

Man in a Bathtub

– Lyhytelokuvan visuaalinen ilme, efektointi ja animointi.

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelman opinnäyte
[Visuaalinen Suunnittelu]
[Huhtikuu 2011]
[Pasi Viitanen]

OPINNÄYTTEEN TIIVISTELMÄ

Pasi Viitanen

[A Man in the Bathtub – Lyhytelokuvan visuaalinen ilme, efektointi ja animointi]

[Joulukuu 2010]

43 sivua + dvd-liite + käsikirjoitusliitteet

Tampereen ammattikorkeakoulu

Viestinnän koulutusohjelma

[Visuaalinen suunnittelu]

Lopputyön muoto:Projektimuotoinen

Lopputyön ohjaaja: [Tuomo Joronen]

Avainsanat: [Visuaalinen suunnittelu, Efektointi, Visuaaliset tehosteet, Animaatio, HD]

Opinnäytetyön aiheena on lyhytelokuvan yleinen visuaalinen ilme, kuvakompositointi, efektointi ja animaatio hd-ympäristössä. Lyhytfiktio sisältää noin kaksikymmentä efektoitua kuvaa, jotka sisältävät Animaatiota (3d, 2d) ja efektointia. Kuvanvalmistusta käydään läpi kohta kohdalta, tutoriaalimaisesti.

Tutkin työssä visuaalisen efekti-ilmaisun ilmaisukeinoja ja yleistä lyhytelokuvan visuaalisen konseptin rakentamista.

Työn edetessä on kirjattu ylös huomionarvoisia teknisiä ja ilmaisullisia visuaalisen ilmeen luomiseen liittyviä seikkoja. Oletuksena on, että hd1080p -videona tuotettu efektoitu materiaali on korkeatasoisempaa ja visuaalisesti uskottavampaa kuin vaistavalle 768x576 kokoiselle standardiformaatille työstetty vastaava materiaali, edelleen jatkokäyttöön (esim. dvd, web-formaatit) tuotetuista formaateista huolimatta.

THESIS SUMMARY

Pasi Viitanen

[A Man in a Bathtub – Visual effects and Design for the shortmovie]

[December 2010]

43 pages + appendixes (dvd, screenplays)

TAMK University of Applied Sciences

Media Programme [Fine Art Programme]

Area of specialisation: [Visual Design]

Type of Final Project: [Project]

Thesis supervisor: [Tuomo Joronen]

Keywords: Visual Effects, Animation, HD, Visual design

Abstract:

The subject of my graduation work is the Visual designing and visual effects of a short movie. The fiction consist apr. twenty images including animation, visual effects and composing. In this document, effects-making is followed from phase to phase, tutorial-likely.

During the work occurs some valuable technical and expression-related points of making visual effects. It is assumed, that the material produced in hd-format is more qualified and visually believable than if the material was produced in standard SDV, despite the forms of further use.

Sisällys

- 1 Johdanto
- 2 Esituotanto ja suunnittelu
 - 2.1. Erikoistehosteen määritelmä
 - 2.2 Erikoistehosteiden periaatteet
 - 2.3 Aiheen valinta ja konseptointi
 - 2.4 Käsikirjoitus
 - 2.5. Visuaalinen tyyli: sanoista kuvasuunnitelmiksi
 - 2.6. Visuaaliset tehosteet – paljonko tarvitaan?
- 3 Tutkimus- ja analyysimenetelmät
 - 3.1. Aiheen käsittely
 - 3.2. Käytössä olleet tekniset työvälineet
 - 3.3. Käsitteistöä
- 4 Toteutus
 - 4.1. Keinotekoinen taivas
 - 4.1.1 Vaihtoehtoisia toteutustapoja
 - 4.1.2. Työn kulku
 - 4.2. Jättiläiset
 - 4.2.1. jättiläisten 3D-mallinnus
 - 4.2.2. Jättiläiset After Effectsissä ja työn kulku
 - 4.3. Hirviö
 - 4.3.1. Suunnittelu

5 4.3.2. Tekninen toteutus ja työn kulku
Pohdintaa ja johtopäätöksiä

5.1. Efektointitekniikat ja kerronta

5.1.1. 3D vai 2D?

5.1.2. Ratkaisuja uskottavuusongelmaan

5.1.3. Äänen merkitys visuaalisissa tehosteissa

5.2. Codekit – eri työvaiheiden sopivat tiedostomuodot

5.2.1 Kameroiden formaatit

5.2.2 Apple Pro Res ja muut jälkituotantoformaatit

5.2.3 H.264 ja muut jatkokäyttöformaatit

6 Yhteenveto

6.1 Työ valmiina lyhytelokuvana

6.2 Uppinnyt työ oppimiskokemuksena

Lähteet

Liitteet

Johdanto

Opinnäytetyöni tavoitteena on tutkia visuaalista suunnittelua, kuvakompositointia, efektointia ja animointia ilmaisutapana kuvakerronnassa. Työn konkreettinen muoto on lyhytelokuva "A Man in the Bathtub", joka sisältää useita efektointia tai animaatiota sisältäviä kohtauksia, jossa alkuperäistä kuvamateriaalia on jatkokäsitelty. Elokuvan tarina kuvaa unennäköä, mikä on otollinen kehys erilaisten epätodellisten ja efektointia vaativien kuvien esittämiselle.

Lyhytelokuvan kerronnallinen sisältö jakaantuu neljään hieman erityyppiseen episodiin, joissa jokaisessa esitetään tiettyntyyppisiä visuaalisia tehosteita. Ensimmäinen, kolmas ja neljäs osa sisältävät näyttelijöiden kanssa kuvattuun hd-kuvaan istutettua 3D-animaatiota, toinen kohtaus 2d-animaatiota. Rotoskooppausta ja kompositointia esiintyy jokaisessa kohtauksessa. Tavanomaista visuaalista kuvanhallintaa, kuten värimäärityä, esiintyy työssä koko sen keston ajan. Yhteensä 10 minuuttia kestävä elokuva sisältää animaatiota noin 2,5 minuuttia, kompositoitua kuvaa noin 5 minuuttia.

Työn tarkoitus ei ole pelkästään esitellä visuaalisten tehosteiden teknistä puolta, vaan myös pohtia niiden tyyliä ja esitystapaa suhteessa kerrottavaan tarinaan. Työni on visuaalinen kokonaisuus erilaisia asioita, jotka vaikuttavat toinen toisiinsa. Laajimmillaan tätä kokonaisuus käsittää koko visuaalisen konseptin, yksityiskohtaisimmillaan kyse on vaikkapa jonkin tietyn tehosteen tekninen toteutus. Tämän kirjallisen työn aikana liikun näiden tasojen välillä tilannekohtaisesti.

Luvussa "Esituotanto ja suunnittelu" kerron esituotantovaiheeseen liittyvästä omakohtaisesta suunnittelukokemuksesta, kirjallisuudesta ja tiedonhankinnasta. Kuvaan siinä myös etenemistä käsikirjoitukseen ja kuvasuunnitelmien tekemiseen. "Tutkimus- ja

analyysimenetelmät" -luvussa kuvailen esituotantovaiheen teknistä puolta, syvennyn siinä käytettäviin välineisiin ja työtapoihin. "Tehosteiden tekeminen"-luvussa kuvailen jälkituotannon työvaiheita yksityiskohtaisemmin ja seuraan tehosteiden valmistumista. Pohdin luvussa myös eroa väistyvän perinteisen videon ja hd-videon välisiä eroja efektoinnissa. Lopuksi pohdin kerronnan ja visuaalisen suunnittelun ari puolia työssä.

2 Esituotanto ja suunnittelu

2.1. Erikoistehosteiden määritelmä

Erikoistehosteella tarkoitetaan visuaalista esitystä, jolla esitetään jokin tapahtuma, jonka toteuttaminen oikeasti olisi mahdotonta tai kannattamatonta. Tehosteita käytetään elokuvissa, näyttämöllä ja kaikenlaisissa esitystilanteissa. Tehoste voi simuloida oikean elämän tapahtumia, spekulatiivisia todellisuuksia tai olla puhtaasti draaman ja esteettisen tehostamisen väline (esim. teatterin pyrotekniikka). Tehosteet jaetaan perinteisesti kahteen pääryhmään: *fyysisiin (tai mekaanisiin) tehosteisiin*, sekä *optisiin tehosteisiin*. Fyysisellä tehosteella tarjotaan illuusiota, joka on toteutettu kuvaustilanteessa sinmännähtävällä tavalla, esimerkiksi lavastuksen, maskeerauksen ja valojen avulla. Optisilla tehosteilla tarkoitetaan illuusioita, jotka luodaan kuvan jälkituotannossa, tavallisesti tietokoneen avulla. Joissakin tapauksissa fyysiset ja optiset tehosteet ovat käytössä samanaikaisesti, toisiaan täydentäen.

2.2 Erikoistehosteiden periaatteita

Ennen syventymistä omaan työhön syntyy luodaan katsaus erikoistehosteiden tekemisen pääperiaatteisiin, joita esittelee mm. Mark Sawicki kirjassaan "Filming the Fantastic" (2007). Tehosteet voidaan siis jakaa kahteen pääryhmään, optisiin ja mekaanisiin

tehostein. Ensinmainittu tarkoittaa tehosteita, jotka luodaan kuvaan keinotekoisesti jälkikäteen, jälkimmäinen tarkoittaa mekaanisia rakennelmia, jotka tuottavat illuusion fyysisessä kuvaustilanteessa. Molemmilla on puolestaan lukuisia alaryhmiä. Yleiskatsauksen visuaalisiin tehosteisiin tekee myös Billy Garfield Woody kirjassaan "Exploring Visual Effects" (2007), jossa hän kirjoittaa visuaalisen kompositoinnin periaatteista ja tehostekuvien rakentamisesta.

Oma työni käsittelee pääasiassa jälkituotannossa valmistettavia visuaalisia tehosteita, koska mekaanisten tehosteiden rakentaminen vaatii paljon resursseja. Sama säästäväinen linja on ollut havaittavissa pienehköissä elokuva- ja musiikkivideotuotannoissa tietokonepohjaisen kuvankäsittelyn yleistyttyä 1990-luvun alusta lähtien; perinteisesti tunnettu tehosteiden tuottaminen (Fielding, 1965, 1985) on kokenut suuria muutoksia viime vuosikymmeninä.

Itse visuaalisten tehosteiden ulkonäöstä ja visuaalisesta ilmeestä ei ole olemassa mitään fundamentalistisia oppeja, koska kyseessä on selkeästi ilmaisullinen asia. Erilaisia laatustandardeja on ilman muuta olemassa esimerkiksi jonkin tuotantoyhtiön sisäisessä toiminnassa, mutta ilmaisullisesti kyseessä on hyvin vapaa alue jota rajoittavat vain mielikuvitus ja tekniset resurssit. Lopulta, kun tekeillä olevan työn konsepti on syntynyt, on syytä noudattaa sen omaa visuaalista linjaa. Seuraavaksi käsitelen tämän visuaalisen konseptin suunnittelua.

2.3 Aiheen valinta ja konseptointi

Olen valinnut opinnäytetyön aiheeksi visuaaliset tehosteet videotuotannossa ja niiden konkreettisen tuottamisen. Mukaan tarvitaan myös jonkinlainen konteksti, jossa työ esitetään ja luonnollisen tuntuinen esitysmuoto löytyi lyhytfiktiosta. Toinen vaihtoehto olisi ollut musiikkivideo. Konsepti episodimaisesti etenevästä lyhytelokuvasta oli kypsytynyt mielessäni jo jonkin aikaa ja olen alkanut etsiä tarinaa, jossa visuaalisille tehosteille ja

"epätodellisten" asioiden esittämiselle löytyisi perusteita. Fantasia genrenä on hyvin haastava ja riittävien resurssien puute on helposti esteenä toimivan kerronnan syntymiselle, joten tarinan aiheen valinta on tärkeää. En kykene tuottamaan monimutkaista näyttelijävetoista ja erikoistehosteita sisältävää tarinaa muutamassa kuukaudessa ilman, että käytännön järjestelyt ja aikataulut muuttuisivat liian ongelmallisiksi.

Lyhytelokuvan aihe löytyi pääpiirteissään Liikkuvan kuvan efektoinnin kurssin (toukokuu 2010) aikana: *unet* ovat ihmisille jokaöistä fantasiaa, jonka kontekstissa logiikka ja tapahtumien uskottavuus eivät ole kokijalle ongelma. Suunnittelin ja toteutin kurssityönä kohtauksen, jossa valkoiseen asuun sonnustautunut tyttö kohtaa keskellä kaupunkia leijuvan valaan. Päätin tehdä opinäytetyön jatkaen saman aiheen parissa. Aiheen löytyminen aiheutti välittömästi monenlaisia ideoita, joiden toteuttamisen toteuttamiskelpoisuutta ja haastavuutta punnitsin ja pohdiskelin jonkin aikaa. Lopulta minulla oli neljä uutta ideaa, joiden pohjalta aloin luonnostella synopsiksia. Ensimmäinen kertoo miehestä, joka työntää päänsä mustan täplän läpi piirrosmaalimaan, toisessa tyttö saarella katselee taivaanrannassa vaeltavia jättiläisiä ja kolmannessa laiha hirviö seurailee miestä. Neljäs kuvaa, kuinka sama hirviö kutsutaan taikamenoin unen sisälle. Viimeksimainitusta luovuin myöhemmin kokonaisuudelle tarpeettomana.

Aluksi luonnostelin kohtauksista toisistaan irrallisia episodeja, jotka on tarkoitus sijoittaa peräkkäin lyhytelokuvista koostuvaksi episodilyhytelokuvaksi. En ollut tyytyväinen ratkaisuun ja aloin etsiä tapaa liittää kohtaukset toisiinsa. Lueskelin kaikenlaista uniin ja nukkumiseen liittyvää kirjallisuutta. Sigmund Freudin (Freud, 1906) tai Carl Gustav Jungin (Jung, 1952) klassikoiksi muodostuneet näkemykset alitajunnasta ja tiedostumattomasta ovat populaarikulttuurissa usein käytettyä polttoainetta, siitä huolimatta, että heidän teorioitaan pidetään nykytieteessä todistusvoimaa vailla olevina, mutta kiinnostavina kuriositeetteina. Varsinkin Jungin arkkityyppiteoria on ollut usein esillä elokuva-analyyseissä (Zizek, 2009) ja säilyttänyt siten kiinnostavuuttaan. Päätin itsekin

hyödyntää tätä "isoista ideoista" ammentavaa ajattelutapaa, jossa esitetään, että evoluution saatossa kehittyneet yhteiset neurologiset mallit ja sopeutumattomat saavat ihmiset tuottamaan samoja merkityssisältöjä niiden ilmenemismuodoista riippumatta. Yksinkertaisemmin ilmaistuna päätin hyödyntää vertauskuvallista kerrontatapaa.

Eräästä neurologiaa ja unihalvausta käsittelevästä artikkelista (Cheyne, 2004) sain idean, että kuvaamani uni tapahtuu veden alle nukahtaneen miehen mielessä. Samalla selittyisi, että unessa olevat erinäköiset ja eri sukupuolta olevat henkilöt ovat kaikki saman unennököijän eri puolia ja alapersoonalisuuksia(sic). Erilaiset unessa ilmestyvät näyt ja olennot ovat varoitusviestejä unennököijälle lähestyvistä tuhosta. Tarinan runko oli mielestäni valmis.

Muokkasin vielä synopsisista uuteen muotoon ja yhdistin erilliset tarinat; nyt tarina kertoo kylpyammeeseen nukahtaneesta ja unihalvauksen saavasta miehestä, jonka unet lähettävät hänelle unen logiikalla toimivia varoitusviestejä ja yrittävät saada hänet heräämään. Tarina on riittävän yksinkertainen ja rajaa mukavasti helposti rönsyilemään lähtevän ja hämmentävän uniosion. Olen pelännyt aiheen olevan liian totinen, ja nyt ajatus kylpyammeeseessä veden alla unihalvauksessa olevasta miehestä tuo mukaan myös mustan humoristisia sävyjä.

2.4. Käsikirjoitus

Tarinan tapahtumien järjesteleminen käsikirjoitukseksi oli vastoin odotuksia projektin haastavimpia osuuksia. Aloittaessani olin olettanut käsikirjoituksen ja tarinan syntyvän hyvinkin vaivattomasti ja intuitiivisesti, koska kyseessä on unta ja mielen kerroksia käsittelevä ja johdonmukaisuuksia karttava tarina. En kuitenkaan halunnut tarinan olevan pelkkä kokoelma unenomaisia sattumuksia ja satunnaisia mielikuvia, vaan jokaisen kohtauksen olevan jollain tapaa perusteltu. Ehkä osaltaan tähän vaikutti pelko kritiikistä ja

"tekotaiteelliseksi" leimaamisesta, mutta myös halu kertoa tiettyjä ajatuksia siten, että voisin perustella ne. Arvelin lopputuloksen tulevan olemaan joka tapauksessa hieman avantgardistinen ja monitulkintainen, joten koin tarvetta pitää kerronnassa yllä tiettyä johdonmukaista linjaa. Lopullinen työ tulee olemaan joka tapauksessa aivan riittävän erikoinen.

Lajos Egri kyseenalaistaa klassikoksi muodostuneessa teoksessaan "The Art of Dramatic Writing" (1946) aristoteelisen kolminäytöksisen draaman periaatteen ja esittää, että hyvinkirjoitetut henkilöhahmot kuljettavat tarinaa eteenpäin omalla painollaan. Tämä tarkoittaa sitä, että huolellisesti suunnitellut henkilöhahmot reagoivat tiettyihin tilanteisiin luonteensa mukaan, joka Egrin mukaan synnyttää automaattisesti juonen kuljetuksen. Omassa tarinassani halusin tavoittaa tietynlaisen intuitiivisen ja tajunnanvirtamaisen kerronan tavan, mutten silti pyrkinyt erityisesti välttämään kolmiosaista rakennetta, jos tarina sitä edellyttää.

Tarina koostuu neljästä osiosta ja yhdestä kuvasta koostuvasta kehystarinasta. Ulkoisesti se noudattaa episodikertomuksen rakennetta; ensin esitellään kehystarina, sitten tietty määrä episodeja ja lopuksi palataan takaisin kehukseen, mutta kyseessä on tästä huolimatta yksi yhtenäinen kokonaisuus, jossa jokainen osa liittyy kaikkiin muihin. Ennen varsinaista käsikirjoitusta olin kirjoittanut synopsikset, joissa kuvailtiin tapahtumat melko selkeästi. Käsikirjoituksen tärkeimpänä tehtävänä oli saada kokonaisuuden rakenne ja kerronan syy-yhteydet selviksi ja eheäksi.

Kehystarina oli kaiken ydin, joten en missään vaiheessa kyseenalaistanut sen sijoittelua elokuvan alku- ja loppupäihin. Päätin sijoittaa sen myös kahden episodin väliin, ikään kuin muistutuksena, että tarinaa kerrotaan nyt yhden mielen sisällä.

Valas-osion sijoittaminen ensimmäiseksi varsinaiseksi kohtaukseksi oli myös luontevaa; siinä arkinen muuttuu fantasiaksi tunnelmallisella tavalla, joka toivottavasti

herättää kiinnostuksen ja johdattaa tarinan maailmaan. Visuaalisessa mielessä kuva valaasta on ehkä elokuvan voimakkain, joten se sävyttää sitä seuraavien kohtausten tunnelmaa. Kaksi muuta vaihtoehtoa aloitukseksi olisivat olleet "tyttö saarella"-osio ja "maaginen täplä"-episodi, mutta niiden kerronnallinen teho ei olisi ollut riittävä aloitukseen. Näiden kahden episodin keskinäinen järjestys oli arvoitus minulle, tavallaan kumpi vain sopii valasjakson perään. Lopulta kaksi pientä seikkaa osoittivat, miksi täplä-tarina tulee ensin. Elokuvassa ammeessa nukkuvan unennäkijän kertojamina vaihtaa kohtausten mukaan sukupuolta, ja halusin, että sukupuolet vuorottelevat kohtausten välillä. Toinen seikka oli, että Saari-jaksossa valaan alkuperä "selitetään", enkä halunnut tämän selityksen tulevan mukaan liian aikaisin. Täten elokuvan kaksi ensimmäistä episodista kertovat uhkaavasta vaarasta ja kaksi viimeistä selittävät ja tarjoavat ratkaisun.

Toisen episodin (täplä ilmassa) viesti on, että unennäkijän oleskellessa veden pinnan alla, mielessä alkaa tapahtua tuhoa ja ahdistavia asioita. Pään menettäminen on melko itsestäänselvä vertaus mielen menettämisestä ja tuhoutumisesta, mutten nähnyt syytä kertoa asiaa epäselvemmin ja kiertelevämmin. Episodin tarina antaa vaikutelman, että mieshenkilö hukkuu itseluomansa maailman sisään, joka vie mennessään. Animaatiokohtauksen ketut olivat käsikirjoituksessa ensin jäniksiä, mutta vaihdoin ne animointivaiheessa ketuiksi (tai susiksi, näkökulmasta riippuen), petoeläimen enemmän uhkaavan luonteen vuoksi.

Kolmannessa osassa palataan jälleen valas-aiheen pariin, selittämään valaan alkuperä. Lopussa nähdään myös, kuinka valaalla on toinenkin ilmiasu, punatakkainen naamioitu poika. Saarella olevan tytön ajattelin olevan unennäkijän tietoisuuden syvä alitajuinen taso, siten että saari muodostaa päähenkilön mielen uloimmat rajat ja ympäröivä meri on ikäänkuin rajapinta ulkopuoliseen maailmaan. Siksi tavaanrannassa näkyvät jättiläiset tulevat meren takaa, mielen ulkopuolisena tuhoavana voimana, jonka voi ajatella konkreettisesti olevan vaikka hapen puute. Meri saattaa rinnastua myös kylpyammeen

veteen.

Viimeinen kohtaus esittelee päähenkilön omana itsenään. Viimeisen episodin alku, jossa hän pakkaa vanhoja leluja laatikkoon, on varsinaisesti elokuvan ainoa tavallinen "uni", joka muuttuu hiljalleen selkeämmäksi tietoisuudeksi hirviön mukaantulemisen myötä. Kohtaus on mielestäni elokuvan heikko kohta, ja harkitsen vielä tätä kirjoittaessa sen poistamista, koska sillä ei vaikuta olevan muuta tehtävää kuin pohjustaa ja selittää myöhemmin ilmestyvää olentoa. Lisäksi itseäni häiritsee kohtauksen kliseisyys, jossa "jätetään menneisyys taakse" symbolisesti viemällä vanhoja tavaroita vintille. Samalla kohtaus sopii kokonaisuuteen kieltämättä hyvin, eikä hirviön ilmaantuminen vaikuta yhtä perusteettomalta kuin jos pohjustusta ei olisi.

Käsikirjoituksen viimeinen kohtaus käsittelee oudon olennon kohtaamista ja heräämistä. En halunnut viestittää hirviöllä suoranaista fyysistä uhkaa, vaan nimetöntä pelkoa, joka pelottavuudestaan huolimatta ohjaa ja jopa auttaa päähenkilön turvaan. Viimeisillä hetkillä päähenkilö kohtaa muut mielensä versiot, jotka ovat esiintyneet aiemmissa jaksoissa ja jotka kannustavat tätä heräämään ja pelastautumaan hukkumiselta.

Käsikirjoituksessa unihahmoilla on naamiot, joiden käyttämisestä päätin aluksi ainoastaan visuaalisin perustein, sittemmin löysin sille myös kerronnallisia perusteita. Loppukohtauksessa on mielestäni johdonmukaista ja tärkeää, että ainoastaan päähenkilön kasvot näkyvät, perustuen ajatukseen, että alitajuiset henkilöitymät eivät voi olla suoraan toisilleen yhteydessä, tarvitaan jokin välittävä tekijä, jonka kautta voidaan nähdä mielen ja muun todellisuuden tasoilta toisille. Tämän vuoksi saarella oleva tyttö näkee jättiläset ainoastaan maskin läpi ja päähenkilö herää maskin puettuaan. Samasta syystä päänsä todellisuuksien välisen täplän läpi työntävä mies ei selviä, koska ei voi olla suorassa yhteydessä toiseen mielen osaan ilman vahinkoa. Maskit auttavat havaitsemaan sellaisia alueita, joihin ei voi olla suorassa yhteydessä. Siksi naamiot.

Elokuvan viimeinen kuva on aiemmin useasti esitetty kuva päähenkilöstä veden alla. Tällä kertaa hän avaa silmänsä ja oletettavasti herää, mutta ei silti nouse vedestä ylös. Ajattelin tässä kohtaa noudattaa unihalvauksen todellista toimintamekanismia (Cheyne, 2004), jossa mieli herää unesta, mutta kehoa ei voi hetkeen liikuttaa, koska se on vielä liikkumisen estävässä nukkumistilassa. Ratkaisuna "sitten hän heräsi" on niin kliseinen, että se on jo kliseisyyden tuolla puolen, joten en epäröinyt käyttää sitä. Lisäksi tarina ei kerro, mihin herääminen johtaa, päähenkilö ainoastaan herää, mutta ei poistu veden alta. Sitten tarina onkin jo ohi.

2.5. Visuaalinen tyyli: sanoista kuvasuunnitelmiksi

Visuaalisen ja kerronnallisen tyylin ja sävyn valitseminen on tärkeää. Kuvakäsikirjoituksen mukaan lyhytelokuvasta on tulossa hieman vajaa kymmenen minuutin mittainen. Pituus epäilytti aluksi, sillä työmäärä alkaa näyttää melko suurelta. Tarina tosin sisältää melko pitkiä yksittäisiä kuvia, eikä rytmi ei tule olemaan kovinkaan hektinen. Jännitteen ylläpitäminen läpi keston tuntuu siis mahdolliselta.

Olin päättänyt jo hyvissä ajoin, että elokuva ei sisällä vuorosanoja, vaan pyrin rakentamaan tarinan pelkkien kuvien varaan. Valinta on luonnollinen ja suositeltukin (viite), koska en tunne olevani henkilöohjaajana riittävän itsevarma. Epäonnistumisen riski olisi korkeampi, eikä hienotkaan kuvat auttaisi, mikäli näyttelemisen ei toimi.

Kuvakäsikirjoitus (Liite 3) syntyi lopulta muutamassa tunnissa ja hyvin vaivattomasti, koska olin suunnitellut kuvat jo pitkälti etukäteen mielessäni. Synopsisten pohjalta rakennettu käsikirjoitus syntyi kuvasuunnitelmien kanssa samanaikaisesti.

Kerronta kulkee tavanomaisella tavalla kuvakoosta toiseen vaihtamalla. Monet efektoiduista kuvista luonnostelin hyvin "näynomaisiksi" kohtauksiksi, jotka näytetään usein kokokuvina. Ratkaisu johtuu myöskin siitä, etten usko tehosteiden toimivan kovin

hyvin, jos niitä katsellaan liian läheltä. Näkemys juontaa omista elokuvankatsomiskokemuksista, joista olen oppinut, että tehosteet ovat sitä uskottavampia, mitä viitteellisempiä tai säästeliäämpiä ne ovat. Samaa seikkaa puoltavat myös suuri osa ammattilaisista. Kuvasuunnitelmani sisältää myös tehosteita, jotka esitetään varsin mutkattomasti ja suoraan.

Kuvissa pitää olla tunnelmaa, mieluiten halusin kuvamateriaalin näyttävän hieman 16mm filmille kuvatulta, en niinkään teknisessä mielessä, vaan olemaan enemmänkin sensuuntaisia miellelyhtymiä antava. Tarinani sisältö on melko abstrakti ja tulkinnanvarainen ja sen täytyy olla jotenkin kuvallisesti samassa linjassa. 16mm filmille kuvatuissa elokuvissa on mielestäni jonkinlaista dokumentaarista otetta, jota haluaisin mukaan myös omiin kuviini. Hain visuaalista referenssiä joidenkin tiettyjen menneiden vuosikymmenien ohjaajien, kuten Maya Derenin, Kenneth Angerin tai Jean Rollinin töistä, joissa kameraa käytetään hyvin intuitiivisesti. Haluaisin kuvata ilmavasti käsivaralta, mutta erikoistehosteiden toteutus mietityttää: entä jos tietokonegrafiikka ja kompositointi ei toimikaan käsivaralta kuvatun tärisevän materiaalin kanssa? Toisaalta vakaa jalustalta kuvattu materiaali veisi kuvilta pois tiettyä herkkyyttä, joten päätin ottaa riskin; kamera saa heilua.

2.6. Visuaaliset tehosteet – paljonko tarvitaan?

Animaatiota sisältäviä yksittäisiä kuvia elokuvassa tulee olemaan 18. Niiden yhteiskesto on noin 2,5 minuuttia, kokonaiskeston ollessa 9,5 minuuttia. Kompositoinnit mukaanlukien efektoinnin määrä nousee noin viiteen minuuttiin. 3D-hahmoja on 4 erilaista. Käyn seuraavassa tarvittavat tehosteet läpi kohtausten mukaisessa järjestyksessä kuvakoot mukaan merkiten. Olen nimennyt tehosteen sen kuvauksen mukaiseksi:

Kohtaus 1: (Liite 1)

1. Valas leijuu hiekkakentän yläpuolella (YK)

Tämä kuva on valmistunut jo opinnäytetyön ulkopuolella liikkuvan efektoinnin kurssilla. Koska kuva esiintyy silti elokuvassa ja hieman korjailtuna, mainitsen sen.

2. Valas kentän yläpuolella (LK)

Sama kuin edellinen, mutta esitetty lähikuvana hieman eri suunnasta.

Kohtaus 2:

3. Mies työntää päänsä ilmassa olevan mustan täplän sisään(YK)

Ilmassa leijuu musta piste, jonka mies huomaa olevan portti jonnekin toisaalle. Hän kokeilee täplää ensin kädellä, sitten hän katsoo sisälle.

4. Pää ilmestyy 2D-animaationa täplän toisella puolen. (LK)

Videokuva vaihtuu animaatioksi, miehen pää ilmestyy piirrettynä täplän toisella puolen.

5. 2D-animaatio, jossa ketut saapuvat ja vievät pään (YK)

Flash-animaatio, visuaalisena ominaispiirteenä alati elävä ääriiviiva.

Kohtaus 3:

6. Taivaanrannassa ukkostaa (YK)

Tyttö katselee korkealta mäeltä merelle, taivas on luotu keinotekoisesti ja kaukana näkyy keinotekoisesti luotuja salamanvälähdyksiä.

7. Tähtitaivas (KK, LK ja SLK)

Tytön taustalla oleva taivas on epätodellinen iltahämärä, josta tähdet näkyvät läpi.

8. Jättiläiset taivaanrannassa (YK)

Tyttö näkee naamion läpi useita hyvin suuria jättiläisiä horisontissa.

9. Jättiläiset (PK/KK)

Tarkempi kuva kahdesta kivijättiläisestä, jotka liikkuvat hitaan massiivisesti. Salamaniskut valaisevat niitä.

10. Tyttö lähettää Valaan viemään varoitusviestiä (PK/KK)

Valas leijuu meren yllä ja tyttö saa sen katoamaan sormia napsauttamalla.

Kohtaus 4:

11. Jättiläiset ovat saavuttaneet kaupungin (YK/KK)

Jättiläiset liikkuvat hitaasti talojen yllä taivaan välkkyessä.

12. epämääräinen varjo tarkkailee miestä (LK)

Kameran edessä näkyy tumman hahmon epäselvä siluetti, joka tarkkailee miestä piemeydestä.

13. Vilahdys hirviöstä rappukäytävässä (KK)

Kamera panoroi tyhjään rappuun, sitten takaisin. Näemme nopean vilahduksen mustasta laihasta olennosta, joka laskeutuu portaita nopeasti.

14. Hirviö tarkkailee muurin päältä (KK)

Mies kävelee tyhjällä kadulla ja hirviö seuraa hiljaa muurin päältä liikkuen vähän.

15. Hirviö vaanii seinässä (PK)

Mies kävelee ulkona, hirviö näkyy osittain hämähäkkimäisesti seinässä vaanien.

16. Hirviö näyttäytyy käytävässä (KK)

Hirviö liikkuu hiljaa vaanivassa asennossa ja odottaa.

17. Hirviö tekee eleen, kynttilät syttyvät sen sormenpäihin (PK)

Hirviö nostaa oikean kätensä, jonka sormiin syttyvät kynttilänliekit. Valo lankeaa olennon kasvoille. Olennolla on seitsemän silmää.

18. Hirviön ele jatkuu (LK)

Näemme hirviön ja liekit hieman tarkemmin.

19. Kasvoton mies.

Unihahmolta puuttuvat kasvot, joiden tilalla on mustaa nopeasti väreilevää tyhjyyttä.

3 Tutkimus- ja analyysimenetelmät

3.1 Aiheen käsittely

Lyhytelokuvassani käyttämiäni tehosteita on neljää eri tyyppiä: 1. Tavanomainen kompositointi, kuten esimerkiksi taustan vaihtaminen tai valotehoste. 2. 3D-hahmon sisältävä kohtaus. 3. Rotoskooppaus, animoituihin maskeihin perustuva efektointi. 4. 2D-animaatio.

En aio käydä jokaista yhdeksäätoista edellisessä luvussa kuvattua tehostetta erikseen läpi, vaan valitsen jokaisesta tehostetyypistä yhden, jonka työvaiheita käyn läpi yksityiskohtaisesti. Kommentoin mahdollisia eroja samankaltaisten kohtausten kesken.

Havaintoaineistoa syntyy seuraavassa toteutusta koskevassa luvussa käytännön esimerkkien kautta. Liitteenä on kuvia ruutukaappauksista, joiden avulla havainnollistan eri työvaiheita ja niissä käyttämiäni ratkaisuja. Lähestyn aihetta tutoriaalinomaisesti, käyden samalla soveltaen läpi sopivaa lähdeaineistoa. Mahdollisuuden salliessa koitan valottaa myös samantyyppisten erikoistehosteiden historiaa edeltäneinä vuosikymmeninä.

3.2 Käytössä olleet tekniset työvälineet

Kuvaus: Videomateriaali on kuvattu Canon 550D-kameralla HD1080p -muodossa.

Kamerassa oli käytössä 17-55mm optiikka. Valaistukseen on käytetty pientä kinoflow-valoa.

Postpro: Final Cut Pro, After Effects CS5, Carrara 6, Flash CS4, Piirtopöytä, Photoshop CS5, Illustrator CS4, Pro Tools ME,

3.3 Käsitteistöä

Easing = Animoivissa ohjelmistoissa säätöarvo, joka määrittelee liikkeen kiihtymisen ja hidastumisen, joko lineaarisesti tai jonkin algoritmin mukaan.

Frame = Yksittäinen videokuvan ruutu, esim. yksi sekunti eurooppalaisen PAL-standardin mukaista videokuvaa koostuu 25 framesta. Filmille tallenettussa elokuvassa yksi sekunti on 24 framea. Amerikkalaisessa NTSC-standardissa 30 kuvaa sekunnissa.

Framerate = määrittely, joka kertoo kuinka monta framea esitetään yhden sekunnin kuluessa. Esim. Animaatiossa framerate voi olla vaikkapa 8fps, 12fps tai 25 fps.

Keyaaminen, keying = Maskin luominen tietyn väri- tai valoisuusarvon perusteella.

Maski = Kuvankäsittelyssä rajausalue, johon muutoksia tehdään tai alue, jonka ulkopuolella oleva kuvainformaatio jätetään näyttämättä.

Rotoscoping, rotoskoopaus = Animoitu maski (efektoinnissa). Rotoscoping on myös animointimenetelmä, jossa piirrosjälki luodaan toisen kuvamateriaalin, esimerkiksi videokuvan pohjalta.

Motion tracking = Menetelmä, jossa videokuvasta seurataan jotain tiettyä pistettä. Seurantakohteeseen voidaan esimerkiksi ankkuroita muuta kuvaa.

Renderointi, rendering = Työvaihe, jossa tietokone laskee työtiedostosta uuden dokumentin, esimerkiksi videoleikkeen.

Codec = Videon pakkausmetodi, useita erilaisia.

4 Toteutus

Tässä luvussa käyn työvaiheittain läpi erikoistehosteiden tekemistä. Jokaista elokuvan tehostetta tai visuaalista korjailua ei huomioida, ainoastaan sellaiset, jotka edustavat efektoinnin eri puolia.

4.1 Keinotekoinen taivas

Kolmannen jakson alun kuvissa mäen päällä istuvan tytön takana olevassa taivaassa näkyy tähtiä (*kuva1*). Käsittelen seuraavaksi tehosteen tekemistä käytännössä.

4.1.1 Vaihtoehtoisia toteutustapoja

Taivaan korvaamisen uudella voi toteuttaa usealla tavalla. Jos esimerkiksi kuvassa on puita, joiden lehdet pitää maskata taustasta irti, on tyypillisenä työnkulkuna kopioida maskattava materiaali omalle layerilleen, muuttaa kuva kaksiväriseksi, jolloin kirkas taivas erottuu selvästi maanpinnan kohteista ja se voidaan tehdä läpinäkyväksi keyaamalla. Itse käytin tässä kuvassa apuna yksinkertaisenpaa tapaa maskata päälleliitettävä kuva horisonttia pitkin (*kuva1*), koska yksityiskohtia ei ollut paljon.

4.1.2 Työn kulku

Videomateriaali on kuvattu käsivaralta, jolloin kuva on epävakaata kameran liikkeiden vuoksi. Päälle liitettynä uusi kuva tai videoleike ei liiku samaan tahtiin, jolloin illuusiota ei synny. After Effects-ohjelmassa (*kuva 2*) on Motion Tracking -toiminto jonka avulla videomateriaalissa olevasta kiintopisteestä – trakkipisteestä tai muusta yksityiskohdasta – voi tehdä ankkurin, jonka mukaan muuta materiaalia voidaan liittää kuvaan niin, että alkuperäisen materiaalin liike kopioituu uuteen. Koska kamera heiluu sekä pysty- että vaakaa-akselin ympäri, uutta kuvamateriaalia ei voida "träkätä" yhden pisteen perusteella. Käsillä olevassa materiaalissa trakkäys on syytä tehdä horisontin kallistumien mukaan, sijoittamalla ensimmäinen track point oikealle taivaan ja horisontin kohtauspisteeseen ja

toinen vastaavasti kuvan vasempaan reunaan. After Effects laskee tämän jälkeen horisontin kallistumat hyvinkin nopeasti.

Motion Trackingin jälkeen voidaan määritellä uusi kuvamateriaali edellisen päälle liikkumaan sen mukaisesti, omalle layerilleen (ks. kuvaliite). Tarkoitukseni ei ole käyttää pelkkää still-kuvaa videon korvikkeena, vaan sekoittaa se alkuperäisen materiaalin kanssa. Määrittelen pääimmäisen layerin Blending Modeksi "overlay", jolloin kuvan luminenssiarvot vaikuttavat pohjamateriaalin valoisuuteen ja kontrasteihin luoden vaikutelman sulavasta istuvuudesta.

Alkuperäisessä kuvamateriaalissa oleva henkilö jää edelleen päällä olevan kuvamateriaalin varjoon, vaikka overlay-toiminto on tuonut hänet jo melko hyvin näkyviin. Taivaan saa poistettua hänen kohdaltaan lisäämällä päälläolevaan kuvaan animoitu maski. Maskin reunat on syytä määritellä liukuviksi Feather-toiminnolla, jotta maskin raja ei näkyisi.

Lopuksi lisäsin kaiken kuvamateriaalin päälle säätölayerin (adjustment layer), jonka kautta pystyn lisäämään otokseen kontrasti- ja värisäätöjä. Loppusilauksen efektin sujuvaan upottamiseen antaa kevyt kohinaefekti (noise). Tämä tietysti lisää hieman kuvan rosoisuutta, mutta hienovaraisesti käytettynä voi myös lisätä terävyyden vaikutelmaa.

4.2 Jättiläiset

Kuvassa on meri, punaisena hohtava ukkostaivas ja kaksi kivijättiläistä, jotka liikkuvat hitaasti (*kuva 3*).

4.2.1 Jättiläisten 3D-mallinnus

Saarella oleva tyttö katsoo naamion läpi ja näkee taivaanrannassa valtavia kiviolentoja. Elokuvasssa on kolme kuvaa, jossa näitä olentoja näytetään. Seuraavassa käydään läpi

keskimmäistä näistä kuvista, jossa olennot näytetään lähempää.

Aluksi olen luonut olennoista 3D-mallit Carrara ohjelmassa (*kuva 4*), joka on hahmoanimointiin soveltuva, hieman 3ds Maxin varhaisempia versioita muistuttava ohjelmisto. Hahmo koostuu 1200 pisteestä, jonka pinnalle olen renderoinut kaksikerroksisen kuvioinnin, joka on peräisin aivojen neuroneita esittävästä mikroskooppikuvista. Hahmon pintaan olen määritellyt myös kiiltoa, epätasaisuuksia ja väriä. Hahmot eivät näy lopullisessa elokuvassa kovin yksityiskohtaisesti, joten jätin yksityiskohtien parantelemisen ajankäytöllisistä syistä kohtuulliseksi. Tärkeämpää on se, minkälaisen vaikutelman hahmot antavat. Möhkäläisten jättien liikkeiden tulee olla hitaita ja loppua kohti kiihtyvät, koska niiden oma paino kiihdyttää niiden liikkeiden loppupäitä. Rakensin hahmoille luurangon, jonka avulla kykenin animoimaan sen liikkeet. Liikkeiden dynamiikan muutokset ja painon sijainnin määrittelin easing-toiminnolla, joka on eri muodoissaan yleinen melkein kaikissa anivoivissa ohjelmistoissa. Hahmoa valmisteleavassa riggausvaiheessa määrittelin myös, kuinka paljon luurangon eri osat vaikuttavat sen pinnan liikkeisiin, tämä on varsinkin hahmojen nivelkohdissa tärkeää.

Renderoin yhden jättiläisen kerrallaan ja jätin sommittelun After Effects-vaiheeseen. Ennen renderointia valaisin hahmon kevyesti takaapäin, peittäen hahmon etuosan varjoon. Carrara ei pystynyt onnistuneesti luomaan läpinäkyvää Alpha-kanavaa hahmon taustalle, joten renderoin hahmot vihertaustaa vasten, jotta tausta olisi helppo keyata pois kompositiossa. Käytin pakkausmuotona Apple ProRes-muotoa, johon olin konvertoinut myös kuvatut materiaalit.

4.2.2 Jättiläiset After Effectsissä

Kun kuvamateriaali on työstetty, se voidaan tuoda After Effectsiin Import-toiminnolla. Taustalayerina toimii videomateriaali aaltoilevasta merestä. Taivaan koostan kolmesta pilviä esittävästä valokuvasta, jotka animoin liikkumaan limittäin syvyysvaikutelman

aikaansaamiseksi. (kuva 5) . Säädän taustalayerille ja pilville suurin piirtein samat valoisuus ja kontrastiarvot, jotta pystyn säätämään niitä yhdessä myöhemmin lisättävän adjustment-layerin kautta.

Lisään ensimmäisen jättiläisen mukaan kompositioon (kuvaliite), ja keyaan siitä vihreän taustaväriin pois. Se näyttää toistaiseksi istuvan huonosti kuvaan. Aloitan siirrämällä yhden pilvilayeriestä sen eteen ja säädän pilville blending modeksi "overlay". Nyt näyttää, että jätin edessä on ohut pilviharso. Seuraavaksi jatkan liittämällä kuvan alaosan mustan liukuvärimaskin, joka pimentää jätin jalat. Säädän olennon ja taivaan yleisvärin hieman punertavaksi, siten, että niiden keskinäinen valoisuus näyttää olevan sopivassa suhteessa.

Kuvasuunnitelmani kertoo, että jättiläinen esitetään tummana, melkein silhuettimaisena hahmona, jota salamointi valaisee. Olen päättänyt, etten esitä ukkosta yleiseen tapaan dramaattisina taivasta halkovina helmisalamoina, vaan pilvien sisällä salamointina, joka on mielestäni uhkaavampi ja uneen sopivampi tapa. Teen kaksi uutta valkoisen väristä pintaa (solid-layer), kahta eri salamointia varten. Maskaan väripinnan sopivan kokoisiksi salamoinnin sijainnin kohdille ja määrittelen maskin reunan pehmennykseksi (feather) suuren pikseliarvon, jotta valo näyttää leviävän laajalle pilven sisällä (kuvaliite). Etsin väripintojen blending modeksi vaihtoehdon "Overlay" ja toteutan valoeffektin animoimalla värin näkyvyysarvoa (Opacity) siten, että salaman syttyminen kestää yhden framen, ja sammuminen kaksi tai kolme framea. Animoin samalla tavoin ja samalla aikajanan kohdalla myös jättiläisen valoisuutta, mutta huomaamattomammin.

Toisen jättiläishahmon kanssa toistan samat toimenpiteet, mutta lisään hahmoon epätarkkuutta syvyyseron aikaansaamiseksi (kuvaliite).

4.3 Hirviö

Tarinan viimeinen neljäsnes sisältää jakson, jossa laiha tumma hirviö seurailee miestä ja

lähettää hänelle arvoituksellisen viestin (*kuva 6*). Hahmon toteutus on elokuvan monimutkaisin.

4.3.1 Suunnittelu

Tarinan päähenkilö näkee kohtauksen alussa unta vanhoista leluistaan, joita pakkaa varastoitavaksi. Yksi esineistä ei näytä kuuluvan joukkoon, outo seitsemänsilmäinen räsynukke ei tunnu herättävän unennäkijässä tuttuja tuntemuksia, se on selvästikin peräisin jostain ulkopuolisesta lähteestä. Unen myöhemmässä vaiheessa hahmo alkaa elävänä versiona seuralla päähenkilöä. Olento sytyttää esiintymisensä päätteeksi liekit sormiensa päihin.

Hahmon konseptointi ja suunnittelu oli varsin nopeaa, seitsemän silmää vaikutti luonnolliselta ratkaisulta koska se herättää miellelyhtymiä hyönteisiin ja toisaalta vaikkapa idän polyteisiin uskontoihin, joissa jumalat vaikuttavat olevan tietynlaisia mielen kuvia monine raajoineen ja silmineen. En halunnut hahmon olevan itsessään kovin pelottava, enemmänkin vieras, torjuttu ja levottomia mielikuvia herättävä.

Päätin toteuttaa olennon kehon tietokoneanimaationa ja sen kasvot yhdistelmällä videota ja animaatiota. Suurin haaste oli hahmoa suunniteltaessa se, että se liikkuu neljällä raajalla ja koskee maahan. Jättiläisten tapauksessa ongelma oli kierrettävissä peittämällä niiden jalat sumuun, mutta nyt tilanne oli toinen; hahmo liikkuu kaupunkiympäristössä kovalla alustalla. Uskottavan näköisen animaation toteuttaminen vaikutti suurelta haasteelta.

4.3.2 Tekninen toteutus ja työn kulku

Hahmon luominen alkoi hyvin samalla tavalla kuin jättiläisten tapauksessa. Loin pitkäraajaisen olennon mallin tavallista ihmistä esittävän ohjelman mukana tulleen mallin pohjalta. Muutin alkuperäisin mallin mittasuhteita, poistin osia ja korvasin niitä uusilla. Hahmon pinnan halusin olevan sekoitus orgaanista hyönteismäistä ainetta ja tiettyä

epämääräisyyttä, koska kyseessä on unihahmo.

Olento esiintyy kaikkiaan kahdeksassa kuvassa, mutta keskityn seuraavassa esittelemään lähikuvaa, jossa olento heiluttelee sormiensa päissä palavia liekkejä (kuvaliite).

Animoin ensin hahmon liikkeet Carrara-ohjelmassa (*kuva 7*); hirviölle on luotu luuranko, jonka avulla sitä voi liikuttaa eri asentoihin eri aikajanan pisteissä, tuloksena animaatio. Tietokoneanimoidussa materiaalissa olento kääntelee ensin hieman päätään, sitten nostaa oikean kätensä ylös ja jää odottamaan. Liikkeiden pehmentämiseksi säädin sopivat easing-arvot, jotta vaikutelma olisi luonnollinen, eikä minkäänlaista terävää nykimistä esiintyisi.

Ennen renderöintiä Carraran kameran optiikka piti kalibroida videomateriaalin kanssa yhteen, mutta huomasin, että lähikuvaa tehdessä samat arvot eivät toimineetkaan halutulla tavalla. Olin kuvannut taustamateriaalin 35mm-linssillä, mutta 35mm:n ratkaisu näytti liian laajalta animaatioissa. Halusin olennon tiukkaan lähikuvaan, joten säädin Carraran kameramallinnukseen 70mm telearvot. Lopputulos miellytti, eikä vaikuttanut olevan ristiriidassa muun materiaalin kanssa. Renderöin kuvamateriaalin Apple ProRes422-muodossa ja vein After Effectsiin, jossa oli valmiina odottamassa myös kohtausten taustalla oleva kuva käytävästä, jossa kohtausta tapahtuu. Poistin olennon taustalta vihreän värin color key-toiminnolla, trimmasin reunoja matte choker-toiminnolla ja sijoittelin hahmon suurin piirtein oikeaan kohtaan.

Olennon kasvot koostuvat seitsemästä silmästä. Tavoitteenani oli, että silmät olisivat oikean videomateriaalin pohjalta tehdyt, eivätkä animaatiota, joka näyttäisi helposti liian "muoviselta". Aloitin kuvaamalla kasvojani edestäpäin käyttäen jalustaa. Siirsin materiaalin After Effectsiin omaksi kompositiokseen. Jatkoin maskaamalla silmät erikseen omille layereilleen, kopioin niitä viisi lisää ja sijoittelin ne haluamallani tavalla (*kuva 8*). Lopuksi renderöin kompositiosta yhden neliön muotoisen 500px X 500px -kokoisen

videotiedoston, jonka vein alkuperäiseen kompositioon.

Olin laittanut 3D-hahmon päähän kaksi trakkipistettä, joiden avulla pystyin laskemaan motion trackin -toiminnolla hahmon pään liikkeet (sijainti ja kallistus) silmien asemoimiseksi. Kun silmät oli trakkattu paikoilleen, pehmensin videoklipin reunoja (mask feather) paremman visuaalisen istuvuuden aikaansaamiseksi. Ongelmallinen oli kohta, jossa hahmon käsi liikkuu sen kasvojen editse. After Effects hukkasi tässä kohden trakkipisteet ja jouduin määrittelemään kohdat manuaalisesti käden edessäolon ajaksi. Silmät piti myös maskata näkymään hahmon sormien välistä samalla hetkellä. Kyseessä ei ollut montakaan framea, joten rotoskoopkaus toimi hyvänä ratkaisuna.

Hahmo sytyttää sormiinsa myös kynttilänliekit, jotka muistuttavat elokuvassa aiemmasta kohtauksesta, jossa valkoiseen pukeutunut tyttö kulkee viisiosaisen kynttelikön kanssa. Tehosteen toteutus noudattaa osin samaa kaavaa, kuin silmienkin kohdalla, tosin nyt ei tarvittu erillistä kompositiota liekkiä varten. Aloitin kuvaamalla yhtä kynttilänliekkiä noin puolen minuutin ajan (*kuva 9*). Aiheutin sanomalehteä heiluttelemalla pieniä ilmavirtoja lepatuksen aikaansaamiseksi. kun olin valmis, toin materiaalin After Effectsiin.

Hirviö-hahmon sormenpäät ovat terävät, joten erillisiä trakkipisteitä ei tarvittu. Liitin kynttilänliekit yksitelleen kompositioon seuraamaan olennon sormia (*kuva 10*). Jotta, liekit eivät tekisi samoja liikkeitä samaan aikaan, siirtelin aikajanalla olevan jokaisen liekin materiaalin aloituksen eri kohtaan.

Lähikuvaa edeltävässä kuvassa liekit syttyvät sormien päihin. Tässä kompositiossa tein muuten samat työvaiheet, mutta syttyminen tapahtui liekkien näkyvyyttä (opacity) muuttamalla. Päätin että liekit syttyvät nopeasti kahden framen ajan.

Liekit myös valaisevat syttyessään olennon kasvoja. Tämä on toteutettu lisäämällä kompositioon pehmeä reunainen kasvojen kohdalle maskattu keltainen väripinta (solid

layer), jolle on annettu blending modeksi "overlay". Tuloksena hahmon kasvot ovat valaistut niiden toiselta puolen. Liekkien syttyessä edellisessä kohtauksessa väri ilmestyy paikoilleen näkyvyyttä animoimalla, samanaikaisesti liekkien kanssa.

Kun komposition eri elementit on asemoitu paikoilleen, lopputulos ei näytä vielä valmiilta; liitoskohdat pitää peittää ja värit pitää säätää näyttämään luontevalta (*kuva 11*). Ensimmäinen onnistui feather-arvoja muuttelemalla ja maskeja animoimalla, jälkimmäisen suhteen piti luottaa omaan värisilmään ja rgb-arvojen samankaltaisena pitämistä.

5 Maaginen täplä ilmassa

Kohtaus, jossa mies hukkaa päänsä mustaan täplään (*kuva 12*), vaikuttaa teknisesti yksinkertaisemmalta kuin edellä kuvatut tehosteet. Tavallaan se sitä onkin, kunhan ottaa huomioon tiettyjä asioita työn helpottamiseksi.

5.1. Suunnittelu

Efektin kannalta tapahtumien kulku elokuvassa on seuraavanlainen; mies huomaa ilmaan ilmestyneen omituisen mustan aukon, johon hän työntää ensin kätensä, sitten hän päättää kurkistaa täplän sisälle. Miehen käsi ja pää katoavat täplän sisään.

Täplää ei ole mielestäni syytä toteuttaa 3d-animaation keinoin, vaan kaksiulotteinen Photoshopilla luotu kuva riittää. Ilmaisullisesti saattaa olla myös toimiva ratkaisu, että täplä liikkuu elävämmin ja se pitää toteuttaa animoituna. Kuvaustilanteessa olemattoman täplän paikantaminen voi olla näyttelijälle hankalaa, tällöin täytyy muistaa käyttää apupisteitä.

5.2. Toteutus

Kuvaustilanteessa täplän paikka on sovittu huolellisesti, lattialla ja seinässä on merkkejä, joiden avulla näyttelijä pystyy sijoittamaan itsensä oikein. Täplää varten on seinään

kiinnitetty myös trakkipiste.

After Effectsissä täplä on träkätty seinällä olevan trakkipisteen mukaan, koska materiaali on kuvattu käsivaralta. Täplän voi trakkäyksen jälkeen siloittaa anchor-arvoa muuttamalla haluttuun kohtaan. Katoava käsi ja pää on toteutettu täplään animoidun maskin avulla siten, että päälle on maskattu erikseen kuvattu osa taustalla olevasta seinästä. Lopuksi layereiden valoisuuserot pitää säätää siten, että eroa maskin ja taustamateriaalin välillä ei ole.

6 2D-animaatio

Kun mies on työntänyt päänsä mustaan pisteeseen, hän huomaa katselevansa uudenlaista maailmaa toiselta puolen. Kohtaus muuttuu 2d-animaatioksi (*kuva 13*). Paikalle juoksevat kaksi kettua, jotka potkaisevat pään irti ja juoksevat sen perään. Alkuperäisessä kuvasuunnitelmassa ketut olivat jäniksiä, suunnitelman muutos oli hetken mielijohde ja tuntui oikeammalta.

6.1. Toteutus

Olen päättänyt hyvissä ajoin toteuttaa animaation flashilla (*kuva 14*), piirtopöydän avulla. Halusin ääriiviivan olevan elävää, kuin jokainen frame olisi erikseen piirretty. Ajan puutteen takia tämä ei tietenkään olisi mahdollista, mutta Flashin ominaisuuksista löytyi tyydyttävä ratkaisu; ohjelmassa voi sijoittaa movieclippejä toistensa sisään, jolloin lyhyen animaation pätkän voi helposti saada kestämään halutun ajan, ilman, että yksittäisiä frameta täytyisi kopioida aikajanelle oikea määrä.

Aloitin miljöön luomisesta. Kuvasuunnitelma kertoo, että maisema koostuu mäestä, merestä ja kahdesta puusta. Taivaalla paistaa kuu, joka luo varjot muille objekteille. Puiden tekeminen tapahtui niin, että loin ensin erillisen movie clipin yhdelle puun oksalle, johon piirsin kolmen peräkkäiseen frameen saman oksan, jossa on viisi lehteä. Framien pienistä eroista johtuen syntyy elävä ääriviiva. Minimimääränä vaikutelman syntymiseen

pidetään kolmea framea, mutta niitä voi tehdä enemmänkin, halutusta liikkeen rytmistä riippuen. Tämän jälkeen kopion oksa-movieclipin uuteen tyhjään movieclippiin ja sijoitin sinne vielä kaksi uutta kopiota samasta clipistä, tuloksena uusi monilehtisempi oksa. Tällä sisäkkäisten movie clippien yhdistelmällä on mahdollista luoda nopeasti hyvinkin kompleksisia kokonaisuuksia, samalla aikaa säästäen. Puita oli kaksi, joten toisen puun rungon tein erilliseksi, muuten puun ollessa kopioitu peilikuva ensimmäisestä. Vaikutelma kahdesta erillisestä puusta kestää kohtauksen ajan.

Ketut on tehty samankaltaisen sisäkkäisten movieclippien periaatteella, jossa hahmon eri osat, pää, kädet ja jalat on sijoiteltu yhden pääclipin sisään. Hahmoista on kaksi erilaista versiota: juokseva ja paikallaan seisova. Näiden versioiden avulla kohtaus oli mahdollista toteuttaa.

Kun ketut potkaisevat pään ilmaan, se pyörii ilmassa. Tämän toteutin frame kerrallaan piirtämällä, siten, että loin ensin movie clipin, jossa pää pyörii, sitten sijoittamalla clipin pääaikajanelle, jossa se on motion tween-toiminnon avulla animoitu liikkumaan suunnassa. Potkaisun voima liikuttaa päätä nopeammin liikkeen alkuvaiheessa kuin ilmalennon lopun aikana, tämä onnistuu easing-toiminnon avulla. Samaa easingiä käytin myös Kettujen juostessa; ne lähtevä hitaasti liikkeelle ja kiidyttävät juostessaan.

Pohdintaa ja johtopäätöksiä

5.1 Efektointitekniikan valinnan merkitys kerronnassa

Monet alan ammattilaiset ovat esittäneet (Sawicki, 2007), että tehosteita tehdessä yksinkertaiset ratkaisut tuntuvat toimivan parhaiten. On syytä pohtia, onko esimerkiksi 3d-animaatio aina tarpeellista? Voiko asian esittää uskottavasti myös kustannustehokkaammalla tavalla?

5.1.1 3D vai 2D?

Tyypillisesti elokuvakerronassa pidetään itsestäänselvyytenä, että efektointi- ja erikoistehosteet sisällytetään kuvaan niin, että ne noudattavat kolmiulotteisen maailman sääntöjä ja lakeja. Uskottavuuteen pyrkiminen on tehosteiden tekemiseen liittyviä keskeisimpiä tavoitteita. Kaksiulotteisen animaation käyttöä ilmenee perinteisesti lähinnä elokuvien alku- ja lopputekstien aikana ja hyvin usein se sisältää typografian keinoin välitettyä informaatiota. Tätä lyhytelokuvaa tehdessä olin etukäteen päättänyt, että mukaan tulisi yksi 2d-animaation keinoin toteutettu kohtaus, joka nivoutuu yhteen kuvatun materiaalin kanssa. Kohtaus, jossa mies työntää päänsä piirrosmaailmaan, toimii sikäli, että kerronnassa on olemassa rajapinta, jossa siirtymä ilmaisusta toiseen selkeästi tapahtuu. Muussa tapauksessa kerronnan hyppääminen keskenkaiken animaatioon olisi vain hämmentävää. Valtavirran elokuvatuotannoista löytyy harvoja esimerkkejä, mutta esimerkiksi elokuvassa Kill Bill(2003) 2d-animaatioon siirrytään hypättäessä kerronnassa samanaikaisesti takaumaan. Kerronnan tyylin vaihtuminen ei aiheuta epätoivottua sekavuutta; kulttuuriset koventiot sallivat nykyään radikaalimmatkin muutokset kerronnan tasoissa. Myös kohtauksen sisältö saattaa puoltaa ratkaisua. Kill bill-elokuvassa kohtauksen rankka sisältö on animoitu etäännytetumpää ja helpompi seurata. Oman kettukohtaukseni 2d-animointi etäännyttää sen näennäisen väkivaltaisesta sisällöstä (pää potkaistaan irti) ja vie huomion tunnelmaan ja tarinan tavoitteisiin (vertaus mielen menettämisestä).

Entä jos olisin animoinut paikalle juoksevat ketut kolmiulotteisesti, sijoitettuja kuvattuun ympäristöön? Tällöin luultavasti olisin joutunut uskottavuusongelman kanssa liian suuriin ongelmiin, sillä nelijalkaiset luontevasti liikkuvat olennot olisivat luultavasti olleet taitojeni ulottumattomissa.

Näen 2d-animaation sisällyttämisen myös ominaisuutena, joka auttaa elokuvan kokonaiskuvan muodostamisessa ja elokuvan muistamisessa. Esimerkiksi popmusiikissa on tärkeää, että se sisältää riittävän määrän "koukkuja", tarttumapintaa, joka auttaa teosta

seuraavaa ihmistä pysymään kiinni kerronnassa ja herättää sopivasti huomiota. Tarinan tunnelman kannalta pidän kohtausta hyvin tärkeänä, koska se on tietyn absurdiuden kulminoituma tarinassa. Se myös muistuttaa katsojaa, että tarina tapahtuu päähenkilön mielen sisällä.

5.1.2 Ratkaisuja uskottavuusongelmaan

Tehosteita tehdessä on jatkuva huoli siitä, ovatko ne riittävän uskottavia ja toimivatko ne halutulla tavalla. Satunnaisellakin elokuvan katsojalla on tänä päivänä hyvin harjaantunut silmä epäluonnollisten asioiden erottamiseen. Mikäli tarina sisältää jo lähtökohtaisesti uskomattomia elementtejä, jotka eivät mitenkään voisi olla todellisia, tehoste altistuu erityisen arvioinnin kohteeksi.

Erikoistehostepioneeri Tom Savini on kertonut, että tehostetta edeltävien kuvien rytmi on hyvin olennainen osa tehosteen uskottavuutta. Usein pelkkä tehosterakennelman tai animaation suora esittäminen sellaisenaan tuhoaa illuusion, edeltävän kohtauksen leikkaus ja itse tehosteen riittävän säästeliäs esittäminen lisäävät tehoa.

5.1.3 Äänen merkitys visuaalisissa tehosteissa

Eräs tärkeä seikka tehosteiden onnistuneen vaikutelman välittämisessä on ääni, joka tuo kuviin läsnäolon tuntua ja voimaa. Käänteisesti, jos tavoitteena on etäisyyden ja eeterisyyden vaikutelma, äänen poisjättäminen voi toimia ratkaisuna. Työssäni olen toteuttanut molempia ratkaisuja, esimerkiksi viimeisen episodin hirviö, jonka ominaispiirteisiin kuuluu äänetön liikkuminen ja omituinen naksuttava merkkiääni.

Jättiläisten tapauksessa ääni on hyvin viitteellinen. Niiden massiivisuutta pyrin korostamaan erikoisella matalalla sumutorvea muistuttavalla äänellä, joka tuntuu kaikumaan kuin veden alla. Tarkoituksena oli myös mallintaa ääniä, jotka mahdollisesti kuuluvat päähenkilölle veden alla kylpyammeessa.

Täplä ilmassa- kohtauksessa pelottava äänimaisema alkaa jo heti kohtauksen alusta. Tällä pyritään luomaan vaikutelmaa, että jotain uhkaavaa ja vierasta on tapahtumassa pian. Äänisuunnittelu ei kuulu osana opinnäytetyöhöni joten päätän aiheen käsittelyn ainoastaan toteamalla, että äänellä on yhtä tärkeä merkitys tehosteisiin kuin muuhunkin kerrontaan.

5.2 Codekit – eri työvaiheiden sopivat tiedostomuodot

Digitaalisen videon kanssa työskentelyssä joutuu tekemisiin erilaisten tiedostomuotojen kanssa, joilla jokaisella on jokin eri käyttötarkoitus tai laiteyhteensopivuuteen tai valmistajaan liittyvä ominaisuus. Aineistoa joutuu konvertoimaan erilaisiin muotoihin eri työvaiheissa. Käyn seuraavassa läpi joitakin tänhetkisiä ja yleisiä hd-formaatteja.

5.2.1 Kameroiden ja nauhureiden formaatit

Hd-videota tallentavissa kameroissa on käytössä omat formaattinsa, jotka ovat tarkoitettu tallennukseen esimerkiksi dv-nauhoille tai muistikortille. Tällä hetkellä yleinen tallennusmuoto on XDCAM, joka tosiasiaassa käsittää neljä erilaista (XDCAM SD, XDCAM HD, XDCAM EX ja XDCAM HD422) formaattia, jotka eroavat toisistaan pakkauksen, ruutukoon ja tallennusmedian mukaan.

HDV puolestaan on kuluttajakäyttöön tarkoitettujen videokameroiden teräväpiirtotallennusformaatti.

5.2.2 Apple Pro Res ja muut jälkituotantoformaattit

Apple ProRes 422, Lossless animation, PNG

Efektointia tehdessä käyttämäni videoaineiston codec on ollut pääsääntöisesti Apple ProRes422, jota yleisesti suositellaan jälkituotantokäyttöön. Codecista on olemassa myös uudempi vuonna 2009 julkaistu versio ProRes4444, jossa on paremmat värintoisto-ominaisuudet ja jonka voi olettaa korvaavan 422:n. Kokeilin myös pakkaamattoman videon käyttöä, mutta sen hyödyt eivät olleen kovinkaan selkeät verrattuna sen aiheuttamiin

haittoihin; hitauteen ja tiedostojen raskauteen. Joku saattaa myös käyttää jälkituotannossa jakelumuodoissa tyypillistä H264:ta tai kameroiden ja nauhureiden HDV-formaattia, mutta niitä ei voi suositella, oikeammin niiden käyttöä voisi pitää virheratkaisuna jälkituotannossa, koska tällöin kuvanlaatua menetettäisiin liikaa.

Pakkaamattoman videon (animation) etuja ovat kuvainformaatiota hävittämätön kuva, värinvalikoima ja alkanavan sisällyttämisen mahdollisuus. Haittoina on tiedostojen kohtuuton raskaus, joka ilmenee työstämisen hitautena. Pakkaamattoman videon suositaan yleisesti esimerkiksi tv-ohjelmien tg-grafiikoissa (title graphics, esim. keyattu uutisankkurin nimigrafiikka kuvassa), joissa tarvitaan usein läpinäkyvyysominaisuutta. Läpinäkyvyyttä voi jälkituotantotyössä hyödyntää myös muuttamalla videoaineisto png-kuvasarjaksi. Tämä on usein hyvä ja suosittu ratkaisu esimerkiksi After Effects-kompositioiden teossa.

5.2.3 H.264 ja muut jatkokäyttöformaatit

H.264 on tällä hetkellä standardoitu videon pakkausmuoto, joka on käytössä niin kaupallisesti myytävillä tallenteilla kuin verkkojakelussa (esim. mpeg2 ja mpeg4-muodot). Videon pakkaus perustuu vertailevaan liikekompensaatiomenetelmään, jossa kuvassa tapahtuva muutos lasketaan vertailemalla kuvaa edelliseen tai seuraavaan kuvaan siten, että dataa säästetään niissä kohdissa, joissa muutosta ei tapahdu. Pakkausmuoto on hyvin säädettävissä erilaista käyttöä varten, esimerkiksi erilaisia kaistanleveyksiä ajatellen.

Jotkin kuluttajaluokan kamerat tallentavat suoraan h.264.-formaattiin, jolloin kuvainformaation määrä on alhaisempi kuin esimerkiksi XDCAM-tallennuksessa. Tästä seuraa ongelmia jälkituotannossa, johon formaatti ei ole suositeltava. Jälkituotantoa varten h264-materiaali kannattaa konvertoida esimerkiksi ProRes422-muotoon.

6. Yhteenveto

6.1. Valmiin työn arviointia

Työn valmistuttua olen pohdiskellut, onko visuaalinen kokonaisilme sitä, mihin pyrin? Toimiiko tarinankerronta? Mitä olisin voinut tehdä paremmin? Miksi jokin osa-alue toimii ja miksi jokin ei?

Yksi ongelma on ollut visuaalisen tyylin vaihtuminen kohtausten mukaan; ensin ollaan aurinkoisessa ulkoilmassa, sitten iltahämärässä, seuraavaksi mustavalkokuvassa ja välillä hypätään jopa animaation pariin. Yhtenäisyyden ylläpitäminen ei välttämättä ole ainoastaan visuaalisista teknisistä ratkaisuista kiinni. Siihen kuuluu myös rytmi, näyttelemisen, puvut ja äänet. Viimeksi mainittu toimii erittäin vahvana liimana kohtausten välillä. Kuvat ovat suurimmilta osin suunnittelemani kaltaisia, osin erilaisia, mutta toimivia. Neljännen episodin alkukohtaus – kuten edellä kirjoitin – on sisällöllisesti keho ja harkitsen vielä sen poistamista elokuvasta. Muut kohtaukset vastaavat suunnitelmiani hyvin ja niiden mahdollinen toimimattomuus johtuu suunnittelusta, jos jostakin.

Muiden episodien kuviin olen tyytyväinen; näillä resursseilla en olisi pystynyt parempaan. Teknisiä puutteita esimerkiksi valaistuksessa ilmenee kaiken aikaa, mutta ajan puutteen vuoksi parempaan ei ollut mahdollisuutta. Tehosteet näyttävät välttäviltä, mutta ajavat asiansa. Pieniä virheitä löytyy kaikkialta, eri asia on, vaikuttavatko ne katsojan kokemukseen ratkaisevasti ja huomaako niitä.

6.2. Opinnäytetyö oppimiskokemuksena

Lopullisen työn näkeminen ja sen arvioiminen avaavat sitä myös oppimiskokemuksena. Jälkikäteen on mahdollista nähdä, mitä kaikkea olisi voinut tehdä tehokkaammin ja toisin, mihin asioihin olisi voinut panostaa enemmän ja mitkä asiat saivat liikaa huomiota.

Olen ollut kaiken aikaa tietoinen, että elokuvia ei perinteisesti "voi tehdä" yksin, joten sikäli olen saanut aikaa jotain, jonka valmistamiseen oikeaoppisesti olisi tarvittu usean

ihmisen työpanosta ja runsaasti enemmän aikaa. Halusin osoittaa, että kameratekniikan laadun noustessa ja hintojen laskiessa on mahdollista tuottaa lyhytelokuvia tai musiikkivideoita hyvin kustannustehokkaasti ilman laadun kohtuutonta kärsimistä.

Henkilökohtaisesti opin suuren määrän asioita kattaen koko tuotantoketjun kaikki vaiheet. Tekninen tietämykseni otti harppauksia eteenpäin ja uskallan vastedes lähestyä isompia haasteita rohkeammin ja ennakkoluulottomammin ilmaisullisesti ihminen on aina kehittymistilassa ja tämän projektin kuluessa syntyneen itseluottamuksen tuloksena syntynee jatkossakin lyhytelokuvia.

Lähteet

Aristoteles, Pentti Saarikoski (suom.) 2007 *Runousoppi*, Suomi, Otava

Cheyne, James Allan *Nightmares from the id* [http://watarts.uwaterloo.ca/~acheyne/Id_Monsters_09.pdf](luettu 2.12.2010)

Jones, Angie 2007. *Thinking Animation*. 1. painos. Yhdysvallat: The Thomson course Technology.

Sawicki, Mark 2007. *Filming the fantastic*. 1. painos. Iso-Britannia: Focal Press.

Withrow, Steve 2009. *Secrets of digital animation*. 1. painos. UK: Rotovision SA.

Fielding, Raymond 1985. *The Technique of special effects cinematography* 4. Painos. Iso-Britannia: Focal Press

Whitaker Harold, Halas John 1999. *Timing for animation*. 4. painos. Iso-Britannia: Focal Press.

Woody, Billy Garfield 2007. *Exploring visual effects*. 1. painos. Yhdysvallat: The Thomson course Technology.

Vaz, Mark Cotta; Barron, Craig 2004 *The Invisible Art: The legends of Movie Matte Painting*, Chronicle Books, Yhdysvallat

Zizek, Slavoj, 2009 *Pehmeä Vallankumous – Psykoanalyysi, taide, politiikka* 1.painos
Suomi, Gaudeamus

Brosnan, John 1974 *The History of Special Effects in the Cinema*, 1. painos, Yhdysvallat,
MacDonald

Liitteet

1. Kuvaliite

2. Käsikirjoitus

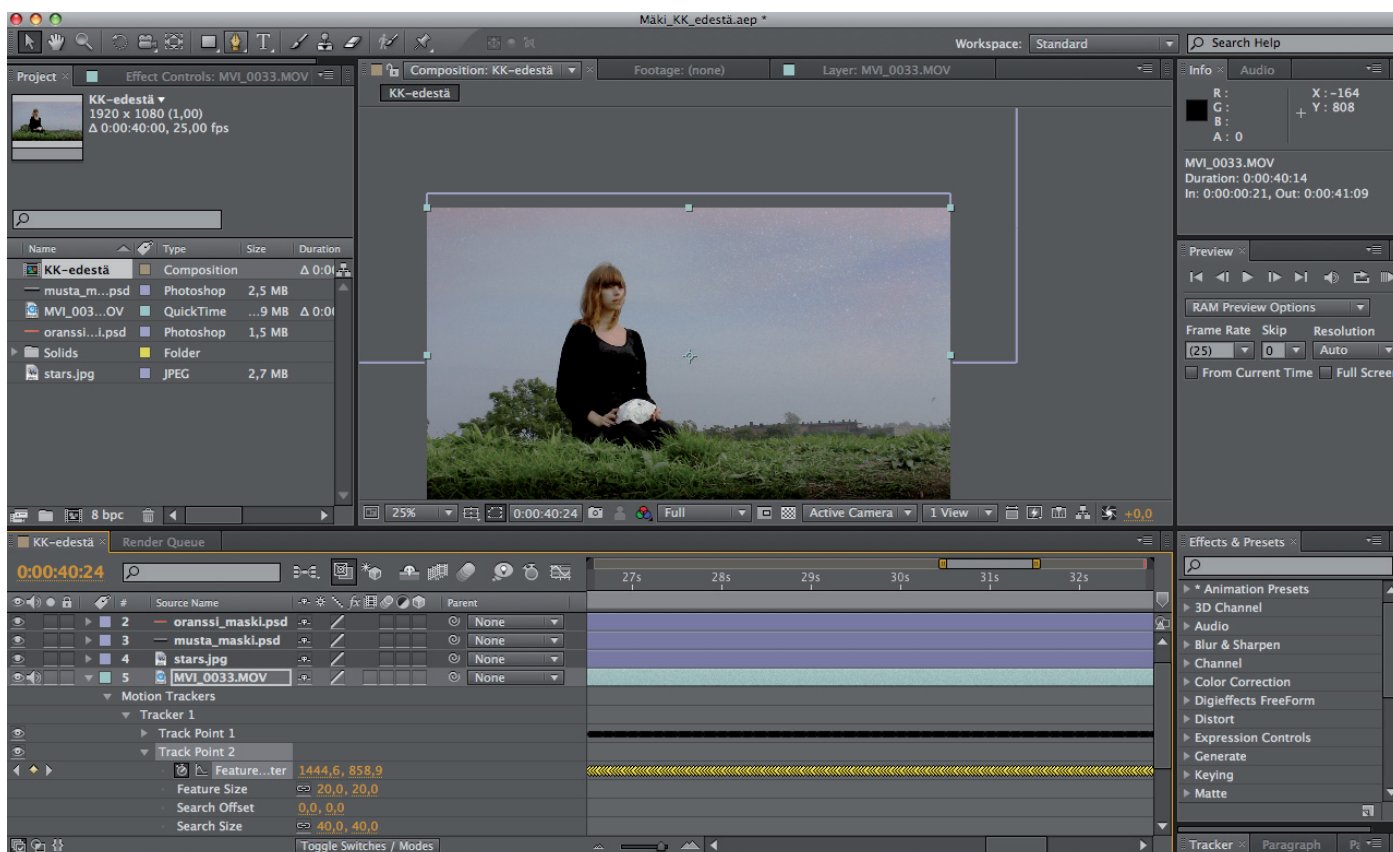
3. Kuvasuunnitelmia

4. Videotiedosto dvd-levyllä.

Kuva 1



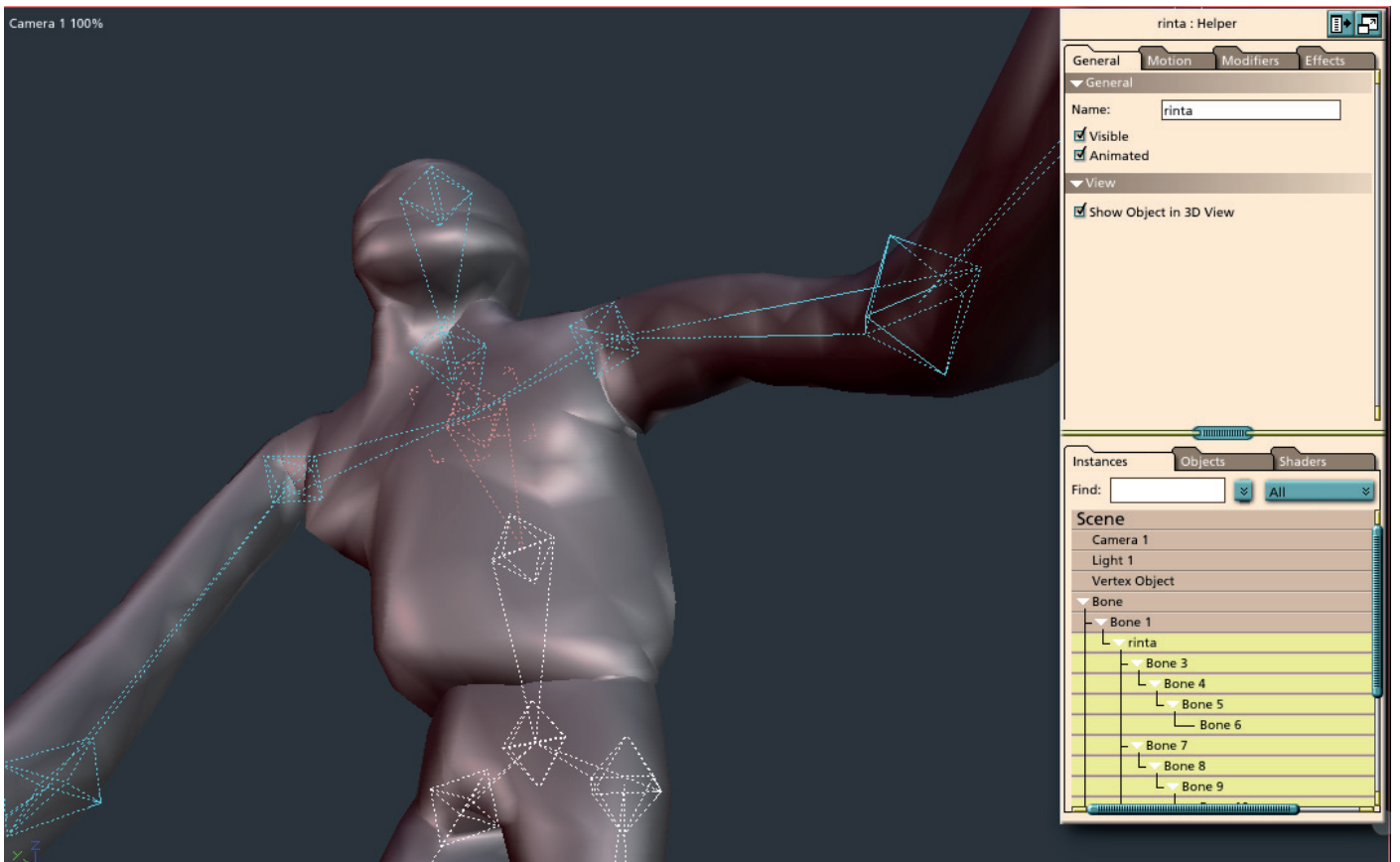
Kuva 2



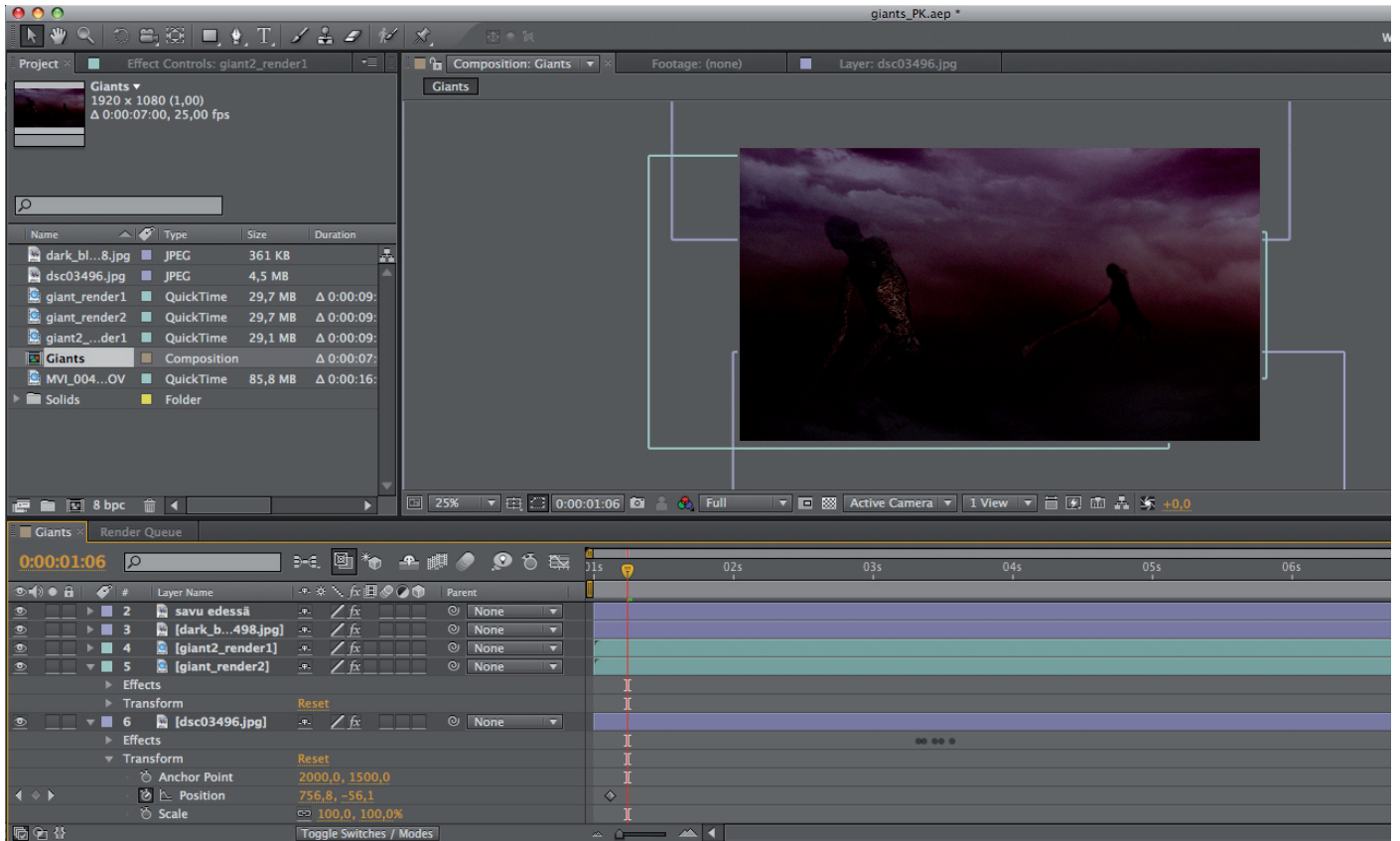
Kuva 3



Kuva 4



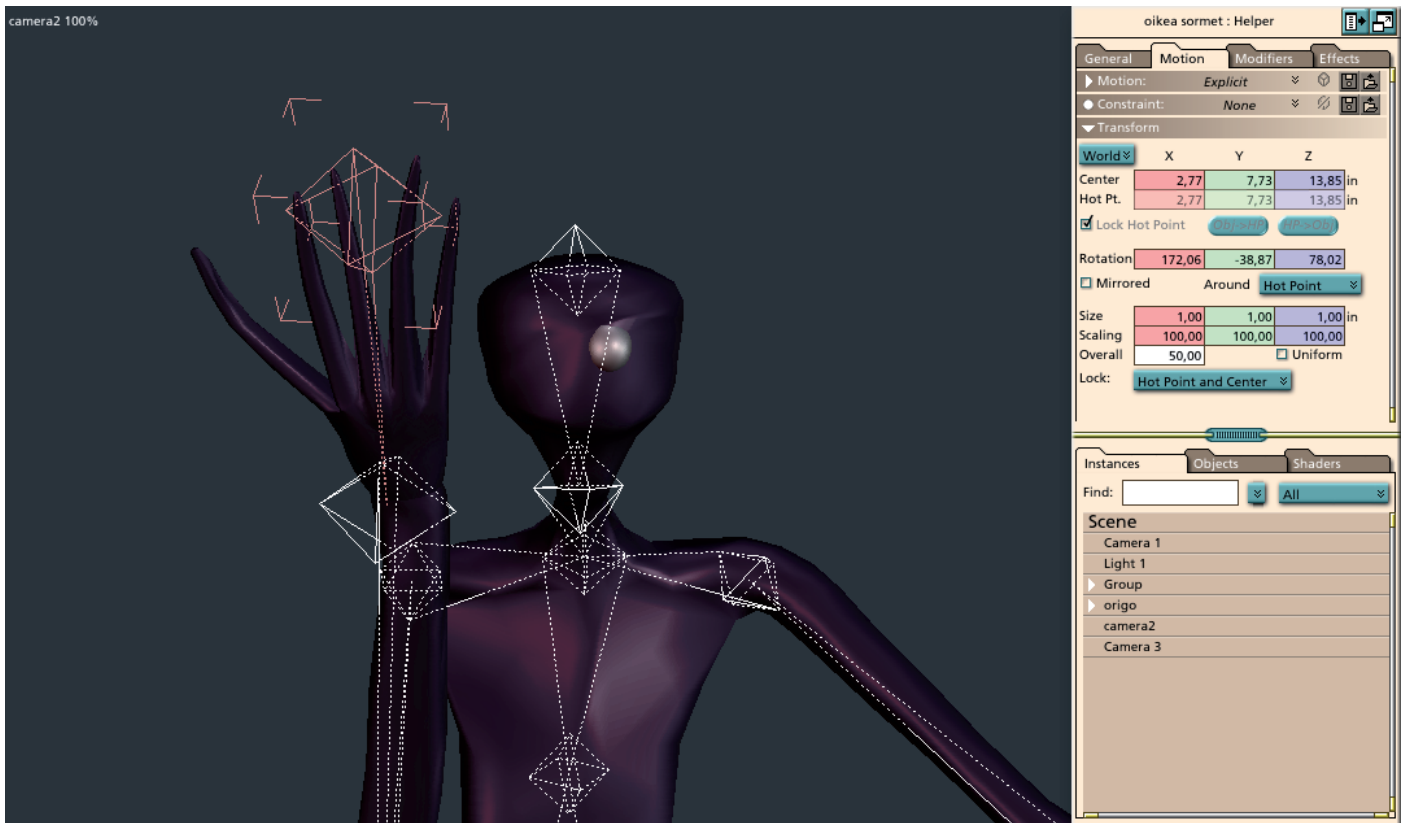
Kuva 5



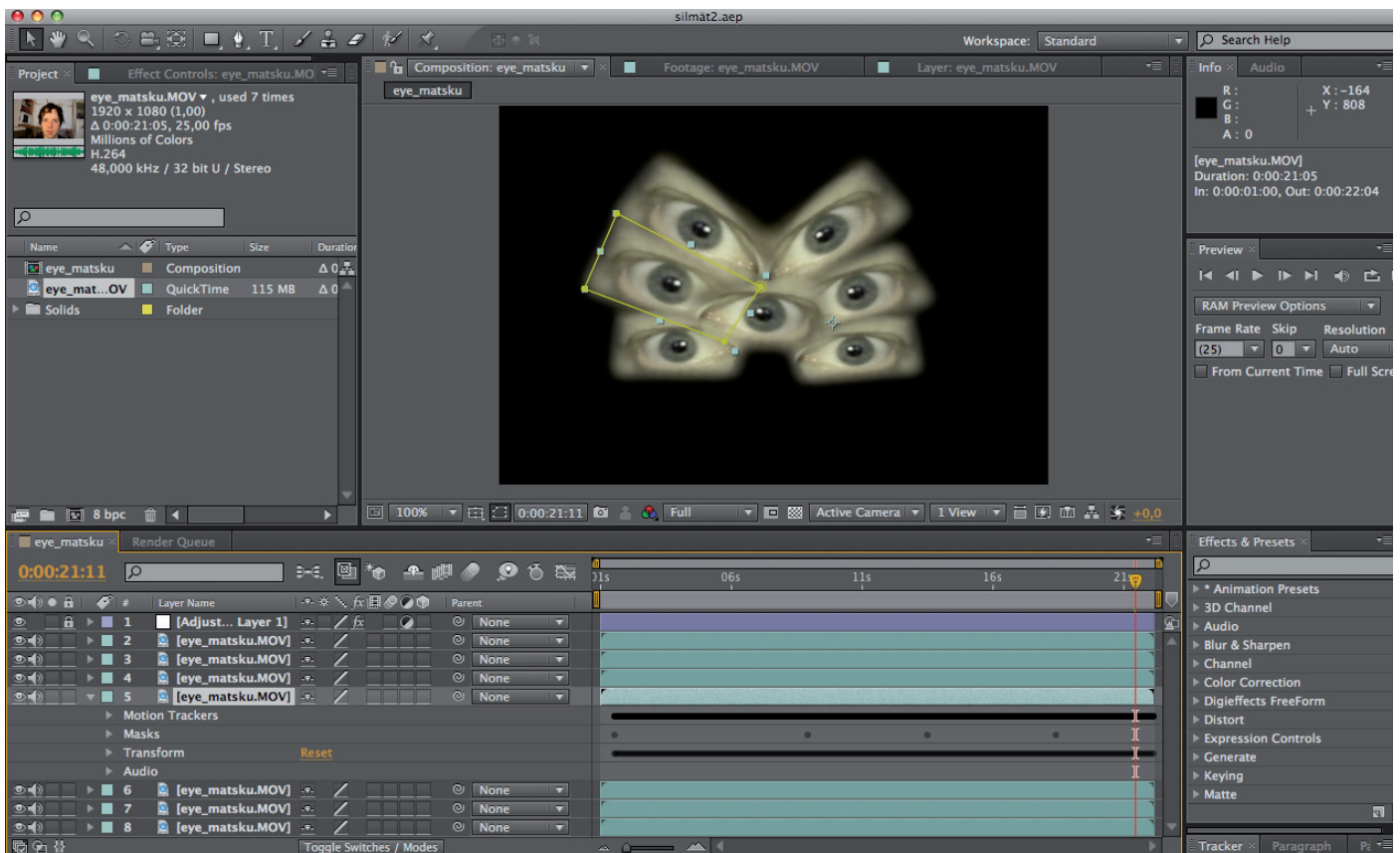
Kuva 6



Kuva 7



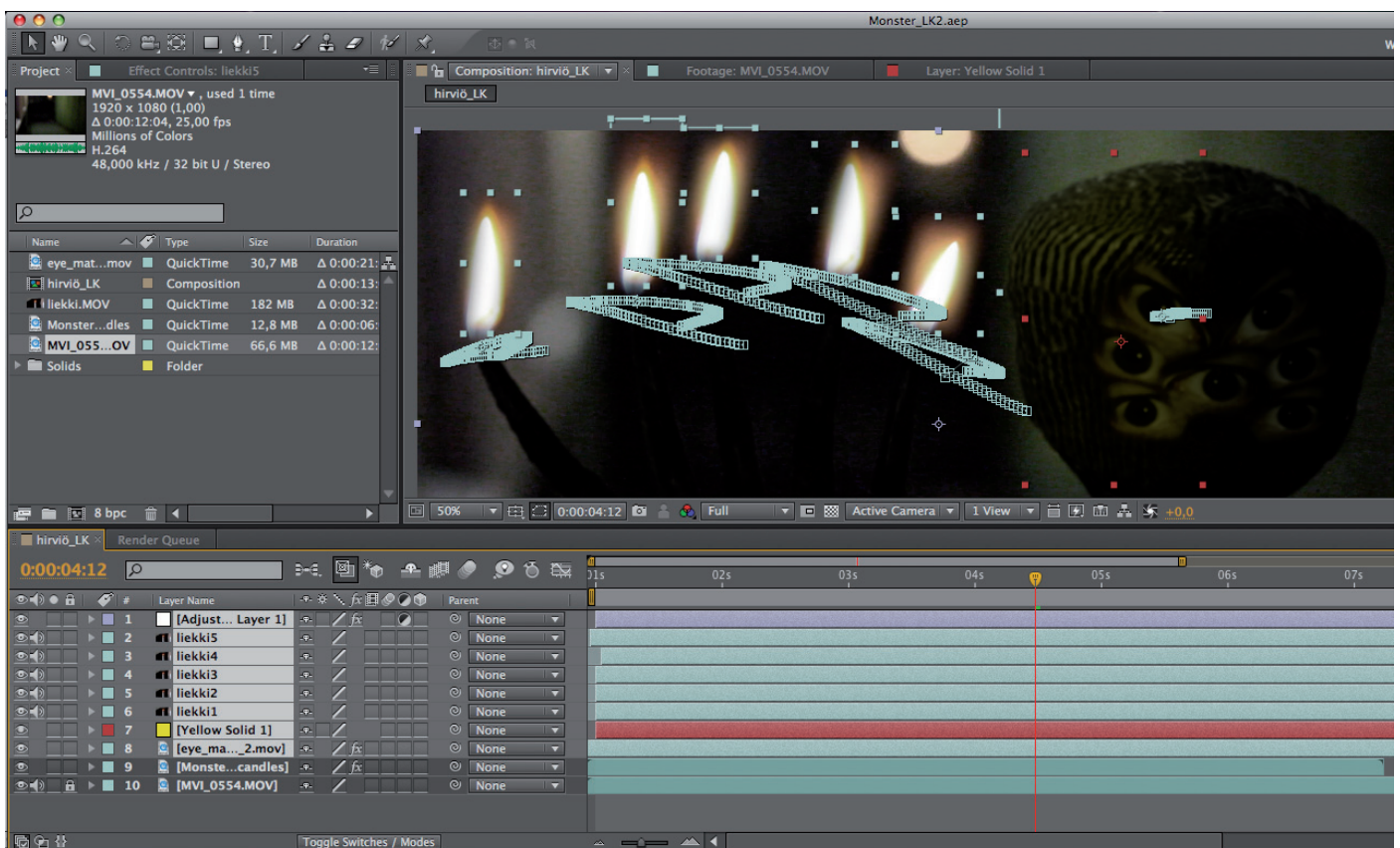
Kuva 8



Kuva 9



Kuva 10



Kuva 11



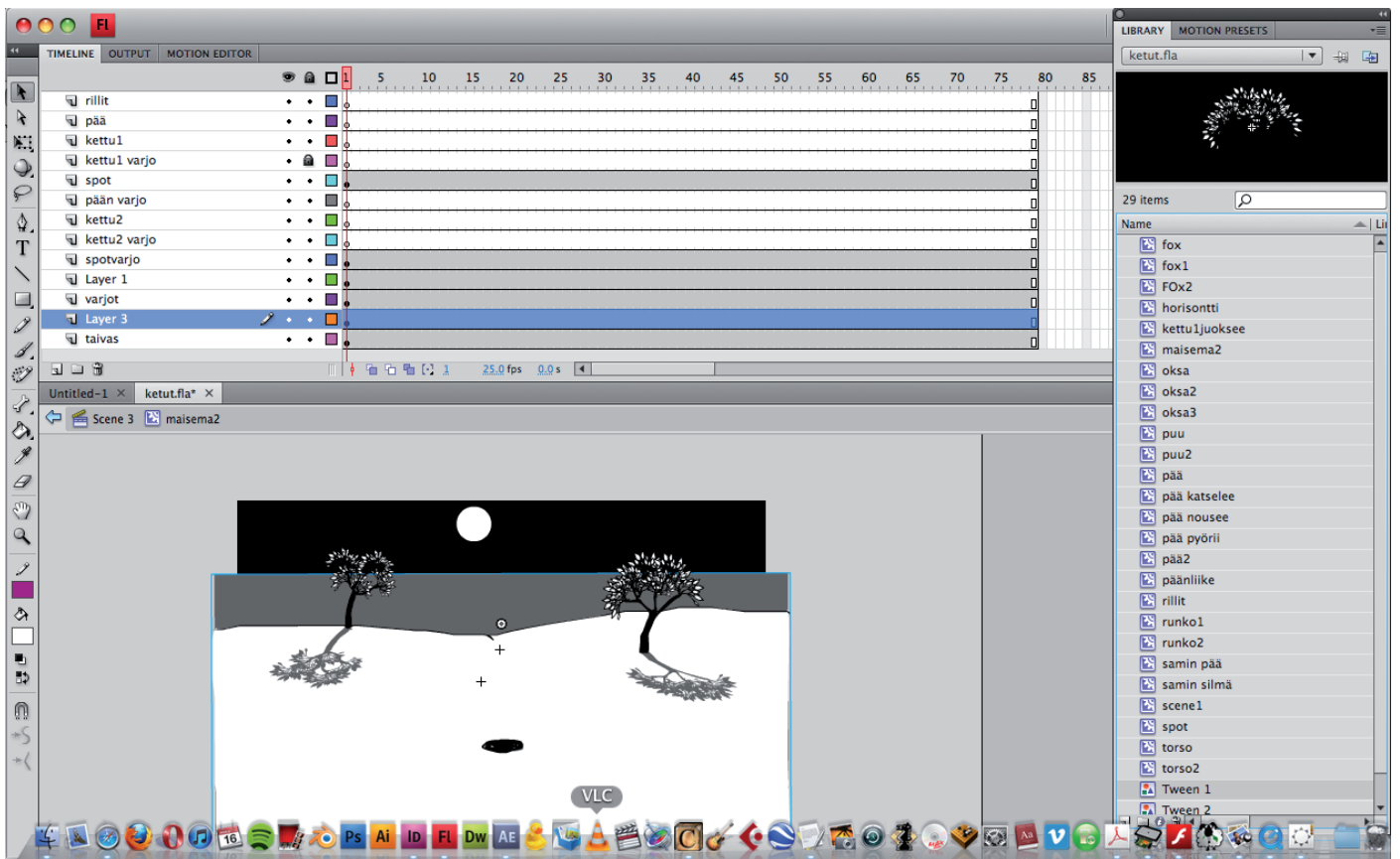
Kuva 12



Kuva 13



Kuva 14



" A Man in the Bathtub"
– Pasi Viitanen 2010

Kohtaus 1: (10sek.) Fade in, title: "A Man in the Bathtub"

Mies makaa kylpyammeessa puoliksi uponneena.

Kohtaus 2: (1min)

Otsikko: "1: A Warning"

Tyttö kävelee kynttelikön kanssa tyjässä kaupungissa iltahämärässä. Hän kuulee etäältä outoa ulisevaa ääntä. Hän kävelee kiviportaait ylös, ihmettelee hetken outoa ääntä ja suunnistaa sitä kohti. Hän saapuu lopulta hiekkakentälle, jonka yllä leijuu suuri valas, joka on oudon äänen lähde.

Fade out.
FX: Valas

Kohtaus 3: (5 sek) *Fade in.*

Mies on valunut kylpyammeessa veden alle.

Fade out.

Kohtaus 4: (1min 15sek)

Otsikko: "2: Five seconds earlier, at the prefrontal cortex"

Tyttö istuu syksyisellä nurmella, korkealla paikalla ja katselee merta. Taivaanrannassa näyttää nousevan ukkosmyrsky, mutta se on vielä toistaiseksi kaukana. Tyttö pukee valkoisen kipsisen naamion, jonka läpi hän näkee toisenlaisen todellisuuden; taivaanrannassa jättiläiset tekevät tuhojaan. Tyttö pysyy tyynenä ja siirtyy meren rannalle. Siellä hän kutsuu merestä ylös erilaisia hahmoja, mm. valaan, jonka lähettää pois näkyvistä sormia napsauttamalla.

Ääni: Tuuli, ukkonen. Musiikki on etäistä ja eteeristä, hieman Philip Glass - tyyppistä.
FX: jättiläiset taivaanrannassa, valas meren yllä.

Kohtaus 5:(5sek)

Mies on nyt kokonaan veden alla, silmät kiinni. (5sek)

Ääni: Matalaan jyrinään nousee hiljalleen korkeampi ääni, joka muistuttaa hieman jonkin öisen teollisuushallin tuulettimen ujellusta. Se soi samassa sävellajissa muun musiikin kanssa. Ääni jatkuu yli kohtausten ja sitoo niitä yhteen. Ääni on kuitenkin melko huomaamaton ja pehmeä.

Kohtaus 6. (2min)

Otsikko: " 3: The Man in the bathtub "

Mies, joka on tullut tutuksi veden alta, istuu huoneessa lajittelemassa lapsuuden tavaroita; pehmoeläimiä, kuulokkeita, kaikenlaista tavaraa. Hän pakkaa tavarat pahvilaatikkoon. Oudon laihaa seitsemänsilmäistä olentoa esittävän nuken kohdalla hän huolestuu. Esine ei näytä kuuluvan muiden tavaroiden joukkoon.

Seuraavaksi seuraamme miestä vintillä, jonne hän vie laatikon. Pian tunnelma muuttuu; valot himmenevät, uhkaava ääni nousee. Kulman takaa pystymme erottamaan epäselvästi pitkän laiha hahmon...

Mies pakenee alas hämärää portaikkoa, epämääräinen tumma laiha hahmo seuraa yhden portaiden kierron perässä, mutta katsoja ei pysty vielä sanomaan, mistä on tarkalleen ottaen kyse.

Mies on päätenyt kadulle ja hän jatkaa pakoaan ulkona. Hän ei juokse, vaan enemmänkin kiirehtii huolestuneena. Ukkonen jyrisee. Eräässä hiljaisessa kadunkulmassa hän hidastaa vauhtia, mutta perässä seurannut olento ilmestyy pian taustalle.

Uneksija kääntyy olentoa kohti ja näkee kuinka se lähestyy ripein liikkein. Olento kuitenkin pysähtyy pienen matkan päähän ja kohottaa kätensä merkiksi. Sormien päihin syntyy liekit, muistuttaen hieman aiemmin esiintynyttä kynttelikköä. Mies näkee varjomaisen olennon kasvot ja sen seitsemän silmää.

Toisesta suunnasta käsi laskeutuu uneksivan miehen olalle ja hän kääntyy. Häntä vastassa on kolme naamioitunutta ihmistä, jotka eivät näytä mitenkään uhkaavilta. Mies vilkaisee hirviötä huomatakseen, että sen paikalle on ilmestynyt palava kynttelikkö. Yksi kolmesta hahmosta (tyttö) käy hakemassa sen ja käy ilmi, että kyseessä on sama tyttö joka on aiemmin nähnyt valaan.

Olalle kätensä laskenut hahmo ottaa naamionsa pois, ja ojentaa sen uneksijalle. Hänellä ei näytä olevan kasvoja. Uneksiva mies ottaa naamion ja pyörittelee sitä käsissään. Kaksi muuta naamioitunutta hahmoa tekevät kannustavia eleitä naamion pukemiseksi. Mies epäröi.

Ääni: Miehen saapuessa ulos kadulle, pianomusiikki nousee hiljalleen uhkaavuuden rinnalle. Tehostejyrinä lakkaa naamioidun miehen koskettaessa uneksijan olkapäätä.

FX: Hirviö (5 kuvaa)

Kohtaus 7: (1min30sek)

Otsikko: "4: A Concentration problem"

Tuntematon mies istuu tuolissa ja piirtää. Hän on saanut aikaiseksi kuvan, jossa

kaksi kettua kuljeksivat niityllä kahdella jalalla. Pian jokin tuntematon voima ottaa hänen kätensä haltuun ja hän suttaa piirrokseseen tärisevin vedoin mustan läiskän. Hän huomaa, että huoneeseen on ilmestynyt samanlainen musta läistä leijumaan ilmaan.

Mies jättää piirustuksensa, nousee ja ihmettelee täplää. Hän koskettaa sitä, ja huomaa, että hänen kätensä katoaa pisteen sisään. Seuraavaksi hän päättää kurkistaa täplään. Hänen päänsä katoaa näkyvistä.

Toisella puolella on sama piirrosmaisema, jonka olemme nähneet aimmin. Näemme miehen pään piirrettynä versiona.

Ketut ilmestyvät paikalle ja kopsauttavat miehen pään irti täplästä nurmelle. Täplä katoaa. Ketut pelaavat päällä jalkapalloa.

Alkuperäisessä todellisuudessa miehen päätön keho kävelee hajamielisesti.

Ääni: Kahden maailman välillä on erilaiset äänimaisemat. Ensimmäisessä on muulle elokuvalle tyypillinen matala ja tumma tunnelma, piirrosmaailmasta tuntuu puuttuvan bassot (syvyys) ja tunnelma saa olla hivenen korvia rasittava. Piirrosmaailma soi hieman psykedeelisesti ja multitonaalisesti!

FX: Täplä, flash-animaatio.

Kohtaus 8: (5sek)

Uneksiva mies veden alla. Kuplia tulee hänen suustaan.

Kohtaus 9: (1min)

Otsikko: "5:The Hanged man reversed"

Olemme takaisin kadulla, jossa mies empii naamion pukemista. Myrsky näyttää olevan jo paljon lähempänä. Tuulee ja jyrisee. Naamioidut hahmot näyttävät hänelle kannustavasti peukaloa. Ketut animaatiomaailmassa näyttävät peukaloa ja pukevat naamion irtopäälle. Päätön mies huoneessa näyttää peukaloa. Tyttö saarella pukee naamion. Lopulta mies itsekin pukee naamion. Hän avaa silmänsä kylpyammeessa.

FX: Kasvoton mies. Ukkonen

Ääni: Kaikki aiemmat äänet ovat nousseet entisestään. Myrsky, tuuli ja matalat äänet. Tunnelman täytyy kuitenkin pysyä jossain määrin uneksivan pehmeänä. Musiikissa polveilevat ja kerrostuneet harmoniat korostuvat.

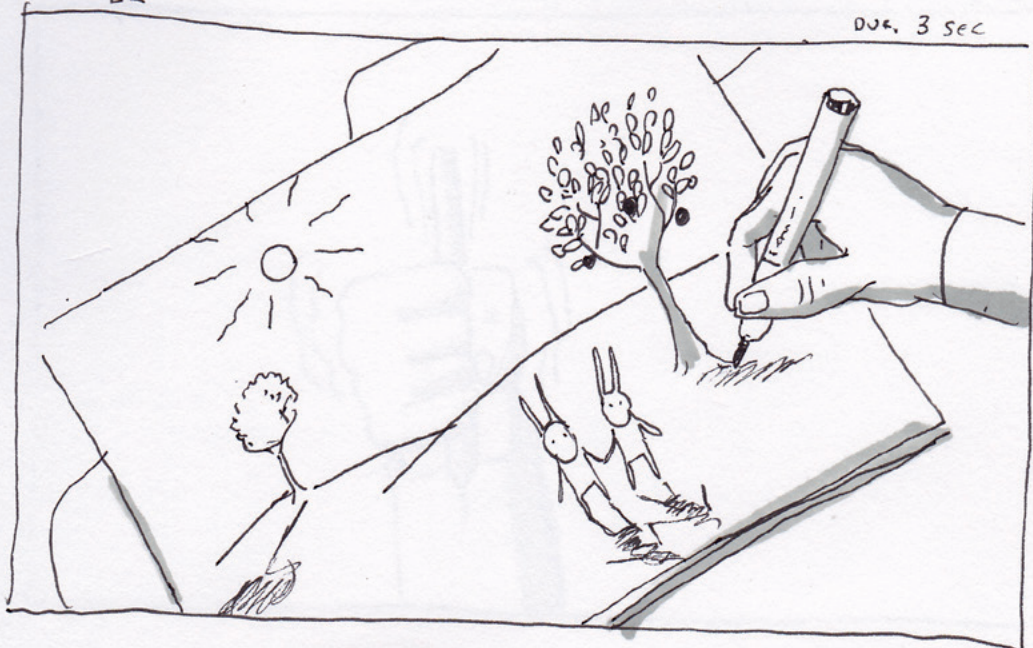
KK

DUR. 4 sec



LK

DUR. 3 sec



→ FADE IN

LK/SLK

DUR. 7s.



DUR. 4 sec.

LK ISLK



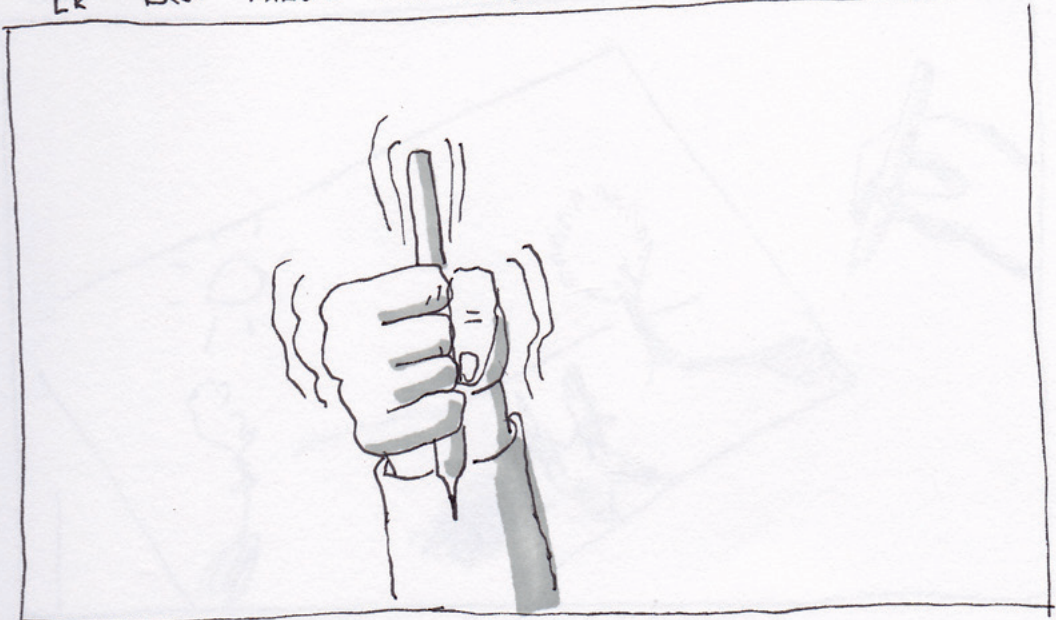
PK KÄSI ALKAA TÄRISTÄ

EST. DUR 7 SEC



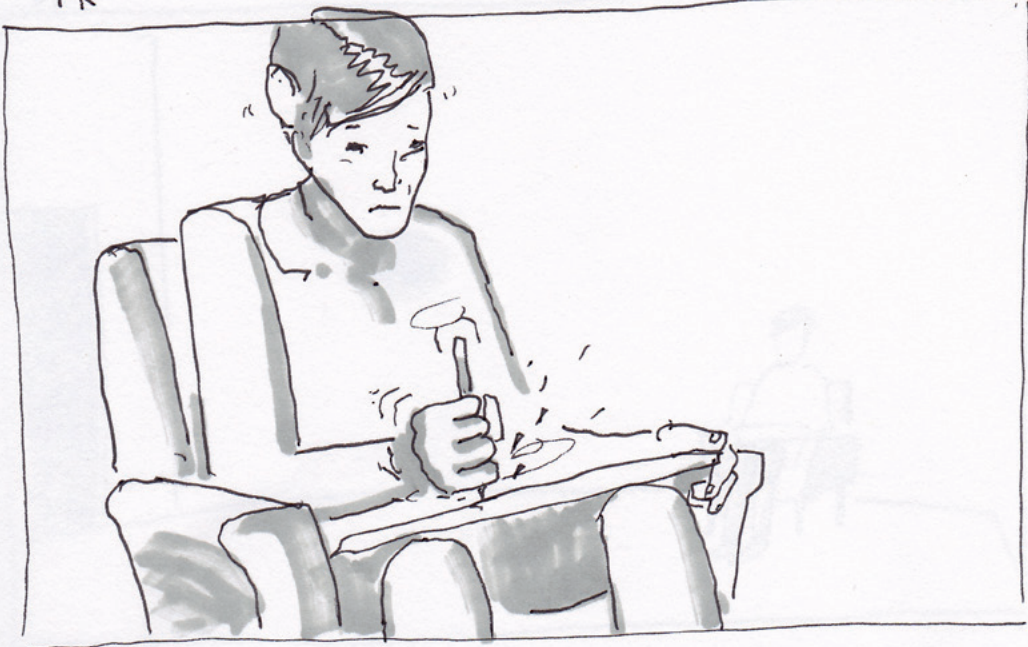
LK KÄSI TÄRISÄÄ VOIMAKKAASTI

DUR. 3 SEC



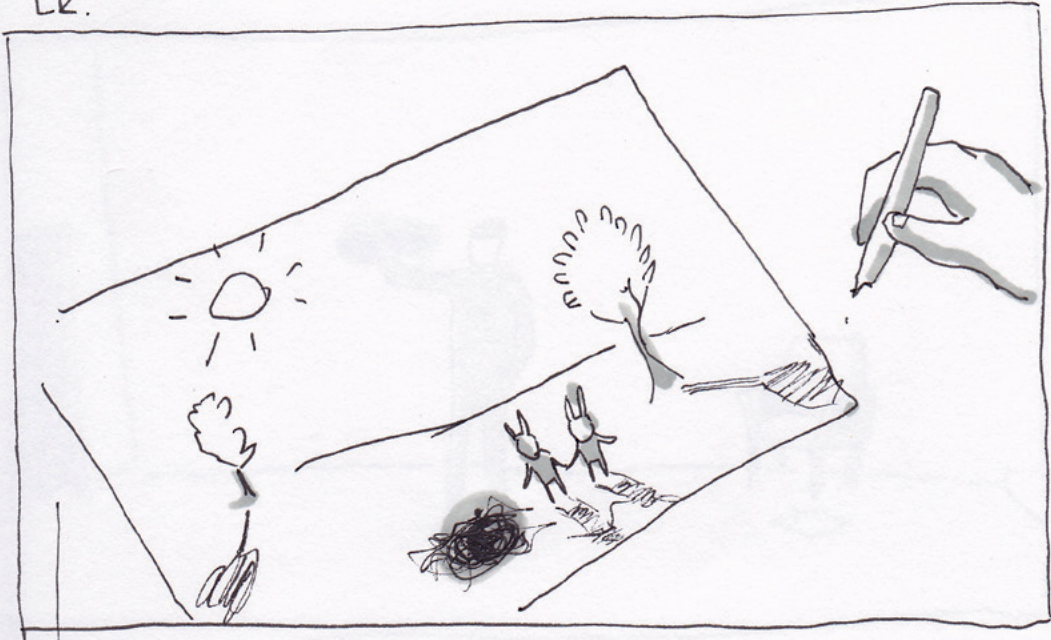
PK

DUR. 5 SEC

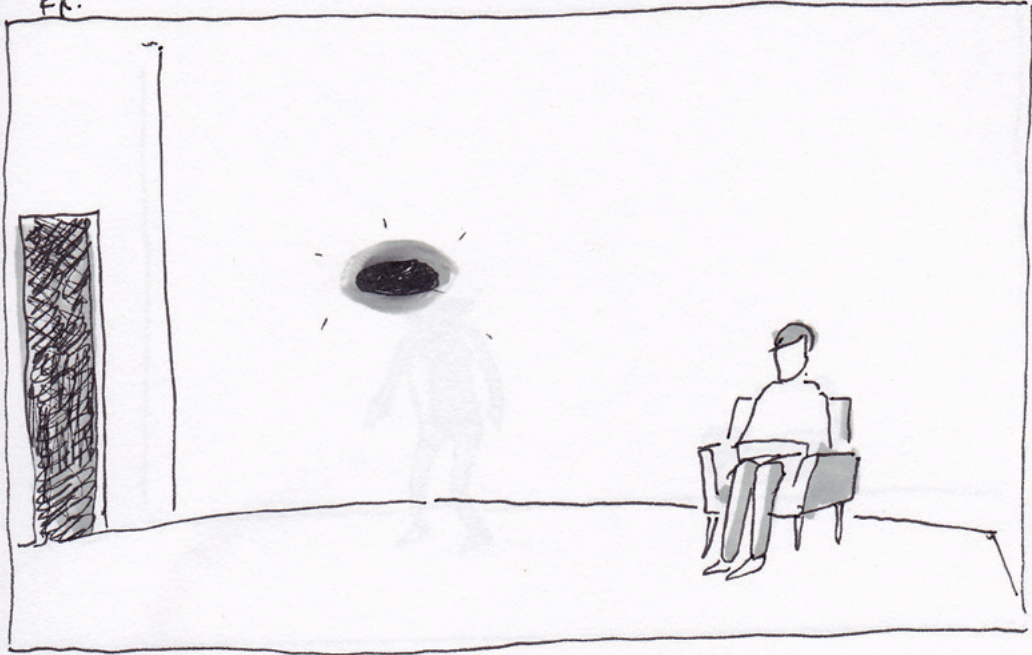


LK.

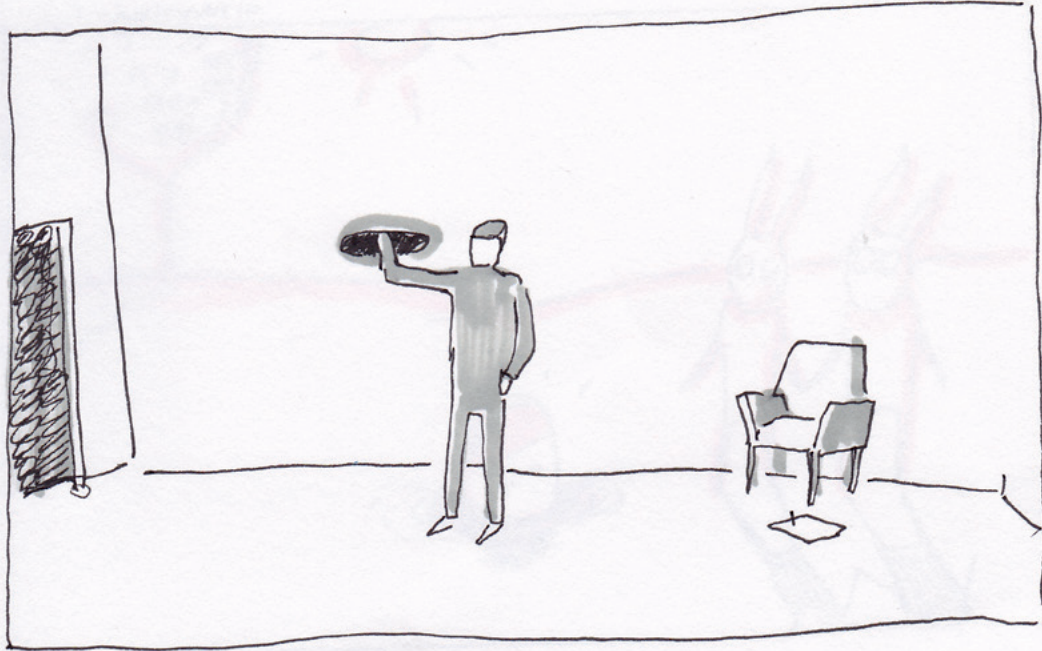
DUR. 2 SEC



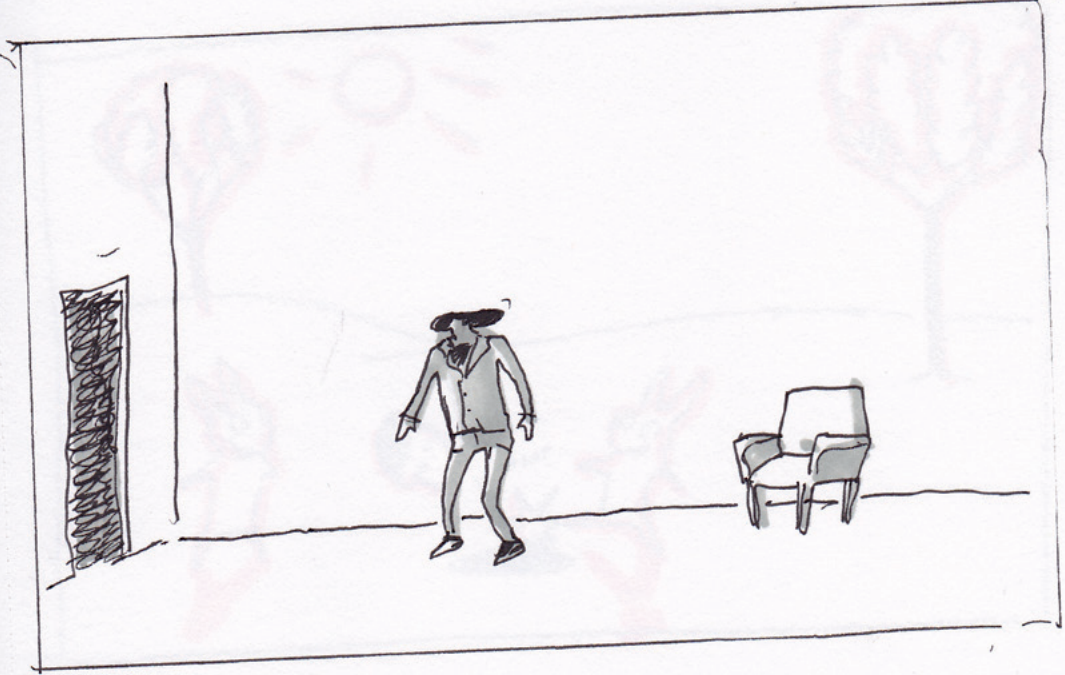
KK.



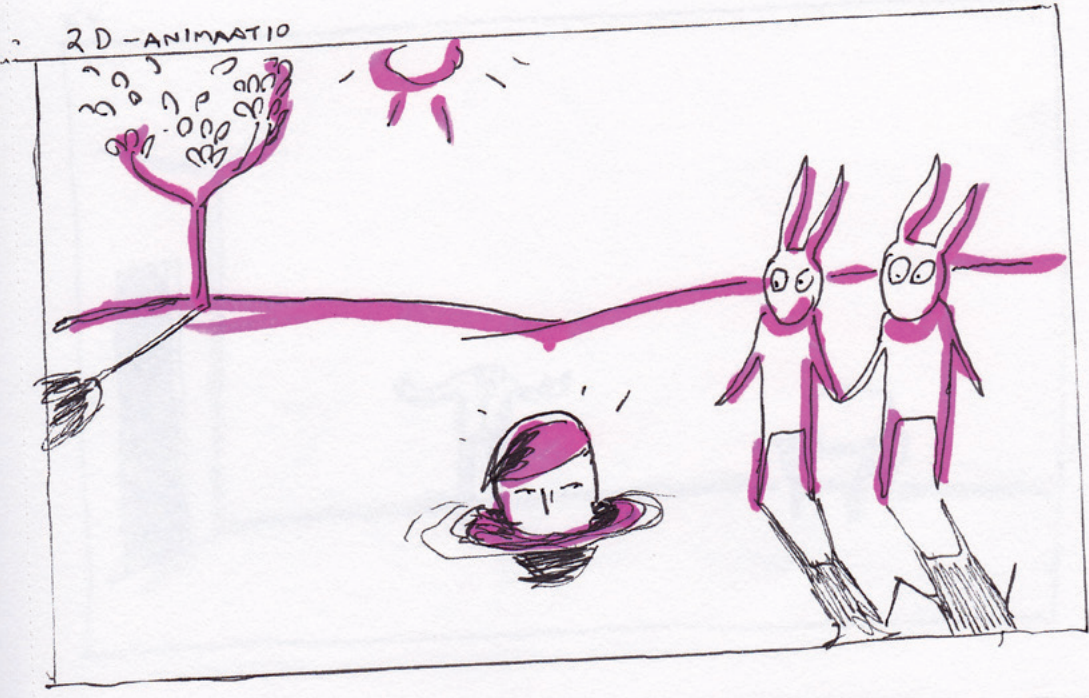
{ 10 sec

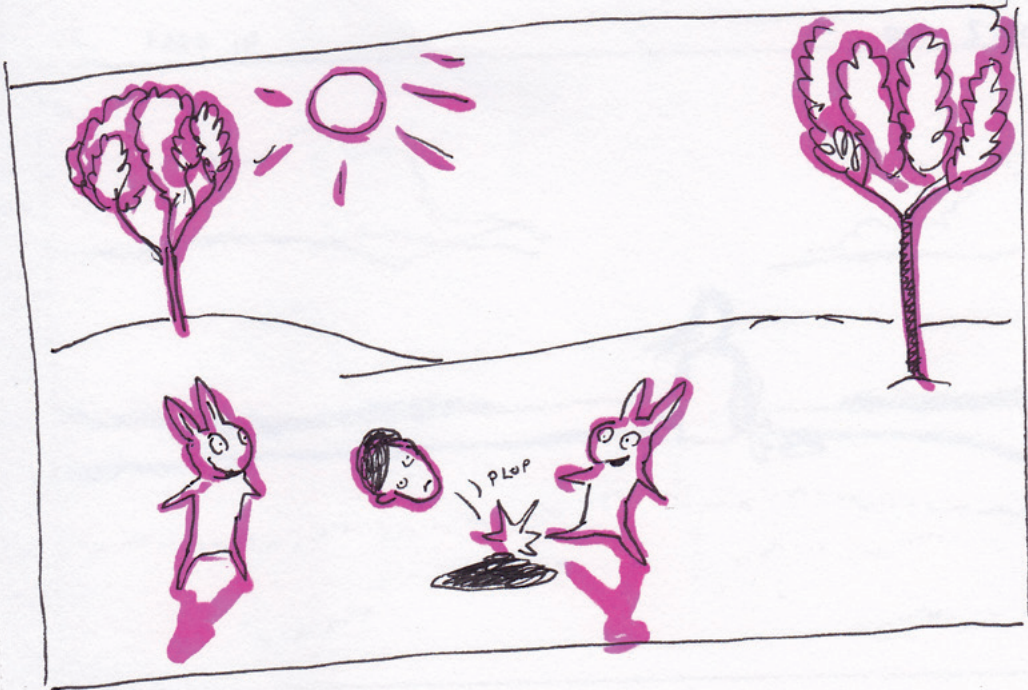


} 10-15
Sec.



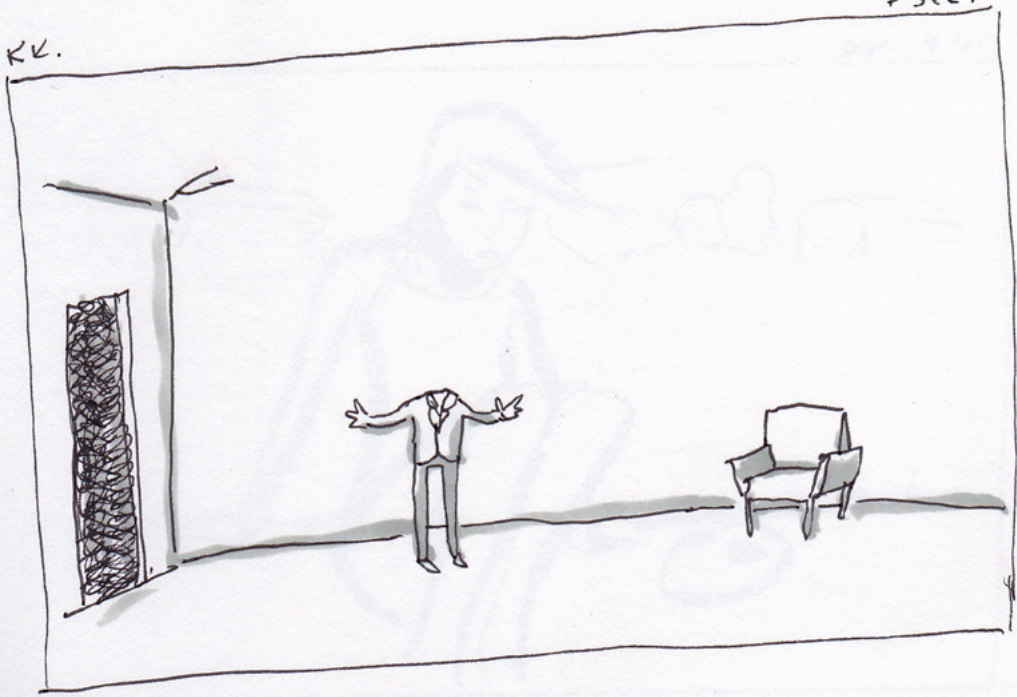
2D-ANIMATION





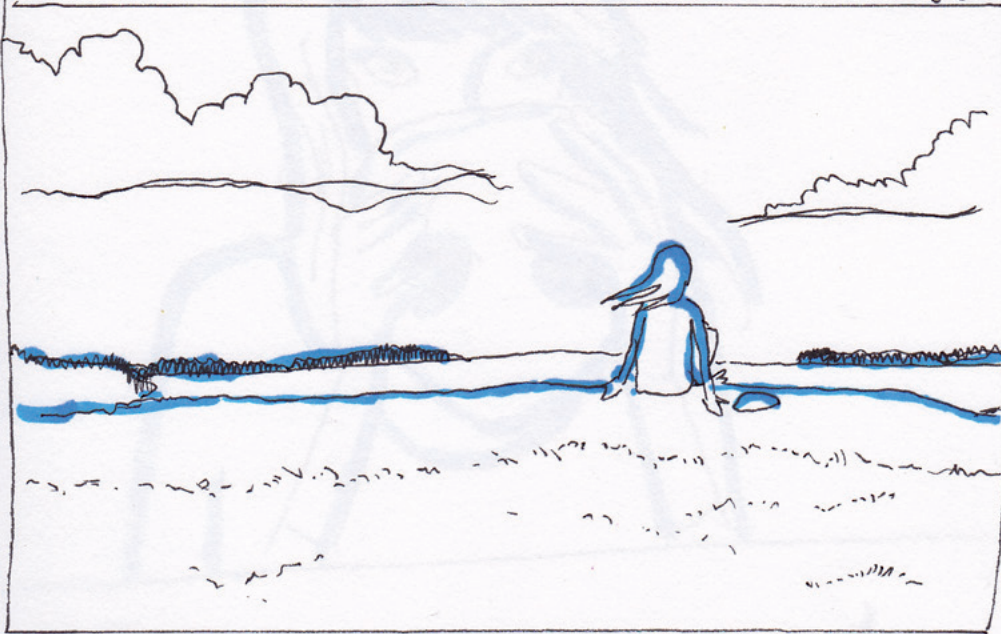
7 sec.

KK.

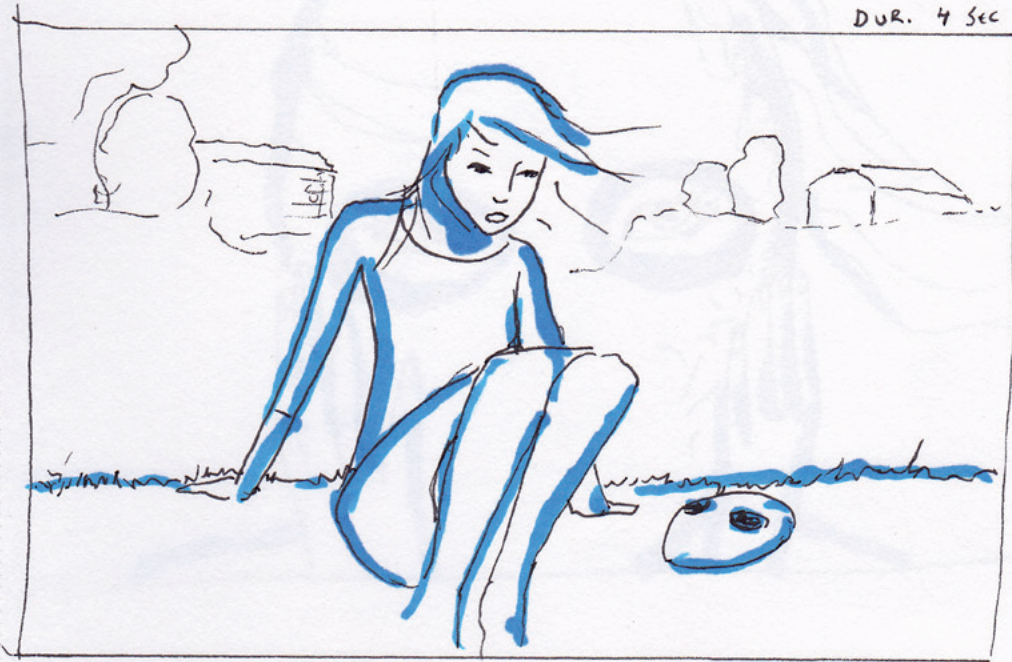


YK. FADE IN

DUR. 5 SEC



DUR. 4 SEC



PLK

DUR. 4 SEK



LK

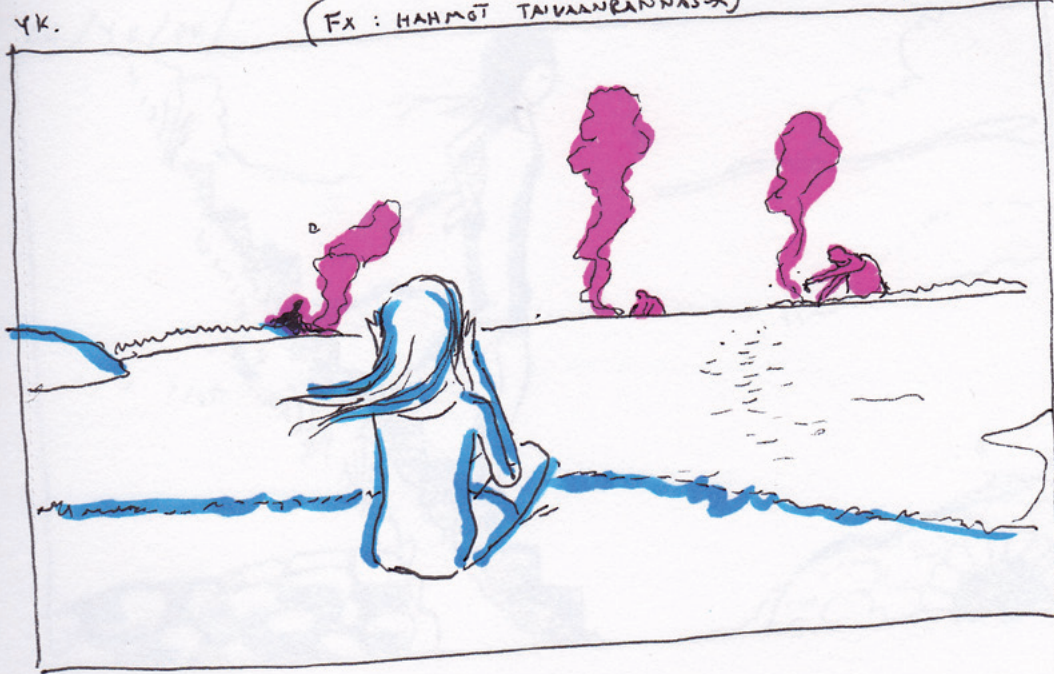
DUR. 3 SEK



YK.

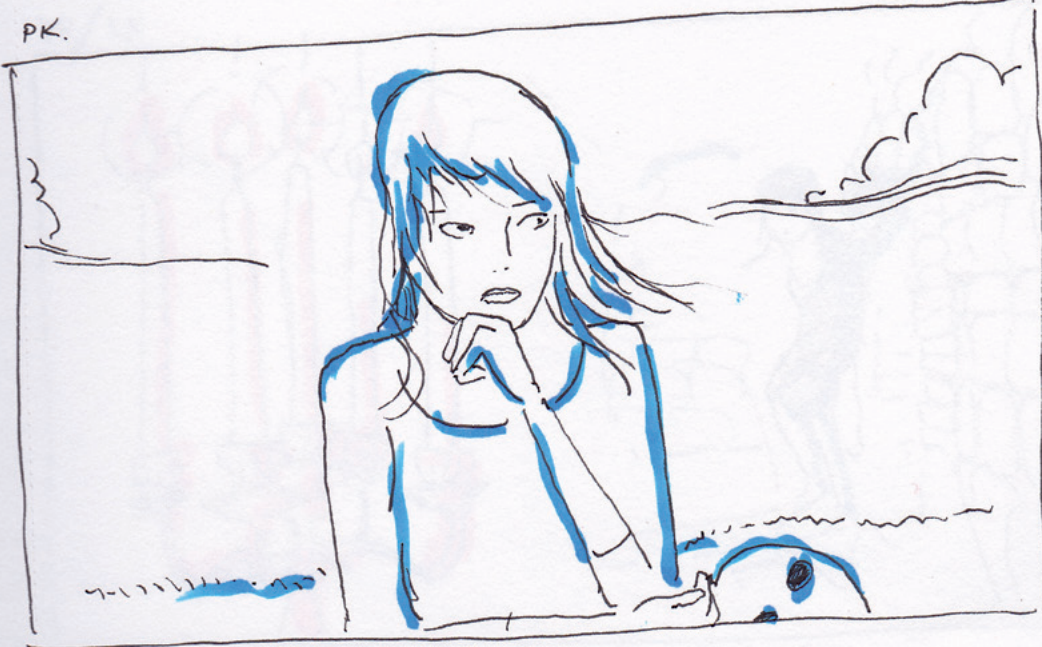
(Fx : HAHMOT TAIVAANRANNASSA)

DUR. 45CL



PK.

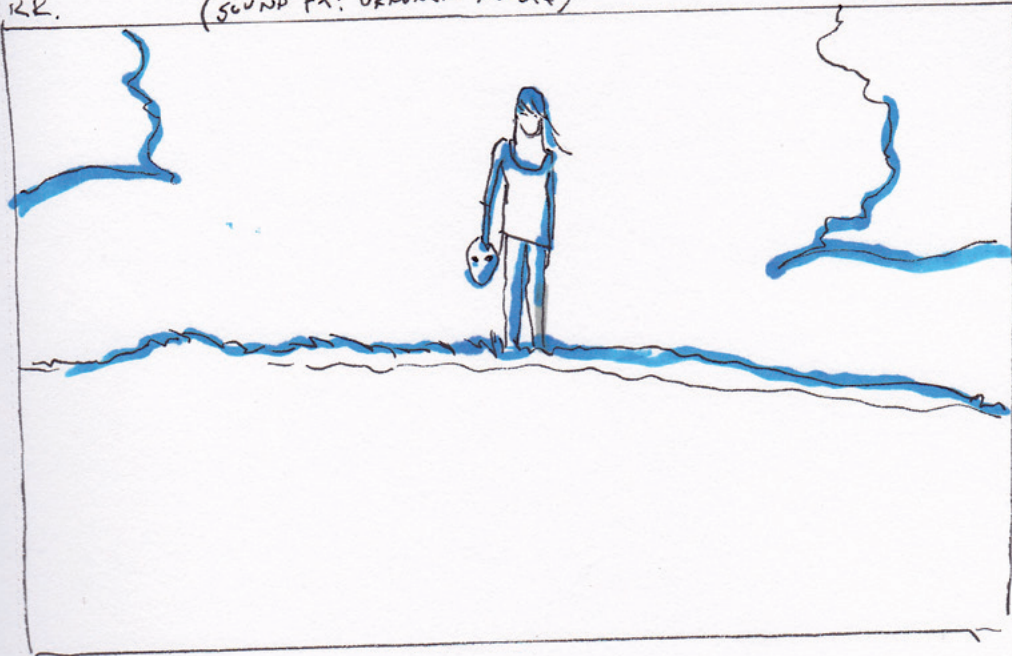
DUR. 3-4 SEK



KK.

(SOUND FX: UKKONEN NOUSTE)

DUR. 3SEK



KK.

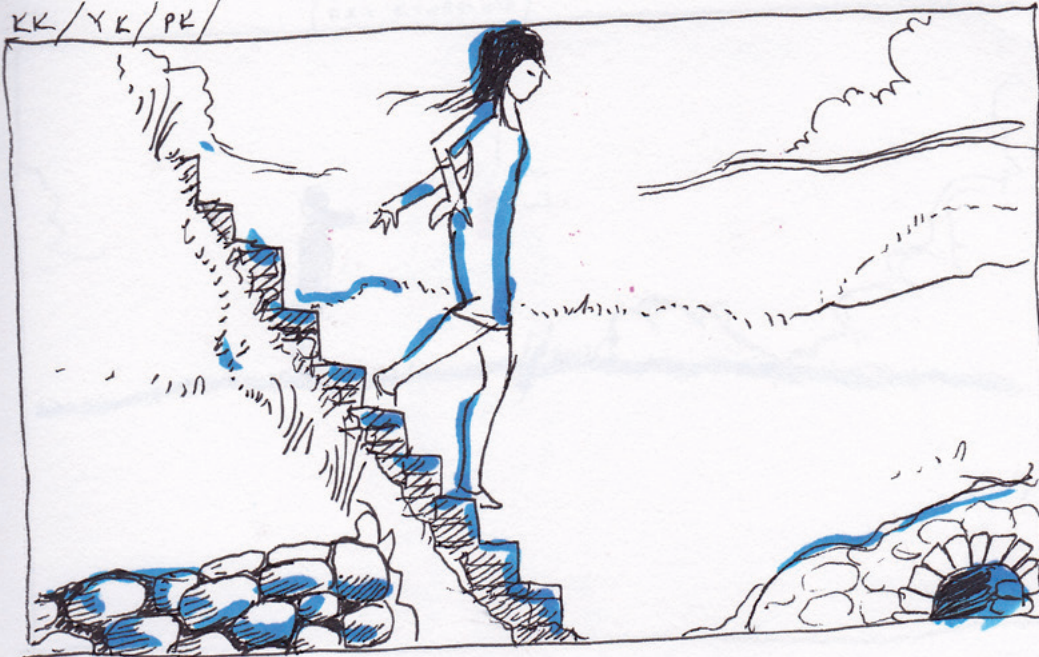
DUR. 3 SEK



→ FADE OUT

USEITA
VASTAANIA
2 SEK

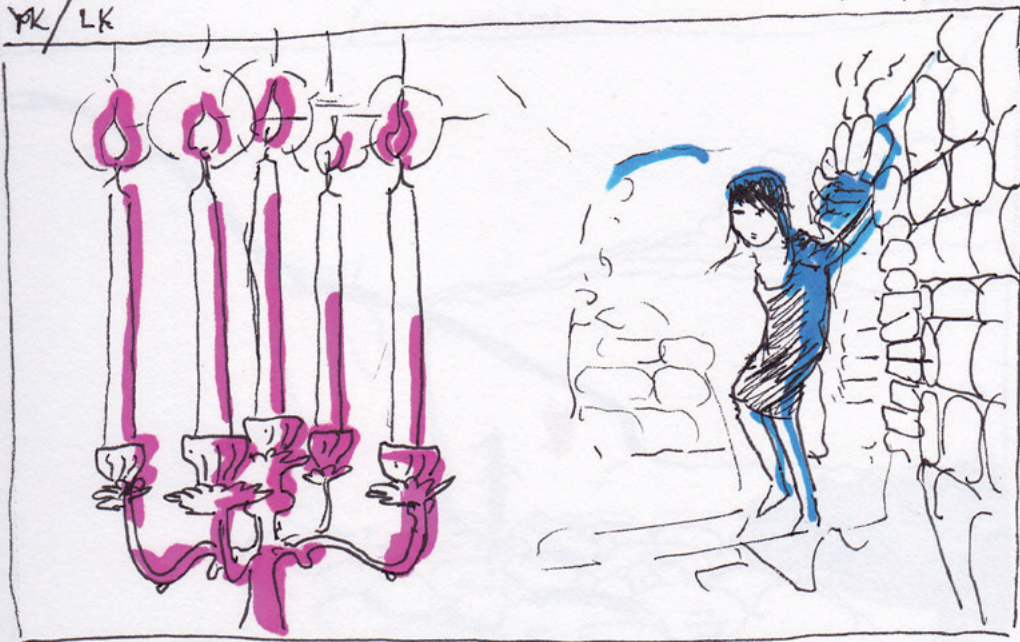
KK/YK/PK/



FOCUS-BLUE

PK/LK

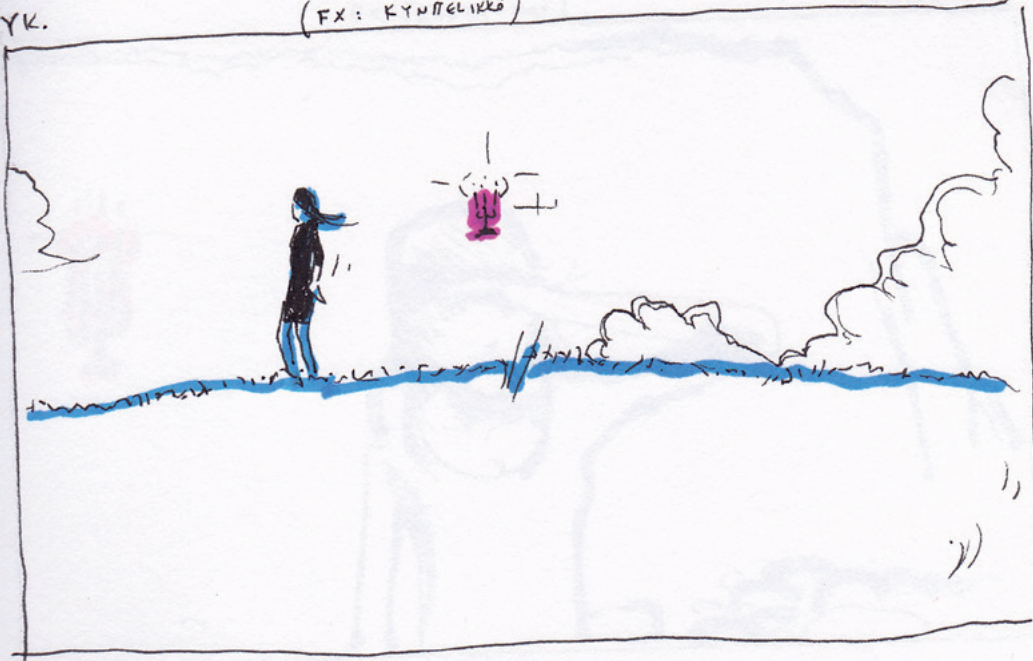
DUR. 3-4 SEK



YK.

(FX: KYNTELIKKÖ)

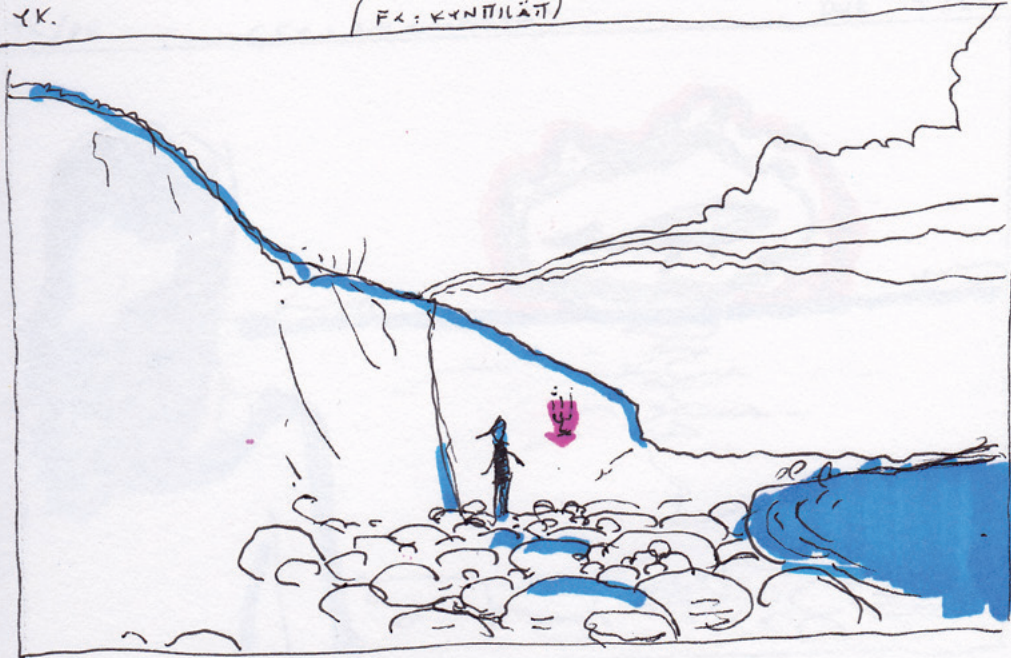
DUR. 2 SEK



YK.

(FX: KYNTILÄT)

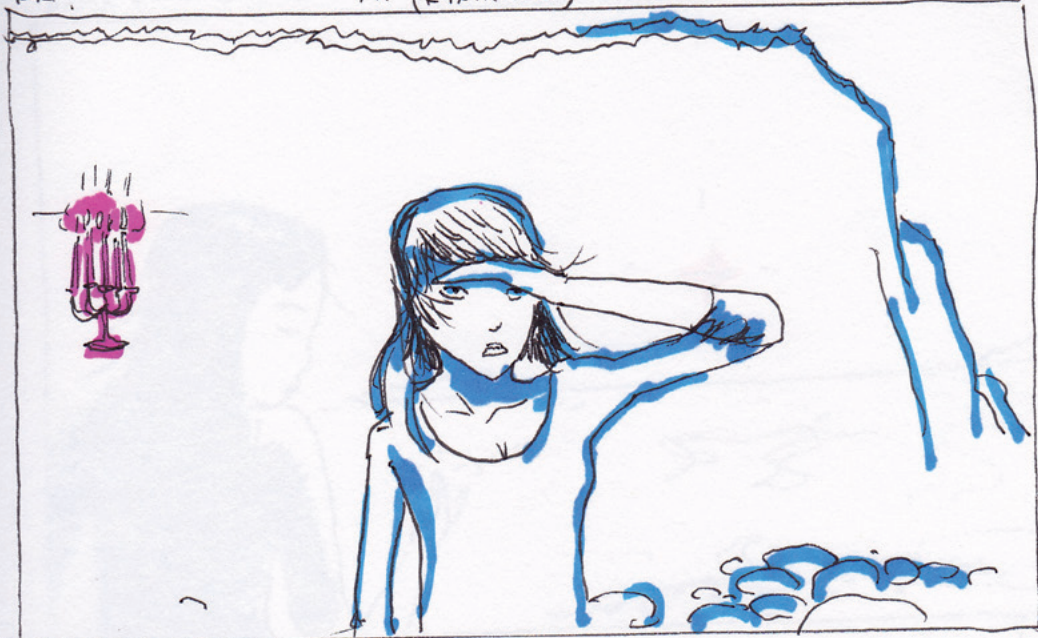
DUR. 3 SEK.



PK

FX (KYNTTELIKÖ)

DUR. 3-4 SEK.

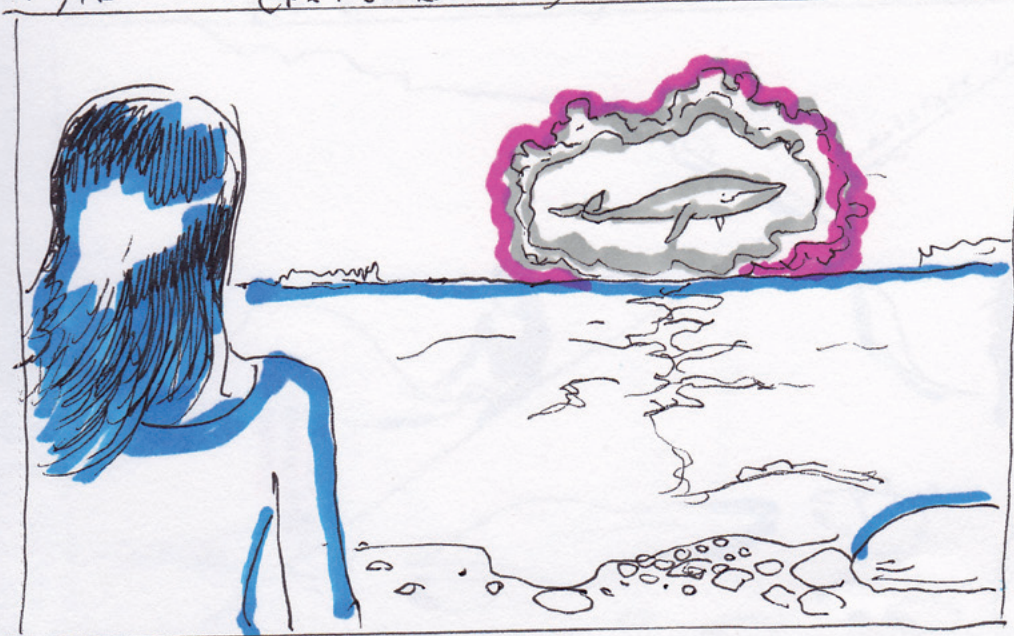


F.2.8
FOCUSBLUR

YK/PK

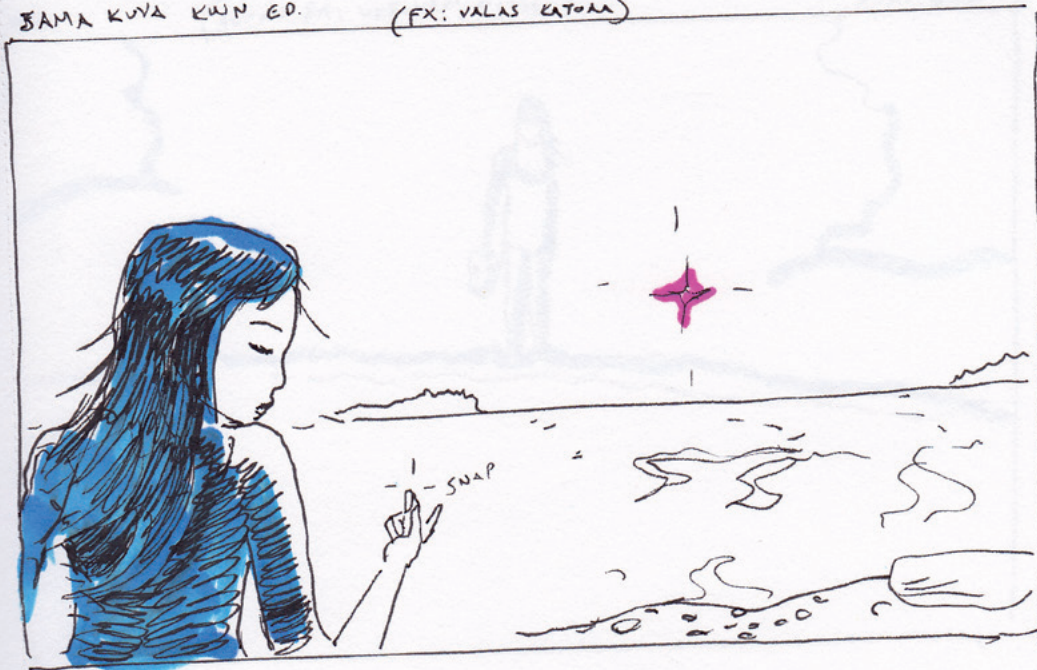
(FX : 3-D KOMPOSITIO)

DUR. 5 SEK.



SAMA KUNYA KUN ED.

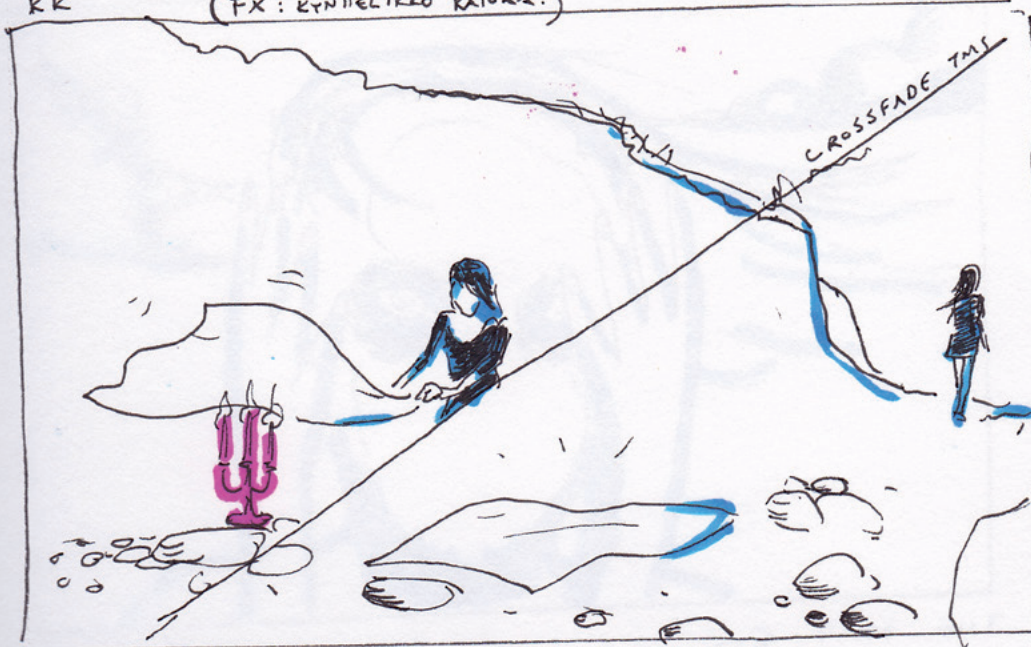
(FX: VALAS KATOKA)



KK

(FX: KYNTELIKKÖ KATOKA.)

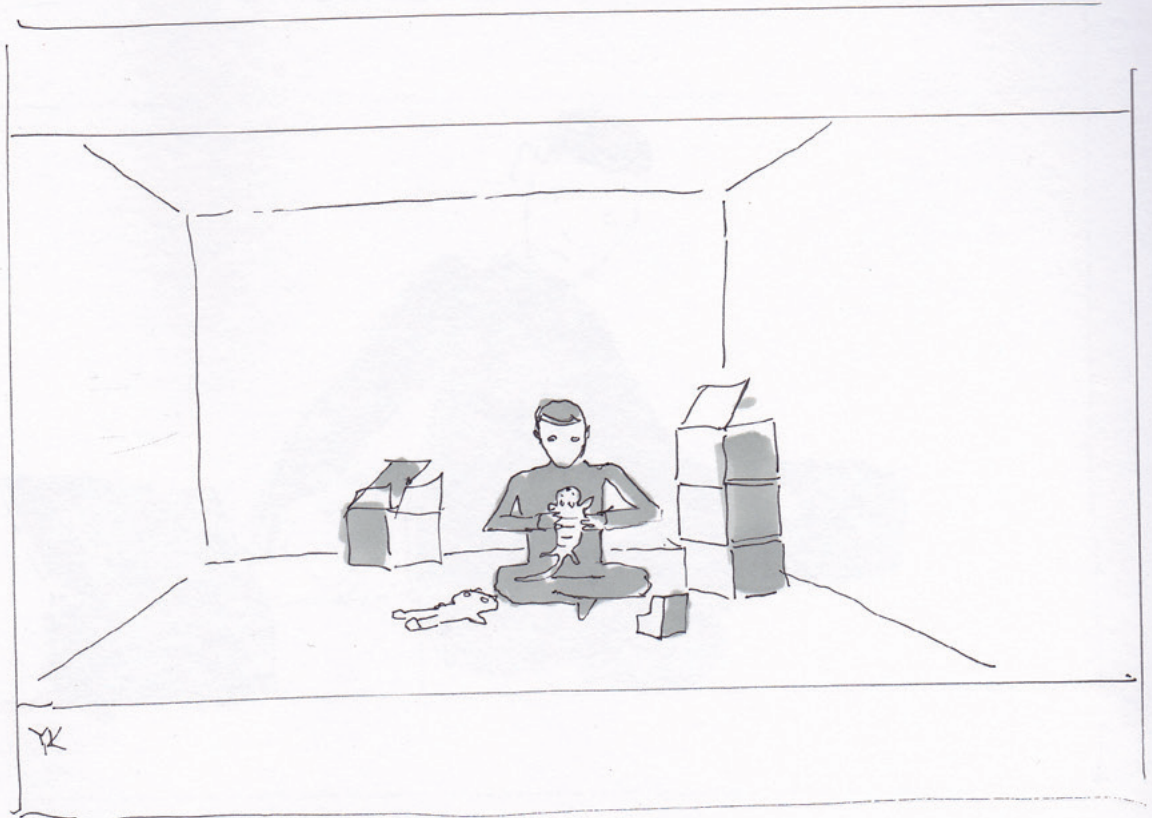
DUR. 5-6 SEK.



FADE IN

YK.

DUR. 8 sec.



PLK

DUR 2-6 sec.

USEITA (N. 3KPL)

YASTAAYIA

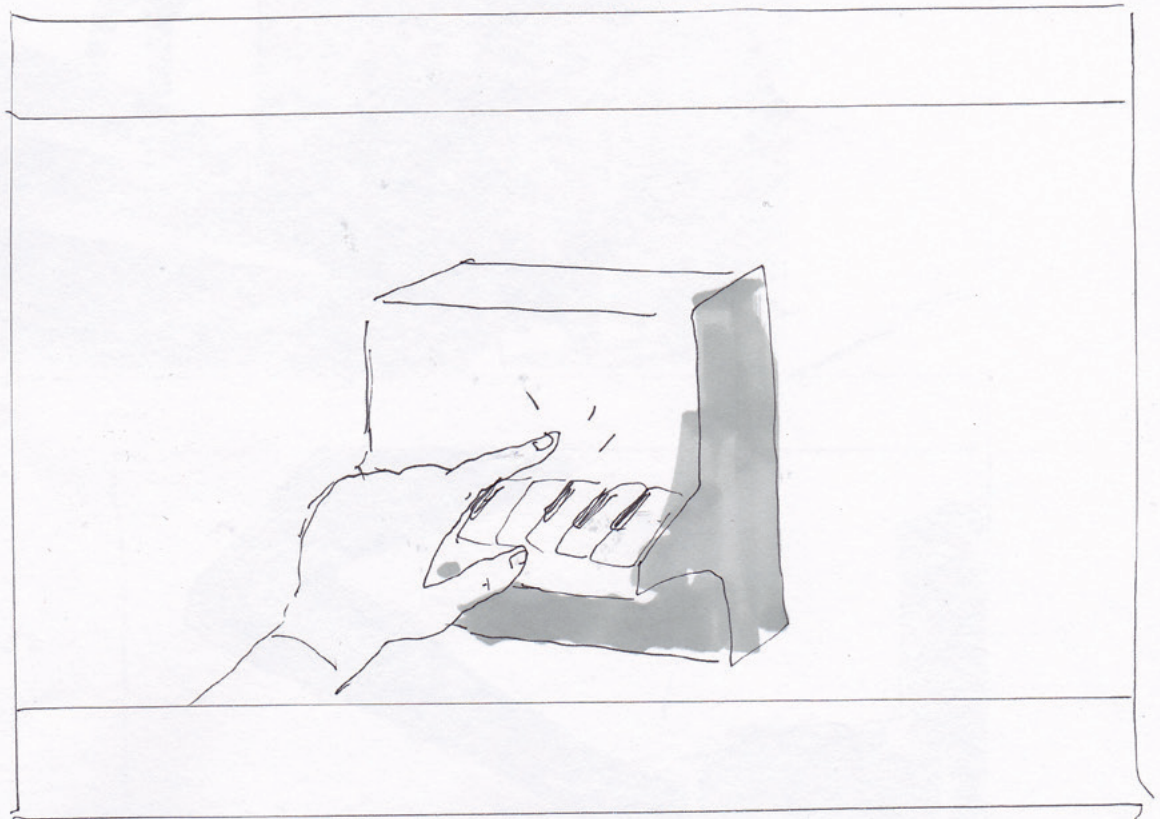
KUNIA.

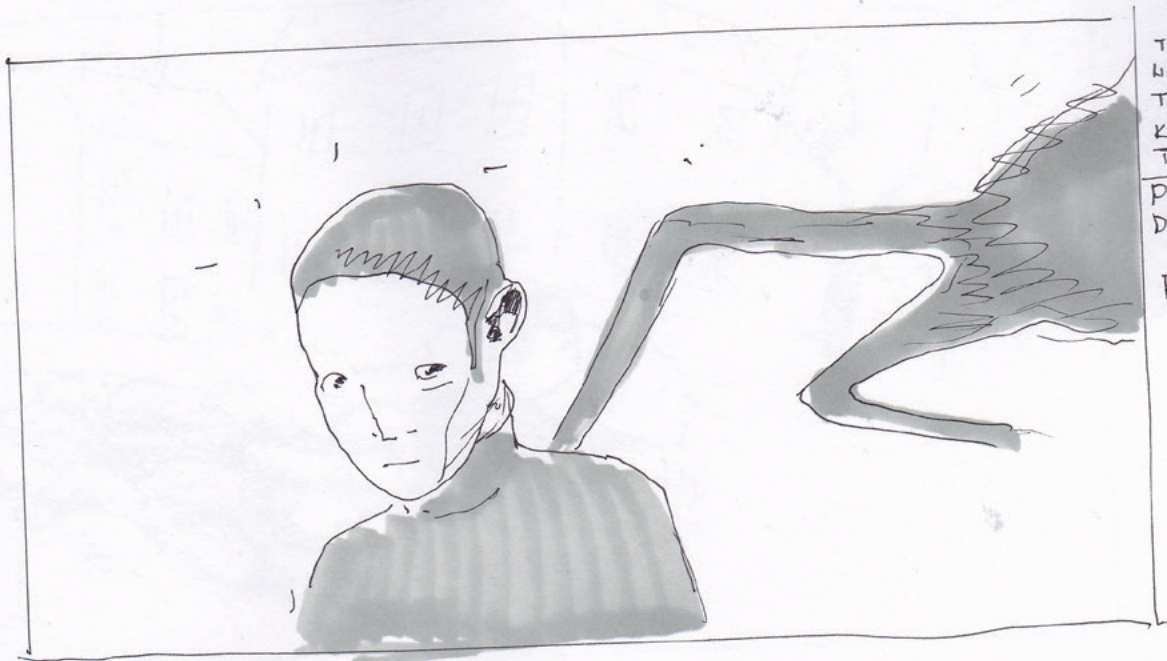


DUR 6 SEC.
KK.



LK
DUR 2 SEC.





TUMMA
HAHMO
TAUSTALLA
KESKEYTTÄÄ
TILANTEEN

PK
DUR. 4 sec.

F.2.8

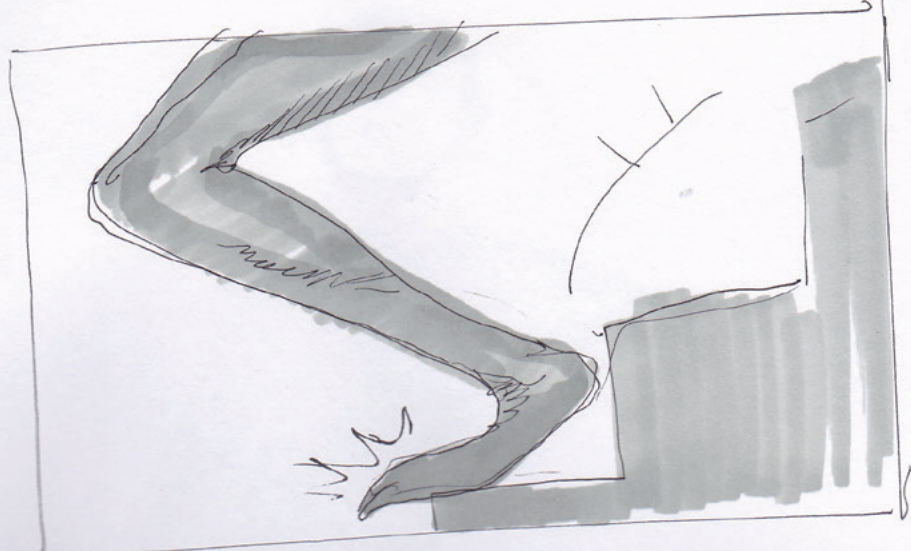


PAKO
RAPPU-
KÄTTÄVÄSSÄ

KK/PK

DUR2 - 3 sec.

HAHMON
JALKA.
LK
DUR
0,5 sec



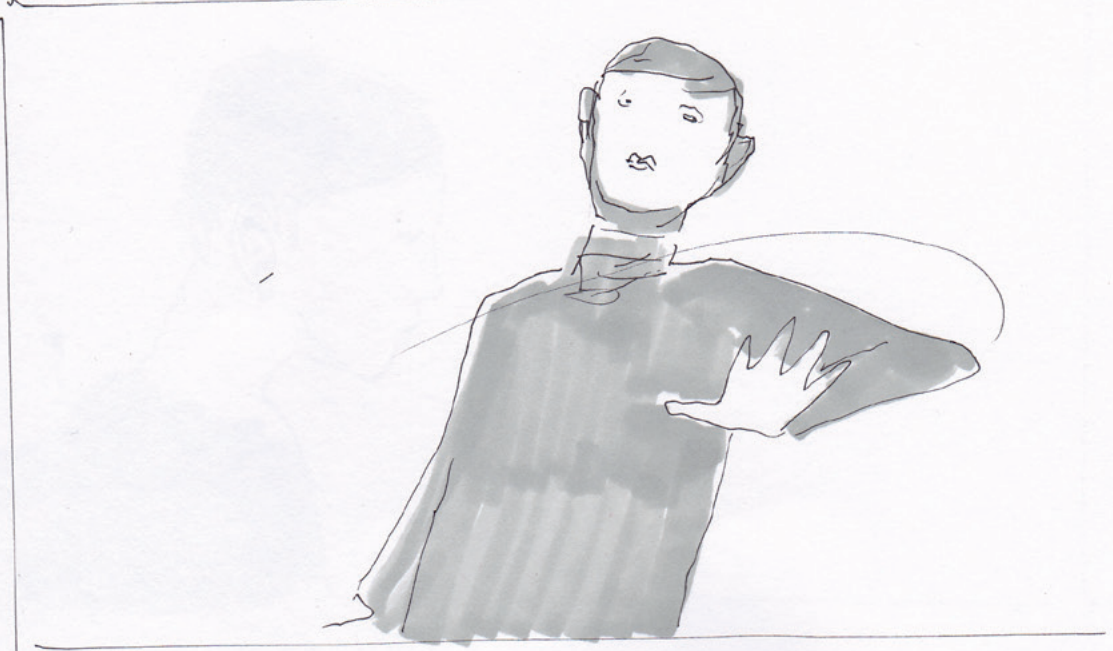
PK
KADULLA
PK.
3 SEK

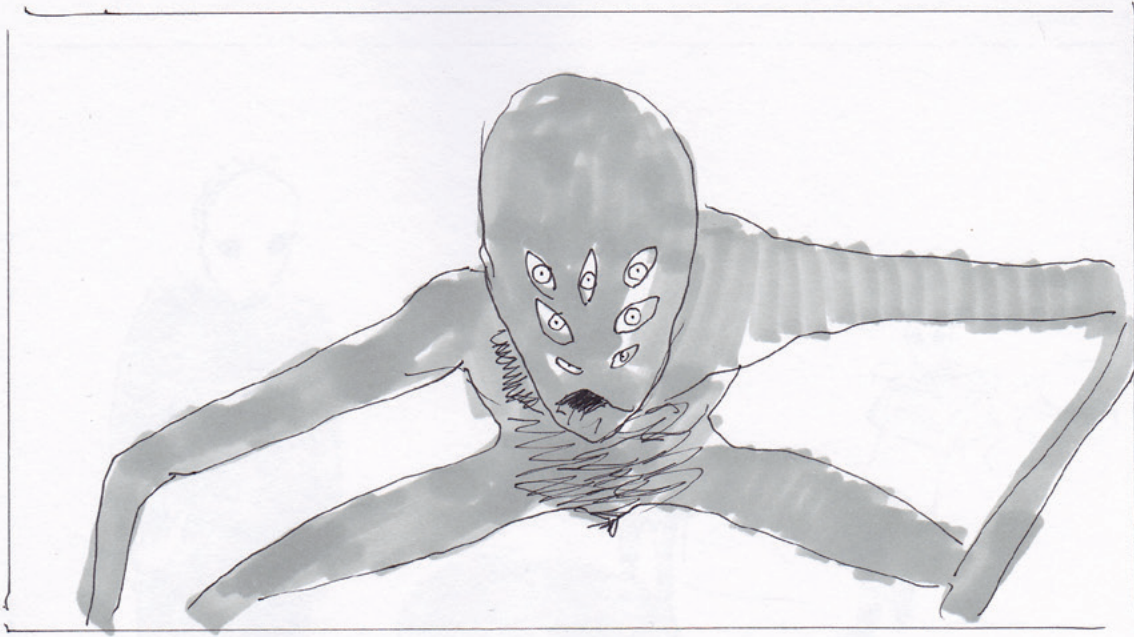


LK/YK
TILANNE
RAVNOITTUV,
KUNNES
KAHMO
ILMESTYY
TAUSTALLE
DUR. 10 SEK.



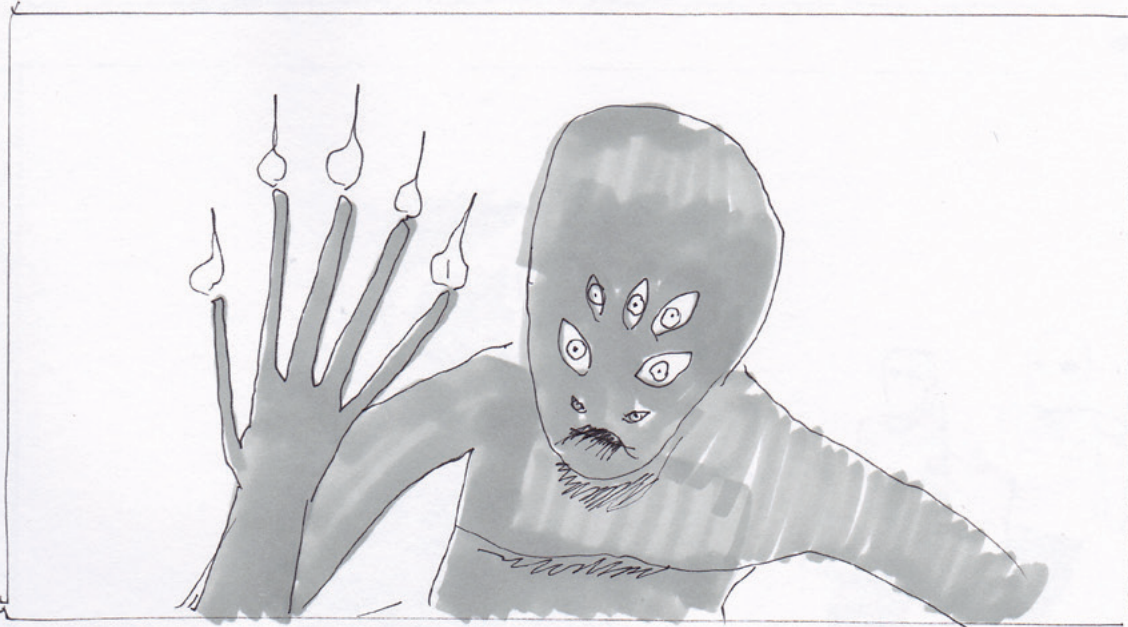
KÄÄNTYY
PK
D. 1 SEK



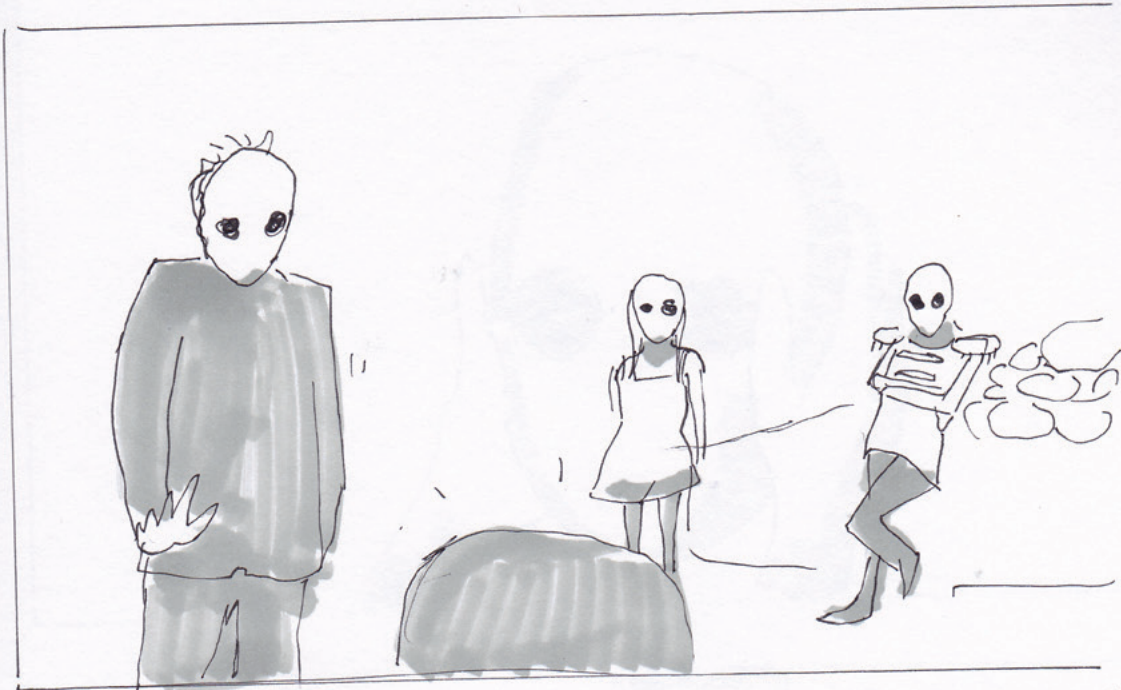


HIRVIÖ
ANTAA
VIESTIN
PK.

DUR 6 SEC.



KÄSI
KOSKEITAA
OLKAPÄÄTÄ
PK/LK
1 SEK



KK/ PK
 DUR. 3 SEK

(VÄLSSA
 KUVA SILMISTÄ)
 SLK 7 SEK.

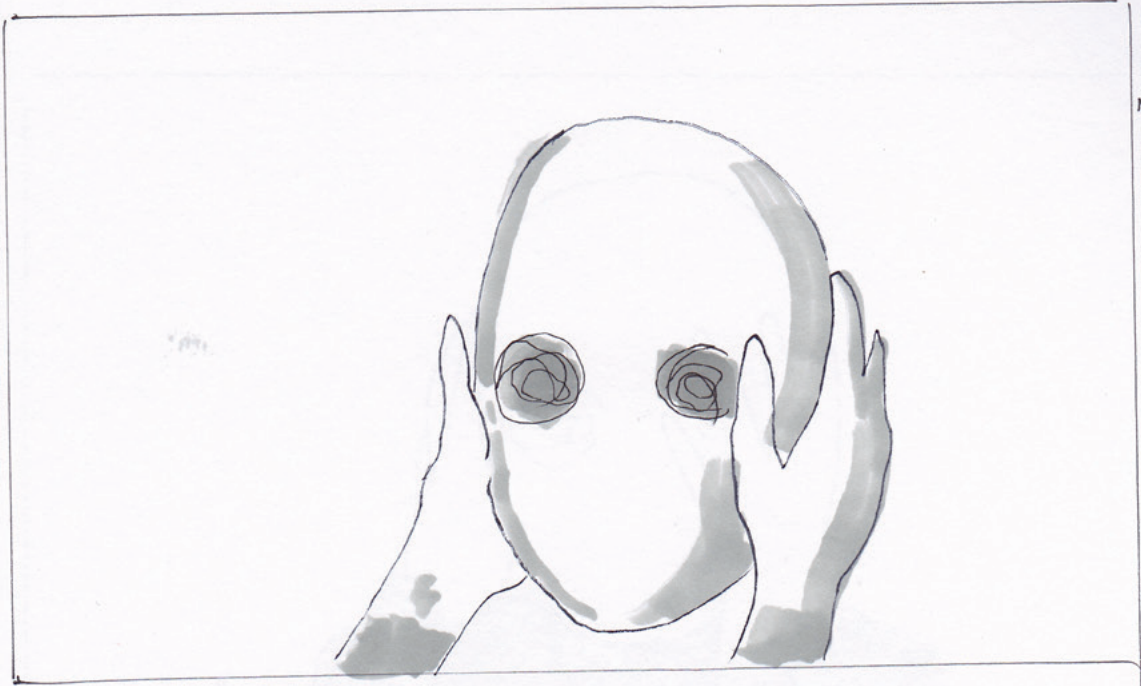


OTTAA NAAMIJON
 POIS. ALLA
 EI RASVOJA

PK
 DUR. 6 SEK.



OJENTAA
 NAAMIJON
 4 SEK



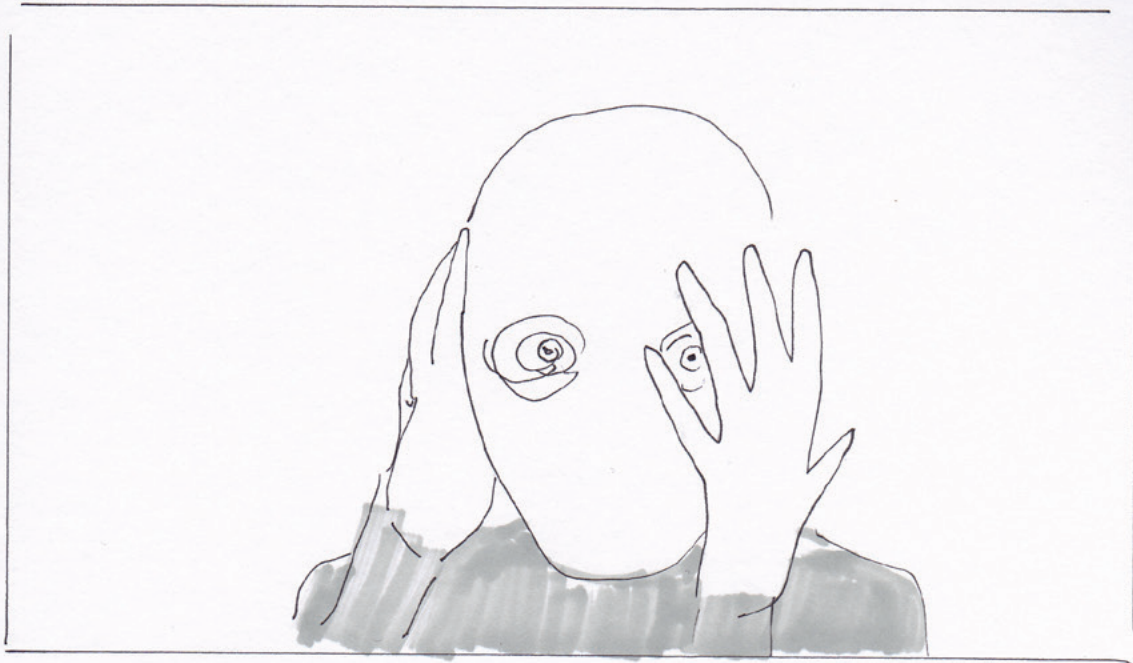
KATSELEE
NAAMIOTA
LK
3 SEK.



EPÄRÖI
PK
3 SEK.



KK
HANNOT
KANNUSTAVAT
PUKEMAN
NAAMION
3 SEK.



PYKEE
NAAMION.
LK
DUR.
4 SEC



AVAA SILMÄT
VEDEN ALLA.

PK.
DUR. 7 SEC.

→ FADE OUT



MAHDOLLINEN
LISÄKUVIA

PK.
DUR. 5 SEC

→
FADE OUT