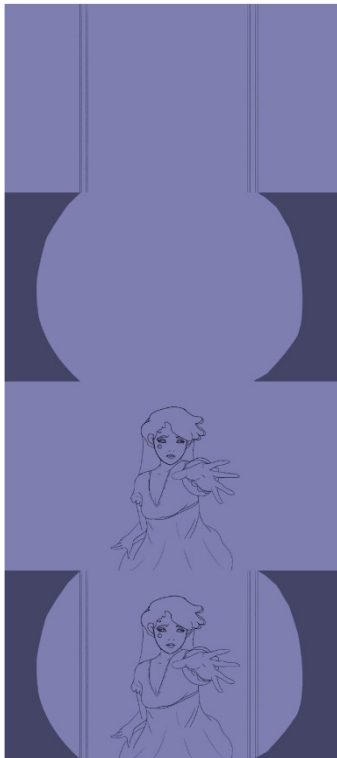
3.2.2 Asennot ja ilmeet

Toisaalta asennot ja ilmeet kertovat myös liikkeestä, vaikka kyseessä olisi vain yksi otos, kuten kuvioissa 12. Käsi on vaakasuuntaisesti ja kruunu sen keskellä. Sommitelma on lähikuva ja staattinen. Kuitenkin ilman kontekstia edeltävistä kuvista saattaa ajatella käden suuntaavan kohti vasenta reunaa kuin ojentaisi kruunua. Lisäksi liikettä on kimalluksissa, koska ihmisen mieli luo illuusion, että valo värisee tai tuikkii esineissä, joissa valo herkästi heijastuu.



Kuvio 12. Otoksen kerrokset ja sommittelu

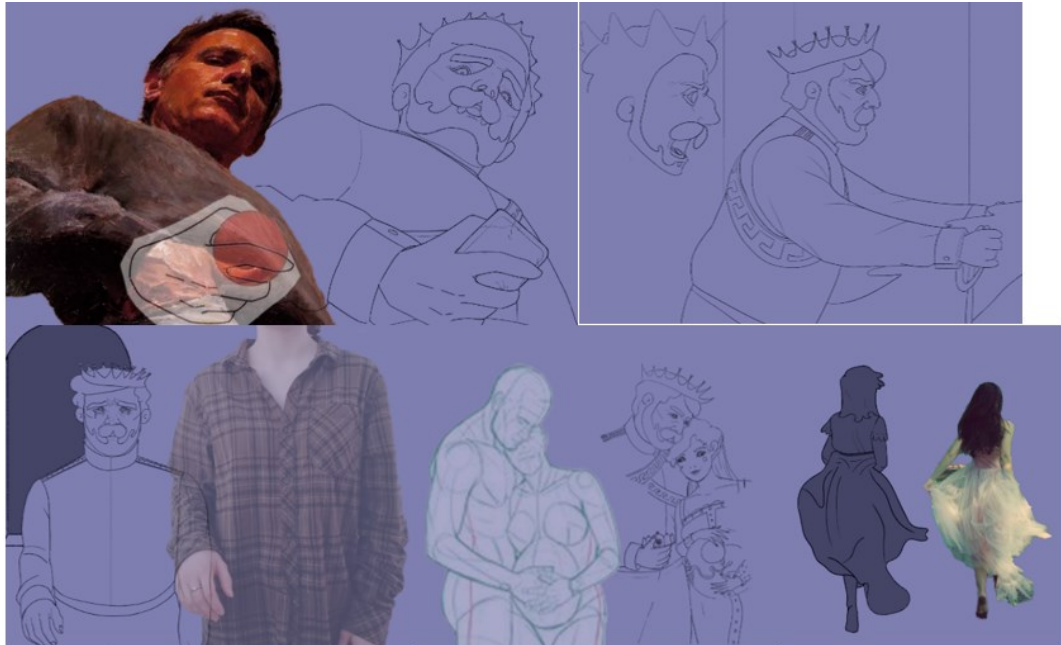
Myös tumma sävy vaikuttaa mielikuvaan, onko kuva pysähdyksissä vai liikkeessä. Vaaleasta kuvasta tulee mieleen, että käsi pyrkisi ylöspäin ottamaan vastaan jotakin. Viimeisessä kuvassa, jossa väri on tummempi ja mukana on kruunu, tuo ne kädelle raskautta, mikä tasapainottaa kuvaa pysähtymään. Tietynlainen asettelu ja tietynlaiset viivat tuovat erilaisia viestejä ja tulkintoja katsojalle. Toinen esimerkki on esitetty kuviossa 13, jossa kuningatar saapuu korttihuoneen ovelle ja kurottautuu kohti kameraa kuin osoittaakseen ”pysähdy” tai ”odota”. Tämän otoksen teemana on pelko ja huoli, sillä kuningatar juoksee sydämen perässä toivoen saavansa pikkuisen kiinni ennen kuin kruunu hukkaantuu. Kuningatar jahtaa tätä esinettä, koska se olisi tullut prinssille, jos keskenmeno ei olisi tapahtunut. Tunnearvo ohjaa ja motivoi kuningatarta toimimaan. Sen seurauksena kohtauksessa tapahtuu voimakas jännitteen purku, kun siirrytään juoksemisesta pysähtyvään hetkeen ennen korttihuoneeseen menoa.



Kuvio 13. Toisen otoksen kerrokset ja sommittelu

Kuten luvussa 2.2 todettiin, luminanssi vaikuttaa miten ihminen näkee värit ja tulkitsee tilavaikutelmaa. Tässä tapauksessa tummempi sävy värissä voimistaa

vaaleampaa sävyä, koska niiden kylläisyysasteet ja valoisuus tuovat miellelyhtymiä katsojalle (Livingstone 2002, 37–38.) Myös paksummat ja tiheämmät viivat kuningattaren kasvoilla kiinnittävät sommitelmaa kohti kuningatarta. Hyödynnän näitä myös muissa kohtauksissa, asennoissa ja ilmeissä (kuvio 14).



Kuvio 14. Asentoja sekä ilmeitä referenssikuvista

Kuvakulma vaikuttaa siihen mitä haluan kertoa. Hämmästynyt tai kauhistunut tuntuu luonnolliselta esitellä siitä suunnasta, minne silmät katsovat esimerkiksi, kun kuningas katsoo korttia, se alkaa sammua edustaen kuningattaren sielun vaarantumista. Kuningas katsoo sitä kauhuissaan. Kuvakulma alhaalta voimistaa ilmettä ja dramaattisuutta.

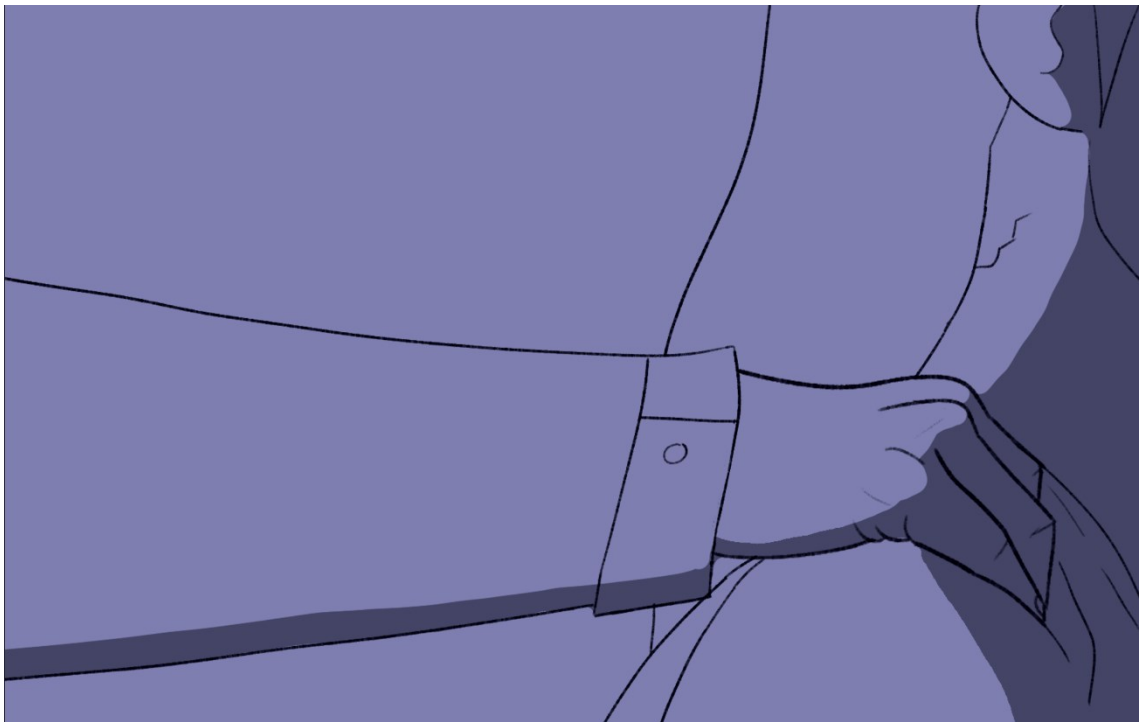
Koska haluan tunteikkaan animaation, korostan sitä erilaisilla tavoilla. Muun muassa harkitsin ensin, kun kuningas ratsastaa linnaan, että näyttäytyisi hänen kasvoillaan suurta hätää. Lopulta totesin ”mitä vähemmän sen enemmän”. Lopputulos on, että kuninkaan kasvot ovat huolestuneet ja kohtausten edetessä pelon kyöneleet vierivät hänen silmiinsä, kuten ihmisen tuntiessa suurta pelkoa, voi tämä jähmettyä sanomattomaksi.

Erilaisia asentoja ja ilmeitä saattoi olla vaikea hahmottaa omassa mielessä, joten käytin paljon referenssikuvia Pinterestistä sekä otin itsestäni kuvia, jos joitain

asentoja ei löytynyt internetistä, kuten kuvion 14 alavasemmalla olevassa kuvassa, en löytänyt referenssikuvaa ihmisestä, joka ojentaisi kättään hiukan ylöspäin.

3.3 Jälkituotanto

Tuotannossa toteutan kuvakäsikirjoituksen mukaisesti jokaisen kohtauksen tarkemmat ääriiviivat hahmojen suunnitelman mukaan sekä lisäksi taustat. Siirrän kohtaukset Adobe Premiere Prohon aina yhden otoksen tultua valmiiksi. Teen tämän, jotta näen jos jokin ei tunnu oikealta kohtausta katsoessa, jolloin voin muuttaa sulavuutta hahmon liikkumisessa ja siirtymisissä. Monessa kohtaa hahmo saattaa olla liian keskellä, jolloin siirtymä kuvakulmien välillä ei ole tasainen. Silloin muutan hahmon paikkaa lähemmäksi pistettä, jossa huomiopiste on. Kaikkien kuvien ollessa valmiita Adobe Photoshopissa ja liitettynä Premiere Prohon, tarkastelen videota ja editoin kuvien kestot sekä pituudet. Näytän muutamalle lähipiirissä olevalle ihmiselle animaatiotani, jotta saan palautetta mikä videossa häiritsee ja mikä ei. Lisäksi poistan otoksia, jotka eivät tuo lisätietoa tarinaan tai ovat tarpeettomia, kuten kuviossa 15.



Kuvio 15. Poistettu kohta animaatiosta

Jälkituotannossa päätän poistaa otoksia myös siksi, että jos ne jäisivät, olisi se vaatinut piirrettäväksi lisää kuvia. Esimerkiksi kuvio 15, jossa on siirtymä käden lähikuvasta laajempaan kuvakokoon, ei näyttänyt luonnolliselta ja rikkoi rytmiä sekä kohtauksen pituutta. Editoin jälkituotannossa äänet ja yksityiskohdat, kuten kuvien pituudet eli kestot, siirtymät, missä kohti näkyy mustaa, alku- ja lopputekstit sekä lopulliset hienosäädöt elokuvan osalta. Näytän videon muutamalle lähipiirissä olevalle ennen sen julkaisua. He auttavat esimerkiksi kertomalla, että kohtaan, jossa kuningatar repii korttia, voisi sopia rikkoutuvan lasin ääniä. Näin saan tehtyä loppuviillaukset ja julkaistua animaationi demon YouTubeen seuraajilleni.

Prosessin jälkeen huomaan, että koko aika animaatiota tehdessä on hyvin intensiivistä tekemistä, sillä tarinan kanssa on joka päivä tekemisissä ja herkästi saattaa "sokeutua" omalle työskentelylle, johon auttaa, kun kysyy muiden mielipiteitä. Tutkimani kirjallisuus ja tieto avarsi sekä tuotti tarinaan kaivattua otetta. Esimerkiksi ymmärsin, että päähenkilö tarvitsee jonkin syyn mennä korttihuoneeseen. Ilman kirjallisuuden tutkimista ei olisi välttämättä syntynyt sivuhahmoa, sydäntä, osaksi tarinaa.

4 ANIMAATIOKOHTAUSTEN TULKINTA

4.1 Analyysimenetelmät

Käytän opinnäytetyössäni kahta analyysimenetelmää: semioottinen analyysi ja formalistinen analyysi. Kuvien tutkiminen semiotiikan keinoin on aina representaatioiden tutkimista, joka kysyy mitä kuvat esittävät ja miten. Siinä tarkastellaan kuvien piilomerkityksiä eli sitä, millaisia ideoita ja arvoja kuvien symboliseen kieleen mahdollisesti kätkeytyy. Saman asian voisi ilmaista toteamalla, että semiotiikka tutkii kuvaa kielen kaltaisena merkkijärjestelmänä. Kaikki kuvia tutkivat semiootikot pohtivat tavalla tai toisella myös kysymyksiä, miten yksittäiset merkit suhteutuvat muihin merkkeihin nähden ja miten merkkien yhteistoiminta vaikuttaa kuvan kokonaismerkityksen muotoutumiseen. (Seppä 2012, 128, 141.)

Kaikki kauneus kuin rumuuskin on lähtöisin muodosta, mutta muodot saavat aikaan kauneutta ja sen eri variaatioita hyvinkin erilaisin tavoin. Teoksesta poistetaan kaikki suorat viittaussuhteet todellisuuteen, jolloin keskitytään tarkastelemaan maalausten muotoseikkoja, jossa sivuutetaan esittävyys sekä sisältö. Formalistinen analyysi on syntynyt monien taiteilijoiden tutkimuksista, jonka voisi tiivistää olevan kuvan rakenteen ja muodon tulkitsemista. Eli keskitytään kuvassa näkyviin tekijöihin kuten viivan, värin, massan tai volyymin ominaisuuksiin. Näin päästään kuvan perusolemukseen, jossa ei tutkita kuvan esittävää sisältöä. Formalistisessa tutkitaan sommittelua, johon sisältyy esimerkiksi piste, viiva ja väriteoria. (Seppä 2012, 74–100.)

4.2 Prinsessa Mononoken analysointi

Studio Ghiblin vuoden 1997 Haya Miyazakin ohjaamassa Prinsessa mononoke - elokuvassa on kohtaus, jossa nuori mies Ashitaka tulee nuoren neidon San ja Lady Eboshin väliin, jotta nämä eivät riistäisi toistensa henkeä. Elokuva on värillinen 2D-animaatio. Kohtauksen eli kuvion 16 tunne on viha, jonka vuoksi sommitelma on hyvin voimakas. Tarkastelen kuviota 16 sommittelun, kuten värien kautta sekä miten kuvan tunnetta on korostettu asettelulla ja muodoilla.



Kuvio 16. Taistelu kolmen hahmon välillä

Väreissä on miellelyhtymä kulttuurillisesti ja symbolisesti. Värikoodit ovat seuraavat: Päähenkilöllä päävärit ovat sininen ja punainen, jotka Goethen kolmiossa (liite 3) yhdistetään vakavuuteen. Lady Eboshilla on päävärit keltainen, punainen ja väliväri violetti, jotka kolmiossa kuvastavat mahtavuutta. San on poikkeava, sillä hänellä on murrettuja maanläheisiä värejä, kuten ruskea, beige ja violetti. Hänen värinsä ovat tertiääri. Huomio pysyy pää- ja sivuhenkilöissä värien ja suuremman muodon vuoksi. Tumman sininen taivas symboloi yötä ja maanläheiset värit tavallista kansaa ja työläisväkeä. Toisaalta Sanin vaatetus on myös maanläheinen, mutta maalatut kasvot ja asu kertovat villistä sekä paikkaan kuulumattomasta hahmosta. Vaatetus sopii ulkoilmassa elävälle, sillä turkki pitää lämpimänä ja mekko on kevyt liikkumiseen. Lady Eboshi on huoliteltu ja värikkäät vaatteet kuvastavat ylempää asemaa. Päähenkilön asu ei ole ylevä eikä villi, joka kertoo hänen tulevan jostain muualta. Päähenkilön päähine voi kuvastaa hänen matkaavan paljon, jossa se suojaa auringolta ja tuulelta päivän aikana.

Värit tukevat sommittelua, koska tämä asetelma voisi muuttua tai antaa erilaisia viestejä, jos esimerkiksi taustalla olevien työläisten vaatteet olisivat pitkiä ja värikkäitä. Tämä voisi vaikeuttaa hahmojen välistä toimintaa ja ihmiset eivät muistuttaisi enää tavallista tehdasväkeä vaan rikasta kylää. Tämä johtuisi siitä, että tehdastyöläisten vaatteet likaantuvat päivän aikana pölyyn ja työympäristö on karu, jossa jatkuva kuumuus vaikeuttaa pukeutumasta liian moneen vaatekerrokseen. Lisäksi tehdastyöläisten palkka ei ole suuri, joten uusia vaatteita ei voi ostaa usein, jolloin kaikki parsitaan kuntoon ja käytetään loppuun. Näin vaatteet, jotka ovat joskus voineet olla värikkäitä, haalistuvat. Myös riippuen ajanjaksosta vaatteiden värikkyyys on voinut olla vain niille, joilla on ollut siihen varaa, jolloin haaleimmat värit symboloivat tiettyä hierarkiaa.

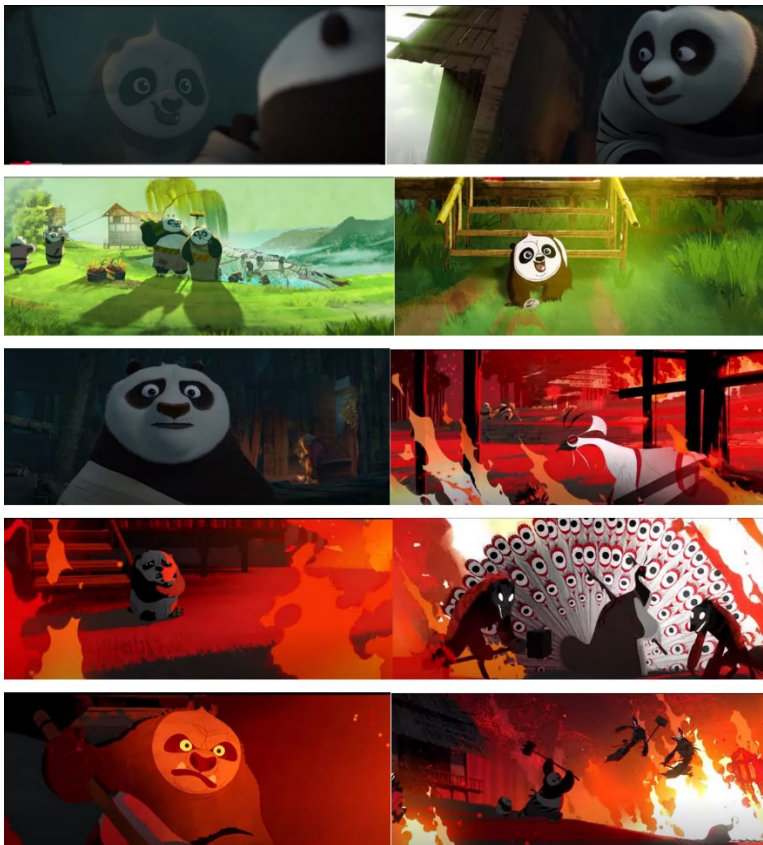
Ensimmäisessä kuvassa sommittelu pysyy puhtaana, vaikka ympärillä on kaoottista. Päähenkilö on vakaasti pystyviivainen, jolla on paljon tilaa muun liikkuvan ympärillä, jossa kaikki työntyvät pois päin. Hahmojen katseet ja miekkojen suunnat vievät kohti päähenkilöä. Taustalla haaleat maanläheiset sävyt ja hahmojen paikallaan pysyminen kiinnittää katsetta liikkuviin kohteisiin, joka toisaalta antaa kolmen hahmon välille tilaa tuoda toiminta esille. Myös kolmen hahmon suurempi koko ja värit ohjaavat sommittelua. San on kyyryssä ja hyökkää, jolloin Lady Eboshi hyökkää takaisin. Toisessa otoksessa siirtymä hyppää tyhjään kohtaan Lady Eboshin ja Sanin välillä, jossa Lady Eboshin katse katsoo vasemmalle suuntaan, josta päähenkilö tulee heitä kohti. Tässä tietyillä muodoilla, asennoilla, ilmeillä ja suunnalla tuodaan liikettä ja voimaa kohtaukseen tuoden esiin vihaa hahmojen välillä. Kolmiulotteisuus syntyy kerroksista, joissa on tausta taloista ja sivuhenkilöistä. Keskikerros koostuu Lady Eboshista ja Sanista, missä tapahtuu nopea liike. Päähenkilö on etukerros, jossa tapahtuu hidas liike, joka tuo vakautta ja tunteen päättäväisyydestä mennä kahden liikkuvan muodon väliin tuottaen katsojalle kysymyksiä ”aikooko päähenkilö taistella, pysäyttää vai mitä tapahtuu?”. Kun hahmot kohtaavat ja pysähtyvät siirrytään puolilähikuvaan, jotta katsoja pääsee lähemmäksi hahmoja kuin olisi yksi takakerroksen hahmoista seuraamassa tilannetta.

Viidennessä kuvassa sommittelun on tarkoitus tukea tarinaa kahden hahmon välillä, joka seuraa kuudenteen kuvaan Lady Eboshin ja päähenkilön välille. Näin

myös katsetta viedään päähenkilöön, joka pysyy edelleen vakaana kahden muun hahmon ilmehtiessä, liikkeessa ja toimiessa kohti päähenkilöä. Kaksi voimaa yrittävät pyristellä vastaan, mikä osoittaa päähenkilön mahtavuutta ja vahvuutta. Kuitenkin hänen kasvoillaan on haava, joka kertoo inhimillisyydestä ja siitä, että päähenkilö on valmis ottamaan haavoja. Paikan ja ajan voi päätellä saaneen inspiraatiota Japanin historiasta ennen 2000-lukua hahmojen vaatteiden ja taisteluvälineiden perusteella, joita ei esiinny länsimaalaisessa kulttuurissa.

4.3 Kung fu Panda 2:n analysointi

Dreamworksin vuoden 2011 Jennifer Yuh Nelsonin ohjaamassa Kung fu Panda 2 -elokuvassa on kohtaus (kuvio 17), jossa päähenkilö Po kokee takauman lapsuudestaan ja oppii ymmärtämään omaa menneisyyttään. Kohtauksessa Po muistaa, kun hän oli pieni panda ja eli vielä yhdessä vanhempiensä kanssa, kuitenkin kylään hyökätään riikinkukon toimesta. Riikinkukon mukana on susia, jotka polttavat kylän. Pon isä suojelee tätä susien hyökkäykseltä. Kohtauksen tunne on pelko.



Kuvio 17. Po kokee takauman

Johannes Ittenin 12-osaista väriympyrää katsoessa (liite 4) huomataan, että kohtauksessa on käytetty komplementaarisia värejä, kuten vihreä ja punainen, jotka ovat väriympyrässä vastakkain toisiaan. Voimakas kontrasti voimakkaalle kohtaukselle. Jos esimerkiksi tuli olisi oranssin sijaan pinkki ja ympäristö sininen, kuten Dreamworksin vuoden 2022 Saapasjalkakissa: Viimeinen toivomus elokuvassa, jossa Saapasjalka kissa kohtaa suden, toisi se eri tunnelman kohtaukseen. Pinkki symboloi vaaraa ja sininen kylmyyttä, millä voimistetaan Sudelle luotua symbolia ”kuolemaa”. Molemmissa elokuvissa käytetään kylmiä ja lämpimiä värejä tuomaan vastakohtaisuutta.

Kuviossa 17 muita vastakkainasetteluja on esimerkiksi lempeä auringon valo ja vaarallinen tuli. Hahmoissa ei ole räikeitä värejä vaan värit ovat luonnollisia, esimerkiksi Pon vanhemmilla on murretun sävyisiä asuja, jotka osoittavat heidän elävän maaseudulla. Hahmot ja taustat kertovat myös ajasta sekä paikasta, että kyseessä ei ole nykypäivä vaan muistuttaa Kiinan vanhaa keisariaikaa, jolloin on kuljettu kärryillä kylästä kylään. Kiinan kulttuuria tuodaan esiin myös hahmoissa, sillä panda, tiikeri, lohikäärme ja muut eläimet ovat osa kiinalaisten horoskooppeja, taistelutaitoja ja kansanperinteitä. Panda symboloi kiinassa rauhaa ja ystävällisyyttä, joka sopii hyvin teemaan sillä lohikäärmesoturi edustaa rauhaa ja turvaa kansalle. Värit musta ja valkoinen yhdistetään myös kiinan kirjoituksissa esiintyviin Yangiin ja Yiniin, jotka symboloivat valoa ja varjoa sekä ne ovat kaksi toisiaan täydentävää universumin voimaa (Wang 2013, 2–3).

Ensimmäinen kuva on 2D-kuva päähenkilöstä, jolla korostetaan tulevaa taikamaa. Tätä tukee myös hahmon kaukaisuuteen liikkuva katse, joka siirtyy kokonaan 2D-kuvaan. Muiston kaltaista sommitelmaa tukee värimaailma, jossa värit ovat kirkkaat, mutta mikään ei ole tarkkaa vaan hieman sameaa. Myös muodot ovat kaarevia ja kuvaa voimakkaasti leikkaavia elementtejä ei ole. Näin erotellaan nykyisyys ja menneisyys. Neljännessä kuvassa esitellään ilmeillä ja eleillä hahmojen välistä tuttavallisuutta, jossa vanhemmat heiluttavat kättään. Koska päähenkilö on pieni, horisontti linja on hiukan ylempänä tuoden maanrajaa enemmän esille. Kuva on vakaa ja seesteinen. Muodot vievät kohti päähenkilöä, jossa myös värit ja valoisuus tukevat tätä. Ympärillä värit ovat tummemmat ja päähenkilön

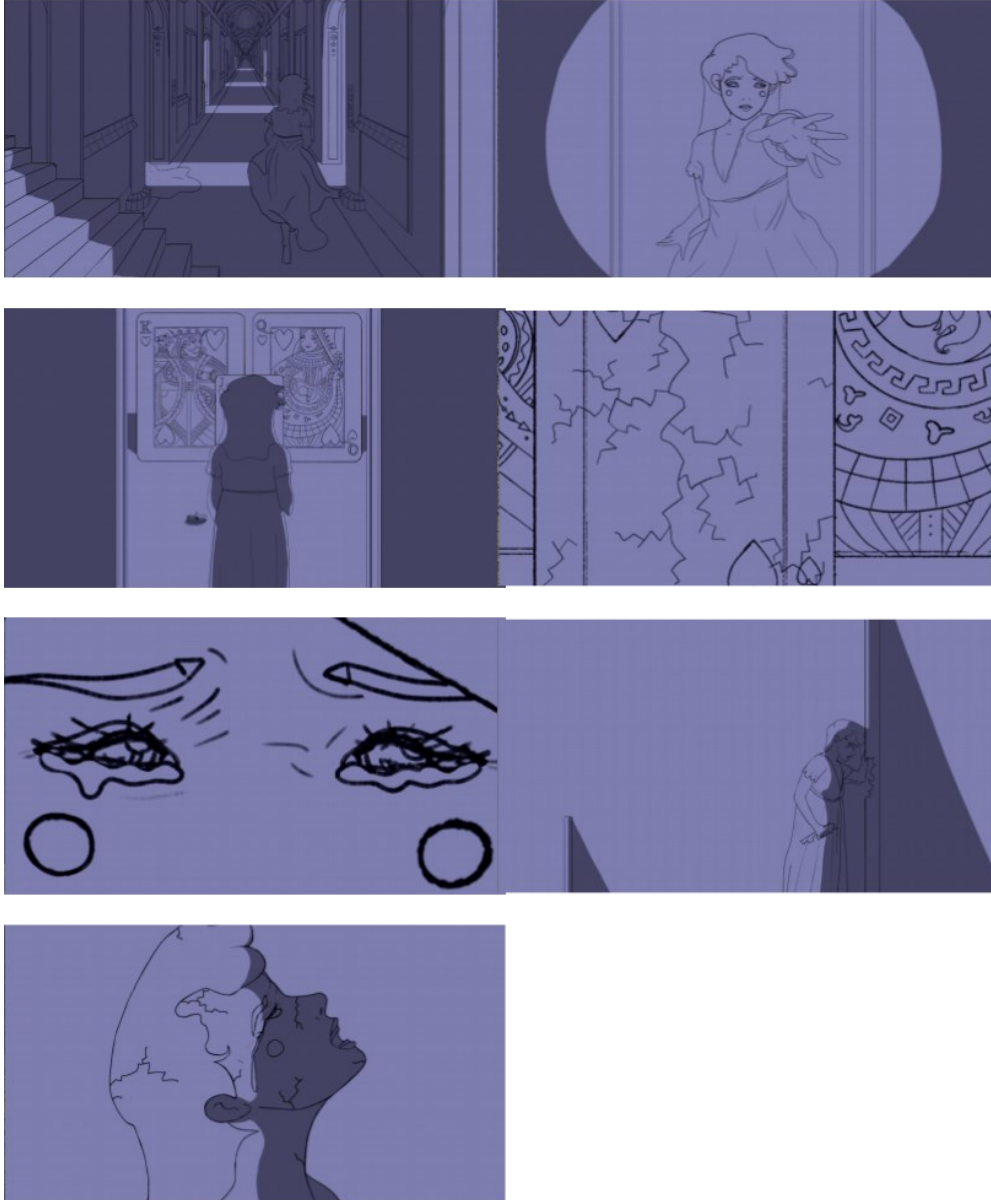
kohdalla vaaleammat ja kirkkaammat. Näin luodaan myös tilaa, jossa ympärillä on vähiten elementtejä ja hahmon lähellä on eniten viivoja sekä värejä, jotka tasapainottavat hahmoa.

Viidennessä kuvassa palataan nykyisyyteen, jonka värimaailma on tumma, jopa masentava ja vetinen. Päähenkilön ilme kertoo tämän muistavan jotakin järkyttävää ja seuraavaksi päädytäänkin voimakkaisiin kontrasteihin punaisen, oranssin, valkoisen, harmaan ja mustan eri sävyjen kirjoon. Sommittelussa on paljon kovia muotoja, kuten neliöitä, jotka menevät kuvan päästä päähän leikaten sitä. Edessä oleva hahmo on hiukan matalana uhkaava tuli ympärillä. Takataustassa näkyy kaksi pandaa ja siirtymässä katsojan silmä pysyy tässä kohdassa. Siirtymä vaihtuu lähikuvaan pelokkaasta ja yksinäisestä pandasta. Tämä symboloi hauraan ja pienen olennon haavoittuvaisuutta vaarallisessa ympäristössä. Kuvakulma ei ole enää kohtisuoraan vaan hiukan vinossa kuvastaen epävarmuutta. Seuraavaksi siirrytään suureen kolmeen hahmoon, jossa voimistetaan pienen ja suuren vastakkainasettelua sekä vaaraa pahojen silmien katsoessa kohti kameraa. Riikinkukon sulissa on mustavalkoisia kuvioita, jotka voisi tulkita silmiksi, mikä lisää uhkaavuutta. Vaarallisen tilalle tulee tasoittava voima, jossa isäpanda suojelee poikaansa. Asento ja ilme kertoo valmiudesta hyökätä ja puolustaa. Hahmon koko kertoo voimasta, mitä korostetaan kuvakulman vaihtuessa laajaan kokokuvaan. Voimakas tumma kontrasti pitää katseen isäpandassa, mutta lyönnin aiheuttama voima työntää kaksi hahmoa pois päin kuvasta. Sommittelu on draamaattinen. Liekkien valo ja toisen puolen varjo leikkaa kuvaa kahtia, jossa talo ja liekki tasapainottaa taustaa. Pieni panda ja riikinkukko jäävät hiukan etäälle, jolloin ei nähdä heidän ilmeitään tai liikkeitään.

4.4 Hearts-animaationi analysointi

Lisäksi analysoin tekemääni Hearts eli Hertta -animaatiota, joka syntyi opinnäytetyöni aikana vuonna 2025 keväällä. Analysoitavassa kohtauksessa kuningatar juoksee ovelle, joka johdattaa korttihuoneeseen (kuvio 18). Korttihuoneessa kuningatar näkee rikkinäisen kortin, joka tuo menetetyn surun kuningattaren mie-

leen. Hän päätyy repimään omaa sielunkorttiaan, joka syyttää itseään lapsen menettämisestä ja mahdollisuudesta saada jatkaja kuningaskunnalle. Tunne kohkauksessa on suru ja toteutin animaationi 2D-muotoon.



Kuvio 18. Kuningatar suree menetettyä lasta

Sommitellussa hyödynnetään muotojen kokoeroja, perspektiiviä, valojen ja varjojen kontrastia sekä mielleyhtymiä muodoissa. Myös tilavaikutelma antaa tilaa toiminnalle sekä tunteelle ja keskittää katsetta päähenkilöön. Ensimmäisessä kuvassa takataustan horisontti on keskellä ja hiukan ylhäällä tuoden esille käytävän

pituutta. Käytävällä toistuu samannäköiset oviaukot, jotka tuovat rytmiä. Päähenkilö juoksee poispäin katsojasta, minkä jälkeen siirtymässä kuvakulma muuttuu kohtisuoraan kuningattareen. Tumma sävy antaa tilaa keskikohdalle, jossa oviaukko leikkaa kuvaa tiiviimmäksi kuningattareen. Pään ja käden samakoko pitää katseen kiinni keskellä. Ilme on huolestunut, ja muodot tuovat esiin juoksemisesta johtuvaa liikettä joka seuraavassa kuvassa muuttuu, kun kaikki on pysähdyksissä, joka kertoo päähenkilön näkevän jotain mikä vaikuttaa häneen. Kolmannessa kuvassa on yhä kulmikkaita ja kuvaa leikkaavia suoria viivoja, jotka tuovat esiin pahaenteisyyttä.

Neljännessä kuvassa kuva viedään hyvin lähelle katsojaa käyttämällä erikoislähikuvaa kuningattaren kyynelehtivistä silmistä, jossa paksut viivat tuovat raskautta kuvaan. Tästä seuraa iso hyppy laajapuolikuvaan, jossa hahmo repii korttia. Vaikka vaaleaa väriä on paljon, se voimistaa katsetta kohti tummaa väriä, jossa hiukan eteenpäin kumartanut kuningatar kohdistuu kohti korttia. Lopulta päädytään lähikuvaan, jossa nähdään pehmeiden viivojen ja muotojen lisäksi tulleen kulmikkaita viivoja, jotka rikkovat seesteisyyden. Varjo ohjaa kuningattaren kasvojen ilmeeseen, missä hän huutaa kyyneleen vieressä valon ja varjon välissä. Kuningattaren kasvojen lähikuvassa voimakkaat kulmikkaat ”siksak” viivat tuovat miellelyhtymiä, kun siitä seuraava kuva on itkuiset silmät, joka viestii tuntearvosta ja kivusta, jota kuningatar tuntee.

Paikkaa ja aikaa tässä kohtauksessa on vaikea päätellä, mikä tuo mystisyyttä. Suuret kortit huoneessa lisäävät tätä tunnelmaa, mutta katsojan huomattessa korttien olevan pelikortit voi luoda miellelyhtymiä niiden ja hahmon välillä. Värien tummuus- ja vaaleusasteilla rytmitetään otoksia, jolloin ne tasapainottavat toisiinsa, jolloin kohtaukset eivät ole pelkästään tummia tai vaaleita jatkuvasti. Nämä ovat myös viestejä, että kuningatar tulee hämärästä huoneesta valoisaan tilaan, josta ei ole viitteitä, kuinka suuri huone on toisin kuin ensimmäisessä otoksessa, jossa huoneen tilaa on rajattu viivoilla, rytmillä ja perspektiivillä. Lisäksi ensimmäisen otoksen huone ei viittaa moderniin rakennukseen vaan muistuttaa 1800-luvun palatsin käytäviä.

Koska väri on murrettu liila, violetin sävy liitetään länsimaissa kuninkaallisuuteen, viisauteen, kunnioitukseen, luovuuteen, voimaan ja ylellisyyteen. Asteen viileämpi liila tuo mieleen enemmän yön entä kuin päivän valon. Demon jälkeen jatkokyöstössä animaatioon sopisi alkuun lämpimät sävyt ja väri maailma muuttuisi kylmemmäksi tragedian tapahduttua. Värit voivat olla rajattuja tai koko väriskaalaa käyttävä riippuen mitä toivoo viestivän väreillä.

4.5 Yhteenveto analyyseistä

Kaikkia näitä kolmea analyysiä yhdistää emotio, joka ohjaa niin katsojaa, tarinan hahmoja, värejä, musiikkia, sommittelua kuin kerronnan kulkua. Yhteistä löytyy myös kuvakulmista, joissa on paljon lähikuvaa ja välillä käydään laajakuvassa, jotta katsojan silmälle ei tule liian raskasta katsoa elokuvaa.

Eroja löytyy tavassa kertoa tarinan tunneviesti, jossa Prinsessa Mononoke -elokuvan kohtauksen tehosteet, asetelu ja tyyli on yksinkertaista, vähäeleistä ja selkeää. Tämä kertoo tarkasta mietinnästä mitä on oleellista ja mikä ei. Kung fu panda 2-elokuvassa taas on voimakkaita tehosteita ja kerroksia kuvassa on paljon, mutta elementit on tasapainotettu muotojen koolla, väreillä ja keskipisteellä. Hearts-lyhytanimaatio eroaa tyylin myötä, jossa yksinkertaista ja yksityiskohtaisuutta sekoitetaan keskenään eri otoksissa.

Kuitenkin yllättävää on huomata, että sommittelulla ja väreillä on isompi merkitys visuaalisesti ja siihen mitä viestiä katsojalle kerrotaan. Niihin vaikuttaa aika ja paikka, kuten missä maassa asuu tai missä kulttuurissa mikäkin symboloi mitään. Kuitenkin elokuvia voi katsoa eri ihmiset omista taustoistaan, elämästään tai iästään riippumatta, sillä jokainen tuntee vihaa, surua, pelkoa, iloa ja muita tunteita. Tämä näkyy, kun katsoja seuraa Pon matkaa etsiessään itseään, kun hän saa selville olevansa adoptoitu. Tarinan myötä katsoja kannustaa ja kokee riemua, kun Po viimein ymmärtää mikä on hänen polkunsä. Katsoja samaistuu hahmoon tunteiden kautta, jossa elokuvantekijöillä on suuri rooli tuottaa elokuva sellaiseen muotoon, jotta katsojat ymmärtävät tarinan ja sen merkityksen. Elokuvantekijät luovat lavasteet, kerronnan, hahmot ja maailman johon katsoja uskoo, koska he syventyvät näkemäänsä tunteiden kautta, jota voimistetaan väreillä ja sommittelulla.

5 POHDINTA

Punaisena lankana oli tutkia miten rakentaa sommittelun ja värien avulla tunne, johon opinnäytetyön aikana pääsin syventymään erilaisten lähteiden, kirjallisuuden, analyysien, tutkinnan ja tekemisen kautta. Prosessin aikana ymmärsin, että kulttuuri, biologia, väriharhat sekä moni muu tekijä vaikuttaa siihen, miten tulkitsemme otoksia ja kohtauksia elokuvan aikana. Formalistinen ja semioottinen analyysimenetelmä osoittautuivat erinomaiseksi valinnaksi, sillä niiden avulla löysin uusia kerroksia ja ymmärrystä otoksien tulkintaan. Myös opinnäytetyön alussa, kun tutkin erilaisia aineistoja, kirjallisuutta ja sommittelunkeinoja, antoivat ne tietoa ja uutta näkökulmaa mitkä vaikuttavat katsojan sekä elokuvan parissa työskentelevien välillä. Tunteen luominen on monikerroksinen prosessi, jossa suurin työ tapahtuu esituotannossa. Tuotanto vaihe oli työläs siinä mielessä, että piirrettävää oli paljon, kuitenkin oli hienoa huomata, että hyvin tehty kuvakäsikirjoitus auttoi nopeuttamaan prosessia. Vaikka jälkituotannossa täytyi poistaa ja lisätä otoksia, mielestäni äänisuunnittelu onnistui. Helpotti usein, kun välillä irrottautui animaation tekemisestä ja kyseli välillä muilta ihmisiltä, onko jotain mitä animaatiosta puuttuu tai häiritsee siirtymissä. Tästä oli hyötyä sen vuoksi, että helposti ”sokaistui” omalle työlleen intensiivisen joka päiväsen tuijottelun seurauksena.

Jatkotutkimuksia animaatioille tulee olemaan värien lisääminen omaan animaatioon ja tutkia miten ne vaikuttavat rakennettuun demoon. Lisätutkimuksia animaation osalta on myös kuinka eri värit vaikuttavat luminanssiin. Taiteen kentälle tutkimuksen aikana ei syntynyt mullistavaa uutta tietoa, mutta omaan työskenteilyyni löysin uutta ymmärrystä ja silmää sommittelun ja värien osalta. Olen aina ollut kiinnostunut väreistä, koska kaikki ihmiset näkevät ne eri tavoin ja monella on olemassa omat lempiväriinsä tai kulttuureissa väreillä voi olla jopa myyttejä tai varoituksia. Lisäksi minua kiinnosti tutkia värejä, koska vanhanajan elokuvat ovat olleet mustavalkoisia, mutta silti tunne ja tarina on osattu tuoda katsojalle. Lyhyesti jatkotutkimuksen mahdollisuuksia löytyy useita ja onnistuin mielestäni löytämään vastaukset kysymyksiini animaation, analyysien ja tutkimusten yhteistyöllä.

Animaation tekeminen oli haastavaa aikataulun lyhykäisyyden vuoksi, mutta oli mielenkiintoista syventyä animaation tekemiseen. Olen tyytyväinen tuotokseeni, vaikka jälkepäin huomaan monia virheitä animaatioissani. Esimerkiksi kohtauksia, joissa tasapainotetaan raskasta tunnetta, haluaisin jälkepäin pidentää, sillä näen, että animaatiota on työlästä katsoa. Tämä näkyy siinä, kun tunnelma ja tunne on neljä minuuttia painottunut surun tunteeseen. Koen olevani ylpeä itsestäni, että onnistuin tekemään kokonaisen animaation, johon lukeutuu suunnittelu hahmoista, taustoista, äänistä, tarinasta, käsikirjoitusta ja kuvakäsikirjoitusta lähtien. Piirsin yli kaksisataaseitsemänkymmentä piirrosta kahden kuukauden aikana eli lyhyesti toimin tuottajana, editoijana, animoijana, piirtäjänä,ideoijana, käsikirjoittajana sekä äänisuunnittelijana. Yllätyin, miten tärkeä esituotantovaihe animaation osalta oli. Se säästi paljon aikaa, kun kuvakäsikirjoitus oli tarkka, jossa äänet, hahmot ja muu oli myös mietittynä.

Tutkimukseni lopputulos on, että tunne syntyy, kun tiedetään, mikä on kohtauksen tunne eli mitä halutaan katsojalle kertoa tarinassa. Jos ei tiedetä mitä tunnetta halutaan korostaa, sommittelua on vaikea lähteä rakentamaan. Se vaikuttaa myös väri suunnitteluun, jossa täytyy miettiä taustojen värien lisäksi, miten korostetaan päähenkilöä ja sivuhahmoja sekä heidän välistään toimintaa. Tunteet syntyvät erilaisten muotojen, värikoodien, asentojen, ilmeiden, kuvakulmien sekä -kokojen myötä. Näihin ei vaikuta vain sommittelu vaan myös kulttuuri, psykologia, biologia ja symboliikka. Luminanssi, värin ominaisuudet ja synestesia sekä tilavaikutelma ovat huomioon otettavia ominaisuuksia, joilla on merkitystä kuvassa.

Toisena tavoitteenani oli ymmärtää, miten värejä lisäämällä sommitelma muuttuu ja miten näitä käytetään animaatioelokuvissa. Kuitenkaan en tutkimuksen aikana voinut tätä vertailla, sillä animaatiooni ei tullut vielä värejä, koska se on demo. Pohdin kuitenkin kysymystä tutkimuksissani esimerkiksi luvussa 2.2, jossa tutkin värien merkityksiä ja symboliikkaa. Lisäksi käsittelin kysymystä analyysissä esitellen miten erilainen väri voisi vaikuttaa viestiin katsojalle.

LÄHTEET

Albers, J. 1991. Värien vuorovaikutus. Helsinki: Vapaa taidekoulu.

Anttila, J., Hassinen, A. & Vainionpää, P. 1993. Elokuvakerronnan alkeet. Helsinki: Opetushallitus.

Arnkil, H. 2008. Värit havaintojen maailmassa. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.

Connolly, M. 2025. The Science of Storytelling: Enhancing Animation for Maximum Emotional Impact. Educational Voice 29.1.2025. Viitattu 28.2.2025 <https://educationalvoice.co.uk/the-science-of-storytelling-optimizing-your-animation-for-emotional-impact/>.

Cowgill, J. L. 1997. Writing short films: Structure and content for screenwriters. Hollywood: Lone Eagle.

Edwards, B. 2004. Värit: Luovan maalaamisen opas. Helsinki: Opus.

Laitinen, K., Raike, A. & Viikari, T. 2016. Oppimateriaali: Elokuvakulttuuri. Aalto-Yliopisto: Elokuvantaju. Viitattu 26.4.2025 <https://elokuvantaju.aalto.fi/oppimateriaali/oppimateriaali.jsp>.

Graafinen 2015. Sommittelu. 17.1.2015. Viitattu 8.2.2025 https://www.graafinen.com/suunnittelu/yleista/sommittelu/#google_vignette.

Kleemola, A. & Vanhala, L. 1984. Värioppi ja sommittelu. Helsinki: Kansalais- ja työväenopistojen liitto.

Livingstone, M. 2002. Vision and art the biology of seeing. New York: Harry N. Abrams Inc.

Payne, E. 2019. Composition of outdoor painting: Uusintapainos nmr. 7. Deru's Fine Arts. Viitattu 22.2.2025 <https://anyflip.com/obhuv/etuq/>.

Santos, D. D. 2021. 15 Types of Composition. Muddy Colors 15.4.2021. Viitattu 22.2.2025 <https://www.muddycolors.com/2021/04/15-types-of-composition/>.

Scott, D. 2017. A Comprehensive Guide to Color Theory for Artists. Draw Paint Academy 2.1.2017. Viitattu 26.4.2025 <https://drawpaintacademy.com/a-comprehensive-guide-to-color-theory-for-artists/>.

Seppä, A. 2012. Kuvien tulkinta. Helsinki: Gaudeamus.

Sullivan, K., Schumer, G. & Alexander, K. 2008. Ideas for the Animated Short: Finding and building stories. Burlington: Focal Press.

Tuimala, T. 2023. Sommittelun tärkeimpiä perusperiaatteita. Okulaarinen tieteilijä 12.4.2023. Viitattu 22.2.2025 <https://www.youtube.com/watch?v=Xz25O-Wa9K8>.

Vacklin, A., Rosenvall, J. & Nikkinen, A. 2007. Elokuvan runousoppia: käsikirjoittamisen syventävät tiedot. Helsinki: Like.

Wang, R. 2013. Understanding of Yin Yang. Academia 26.3.2013. Viitattu 9.6.2025
https://www.academia.edu/35778954/Understanding_of_Yin_Yang#loswp-work-container.

Wetzer, H. 2000. Värivaaka. Helsinki: Kirjayhtymä.

White, T. 1986. The animator's workbook. Oxford: Phaidon Press.

LIITTEET

- Liite 1. Animaationi kuvakäsikirjoitus
- Liite 2. Linkki animaatiooni
- Liite 3. Goethen värikolmio
- Liite 4. Johannes Ittenin 12-osainen väriympyrä

Liite 2. Linkki animaatiooni

<https://youtu.be/a2vV3dLMDZM?si=RFWWgFxjyzD5y243>

Liite 3. Goethen värikolmio (Albers 1963, 67)



Albers, J. 1963. Interaction of color. New Haven: Yale University. Viitattu 17.6.2025 <https://archive.org/details/interaction-of-color-50th-anniversary-edition/mode/2up>.

Liite 4. Johannes Ittenin 12-osainen väriympyrä (Itten 1961, 32)



Itten, J. 1961. The elements of color. New York: Van Nostrand Reinhold Company. Viitattu 10.6.2025 <https://archive.org/details/johannes-itten-the-elements-of-color/page/1/mode/2up>.