



Animaattorin ja ohjaajan välinen vuorovaikutus

Viestinnän Koulutusohjelma
3D-animaatio ja -visualisointi
Opinnäytetyö
24.5.2010

Jere Virta

TIIVISTELMÄSIVU

Koulutusohjelma Viestinnän koulutusohjelma		Suuntautumisvaihtoehto 3D-animaatio ja -visualisointi	
Tekijä Jere Virta			
Työn nimi Animaattorin ja ohjaajan välinen vuorovaikutus			
Työn ohjaaja/ohjaajat Kristian Simolin			
Työn laji Opinnäytetyö	Aika 24.5.2010	Numeroidut sivut + liitteiden sivut 25 + CD	
<p>TIIVISTELMÄ</p> <p>Opinnäytetyö perustuu kahteen laajaan animaatioprojektiin vuosina 2007-2010. Työn tekijä on ollut osana kumpaakin projektia animaattorina. Näiden aikana heräsi lukuisia kysymyksiä työtavoista sekä ohjaajan ja animaattorin tehokkaasta kanssakäymisestä. Tekijä on pyrkinyt molempien projektien aikana jalostamaan työtapaansa. Ensimmäinen projekti oli oppilaslähtöinen, mutta ammattimaisen ohjaajan alaisuudessa. Toinen projekti oli monikansallinen tuotanto.</p> <p>Animaatio on vaikeaa, ja siihen kuuluvat väistämättä lukuisat virheet. Tämän hyväksyminen ja toisaalta virheiden vaikutusten minimoiminen paitsi tehostavat työtä, myös pitävät työmotivaatiota yllä. Tuntemalla kohtauksen tuottamisen prosessia animaattori voi varautua kunkin työvaiheen mukanaan tuomiin korjauksiin.</p> <p>Opinnäytetyö kuvaa tekijän mielestä järkevän tavan varautua korjauksiin kussakin työvaiheessa. Kyseinen tapa on ennen kaikkea tekijän omiin virheisiin pohjautuva näkemys aiheesta. Vaikka esitetty työjärjestys on tekijän näkemyksen mukaan yleinen, on se kuitenkin vain yksi tapa muiden joukossa, mikä kannattaa lukijan huomioida.</p> <p>Koska kokemus on halvinta käytettynä, uskoo tekijä omien virheidensä auttavan toisia muovaamaan työtapaansa järkevämpään suuntaan.</p>			
Teos/Esitys/Produktio Maaginen Kristalli / The Happy Duckling			
Säilytyspaikka Metropolia ammattikorkeakoulu kirjasto, Tikkurila			
Avainsanat Animaatio, Animaattori, työelämä, workflow, työtapa			

Degree Programme in Media		Specialisation 3D animation and visualisation
Author Jere Virta		
Title The interaction between animator and director		
Tutor(s) Kristian Simolin		
Type of Work Bachelor's Thesis	Date 24.5.2010	Number of pages + appendices 25 + CD
<p>This thesis is based on two large animation projects during 2007-2010. The author worked in both projects as an animator. During these projects, many questions about workflow and effective interaction between animator and director arose, leading the author to constantly try to improve his working methods. The first project was student-based, but lead by a professional director. The second project was a multinational feature film.</p> <p>Animation is hard, and mistakes are a unavoidable part of the process. The author thinks that accepting mistakes and trying to minimize their negative effects not only improves ones work, but also ones working motivation. When an animator knows the basics of the scene producing process, he/she can prepare for the unavoidable fixes and tweaks ahead.</p> <p>The author thinks that the presented method of working is reasonable. It is based mostly on the mistakes made by the author himself. Although the presented working order is quite common, it is however just one method among many. The reader should keep this in mind.</p> <p>As experience is cheapest when it comes used, the author hopes that this thesis might help other aspiring animators find their own method of working.</p>		
Work / Performance / Project The Happy Duckling / The Magic Crystal		
Place of Storage Metropolia University of Applied Sciences library, Tikkurila		
Keywords Animation, Animator, working life, workflow		

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	2
2 KESKEISIÄ KÄSITTEITÄ	3
3 NÄYTTÉLIJÄN JA ANIMAATTORIN ERO.....	4
4 TAUSTATIE TOA ANIMAATIOKOKEMUKSESTANI	4
4.1 The Happy Duckling	5
4.2 Maaginen Kristalli	6
5 KOHTAUKSEN TYÖVAIHEET	7
5.1 Hahmoihin ja käsikirjoitukseen tutustuminen.....	8
5.2 Kohtauksen pohjustus	8
5.3 Kohtauksen työtiedoston luonti	10
5.4 Kamerat ja kompositio	11
5.5 Blokkaukset	12
5.6 Rytmitys ja väliasennot	14
5.7 Liikkeiden limitystä ja kaaria	15
5.8 Litistykset, venytykset, aksentit	16
5.9 Silmät ja toissijainen animaatio	17
5.10 Käyrien siivoaminen, avaimien poistoa, kuoleman välttelyä	18
5.11 Kohtauksen jättäminen	18
5.12 Huulisynkronista	19
6 VUOROVAIKUTUKSESTA JA KRITIIKISTÄ.....	19
6.1 Compliment Sandwich	20
6.2 Virheiden tärkeys	21
6.3 Ohjaajan animaatiotausta	21
7 POHDINTAA LOPUKSI	22
LÄHTEET	24
LIITTEET	25

1 JOHDANTO

Käsittelen tässä opinnäytetyössä animaattorin ja ohjaajan välistä vuorovaikutusta. Aihe on vaivannut itseäni niiden muutaman vuoden ajan joiden aikana olen ollut ohjaajan kanssa tekemisissä. Kun animaatiota tekee itselleen tai ystäväporukassa, on ongelmallisia kohtia helppo kiertää tai muuntaa sekä erimielisyydet selvittää ääritilanteessa vaikkapa riitelemällä ja käymällä tämän jälkeen oluella. Ammattimainen ympäristö pakottaa hyväksymään omia virheitä sekä epätäydellisyyttä. Kuitenkaan suhtautuminen loputtomiin korjauksiin ei välttämättä ole helppoa.

Animaatio on erittäin vaikeaa. Huomioitavia asioita on loputtomasti, tekniikka asettaa etenkin 3d-puolella omat vaatimuksensa ja rajoituksensa, ja ammattimaisessa ympäristössä mukana ovat myös tietyt laatu-, sekä usein tiukat aikatauluvaatimukset. Tämän takia omat työskentelytavat nousevat tärkeään asemaan sekä työn helpottamisessa että sen mielekkyyden säilyttämisessä.

Olen itse taistellut työtapojeni kanssa nyt useamman vuoden, yrittäen saada kaaokseen järjestyä. Vaikka tämä opinnäytetyö sisältää sinällään melko itsestään selviäkin asioita, ovat ne kaikki silti sellaisia tiedonpalasia joita olisin itse toivonut voivani jostakin lukea keskellä pahinta kiirastulta. Kuvattu prosessi on kuvitteellinen ja pohjautuu enimmäkseen vuosien varrella tekemiini virheisiin.

Kokemukseni ohjaajan kanssa työskentelystä keskittyy erityisesti kahteen laajaan projektiin, jotka esittelen työn alkupuolella. Itse kohtauksen tuottamisen prosessi on kuvattu kronologisessa järjestyksessä, kuvaillen huomionarvoisia asioita kussakin työvaiheessa. Lopuksi esitän vielä muutamia ajatuksia virheistä ja kritiikistä.

On huomioitava, että tämä opinnäytetyö keskittyy vain yhteen – joskin melko yleiseen – tapaan tehdä animaatiota. Olen eri projekteissa törmännyt monenlaisiin työtapoihin, joista jokaisella olisi varmasti annettavaa, mikäli vain löytäisin aikaa kunkin perusteelliseen kokeilemiseen. Kuvattu tapa on mielestäni kuitenkin yleisin.

2 KESKEISIÄ KÄSITTEITÄ

Avainasento - Animaatiohahmon asento, tyypillisesti nimenomaan tarinankerronnallisesti tärkeä sellainen, eng. "keypose".

Avain - Jonkin hahmon kontrollin tiettyyn kuvaan määritelty paikka 3d-avaruudessa. Animaatio syntyy kun avainkuvasta siirrytään välikuvien kautta toiseen, eng. "key".

Parent-rajoitin - Animoitava rajoitin, jolla hahmon jonkin ruumiinosan saa kiinnitettyä johonkin esineeseen, tai päinvastoin, eng. "parent-constraint".

Väliasento - Kahden avainasennon välinen tärkeä asento, joka esimerkiksi tekee päänkäännöstä kaarimaisemman ja siten luonnollisemman, eng. "breakdown".

Freimi - yksi kuva videoraidalta, PAL-järjestelmässä yhdessä sekunnissa on 25 kuvaa. Käytän "kuvan" sijaan tökeröä käänössanaa "freimi" erottamaan käsitteen kuva-sanan muista aiheeseen liittyvistä tulkinnoista.

Limittyvä liike – Esimerkiksi animaatiohahmon siirtyessä asennosta toiseen liikutetaan käsiä tyypillisesti hieman eriaikaisesti, toista tai molempia esimerkiksi hieman jätättäen. Tämä muodostaa limittyvää, eloisaa liikettä konemaisen täydellisyuden sijaan. Englanniksi "overlapping action".

Liikkuva paikallaanolo - koska tietokone on täydellinen, kuolevat 3d-hahmot oitis mikäli jäävät aivan paikoilleen. Tämän takia liikkumattomiinkin hahmoihin täytyy luoda jonkinlaista tyhjäkäyntiliikettä, eng. "moving holds".

3 NÄYTTÉLIJÄN JA ANIMAATTORIN ERO

Ed Hooks puhuu kirjassaan *Acting for Animators* näyttelijän ja animaattorin eroista. Nykyiset näyttelyn metodit perustuvat hänen mukaansa pitkälti Konstantin Stanislavskin 1900-luvun taitteen oppeihin. Stanislavski loi pohjan näyttelijälle joka aidosti tuntee jotakin, josta seuraa ulkoinen reaktio. Nykynäyttelijälle ajatus kulmakarvojen liikkeestä tai silmien nykimisestä on tyystin turha, sillä näiden asioiden on tapahduttava luonnostaan sisäisten tuntemusten ajamina. Animaattori taas joutuu päinvastoin viettämään pitkiä aikoja yhden reaktion tai liikkeen parissa, kokeillen erilaisia kulmakarvojen liikkeitä tai silmien nykimisiä. Animaattori siis lähestyy näyttelyä täysin päinvastaisesta suunnasta kuin teatterin tai television näyttelijä. (Hooks 2003).

Tämä luonnollisesti asettaa myös ohjaajan eriskummalliseen asemaan. Hänen täytyy ohjata animaattoria kuin tämä olisi jonkinlainen näyttelijä, jonka jälkeen animaattorin on esitettävä näyttelyllinen näkemyksensä yksittäisten kuvien sarjalla. Lienee turha korostaa animaattorin havainnointikyvyn tärkeyttä. Koko ympäröivä todellisuus lukemattomine ihmiskontakteineen on animaattorin työkalupakkia. Elokuvia kelaillaan freimi freimiltä jotta nähtäisiin kuinka näyttelijä siirtyy epäluulosta ymmärrykseen, eläimiä ja ihmisiä tarkkaillaan jotta ymmärrettäisiin paremmin liikettä, ja muistanpa joskus tarkkailleen myrskyisän parisuhderiidan aikana kuinka viha muuntuu suruksi.

Asetelmasta voisi varmasti kirjoittaa kattavan tutkielman, mutta tässä on syvenny aiheeseen tämän enempää.

4 TAUSTATIETOA ANIMAATIOKOKEMUKSESTANI

Puhuessani tässä opinnäytetyössä ohjaajasta perustan näkemykseni pääasiallisesti kahteen laajaan projektiin, joissa olen työskennellyt. Toimin kummassakin projektissa opiskelijana, joka luonnollisesti hieman pehmentää vaatimustasoa. Kuitenkin koen saaneeni tarpeeksi tietoa siitä mitä ohjaajalle tai pääanimaattorille kannattaisi näiden kokemusten perusteella esittää kussakin vaiheessa. Mainittakoon vielä että kokemukseni perustuvat myös kahteen muuhun ohjaajaan, mutta koska kaksi seuraavaksi esiteltävää projektia olivat laajimmat, keskityn lähinnä niiden mukanaan tuomiin ajatuksiin

4.1 The Happy Duckling

"The Happy Duckling" oli näistä kahdesta projektista pienimuotoisempi ja tiiviimpi. Se toteutettiin yhdeksän kuukauden aikana noin kymmenen hengen ryhmässä. Ink.Digital-studion toinen perustajajäsen Gili Dolev oli joukon ainoa ammattilainen, muut olivat opiskelijoita Skotlannin Dundeen kahdesta yliopistosta (University of Abertay Dundee sekä Duncan of Jordanstone College of Art). Tämän projektin suurin etu oli ydinryhmän tiiviyys ja vähälukuisuus. Aluksi työskentelimme erillämme tavaten kuitenkin vähintään kerran viikossa. Siirryttyämme intensiivisimpään animaatiovaiheeseen työskentelimme kaikki samassa huoneessa. Näin ohjaaja oli aina saatavilla, ja kykeni kommentoimaan animaation etenemistä useita kertoja päivässä. Gilillä itsellään on myös animaatiotausta, joten paitsi hahmojen näyttelyä sinänsä kommentoi hän myös hyvin yksityiskohtaisia animaatiollisia asioita, limittyvistä liikkeistä freimintarkkoihin ajoituksiin.



Kuva 1: The Happy Duckling, valmista materiaalia.

Tiivis ryhmä toi mukanaan myös erittäin tiiviin ryhmähengen. Ihmiset kyselivät toisiltaan kommentteja, ja kaikki raatoivat koska muutkin raatoivat. Projektin pienimuotoisuus johtui myös siitä, että Gili oli paitsi ohjaaja ja pääanimaattori, myös käsikirjoittaja. Tämä mahdollisti tapaamiset, joissa koko ryhmä keskusteli animaatioon, mallinnukseen, valoihin ynnä muuhun liittyen myös käsikirjoituksellisista asioista.

Tunne oman mielipiteen merkityksestä muunsi projektin hyvin henkilökohtaiseksi, mikä entisestään paransi yhteishenkeä. Kaikkiaan projekti oli hyvin antoisa, ja tiivis kommunikaatio suoraan ohjaajan itsensä kanssa toimi erinomaisesti.

4.2 Maaginen Kristalli

Ollessani työharjoittelussa Anima Vitaella osallistuin toiseen - huomattavasti massiivisempaan - projektiin, kokoillan elokuvaan nimeltä "Maaginen Kristalli". Tämä projekti oli työnjaoltaan perinteisempi, ohjaajan alla toimi pääanimaattori, joka johti animaattoreita. Jossain muualla olivat käsikirjoittajat, mallintajat, valaisijat ynnä muut. Tässä ohjaaja Antti Haikala yleensä antoi pohjustuksen kohtaukselle ja kommentoi myöhemmin valmista kohtausta muiden töidensä lomassa. Kohtauksen eri työversioita kommentoi pääanimaattori Luca Bruno. Yleensä näytin Lucalle kohtauksen ensimmäisen kerran kameroiden asettelun sekä hahmojen alkuposejen ollessa valmiita. Tässä vaiheessa myös ohjaaja saattoi vilkaista että kamerat sekä kompositio toimivat. Tämän jälkeen tehtiin blokkaukset, näytettiin jälleen, kenties keskusteltiin hieman lisää kohtauksesta. Sitten käytiin läpi tarpeellinen määrä korjauskierroksia kunnes pääanimaattori oli jokseenkin tyytyväinen lopputulokseen. Kun kohtaukset oli luovutettu pääanimaattorille, kävi hän vielä ne läpi tehden mahdollisia pieniä viilauksia siellä täällä.



Kuva 2: Maaginen Kristalli, tuotanto kesken, kuva teaserista.

Maaginen Kristalli oli projektina laajuutensa vuoksi huomattavasti irrallisemman oloinen. Kun animaatiotyöryhmäkin on suurempi ja hajaantuneena kahteen kerrokseen, ei samanlaista intensiivistä ilmapiiriä synny. Toki harjoittelijat kyselivät mielipiteitä ja keskustelivat sekä keskenään että vakituisten animaattorien kanssa. Koska pääanimaattorillakin työmäärä oli melkoinen, ei jokaisen pienen asian takia kuitenkaan viitsinyt vaivata. Tämä oli toisaalta hyvä asia, koska näin oppi myös sivuuttamaan vähemmän tärkeitä asioita ennen loppuviilailua, sekä tekemään korjauksia suuremman määrän yhdellä kierroksella. Näin ajankäyttö tehostuu kun ei voi jäädä loputtomasti viilailemaan yhtä sinänsä melko merkityksetöntä yksityiskohtaa.

Tämäkin projekti opetti valtavasti, joskaan itse animaation perusasioihin ei keskitytty yhtä paljon kuin Happy Ducklingissa. Osittain tämä johtui kenties siitä että tulijoiden oletettiin jo osaavan perusasiat. Kuitenkin itse pidin enemmän pienen projektin intiimistä tunnelmasta sekä jatkuvasta henkilökohtaisesta opastuksesta. Animaatio, kuten lähes mikä tahansa luova työ, on kuitenkin jatkuvaa oppimista, jolloin tiivis kommunikaatio osaavamman henkilön kanssa on korvaamaton apu, ja nopeuttaa varmasti paitsi oppimista, myös työntekoa.

5 KOHTAUKSEN TYÖVAIHEET

Käyn seuraavassa läpi kohtauksen työvaiheita selostaen samalla minkälaisiin asioihin kannattaa missäkin vaiheessa mielestäni kiinnittää huomiota. Kirjoitan tätä luonnollisesti pääasiassa animaattorin näkökulmasta, mutta otan samalla myös kantaa siihen, mitä ohjaaja tai pääanimaattori haluaa kussakin vaiheessa todennäköisesti nähdä, ja mitä heille kannattanee siis tarjota. Pääpaino on eri työvaiheiden jouhevassa jatkumossa, pyrkien minimoimaan animaattorin taaksepäin ottamat askeleet kunkin kritiikkierroksen jälkeen.

Animaattorin työ on tyypillisesti melko itsenäistä. Kohtauksen ja hahmojen raamien sisällä voi animaattori ilmaista itseään hyvinkin vapaasti. Ohjaajan vastuulla on muun muassa animaatiotyöylin yhtenäisyys, kohtausten sisällön toimivuus ympäröivien kohtausten kanssa sekä hahmojen näyttelyllinen toimivuus sekä yhtenäisyys. Ohjaajan on otettava huomioon myös aikataululliset asiat sekä pidettävä yllä tasaisen hyvää animaatiotasoa määräämällä sopivat animaattorit sopiviin kohtauksiin (Skillset.org).

5.1 Hahmoin ja käsikirjoitukseen tutustuminen

Projektin alussa animaattorille yleensä annetaan käsikirjoitus läpiluettavaksi. Tyypillisesti ohjaaja tai pääanimaattori myös esittelee hahmoja ja niiden persoonallisuuksia. Maagisessa Kristallissa animaattoreille jaettiin kustakin hahmosta eräänlainen kuvaus, jossa kuvailtiin liikekieltä, maneeereita, elokuvallisia esikuvia sekä hahmon motiiveja ja persoonaa muutenkin. Happy Ducklingissa taas ohjaaja keskusteli pitkään ryhmän kanssa etenkin päähahmon luonteesta ja motiiveista, sekä antoi esimerkkejä kannattavasta referenssimateriaalista, tässä tapauksessa nuorista koiranpennuista ja niiden liikehdinnästä toisessa pääosassa olevaa ankkaa varten, ja noin 10-vuotiaista pikkupojista päähahmoa varten. Näitä tuli tarkkailla kaduilla, jotta animaatiota aloittaessa mielessä olisi valmiina mahdollisesti käyttökelpoisia maneeereja ynnä muuta liikekieltä. On koko työryhmän etu sekä vastuu, että kaikki tuntevat käsikirjoituksen, hahmot, niiden motiivit, liikekielen ynnä muut merkittävät asiat.



Kuva 3: Maagisen Kristallin yhdestä hahmosta etukäteen tehtyjä, luonnetta ja liiketyyliä havainnollistavia asentoja.

5.2 Kohtauksen pohjustus

Animaattori saa ohjaajalta uuden kohtauksen yhteydessä siihen pohjustuksen. Pohjustuksessa katsotaan yleensä läpi videokäsikirjoitusta, joka voi olla rakennettu

esimerkiksi kuvakäsikirjoituksen kuvista tai animoitu hyvin karkeasti konetehon kannalta kevyillä hahmoilla. Animaattorin vastuulla on olla tietoinen kohtauksen käsikirjoituksellisesta sisällöstä sekä tapahtumista ennen ja jälkeen oman kohtauksen. Ohjaaja käy läpi kohtauksen tärkeimmät tapahtumat ja hahmojen tunnetilat, sekä esittää näkemyksiä, toiveita ja/tai vaatimuksia kohtauksen eri elementeistä. Yleensä käydään läpi myös kohtauksen tarkka kesto sekä tärkeimmät rytmityskohdat. Mikäli animaattori siirtelee kameraa, keskustellaan myös kuvakulmista. Samoin mikäli kohtauksessa on leikkauksia, käydään niitäkin läpi.

Pohjustuksen aikana ohjaajalla on näkemys kohtauksen tärkeimmästä sisällöstä, mutta usein animaattorin omia ideoita kuunnellaan ja myös arvostetaan. Mielestäni parhaimmillaan pohjustus muistuttaa kaskynannon sijasta enemmänkin molemminpuolista keskustelua kohtauksesta ja hahmoista, ideoiden ilmaan heittäilyä unohtamatta. On ensiarvoisen tärkeää että animaattori saa mahdollisimman selkeän kuvan kohtauksesta ennen itse animoinnin alkamista, sillä näin näyttelyllisten valintojen tekeminen helpottuu huomattavasti. Omien ideoiden mahdollinen mukaansaanti jo alkuvaiheessa on myös positiivinen asia, sillä se tuo kohtauksen heti lähemmäksi itseä, ja omalta tuntuva kohtausta on helpompi lähestyä.



Kuva 4: Maagisen Kristallin raakaa layout-materiaalia, jonka avulla pohjustettiin kohtauksia.

Tässä vaiheessa ohjaajalle lienee tärkeintä tunne siitä, että animaattori ymmärtää mitä ohjaaja haluaa. Lisäksi on ohjaajan tai pääanimaattorin vastuulla kertoa selkeästi mitä

lokaatiota ja hahmoja käytetään, etenkin kun työskennellään suurissa projekteissa joissa lokaatiosta ja hahmoista voi olla useita eri versioita. Luonnollisesti animaattorin vastuulla on toisaalta pitää huoli siitä että hän saa kaiken tässä vaiheessa tarvitsemansa informaation.

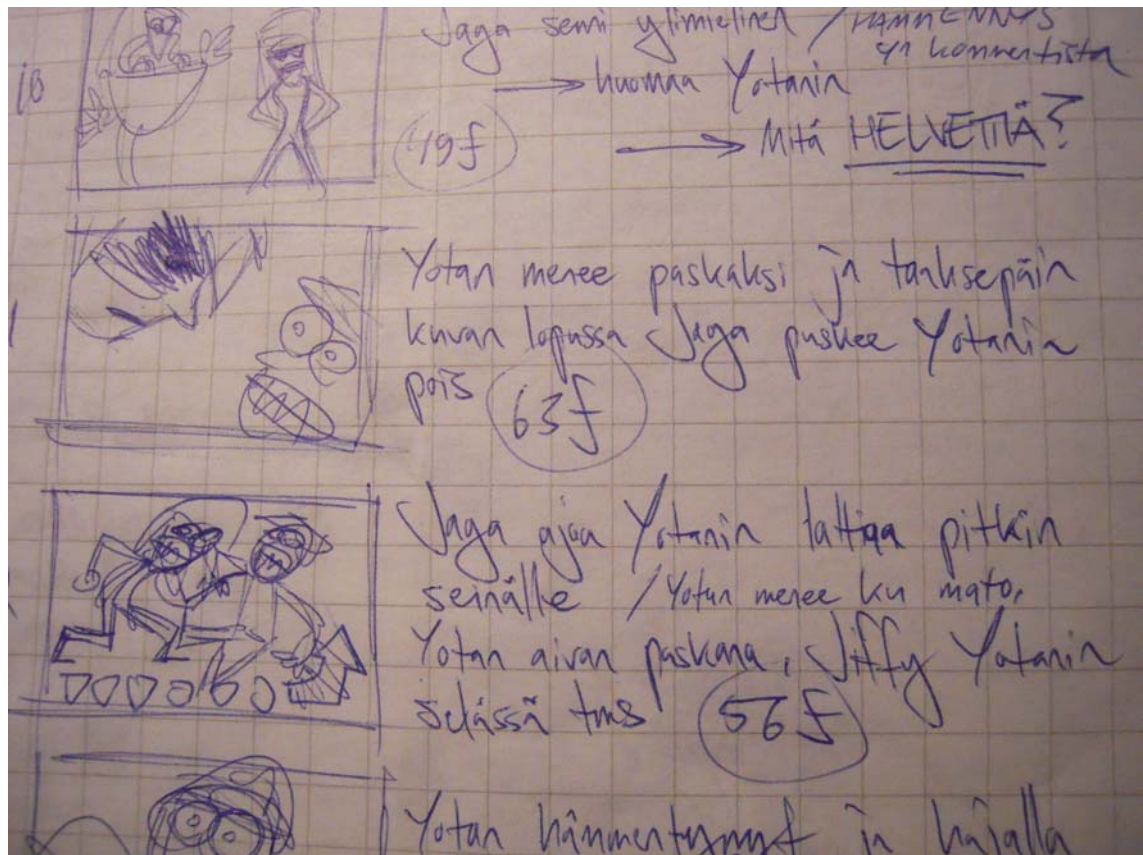
5.3 Kohtauksen työtiedoston luonti

Vaikkei työtiedoston luontia yleensä luetella animaation työvaiheena, ansaitsee se kuitenkin mielestäni oman osionsa, sillä paitsi että sen merkitys itse työskentelyssä voi olla suurikin, vie työtiedoston luonti myös arvokasta työaika. Kuitenkin järkevä tiedostonluonti voi myöhemmin säästää huomattavasti aikaa, etenkin kun työskennellään raskaiden kohtausten parissa.

Joskus animaattori saattaa saada jo valmiin kohtaustiedoston, jossa kamerat ovat paikallaan ja hahmot tuotu sisään oikein. Yhtä hyvin saatu tiedosto voi olla esimerkiksi videokäsikirjoitusta varten tehty pohja karkealla animaatiolla ja väärillä hahmoilla. Henkilökohtaisesti tapanani on joka tapauksessa luoda työtiedostot puhtaasta tiedostosta, sillä näin minimoidaan mahdollisen roskan määrää. Tiedostoa luodessa on hyvä myös tutkia, kannattaako kohtaus mahdollisesti jakaa useampaan työtiedostoon. Itse käyttämäni tapa on jakaa kaikki kohtaukset leikkausten kohdalta erillisiksi tiedostoiksi. Tämä ei välttämättä ole kuitenkaan järkevin tapa, sillä näin koko kohtausta koskevat mahdolliset muutokset täytyy tehdä erikseen jokaiseen tiedostoon. Toisaalta selkeä jako pitää tiedostot yleensä maltillisen kokoisina ja mielestäni helpommin hallittavina. Lisäksi, mikäli hahmo esimerkiksi pitää jostain kiinni ja vaihtelee otettaan esineiden välillä, on helpompaa kiinnittää hahmon raaja eri kohtauksissa eri esineeseen, jolloin välttyy turhalta parent-rajoittimen animoinnilta.

Työtiedostoa luotaessa luonnollisesti myös varmistetaan että hahmot, lokaatiot sekä mahdolliset esineet tulevat oikeiden polkujen kautta, jottei kenenkään tarvitse myöhemmin huolehtia asiasta. Samaten projektissa kuin projektissa on hyvä pitää tiedostojen nimeäminen yhtenäisenä. Isommissa projekteissa on yleensä valmiit selkeät ohjeet aiheesta, ja näitä kannattaa tietenkin noudattaa orjallisesti, jottei löydä itseään tilanteesta, jossa täytyisi kaivaa kahden viikon takaisista väärin nimetyistä tiedostoista juuri se oikea. Kokemus on näyttänyt, että vaikka luontihetkellä kuinka

uskoi muistavansa nimeämislögiikan vielä myöhemminkin, unohtuu se viikossa kuitenkin. Kannattaa siis olla tarkkana.



Kuva 5: Kohtauksen jakoa kuviin pohjatuksen jälkeen, layout-materiaalin perusteella.

5.4 Kameran ja kompositio

Kun työtiedosto on luotu, voi ensi töikseen asetella kamerat, tai mikäli on saanut puolivalmiin työtiedoston, voi kameroiden tarkat koordinaatit, polttovälin ynnä muut ominaisuudet kopioida käsin niistä. Mikäli työtiedosto taas on valmis, voi siirtyä suoraan luomaan hahmojen aloitusasentoja.

Aloitusasennot kannattaa tehdä kunnolla, sillä näin niitä voi suoraan hyödyntää animaatiossaan. Periaatteessa kannattaa tähdätä siihen että aloitusasento kertoisi jo kaiken oleellisen kohtauksesta, mikäli se on mahdollista. Vähänkään staattisemmissa kuvissa tämä paitsi antaa ohjaajalle selkeän kuvan animaattorin näkemyksestä, myös helpottaa itse animointia huomattavasti. Esimerkkinä esitän aloituskuvan eräästä Maagisen Kristallin kohtauksesta. Ohjaajan tehtävänanto oli "mahdollisimman hauska

kompositio" kohtaukseen, jossa hahmot ovat juuri kieppuneet lentävässä reessä ympäriinsä. Luonnollisesti jo yhden kuvan pitäisi kertoa että äskettäin on kieputtu.



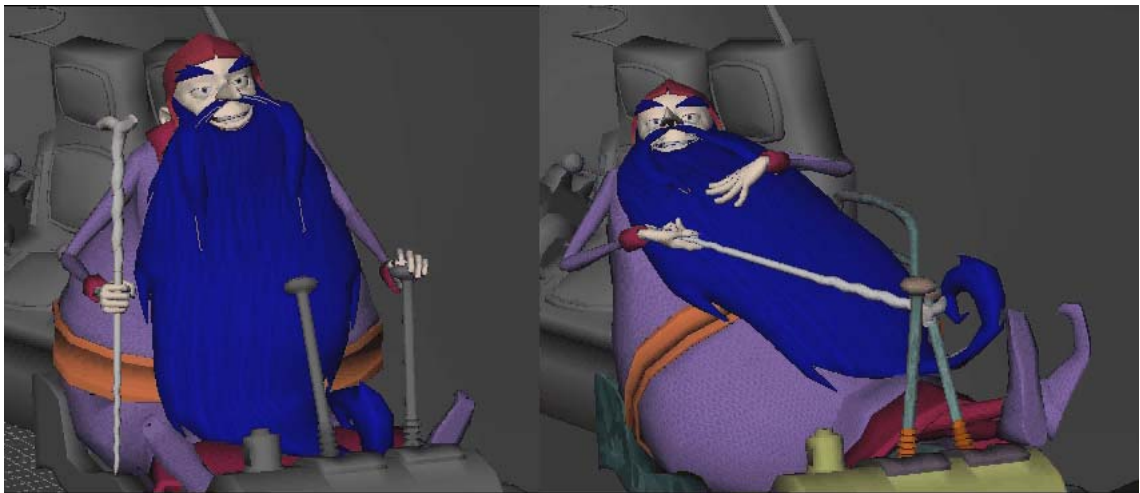
Kuva 6: Toimiva alkuasetelma kertoo kohtauksesta paljon, ja helpottaa myös animointia.

Tästä kuvasta ohjaaja tai pääanimaattori näkee tarvitsemansa, eli kuvan komposition sekä hahmojen tunnetilat kohtauksen alussa. Kun alkukuva toimii, on animaattorin helppo lähteä animoimaan, kun ensimmäinen asento on jo valmis. Mikäli kyseessä on esimerkin tavoin melko staattinen kuva, on animoinnin aloittaminen entistä helpompaa, kun sama raaka-asento pysyy lähes koko kohtauksen ajan samana. Liitteistä löytyy videopätkä valmiista kohtauksesta.

5.5 Blokkaukset

Animaation työtapoja on useita, ja eri metodeissa blokkausvaihetta käsitellään hieman eri tavoin. Tässä yhteydessä käsittelemme kuitenkin blokkaukset - sekä muitakin työvaiheita - oman työtapani pohjalta.

Blokkausvaiheessa animaattori luo yleensä hahmojen tärkeimpiä asentoja valmiiksi, sekä yleensä myös ajoittaa animaation hyvin karkeasti. Jos kohtauksessa on paljon toimintaa, saattaa blokkusvaihe kestää hyvinkin kauan. Yksinkertaisemmissa kohtauksissa saattaa riittää muutaman avainasennon tekeminen, tosin muutamaankin asentoon saa uppoamaan aikaa mikäli ne tekee huolella. Mitä valmiimpia asennot ovat blokkauksen jälkeen, sitä helpompaa niiden päälle on seuraavissa vaiheissa rakentaa. Animaattorin on myös hyvä tässä vaiheessa määrittää avaimia hahmojen jokaiselle kontrollille jokaiseen avainasentoon. Näin vältetään turhilta yllätyksiltä siirryttäessä eteenpäin. Asentoja rakennettaessa täytyisi pyrkiä mahdollisimman ilmaisuvoimaisiin ratkaisuihin, parhaassa tapauksessa avainasunnoista voisi lukea kohtauksen sisällön ilman liikettäkin.



Kuva 7: Vasemmanpuoleinen asento todettiin liian tylsäksi, ja muutettiin ilmaisevammaksi oikean puolen versioksi. Tämänkaltainen korjaus on blokkusvaiheessa helppoa, myöhemmin käytännössä mahdotonta.

Ohjaajalle tai pääanimaattorille blokkusvaihe antaa karkeahkon kuvan animaattorin näkemyksestä kohtauksen sisällöstä. Tässä vaiheessa yksittäisiä asentoja on vielä erittäin helppo muuttaa, koska kaikki avaimet ovat samalla linjalla. Hyvistä avainasunnoista on helpompi nähdä tulevan kohtauksen tunnelmaa sekä itse asentojen välistä kontrastia

Tyypillisesti mahdolliset korjaukset tehdään samanaikaisesti seuraavan vaiheen kanssa. Koska avaimet pysyvät vielä seuraavan vaiheenkin ajan samoilla pystylinjoilla, on asentojen helppo korjaus mahdollista vielä tämän vaiheen ajan.

Silmien suunnat kannattaa mielestäni blokata mukaan aikaisessa vaiheessa, sillä karkeatkin katseensuuntaukset tuovat hahmoihin oitis eloa. Lisäksi asentoja on helpompi lukea kun hahmot eivät tuijota tyhjin silmin kaukaisuuteen.

5.6 Rytmitys ja väliasennot

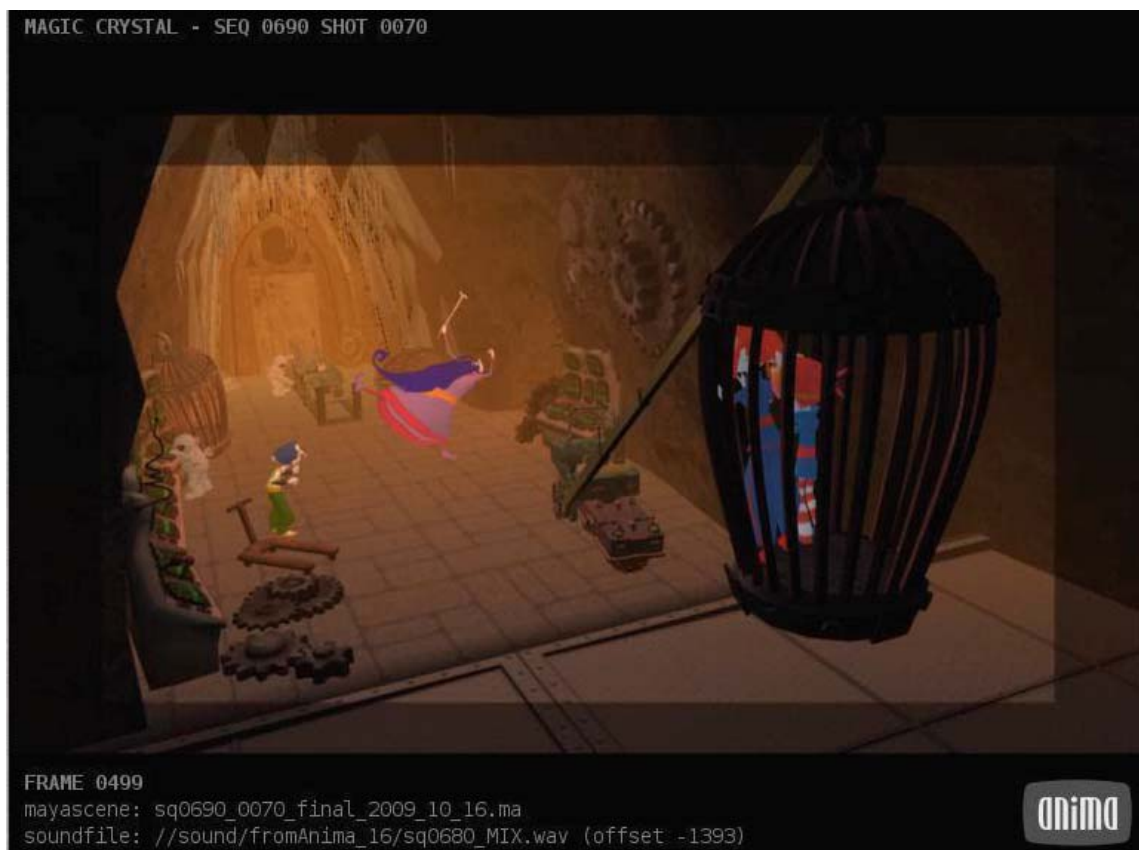
Kun avainasennot ovat kunnossa, on aika lähteä tekemään niille väliasentoja, jotka pehmentävät ja elävöittävät siirtymiä asennosta toiseen. Samalla on helppo aloittaa ajoituksen hahmottelu, ja tätä kautta koko kohtauksen rytmittäminen. Tässä vaiheessa tulee muistaa pohjustuksessa läpikäytyt tärkeimmät kerronnalliset iskut, ja painottaa niitä tarpeeksi. Väliasentoja ja ajoitusta rakennettaessa hahmojen liikkumistavat sekä niihin suoraan kytkeytyvät tunnetilat ja persoonallisuus alkavat muovautua esiin. Shawn Kelly (2008) kehottaa kiinnittämään huomiota ajoituksen kontrastiin, verraten aihetta filmimusiikkiin, joka vakuuttaa kuuntelijansa nimenomaan vaihtelevuudellaan. Vinkki on hyvä, ja tässä työvaiheessa ajoituksen kanssa on helppo leikkiä. Erilaisia typeränkin oloisia kokeiluja kannattaa siis luonnollisesti tehdä, sillä niiden kautta voi löytää yllättävän toimivia ratkaisuja. Myös väliasentojen kanssa kannattaa olla huolellinen ja kokeileva, sillä niiden kautta voi lisätä hahmoihin huomattavasti eloa ja persoonallisuutta.

Kun kohtausta on rytmitetty ja väliasennot tehty, kuunnellaan ohjaajan tai pääanimaattorin mielipide. Tässä vaiheessa ohjaaja/pääanimaattori olettaa jo näkevänsä kohtauksen toimivan selkärangan, alkaahan työversio näyttää vähitellen animaatiolta. Perusrytmitystä kannattaa mielestäni viilaila kunnes kohtausta tuntuu rytmiltään toimivalta, myös ohjaajan/pääanimaattorin mielestä. Periaatteessa tästä työvaiheesta irtaannuttaessa käsissä pitäisi olla jo melko toimiva kohtauksen ranka, sillä kun yksittäisten kontrollien avaimia aletaan siirtelemään koko asennon avaimien sijasta, hankaloituu etenkin perusrytmityksen muuttaminen jatkuvasti.

Ajoituksesta on mainittava vielä Anima Vitaen pääanimaattorin Luca Brunon kertoma kahden freimin sääntö. Kyseinen sääntö pätee sekä huulisynkroniin että kerronnallisiin iskuihin; mikäli isku tapahtuu ääniraidalla vaikkapa freimissä 15, täytyy saman iskun tapahtua animaatiossa kuvassa 13, siis aina kaksi freimiä ennen ääniraitaa. Näin iskun voima korostuu lopullisessa animaatiossa, ja se tuntuu osuvan paremmin kohdilleen.

5.7 Liikkeiden limitystä ja kaaria

Kun kohtauksen rytmitys, avainasennot sekä väliasennot näyttävät hyväksyttäviltä, on aika siirtyä ensimmäiseen viilailuvaiheeseen. Tässä vaiheessa aletaan yksittäisten kontrollien avaimia siirtelemään jotta hahmojen liikkeitä saadaan limitettyä keskenään. Samalla voidaan tutkia tarkemmin liikkeiden muodostamia kaaria, ja muokata väliasentoja parempien kaarien aikaansaamiseksi. Kyle Balda (2009) painottaa videotutoriaalissaan että vaikka kaariin ja limityksiin palataan vielä, täytyisi liikkeen (ja tätä kautta myös kohtauksen) alkaa tässä vaiheessa muodostumaan sulavammaksi ja yhtenäisemmäksi. Todennäköisesti ajoituksia joka tapauksessa viilaillaan edelleen, mutta kun kohtauksen perusrhythmi on kunnossa, on sen päälle helpompaa rytmittää limitettyjen liikkeiden erilaisia ajoituksia. Voi olla, että itse avainasentojakin joutuu hieman vielä korjailemaan, mikäli kohtauksen koko ajan jalostuva liikekieli sitä vaatii, mutta tässäkin hyvän pohjan päälle on helpompaa rakentaa.



Kuva 8: Kohtaus, jossa Basil pyörii ympäri kammiota oli haastava kaarien ja rytmityksen kannalta. Kunnan suunnittelulla olisi voinut välttää monta ongelmaa.

Ohjaaja/pääanimaattori olettaa todennäköisesti näkevänsä tässä vaiheessa melko pitkälle vietyä animaatiota, josta koko kohtauksen tunnelman ja tärkeimmät iskut - ja

ehkä jo pienempiäkin nyansseja - voi lukea helposti. Tässä työvaiheessa kannattaa mielestäni viipyä kunnes ohjaaja/pääanimaattori on tulokseen tyytyväinen ja näyttää vihreää valoa jatkoiviilailulle. Mikäli kohtauksen viilaa nyt rytmiltään, liikekieleltään sekä tunnelmaltaan pitkälti toimivaksi, on seuraavien työvaiheiden parissa mukavaa. Mikäli taas asioita jättää hieman puolitiehen suunnitellen korjaavansa niitä myöhemmin, on tiedossa hyvin suurella todennäköisyydellä runsaasti harmaita hiuksia. Voisi sanoa että tässä vaiheessa siirrytään suurista kohtauksen elementeistä pienempiin nyansseihin, jotka täydentävät jo toimivaa kohtausta.

5.8 Litistykset, venytykset, aksentit

Litistysä ja venytyksiä on helpompi tehdä kun liikkeet ovat valmiiksi toimivia. Tällöin oikein tehdyt litistykset ja venytykset parantavat animaatiota entisestään tuoden hahmoja elävämmiksi. Kuten kaikessa, tässäkin voi toki ampua yli, mikä taas saattaa häiritä kohtausta. Kannattaa myös harkita miten kukin hahmo liikkuu ja kuinka joustavia heidän tulisi olla.

Työtavasta riippuen aksentit voi tehdä joko ennen huulisynkronia tai sen jälkeen. Vaikka henkilökohtaisesti käytinkin molempia tapoja, on mielestäni hyödyllisempää tehdä aksentit ennen synkronia. Mikäli hahmo tuntuu puhuvan ääniraitaa jo pelkkien pään ja kehon aksenttien avulla, ovat ne varmasti toimivia. Tällöin huulisynkroni vain täydentää paketin. Kuten Kyle Balda (2009) huomauttaa videotutoriaalissaan, on huulisynkronin tarkoitus näyttää vain sen verran hyvältä, ettei kukaan kiinnitä siihen huomiota.

Tätä vaihetta kommentoinee vain pääanimaattori (elleivät ohjaaja ja pääanimaattori ole sama henkilö). Vaikka aksentit ovat tärkeitä ja litistykset ja venytykset voivat sopia tai olla sopimatta hahmon liikekieleen, ei näillä enää juurikaan muokata kohtauksen varsinaista sisältöä. Pääanimaattori haluaa ennen kaikkea nähdä lisää liikkeen sulavuutta ja hahmojen eloa. Myöhemmin käsiteltävä kuoleman välttely voidaan aloittaa vallan mainiosti jo tässä vaiheessa.

5.9 Silmät ja toissijainen animaatio

Ihminen kommunikoi valtavasti silmillään. Kyle Balda antaa videotutoriaalissaan aiheesta loistavan esimerkin kehottamalla muistelemaan uutisissa silloin tällöin nähtäviä henkilöllisyyden peittäviä mustia palkkeja silmien edessä (Balda). Kun silmiä ei näy, henkilöllisyys ja persoona peittyvät, ja kommunikaatio tuntuu kasvottomalta. Puhuessamme toiselle ihmiselle käytämme valtavasti katsekontaktia, ja viestimme samalla silmillämme. Tämän tajutakseen tarvitsee vain olla ihminen, tieteelliset artikkelit jääkööt.

Silmiin kannattaa panostaa. Silmistä puhuessani tarkoitan luonnollisesti myös silmien välittömässä läheisyydessä olevia lihaksia sekä kulmakarvoja. Näillä viilataan tunnetilat kohdilleen sekä pidetään hahmoa elossa. Pienet silmänliikkeet ovat oivia elontuojia, ja kannattaakin tarkkailla näyttelijöiden silmiä löytääkseen mahdollisesti käyttökelpoisia eleitä. Itse muistan kuinka Hitchcockin Takaikkunaa katsoessani huomioni kiinnittyi Grace Kellyn silmiin hänen esittäessään kiihtynyttä. Silmät säksätelivät vasemmalta oikealle nopealla tahdilla kuin jonkinlaista varmuutta hakien. Kohtaus teki vaikutuksen, ja olen muutamaan otteeseen päässyt käyttämään tätä hyväksi animaatiota tehdessäni.

Silmien liikkeitä hiottiin molemmissa tuotannoissa melko tarkkaan. Yleiset säännöt olivat liikkeen johtaminen silmillä sekä silmäniskujen pääasiallinen sijoittelu joko suurten liikkeiden, tunnetilan vaihdosten tai muuten draamallisesti sopivien iskujen yhteyteen.

Ohjaaja/päanimaattori haluaa varmasti tässä vaiheessa nähdä nimenomaan eloisuutta. Silmien liikkeiden tulee korostaa jo olemassaolevaa näyttelyllistä pohjaa, ja toimiessaan silmät herättävät hahmot eloon. Tyypillisesti silmien pariin saatetaan palata vielä kun kaikki muu on jo valmista, lisäten pieni aksentti sinne, silmänräpäys tuonne.

Myös toissijaisen animaation tehtävä on lisätä eloisuutta, joskaan sillä ei ole samankaltaista draamallista voimaa kuin silmien liikkeillä. Toissijaiseen animaatioon pätee mielestäni melko pitkälti sama sääntö kuin huulisynkroniin; sen on oltava tarpeeksi sulavaa jottei kukaan huomaisi sitä. Maagisessa Kristallissa suuri osa

toissijaisesta animaatiosta tehtiin automaatiolla, Happy Ducklingissa taas käsin. Henkilökohtaisesti pidän enemmän käsin tehdystä, mutta aikaa kyseinen lähestymistapa vie herkästi paljonkin. Ohjaajan/pääanimaattorin mielessä lienee ensisijaisesti toissijaisen animaation huomaamaton sulavuus, ellei kyseessä sitten ole hahmon leimaava toissijaisen animaation osa, kuten esimerkiksi suuri kaulahuivi. Tällöin asiasta saatetaan olla tarkempia, sillä tuo kaulaliina voi olla tärkeä osa hahmon persoonallisuutta.

5.10 Käyrien siivoaminen, avaimien poistoa, kuoleman välttelyä

Tämä työvaihe elää tavallisesti jollain asteella läpi koko prosessin. Turhia avaimia ei kannata jättää lojumaan ympäriinsä, sillä ne herkästi nakertavat animaation sulavuutta. Kun kohtauksen suuret linjat toimivat, ja pienemmätkin nyanssit alkavat vähitellen valmistua, voidaan siirtyä myös siivoamaan dataa. Turhat avaimet kannattaa tylästi poistaa, luonnollisesti kuitenkin koko ajan tarkkaillen mitä animaatiolle tällöin tapahtuu.

Koska tietokone on täydellinen, joudutaan kiinnittämään huomiota myös hahmojen "kuolemaan". Piirrosanimaation hahmot pysyvät helposti hengissä vaikka muutaman sekunninkin samassa asennossa, sillä piirrostyön orgaanisuus tuo tietynlaista eloa kuvaan. Tietokone taas pysäyttää hahmon kuin seinään, mikäli avaimet näin käskevät. Tämän takia tietokoneanimaatiossa tulee ottaa huomioon ns. "liikkuva paikallaanolo" (eng. "moving hold"). Kahden samanlaisen asennon välille tehdään tällöin pientä muutosta kohti jotakin järkevää suuntaa. Esimerkiksi pää voi notkia hieman eri suuntiin, tai käsi voi alkaa hitaasti tippumaan alas jo reilusti ennen suurta liikettä.

Ohjaaja/pääanimaattori haluavat luonnollisesti nähdä enää vain hyvää, sulavaa animaatiota. Sisällön toimiminen on varmennettu jo aiemmin, joten nyt viilaillaan yksittäisiä liikeratoja ja liikkeistä toisiin siirtymisiä.

5.11 Kohtauksen jättäminen

Edellä mainittu avaimien siivoaminen on tärkeää myöskin sen kannalta, että valmista, jätettyä kohtausta saattaa joutua joku vielä korjaamaan. Tuotannossa voi aina tulla

vastaaan yllätyksiä, ja koska ihmiset ovat erehtyväisiä, voi moni pieni asia jäädä huomaamatta aiemmissa vaiheissa. Tämän takia on hyvän tavan mukaista jättää jälkeensä niin selkeää dataa kuin mahdollista. Ylimääräiset väärät hahmot ja lokaatiot kannattaa piilottamisen sijaan poistaa, kamerallekin kannattaa määrittää avaimet ja hahmojen liikekäyrät kannattaa siivota niin siisteiksi kuin aika sallii. Myöskin hyvä tapa on pitää jokaisen yksittäisen kontrollin eri akselien käyrät samoilla avaimilla, mikäli suinkin mahdollista. Näin esimerkiksi ajoituksen pienimuotoinen muuttaminen on helpompaa, kun ei tarvitse kalastella avaimia ympäri aikalinjaa. Mielestäni on myös kohteliasta jättää kaikki kohtauksen sisältämät elementit näkyviin, ellei tämä sitten ole kyseisen kohtauksen raskauden kannalta huono ratkaisu.

5.12 Huulisynkronista

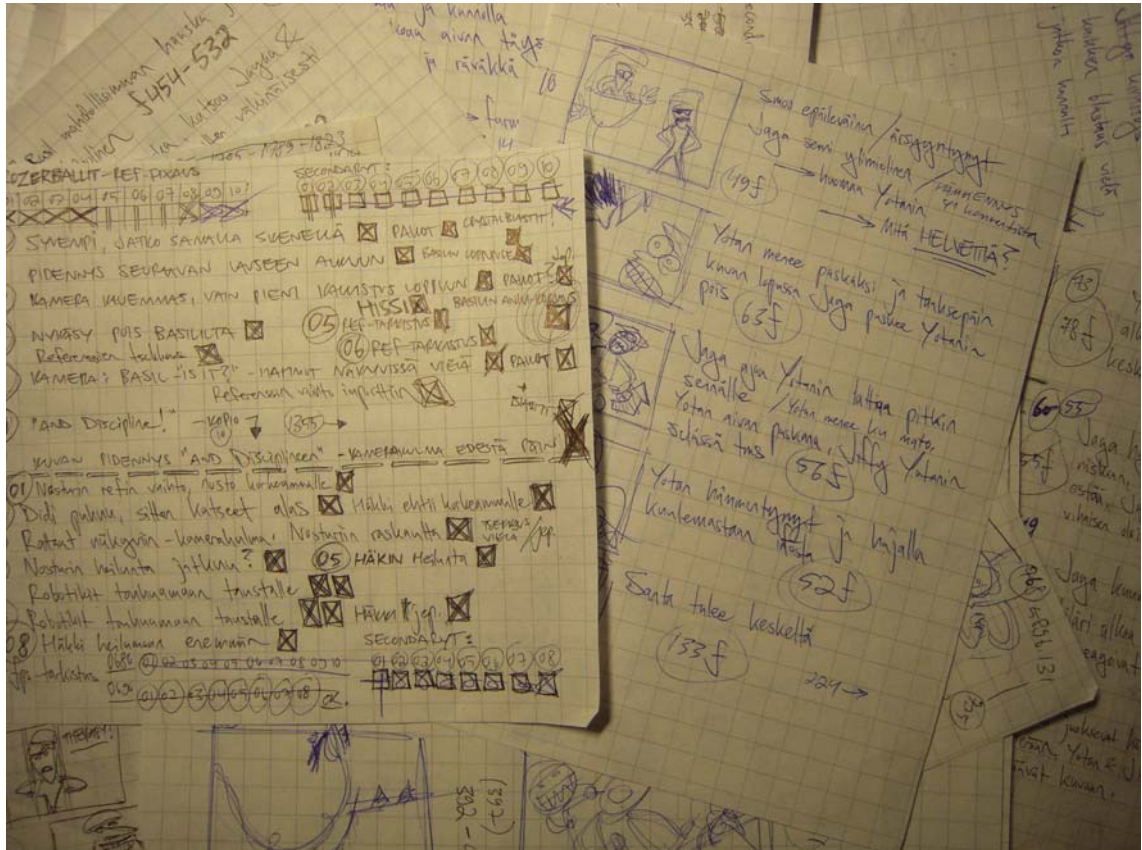
Tuon vielä esille muutaman ajatuksen huulisynkronista. Kuten sanottu, huulisynkronin ainoa vaatimus on olla tarpeeksi hyvä, jottei kukaan kiinnitä siihen huomiota. Tapoja tehdä huulisynkronia on monia, itse suosin Jason Osipin kirjassaan *Stop Staring* (2003) esittelemää hyvin yksinkertaista tyyliä. Tässä tehdään ensin ainoastaan suun kiinni-auki-liike, yrittäen rytmittää tämä liike niin hyvin, että hahmo tuntuu jo puhuvan. Tämän jälkeen tehdään uusi kierros, tällä kertaa suun leveyden parissa. Kun nämä kaksi yhdistyvät, on tulos yleensä tarpeeksi hyvä ja erittäin nopea. Koska kiinni-auki ja leveäsuppea kulkevat eri avaimilla aikajanalla, muodostuu synkronista myös melko orgaanisen ja soljuvan näköistä. Hankalia äänneitä tai erityisen voimakkaita painotuksia voidaan lisätä tämän rungon päälle kivuttomasti.

Toinen yleinen tapa on käyttää äännekirjastoa, josta suun eri muotoja raahaillaan eri kohtiin aikajanaa. Tämäkin on ilmeisesti varsin tehokas työmenetelmä, joskaan en sitä tunne yhtä hyvin kuin ylläkuvattua.

6 VUOROVAIKUTUKSESTA JA KRITIIKISTÄ

Ihannetilanne – ja käsittääkseni onneksi tyypillistä – on, että animaattorille maksetaan yhtä lailla hänen luovuudestaan ja näkemyksestään kuin hänen teknisistä taidoistaan. Tällöin kohtauksen tuottamisen prosessi on pohjimmiltaan kahden ihmisen

mahdollisesti risteävien näkemysten yhteensaattamista. Kritiikki, korjaukset, virheet sekä niiden hyväksyminen kuuluvat tähän prosessiin, ja se on animaattorin hyväksyttävä. Vaikka tämä voi tuntua itsestäänselvältä, on kokemukseni mukaan helppoa suhtautua liian suojelevasti omaan luovaan panokseensa. Seuraavassa muutama ajatus aiheeseen liittyen.



Kuva 9: korjauksia korjauksien perään Maagista Kristallia työstettäessä.

6.1 Compliment Sandwich

Shawn Kelly (2008) puhuu vinkkikokoelmassaan *Tips and Tricks* niin kutsutusta "Compliment Sandwichistä". Ajatus on yksinkertainen, mutta tehokas; kaikki kritiikki tulee ympäröidä positiivisilla asioilla. Kun on panostanut tuntikausia omasta mielestään toimivaan tuotokseen, on täysin eri asia kuulla muutamia rakentavia korjausehdotuksia kehujen seassa, kuin pelkkää kritiikkiä. Tämä ajatus pätee yhtä lailla animaattorien väliseen kuin ohjaajan ja animaattorin väliseen kanssakäymiseen. Tähän mennessä en ole onneksi juurikaan törmännyt alalla ammattilaisiin jotka eivät osaisi käyttää tätä yksinkertaista mutta erittäin kohteliasta tapaa.

6.2 Virheiden tärkeys

Virheet ovat osa lähes mitä tahansa prosessia. Tuskin kukaan käy läpi etenkin luovaa prosessia ilman virheitä ja umpikujia, tai mikäli käy, on vaikea uskoa tuloksen olevan millään tavalla uusi tai omaperäinen. Työstäessään animaatiokohtausta tämän huomaa nopeasti, virheiden kautta saa uusia ideoita, ja jokin muuten virheellinen asia voi hieman muunneltuna toimia uskomattoman hyvin. On tärkeää ymmärtää tämä, jottei ohjaajan/pääanimaattorin kanssa läpikäydystä kritiikin ja korjailun kierteestä jää paha maku suuhun. Tämän takia on myös tärkeää näyttää tuotostaan kohtauksesta vastaavalle tarpeeksi usein - pienien korjausten tekeminen ei pahemmin kirpaise, mutta suurien linjojen muuttaminen hiemankin hiotussa vaiheessa tuntuu pahimmillaan jopa siltä ettei omaa työtä arvosteta. Näinhän ei toki ole, vaan kyse on kahden ihmisen näkemysten yhteensattamisesta - vaikka toinen onkin johtavassa asemassa toiseen.

Toki ohjaajan/pääanimaattorin on myös tunnettava alaisiaan sen verran, että jakaa kohtauksia heidän taitojensa mukaan. Parhaassa tilanteessa animaattorin työ pysyy jatkuvasti tarpeeksi haastavana, muttei tunnu ylivoimaiselta. Eri animaattorit ovat myös vahvimmillaan eri asioissa, toiset taitavat dialogikohtaukset, toiset toiminnan ja niin edelleen. Uskon ohjaajien ja pääanimaattorien kiinnostavan asiaan huomiota.

6.3 Ohjaajan animaatiotausta

Molemmissa yllämainituissa projekteissa ohjaajalla on ollut vankka animaatiotausta. Tuntuu että tämä on tavanomaista, ja että ohjaajaksi nousee animaation kautta. En tässä ala sen kummemmin tutkimaan kuinka yleinen tapa on, mutta mainitsen kuitenkin että se tuntuu luonnolliselta ja hyödylliseltä. Animaatiotaustainen ohjaaja tietää mitä animaatio vaatii, sekä mitkä sen rajoitukset ovat. Samaten hän kykenee todennäköisesti arvioimaan melko hyvin kunkin kohtauksen vaatiman työ- sekä aikamäärän ja taten jakamaan työtä järkevissä aikamääreissä.

7 POHDINTAA LOPUKSI

Oma animaatiokokemukseni on ollut äärimmäisen ailahtelevaa. Olen ollut useamman kerran täysin valmis jättämään koko alan, ja haen tälläkin hetkellä toiseen kouluun. Toisaalta projektien valmistumiset sinänsä ovat olleet aina palkitsevia, enkä monesti ole tuntenut itseäni niin iloiseksi ja jopa hyödylliseksi kuin Skotlannissa kuullessani paikallisten lasten iloinneen ja nauttineen lyhytanimaatiostamme. Myös urbaania käyttäytymistä kommentoinut Kaupunkietiketti toi pitkään iloa positiivisen ja ystävällisen palautteen myötä.

Animaatio on yksinkertaisesti hyvin vaikeaa, ja vaatii suurta ajallista panosta oppilaaltaan. Itse olen joutunut melko lailla uhraamaan tietoni esimerkiksi valaistuksesta ja tekstuureista oppiakseni animoimaan. Näin ei toki ole pakko olla, mutta ajelehtiessani projektista toiseen aloin keskittymään yhä enemmän animaatioon, ja mitä enemmän siihen keskityin, sitä enemmän tajusin kuinka vähän tiedän. Seuraa loputon kierre, joka toisaalta syö aikaa muilta alueilta, toisaalta opettaa paljon.

Anima Vitaen ohjaaja Antti Haikala on korostanut tuntien merkitystä animaation oppimisessa. Uskon että tämä on totta paitsi animaatiossa, myös kaikessa muussa. Joku on sanonut että hallitakseen minkä tahansa asian kunnolla on siihen panostettava vähintään 10000 tuntia. Tämä tarkoittaa yli 1300 työpäivää, mikä taas tarkoittaa vuosien aktiivista työntekoa. Valmiiksi animaattoriksi ei koulun penkiltä valmistuta, vaan vasta työ opettanee itsensä. Tunteja voi kuitenkin alkaa kerätä jo kouluaikana osallistumalla aktiivisesti erilaisiin projekteihin tai järjestämällä niitä itse. En voi kyllin korostaa tämän käytännön merkitystä oppimisessa, sillä mikään ei opeta kuten loputtomat tunnit omien virheiden parissa painiskellessa.

Kuvattu prosessi voi muuntua radikaalistikin työkalujen ja käytäntöjen kehittymisen myötä. Kenties animaattorit tulevaisuudessa kritisoiivat keskenään tasavertaisesti toisiaan. Kenties nykyinen hierarkkinen studiorakenne ajautuu yhä avoimempaan suuntaan johtaen tiiviimpiin ryhmiin jotka kuulevat toisiaan asiassa kuin asiassa. Toisaalta toivoisin jonkinlaista muutosta, sillä Happy Ducklingin tiivis ryhmähenki jätti lähtemättömän vaikutuksen. Sitä, onko mikään vastaava mahdollista suuremmassa tuotannossa, en tiedä.

Toivon että tästä prosessikuvauksesta on hyötyä jollekin animaattorin urasta innostuneelle. Etenkin virheiden hyväksyminen ja niiden tärkeyden ymmärrys on mielestäni ensisijaisen tärkeää ammatissa, jossa ne ovat arkipäivää. Lisäksi toivon tämän kuvauksen pehmentävän jonkin animaattoriopiskelijan laskua kenties brutaaliinkin työtodellisuuteen.

Viimeiseksi jätän ainoan suoran lainauksen. Animaatiossa, kuten kaikessa, on muistettava ottaa asiat rennosti. Itse olen aiheuttanut itselleni lukemattomia harmaita hiuksia suhtautumalla omaan osaamiseeni ja tekemiseeni turhan vakavasti ja aivan liian kriittisesti. Asioihin on paljon kannattavampaa suhtautua niiden todellisella painoarvolla. Kuten Bill Hicks lausahti vuonna 1993, "It's just a ride".

LÄHTEET

Balda, K. 2009. 3D Animation Masterclass: Acting Tutorial Highlights. [verkkovideo]
<<http://www.youtube.com/watch?v=oZYTmE5XJhw>> (katsottu 24.5.2010)

Hooks, E. 2003. Acting for Animators Revised Edition. Portsmouth: Heinemann.

Kelly, S. 2008. Animation Tips and Tricks. [Ebook – pdf] Animationmentor.com

Osipa, J. 2003. Stop Staring: Facial Modeling and Animation Done Right. CA: Sybex.

Skillset.org. Animation Director (2D) or Animation Supervisor. [verkkodokumentti]
<http://www.skillset.org/animation/careers/article_4104_1.asp> (luettu 24.5.2010)

Opinnäytetyössä mainittua:

www.happyduckling.com

<http://www.livingdeadpixels.com/Kaupunkietiketti/>

<http://www.imdb.com/title/tt0986361/> (Maaginen Kristalli / IMDB)

<http://www.youtube.com/watch?v=iMUiwTubYu0> (Bill Hicks / Revelations, 1993)

LIITTEET

Liitteenä olevalla cd-levyllä videopätkiä Maaginen Kristalli –projektista, jotka liittyvät esitettyihin kuviin. Alla selosteet:

Kuva 5:

Blokkivaiheen tiedostot kuvajaon jälkeen;

- sq0450_10__block.avi
- sq0450_11__block.avi
- sq0450_12__block.avi
- sq0450_13__block.avi

Animoidut versiot ennen pääanimaattorin korjauksia;

- sq0450_10__refined.avi
- sq0450_11__refined.avi
- sq0450_12__refined.avi
- sq0450_13__refined.avi

Kuva 6:

Animoitu versio ennen pääanimaattorin korjauksia;

- sq0540_01__refined.avi

Kuva 7:

Eri versioita kohtauksesta;

- sq0690_03_001.avi
- sq0690_03_003.avi
- sq0690_03_005.avi
- sq0690_0030_final_2009_10_16.avi (myös pääanimaattorin korjauksia)

Kuva 8:

Eri versioita kohtauksesta;

- sq0690_07_001.avi
- sq0690_07_002.avi
- sq0690_07_004.avi
- sq0690_07_006.avi
- sq0690_07_007.avi
- sq0690_0070_final_2009_10_16.avi (myös pääanimaattorin korjauksia)

Korostan vielä etteivät ylläolevat videot noudata suoraan esittämäni työprosessia, vaan monissa sekoittuu monia osia keskenään. Mikäli animoisin kohtaukset nyt uudestaan, pyrkisin noudattamaan esittämäni tapaa.