



GRAAFINEN SUUNNITTELU

”Näin tehtiin Anselmi nuori ihmissusi”

making of -dokumentti

Miika Huikuri

Opinnäytetyö
Maaliskuu 2013
Viestinnän koulutusohjelma
Käsikirjoittamisen ja
kuvallisen ilmaisun
suuntautumisvaihtoehto

TAMPEREEN AMMATTIKORKEAKOULU

Tampere University of Applied Sciences

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelma
Käsikirjoittamisen ja kuvallisen ilmaisun suuntautumisvaihtoehto

HUIKURI, MIIKA:

GRAAFINEN SUUNNITTELU

– ”Näin tehtiin Anselmi nuori ihmissusi” making of -dokumentti

Opinnäytetyö 30 sivua, josta liitteitä 1 sivua

Toukokuu 2013

Opinnäytetyöni kirjallisessa osuudessa käsittelin making of -dokumentin graafista suunnittelua. Opinnäytetyössäni tutkin, kuinka making of -dokumenteissa hyödynnetään graafista suunnittelua ja millainen vaikutus sillä on dokumentin yleisilmeeseen.

Tutkimus on jaettu kahteen osaan. Ensimmäisessä osassa tutkittiin kahta eri aikakauden making of -dokumenttia. Tutkin, kuinka näissä dokumenteissa oli hyödynnetty graafista suunnittelua ja kuinka elokuvassa esiintyviä teemoja oli niissä hyödynnetty. Tutkin myös, kuinka making of -dokumentit ovat kehittyneet vuosien aikana. Tutkimuksen toisessa osassa tutkittiin tekemäni making of -dokumentin graafista suunnittelua. Tutkin, millaista graafista ja typografista suunnittelua pystyin käyttämään, jotta ne palvelisivat dokumenttiani mahdollisimman hyvin.

Tutkimus osoittaa graafisen suunnittelun auttavan making of -dokumenttia erittäin paljon. Graafisella ja typografisella suunnittelulla pystytään hyödyntämään elokuvassa esiintyviä teemoja ja luomaan making of -dokumenttiin tunnelmaa. Pienilläkin huomaamattomilla graafisilla ratkaisuilla, voidaan luoda katsojalle kokemus, jota katsoja ei välttämättä itse huomaa. Omassa making of -dokumentissa, hyödynsin tutkittujen making of -dokumenttien oppeja ja onnistuin löytämään dokumenttiini oikean graafisen suunnittelun.

ABSTRACT

Tampere University of Applied Sciences
Degree Program in Media
Scriptwriting and Visual Expression

HUIKURI, MIIKA:

GRAPHIC DESIGN

– In the Making of -Documentary of ”Näin tehtiin Anselmi nuori ihmissusi”

Bachelor`s thesis, 30 pages, appendix 1 page
May 2013

In the literary part of my thesis I deal with the graphic design in the making of -documentary of “Anselmi nuori ihmissusi”. In my thesis I examined how a graphic design is used in making of -documentaries and how it affects the looks of the documentaries.

The study has been divided into two parts. The first part describes two making of -documentaries from different eras. I studied how graphic design was used in these documentaries and how the movie themes were exploited in graphic design. I also examined the development of making of -documentaries over the years. The second part focuses on the graphic design in my own making of -documentary ”Näin tehtiin Anselmi nuori ihmissusi”. I explain what kind of graphic and typographic design I could use in my documentary. I also describe the effect that the graphic design made on the atmosphere in my documentary.

The study shows that graphic design helps a lot in making of -documentaries. Graphic and typographic design can use the movie themes and create the atmosphere of the documentary. Even small and unnoticeable graphic design solutions can give the viewer an experience that he/she may not realise. In my making of -documentary I used what I had learnt through studying the making of -documentaries and I found the right solution for the graphic design.

SISÄLLYS

| | | |
|---|--|----|
| 1 | JOHDANTO | 5 |
| 2 | GRAAFINEN JA TYPOGRAFINEN SUUNNITTELU | 6 |
| | 2.1 Graafinen suunnittelu | 6 |
| | 2.2 Typografinen suunnittelu..... | 7 |
| 3 | MAKING OF-DOKUMENTTI | 8 |
| | 3.1 Mikä on making of -dokumentti | 8 |
| | 3.2 Making of -dokumentin rakenne..... | 9 |
| 4 | TUTKIMUSKOHTEET | 10 |
| | 4.1 Valittujen making of -dokumenttien kriteerit | 10 |
| | 4.2 Ihmissusi Lontoossa -kulissien takaa | 11 |
| | 4.3 The Wolfman -Look inside..... | 14 |
| 5 | NÄIN TEHTIIN ANSELMI NUORI IHMISSUSI..... | 17 |
| | 5.1 Graafisen suunnittelun teemat | 17 |
| | 5.2 Alkutekstit ja aloituskuva | 18 |
| | 5.3 Latausviivat ja siirtymätehosteet..... | 21 |
| | 5.4 Haastattelut | 23 |
| | 5.5 Lopputekstit | 27 |
| 6 | POHDINTA | 28 |
| | LÄHTEET | 29 |
| | LIITTEET..... | 30 |

Liite 1. DVD Näin tehtiin Anselmi nuori ihmissusi

1 JOHDANTO

Graafinen suunnittelu alkoi elokuvissa jo mykkäelokuvien aikakaudella, eli jo heti elokuvan synnyn alkulähteillä. Mykkäelokuvissa käytettiin tarinan kerronnan selventämiseksi tehokeinoa, jolloin elokuvan avainkohtia ja repliikkejä selvennettiin välitekstein. Näitä välitekstejä kutsuttiin plansseiksi. Myös elokuvan alku- ja lopputekstit kehittyvät varsin nopeasti ja ne muodostivat oman taidemuotonsa.

Tutkin opinnäytetyöni kirjallisessa osuudessa, miten making of -dokumenteissa on hyödynnetty graafista suunnittelua. Tutkin, miten graafista suunnittelua on käytetty, jotta se palvelisi parhaiten elokuvan teemoja ja ilmettä. Tutkin myös, millaisia fontteja käytetään elokuvantekijöiden nimissä, sekä miten nimet ja työtehtävät ovat aseteltu. Selvitän myös opinnäytetyössäni, millaisia taustaplanseja nimien tekstien takana käytetään.

Tutkin opinnäytetyössäni, millaisia graafisia keinoja pystyin hyödyntämään making of -dokumentissani. Making of -dokumenttini elokuva ”Anselmi nuori ihmissusi” sijoittui pääasiassa 1980-luvun Pohjanmaalle. Halusin selvittää, miten graafisin keinoin pystyin kuvaamaan kyseistä aikakautta ja tavoitteenani oli löytää sopivat graafiset elementit ja tekstien fontit.

2 GRAAFINEN JA TYPOGRAFINEN SUUNNITTELU

2.1 Graafinen suunnittelu

Ympäristössämme näemme jatkuvasti erilaisia viestejä. Ne liittyvät päivittäiseen elämäämme ja auttavat meitä selviytymään tehtävistämme. Tietä tai katua kävellessämme pystymme helposti havainnoimaan, mikä paikka on turvallinen tien ylittämiseen. Havainnoimme tämän ajoradalle sijoitettujen opasteiden ja liikennemerkkien avulla. (Huovila 2006, 9.)

Graafinen suunnittelu on visuaalista suunnittelua, jota tarvitaan kaikessa kuvallisessa viestinnässä. Sen tehtävä on auttaa ja tukea kuvakielen käytössä ja luoda lisäarvoa lähetettävään viestiin. Graafisen suunnittelun muodostavat erilaiset elementit, joita ovat mm. värit, muodot, fontit ja typografia.

Otamme viestejä vastaan erilaisista julkaisuista. Nämä julkaisut ovat esim. radio, televisio ja internet. Ympäristössämme lähetettävien erilaisten viestien avulla halutaan vaikuttaa päivittäiseen toimintaamme. Esimerkiksi mainosviestit haluavat vaikuttaa meihin ensisijaisesti kuvan ja siihen liitetyn tekstin tai äänen avulla. Asiatieto taas vaikuttaa äänen ja tekstin avulla. (Huovila 2006, 9.)

Graafinen painopinta on perinteisesti valokuva, lehti, juliste tai voi olla myös internet-sivu. Lehti lähettää viestiä ensisijaisesti tekstin avulla, jonka tukena voi olla valokuva, mutta siinä voi olla myös grafiikkaa. Teksti viestii taas otsikkona ja varsinaisena tekstinä. Näistä lukija tulkitsee kirjaimia, tavuja, sanoja ja lauseita sekä kappaleita. Nämä yhdessä muodostavat lukijalle ymmärrettävän viestin. (Huovila 2006, 9.)

Tekstin ja kuvan lisäksi graafinen julkaisu välittää viestiä myös ulkoasun suunnittelun avulla. Eri elementit suunnitellaan ja rakennetaan koko julkaisulle. Viestin ja viestin välittäminen on osa ulkoasun välittämistä vastaanottajalle. Ulkoasu viestii myös koko julkaisun luonnetta. (Huovila 2006, 10.)

2.2 Typografinen suunnittelu

Vanhan määritelmän mukaan typografia on kirjainten muotojen suunnittelua ja valintaa paperille painamista varten. Typografia ymmärretään usein laajemmin tekstin muotoiluksi. Tämä siksi, koska siinä on otettava huomioon muun muassa tekstin muotoilu kappaleiksi ja palstoiksi. Myös lukien asettelu ja taitto, otsikoiden käyttö ja korostukset on otettava huomioon. (Korpela 2008, 14.)

Typografia on voimakas visuaalinen elementti; se joskus korvata jopa kuvan. Kuva on kuitenkin useimmiten typografiaa voimakkaampi ilmaisukeino. Kuvaa ei tarvitse korostaa typografisin keinoin, jos siinä on riittävän paljon asiaa. Jos kuva on vähemmän informatiivinen, voidaan sitä parantaa typografisin keinoin. Parhaimmillaan typografia ja kuva ovat ikään kuin vuorovaikutuksessa keskenään ja tukevat toisiaan. (Loiri, Juholin 1999, 33.)

Lyhyesti kerrottuna typografia tarkoittaa tekstin graafista muotoa. Typografiaan kuuluu, tekstin kirjain tyyppin valinta, ladelman muotoilu ja vierusten määrittely. Taustaväriin valinta kuuluu myös osana typografiaan. Typografia pyrkii antamaan tekstin ulkomuodolle yhtä vaikuttavan sanoman kuin itse tekstin sisältö ja tekee tekstin lukemisesta helppoa ja miellyttävää.

Vanhan typografian useimmat säännöt pätevät edelleen kaikkiin teksteihin. Siksi ne kannattaa tuntea ja niitä on hyvä soveltuvin osin noudattaa. Pätevyys johtuu osittain siitä, että säännöt perustuvat ihmisen näköaistin ja lukemisen yleisiin ilmiöihin. Tämä johtuu osittain perinteestä. Laatukirjallisuuteen on vakiintunut typografisia käytäntöjä, ja ihmiset pitävät niitä osoituksina tekstin laadusta – tiedostaen tai tiedostamattaan. (Korpela 2008, 15.)

Joskus typografian avulla halutaan herättää huomiota ja joskus halutaan olla vaatimattomimpia. Näitä valintoja perustellaan muun muassa kirjainten todellisilla ja kuvitelluilla ominaisuuksilla. Tyylihistoriallisilla tekijöillä ja kirjainten luomilla mielikuvilla luodaan sopivuudella kyseiseen tarkoitukseen. (Loiri, Juholin 1999, 34.)

3 MAKING OF -DOKUMENTTI

3.1 Mikä on making of -dokumentti

Keskeisintä dokumenttielokuvan teossa on rehellisyys. En tarkoita tapaa, jolla sisältö esitetään. Kyse on enemmänkin siitä, uskotko rehellisesti jaksavasi puskea projektin läpi- dokumentin tekeminen on pitkä ja epäkiitollinen työ. Tällä alalla ei pääse myöskään rikastumaan: varmaa on että kukaan ei ole ostanut dokumentin tuloilla karjatilaa Montanasta tai palatsia Monacosta. (Ang 2005, 212.)

Dokumenttielokuvat kertovat katsojalle tarinan, jonka aikana hän kokee erilaisia elämyksiä ja ymmärtää jotain uutta. Yleensä dokumenttielokuvat pyrkivät esittämään tarinansa henkilöiden kautta. Tällä tavoin katsoja voi samaistua päähenkilöön ja myötäelää hänen kanssaan tarinan, jota hänelle kerrotaan. Joskus dokumenteissa tämä samaistumiskohde ei ole ihminen, vaan se saattaa olla joku eläin tai luonnontapahtuma.

Making of –dokumentit kertovat tarinaa elokuvan tekemisen erivaiheista. Making of -dokumentit, jotka tunnetaan myös nimellä kulissien takana, seuraavat elokuvan tekemisen matkaa käsikirjoitusvaiheesta aina valkokankaalle asti. Dokumenttien aikana katsoja pääsee seuraamaan, kuinka elokuvan kohtaukset ovat tehty ja mitä hankaluuksia elokuvien tekemisissä saattaa olla.

Making of -dokumentit ovat tänä päivänä muodostaneet oman genrensä ja jotkut dokumentit ovat parempia, kuin itse elokuvat. Making of -dokumentit löytyvät yleensä lisämateriaaleina elokuvien dvd-julkaisuista, mutta niitä käytetään myös elokuvan markkinoimiseen ennen elokuvan julkaisua.

3.2 Making of –dokumentin rakenne

Televisiossa ja webissä kuva voi olla myös liikkuva. Liikkuva kuva viestii sisällöllään, mutta myös kuvasommittelun, erilaisten otosten ja kuvakokojen sekä niiden sijoittelun ja rytmittelyn avulla. Liikkuvaan kuvaan liittyy yleensä ääni, mutta siinä voidaan käyttää myös tekstiä. (Huovila 2006, 10.)

Making of -dokumentin rakenne koostuu haastatteluista, elokuvista nähtävistä pätkistä, sekä kuvauspaikalla kuvatuista materiaaleista. Näin katsoja pääsee näkemään, miten jotkut elokuvan kohtaukset ovat tehty. Making of -dokumenttien haastattelut on kuvattu yleensä elokuvan valmistumisen jälkeen, mutta joskus haastattelut on tehty elokuvan kuvaamisen yhteydessä.

Making of -dokumenttien haastatteluiden kohteina ovat tuottajat, ohjaajat, näyttelijät ja käsikirjoittajat. Nämä henkilöt kuljettavat pääasiassa dokumentin kerrontaa eteenpäin. Joskus myös taustaryhmässä työskentelevät pääsevät sanomaan sanottavansa elokuvan tekemisestä. Näitä henkilöitä ovat puvustajat, lavastajat ja säveltäjät.

Dokumentin suunnitteluun liittyy enemmän rajoitteita kuin muiden elokuvien kohdalla, koska todellisuutta pystyy harvoin kirjoittamaan etukäteen. Tämän takia tapahtumat sanelevat kuvausten ehdot. Jo ennalta suunniteltuja kuvauksia joudutaan lykkäämään esteiden tai tapahtumien takia. Toisaalta dokumenttien tekoon liittyy myös luovuuden käyttö, jolloin käsikirjoitusta saatetaan kirjoittaa uudestaan kuvausvaiheessa.

Saatat joutua työskentelemään hyvin tiukan aikataulun mukaan: vuoristoheimojen kokoontuminen tapahtuu vain kerran neljässä vuodessa tai ensi vuoden navruz (islamilaisen ajanlaskun uusivuosi) osuu kerrankin oikeaan vuoden aikaan aavikolla kuvaamista ajatellen. (Ang 2005, 212.)

4 TUTKIMUSKOHTEET

4.1 Valittujen making of -dokumenttien kriteerit

Ihmissusi-teema on Anselmi nuori ihmissusi -elokuvan yksi vahvoista teemoista. Oli luonnollista, että tutkittavien making of -dokumenttien teemat, vastaisivat tätä samaa linjaa. Koska ihmissusi elokuvista tehtyjen making of -dokumenttien määrä on valtava, päädyin tekemään rajauksen kahteen dokumenttiin. Näin tutkittava osuus pysyisi selkeänä ja helposti ymmärrettävänä.

Kahden making of -dokumentin rajauksen ansioista, pystyin tekemään vertailua kahden eri dokumentin välillä. Vastanasettelussa päädyin tutkimaan kahta eri aikakauden dokumenttia. Näin pystyin selkeästi näkemään, millaista kehitystä dokumenttien teossa on tapahtunut vuosien aikana.

Ensimmäiseksi making of -dokumentiksi valitsin vuonna 1981 tehdyn *Behind the Scenes: An American Werewolf in London*. Kyseinen dokumentti valmistui aikoihin, johon Anselmi nuori ihmissusi -elokuva sijoittuu. Tämä antoi hyvän lähtökohdan tutkia, millaista graafista suunnittelua aikakaudella oli käytetty. Näin pystyin tutkimaan, miten pystyisin itse hyödyntämään aikakaudelle ominaisia piirteitä.

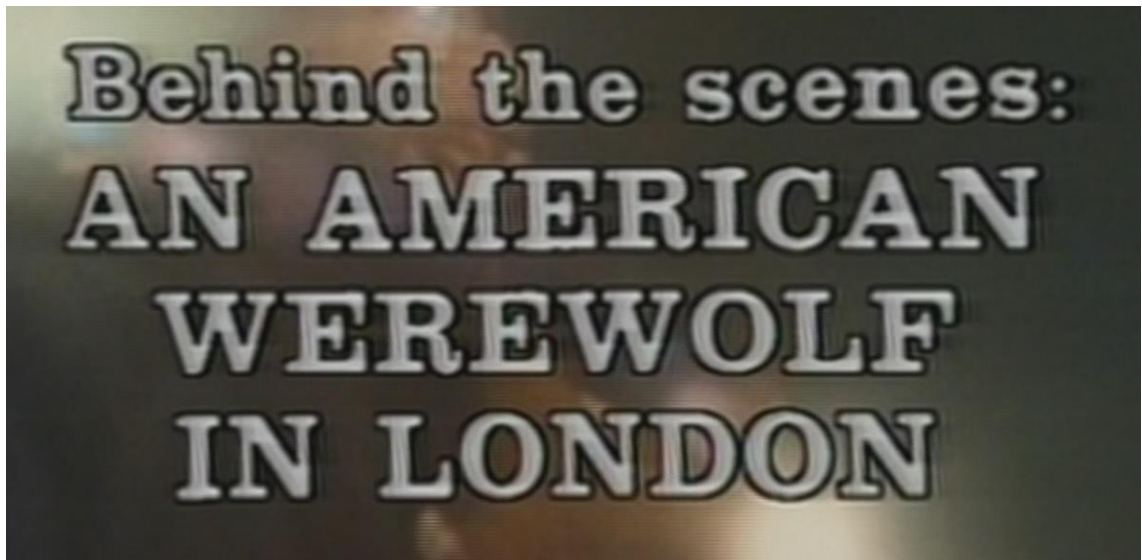
Toiseksi making of -dokumentiksi valitsin vuonna 2010 valmistuneen *The Wolfman – Inside Look*. Valitsin kyseisen making of -dokumentin sen valmistumisajankohdan takia. Näin vertailu uuden ja vanhan dokumentin välillä oli hyvin selkeää. *The Wolfman – Inside Look* -dokumentista, pääsin myös helposti tutkimaan, millä tavoin ihmissusi-teemaa oli siinä hyödynnetty. Tutkin myös, löytäisinkö jotain, jota voisin itsekin hyödyntää omassa making of -dokumentissani.

4.2 Ihmissusi Lontoossa – kulissien takaa

Digitaalisen teknologian myötä tekstien lisääminen elokuvaan on helpottunut huomattavasti. Tekstien tekeminen oli ennen työlästä ja edellytti erikoisosaamista. Vaikka digitaalinen työskentely on verraten helppoa, se on myös tässä suhteessa rajoittuneempaa – se, millaisia tekstejä pystyy tekemään, on kiinni leikkausohjelman tarjoamista vaihtoehtoista. Elokuvaan sopivien, mielenkiintoisten tekstien tekeminen vaatii tietenkin huolellista suunnittelua ja esteettistä silmää. (Ang 2005, 184.)

Vuonna 1981 valmistunut Ihmissusi Lontoossa -elokuva kertoi kahdesta nuoresta amerikkalaisesta, jotka ovat lähteneet kiertämään Eurooppaa. Nuorten ollessa Englannissa, he kuulevat kauheaa ulvontaa nummelta. Toinen nuorista joutuu ihmissuden puraisemaksi ja muuntautuu elokuvan lopussa ihmissudeksi.

Elokuvasta valmistunut kulissien takana -dokumentti on graafiselta suunnittelultaan hyvin minimaalista. Oikeastaan voidaan sanoa, että dokumentissa ei ole graafista suunnittelua juuri ollenkaan. Tämä johtuu osaksi siitä, että vielä 1980-luvulla tekstien lisääminen liikkuvaan kuvaan oli vaikeaa ja rahaa vaativaa työtä.



KUVA 1. Behind the scenes: An American Werewolf in London -alkutekstit.

Dokumentin nimi esitellään alussa suurin tekstein. Teksti on sijoitettu aivan kuvan keskelle ja teksti on jaettu kahteen osaan. Ensimmäinen osa tekstistä, kertoo dokumentin olevan kuvattu elokuvan kulissien takana. Nimen toinen osa, kertoo elokuvan nimen, josta dokumentti on tehty. Tällä jaolla, saadaan katsojalle esitettyä selkeästi, mistä dokumentissa on kyse.

Dokumentin nimen ensimmäinen osa, kulissien takana, on kirjoitettu pienin kirjaimin. Tämä selkeyttää dokumentin nimen lukemista ja katsojalle käy heti ilmi, että kyseessä on kulissien takana oleva osuus. Kulissien takana -teksti on sijoitettu lukemaan elokuvan nimen yläpuolelle.

Dokumentin nimen toinen osa, elokuvan nimi, on kirjoitettu suurin kirjaimin. Näin saadaan katsojalle kerrottua selkeästi, mistä elokuvasta kulissien takana tehty dokumentti kertoo. Elokuvan nimi on sijoitettu kulissien takana -tekstin alapuolelle.

Dokumentin nimi on kirjoitettu valkoisin kirjaimin ja siinä on musta reunus. Musta reunus selkeyttää tekstiä, eikä teksti sekoitu taustalla olevaan kuvaan. Musta reunus myös kohottaa tekstiä kuvasta irti. Muuta graafista suunnittelua dokumentin nimessä ei ole käytetty.



KUVA 2. Behind the scenes: An American Werewolf in London -haastattelut.

Haastatteluissa on käytetty samaa fonttia, kuin dokumentin nimessä. Tekstit on sijoitettu suurin kirjaimin kuvan alas ja keskelle. Haastateltavan nimi on sijoitettu lukemaan työtehtävän yläpuolelle ja se on kirjoitettu suurin kirjaimin. Näin katsojalle esitetään selkeästi, että kyseessä on haastateltavan nimi. Haastateltavan työtehtävä on sijoitettu haastateltavan nimen alapuolelle ja keskelle. Työtehtävä on kirjoitettu pienin kirjaimin, jotta se erottuu helposti haastateltavan nimestä.

Haastatteluissa on käytetty valkoista tekstiä, jossa on musta reunus. Aivan samoin, kuin mitä dokumentin nimessäkin oli. Mitään muuta graafista suunnittelua ei ole käytetty.



KUVA 3. Behind the scenes: An American Werewolf in London -lopputekstit.

Lopputeksteissä nähdään ensimmäinen graafinen suunnittelu, joka liittyy ihmissusi-
teemaan. Taivaalla nähdään kirkkaana paistava täysikuu, jonka eteen ilmestyvät
yksitellen dokumentin tekijöiden nimet. Nimet on kirjoitettu valkoisin kirjaimin, eikä
niissä tällä kertaa ole mustia reunoja. Tämä siksi, koska taivas on musta, valkoinen
erottuu selkeästi taustakuvasta.

Työtehtävän nimi on sijoitettu alas ja reunaan ja on kirjoitettu pienin kirjaimin. Tekijän nimi on kirjoitettu työtehtävän alapuolelle aavistuksen verran oikealle. Tällä pienellä asettelulla saadaan luotua hyvin yksinkertaiset, mutta hienot lopputekstit.

Tästä 1980-luvun alkupuolen dokumentista näkee, kuinka making of -dokumentit olivat vasta taipaleensa alussa. Making of -dokumentteihin ei suuria rahallisia panostuksia tehty ja tämä näkyy graafisessa suunnittelussa. Suunnitteluun käytettiin kaikki se, mitä halvalla käytettävissä oli. Nykyään voidaan tietokoneiden avulla, saada halvallakin tuotannolla tehty näyttämään kalliilta.

4.3 The Wolfman – Look Inside

Vuonna 2010 valmistunut elokuva *The Wolfman* on uudelleenfilmatisointi vuonna 1941 valmistuneesta kauhuelokuvasta Ihmissusi. Se kertoo Larry Talbotista, jota näyttelee Benicio del Toro, joka saapuu takaisin lapsuutensa kotiin kohtaamaan sukunsa kirouksen.

The Wolfman – Look Inside -dokumentista näkee selkeästi, kuinka paljon graafinen suunnittelu on kehittynyt vuodesta 1981. Tämä kaikki on tietokoneiden yleistymisen ansiota. Tietokoneiden avulla pystytään luomaan graafisesti mahdottomiltakin tuntuvia asioita. Dokumentissa on hyödynnetty elokuvassa esiintyviä teemoja melkein kaikessa graafisessa suunnittelussa.



KUVA 4. The Wolfman – Look Inside -alkutekstit.

Aivan dokumentin alussa Universal Studio -logo, muuttuu täysikuuksi, joka hohtaa kirkkaana utuisen usvan seasta. Samaan aikaan, logon muuttumisen kanssa, Universal-teksti muuttuu utuiseksi pilveksi, joka haihtuu tuuleen mukaan ja sekoittuu ympärillä olevaan usvaan. Tämä on hieno graafinen oivallus, sillä elokuvassa päähenkilö muuttuu ihmiseksi aina täydenkuun aikaan.



KUVA 5. The Wolfman – Look Inside.

Haastatteluiden tekstien fonttina on käytetty vanhaan aikaan viittaavaa fonttia. Elokuva sijoittuu vuoteen 1891, joten fontin valinta sisältää elokuvaan liittyvän teeman. Teksti on väriltään valkoinen ja siinä on tummat reunukset. Valkoisessa tekstissä leijailee tummaa utuista usvaa. Näin on tekstiin saatu mukaan täysikuuta mukaileva elementti.

Haastateltavan nimi on sijoitettu lukemaan työtehtävän yläpuolelle. Haastateltavan nimi on kirjoitettu muutaman koon isommalla tekstillä, kuin työtehtävä. Näin on saatu selkeästi eroteltua nimen ja työtehtävän merkitys. Haastateltavan nimi on kirjoitettu kokonaan isoilla kirjaimilla.

Työtehtävä on kirjoitettu muutaman koon pienemmällä, kuin haastateltavan nimi. Työtehtävän ensimmäinen kirjain on kirjoitettu isolla kirjaimella ja loput pienillä kirjaimilla. Työtehtävä on sijoitettu haastateltavan nimen alapuolelle oikeaan reunaan. Näin katsoja pystyy selkeästi lukemaan tekstiä, eikä lukemisessa tule epäselvyyksiä.

Tekstin taustaplanssina on käytetty täysikuuta, jossa leijailee mustaa ja valkoista usvaa. Näin on saatu tehtyä jatkumo alussa nähtävään graafiseen suunnitteluun. Täysikuu on sijoitettu tekstien oikealle puolelle niin, että viimeiset kirjaimet ovat täysikuun päällä. Nämä viimeiset kirjaimet luovat varjon kuuhun. Tämä varjo toimii samalla tekstin apukeinona, jolloin luettava teksti ei sekaannu taustalla olevaan valkoiseen väriin.

Tästä vuonna 2010 tehdystä dokumentista näkee, kuinka suuren kehitysaskelen graafinen suunnittelu on tehnyt vuosien aikana. Nykyään tietokoneiden avulla pystytään luomaan tekstien taakse taustaplansseja, joissa on liikkuvia elementtejä. Tällaisista asioista 1980-luvulla tuskin osattiin edes kuvitella. *The Wolfman – Look Inside* -dokumentissa on vahva tunnelma, koska sen graafinen suunnittelu on näyttävää.

5 NÄIN TEHTIIN ANSELMI NUORI IHMISSUSI

5.1 Graafisen suunnittelun teemat

Graafinen suunnittelu tulisi aloittaa kokoamalla kaikki se tieto ja aineisto, joka on työn kannalta välttämätöntä. Kaikkea aineistoa ei koskaan käytetä, mutta on hyvä tietää, mitä kaikkea aiheisiin ja teemoihin liittyy. Tämän työvaiheen jälkeen pyritään vastaamaan muutamaa peruskysymykseen, jotka antavat suunnan koko prosessille. (Loiri, Juholin 1999, 10.)

Anselmi nuori ihmissusi -elokuva sijoittuu 1980-luvun Pohjanmaalle. Elokuvasa on muitakin aikakausia, mutta pääpaino on 1980-luvussa. 1980-luvun sanotaan olleen pastellivärien luvattua aikakautta. Tuon aikakauden muodille olivat ominaista kirkkaat värit ja niitä sekoiltiin keskenään. Etenkin neonvärit olivat suosittuja. Tätä kirkasta värimaailmaa hyödynnettiin erittäin paljon aikakauden mainoksissa ja elokuvissa.

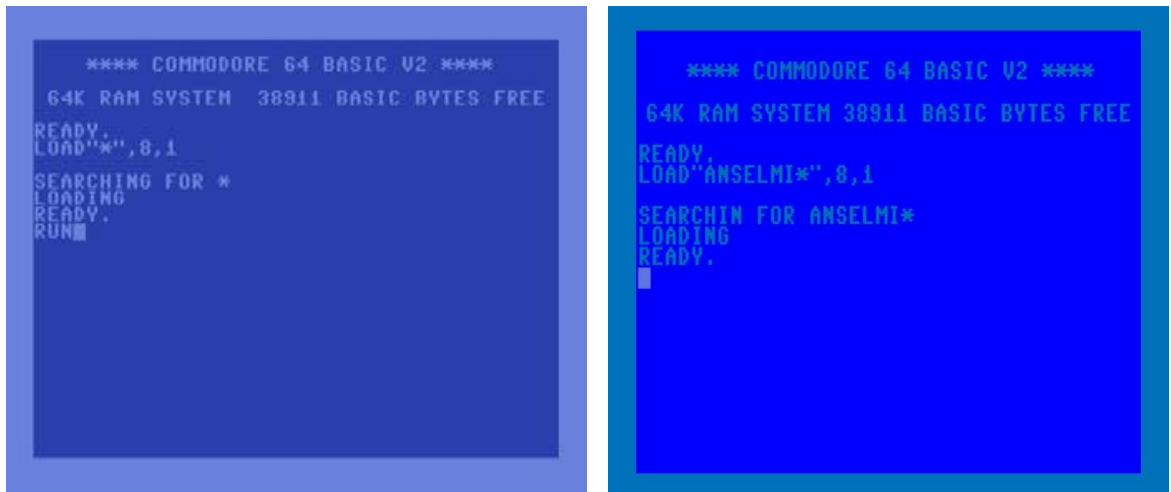
Anselmi nuori ihmissusi -elokuvan päähenkilö on tavallinen pohjanmaalaisnuori Anselmi, joka on asunut kylän laidalla koko elämänsä. Commodore64, alusvaatekatalogit sekä rippikoulun kaunis isonen ovat täyttäneet nuoren miehen mielen. Murrosikä tuo Anselmin elämään muutoksia ja hän alkaa selvittää alkuperäänsä. Lopulta vanhat legendat suolla asuvasta pedosta kietoutuvat Anselmin kohtaloon. Näitä elokuvan teemoja hyödyntäen lähdin rakentamaan making of -dokumenttini graafista ulkonäköä.

Typografian laadinnan tärkein osuus on kirjaintyyppin valinta. Parhain lopputulos syntyy, kun käytetään vain muutamaa kirjaintyyppiä. Liian monen tyyppin käyttö synnyttää sekavuutta ja vaikeuttaa lukemista. Tästä johtuen on kirjainten valinta vaativa tehtävä, sillä maailmassa on tarjolla tuhansia kirjaintyyppiä. Muutama kymmenen tyyppiä on vakiinnuttanut asemansa leipätekstityyppinä ja jotkin tyytit on suunniteltu vain käytettäväksi otsikoissa. (Loiri, Juholin 1999, 34.)

5.2 Alkutekstit ja aloituskuva

Elokuvan päähenkilön, Anselmin elämään kuuluu 1980-luvulla suosittu tietokone commodore64. Tätä elementtiä on käytetty elokuvan markkinoinnissa ja trailereissa. Oli siis luonnollista, että lähdin käyttämään tätä elementtiä myös omassa making of -dokumentissani. Päädyin dokumentissani ratkaisuun, jossa dokumenttini alkaa commodore64-aloitusruudusta. Tässä aloitusruudussa, katsoja käynnistää Anselmi tietokonepelin ja tietokone aloittaa making of -dokumentin lataamisen.

Commodore64-aloitusruudun tekeminen alkoi oikeiden fonttien etsimisellä. Internet on täynnä ilmaisia fontteja ja tutkittuani erilaisia sivustoja, löysin alkuperäistä fonttia mukailevan fontin.



KUVA 6. Näin tehtiin Anselmi nuori ihmissusi -C64 aloitusruutu.

Yllä olevista vertailukuvista vasen kuva on alkuperäinen commodore64 -aloitusruutu ja oikea kuva taas ”Näin tehtiin Anselmi nuori ihmissusi” making of -dokumentista. Kuvista huomataan, että ne ovat lähes samannäköisiä. Eroavaisuuksia toki löytyy, etenkin tekstien välien koossa, mutta tätä ei tavallinen katsoja huomaa.

Run-lataussanan kirjoittaminen ja vilkkuvan kirjasimen animointi, tapahtui Adobe Premieressa. Adobe Premiere on pääasiassa leikkausohjelma, joten animointi kyseisellä ohjelmalla ei ole helppoa. Animaation teko kuitenkin onnistui ja katsoja saa elämyksen, kuin joku kirjoittaisi sanan aloitusruutuun, vaikka näin ei oikeasti tapahdukaan.

Commodore64-pelien latauksen aikana televisioruutuun ilmestyi peliin liittyvä aloituskuva. Tämä aloituskuva kertoi pelin nimen ja joskus siinä saattoi olla kuva pelistä. 1980-luvun peleissä grafiikat eivät olleet vielä kehittyneitä, joten kuvat saattoivat vain etäisesti muistuttaa alkuperäistä.

Tutkittuani monia commodore64-pelien aloitusruutuja, päädyin tekemään myös making of -dokumenttiini samanlaisen. Aloituskuvan tekeminen alkoi oikean kuvan löytämisestä. Anselmi nuori ihmissusi -elokuvasta löytyi Bottomland Productionilta monia still-kuvia, joista valitsin sopivimman.

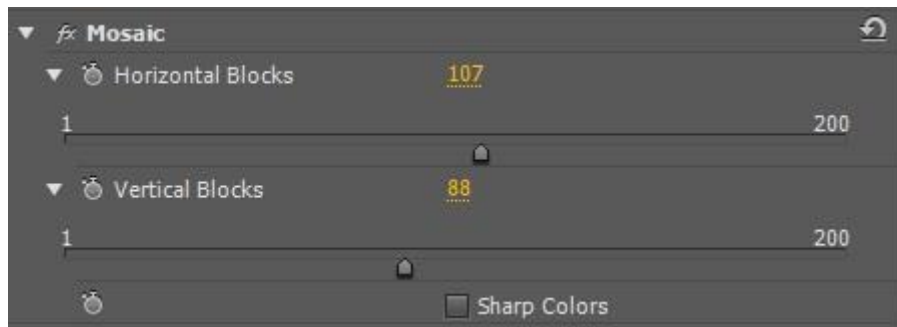
Kuvan muokkauksen suoritin Adobe Premieressa. Kuten jo ennalta mainitsin, Adobe Premiere on pääsääntöisesti leikkausohjelma, joten oikeiden kuvankäsittelytehosteiden löytäminen oli haastavaa. Aikani tutkittuani eri vaihtoehtoja löysin keinot, joilla kuvan pystyi muokkaamaan vastaamaan commodore64 näköisyyttä.



KUVA 7. Näin tehtiin Anselmi nuori ihmissusi -aloituskuva.

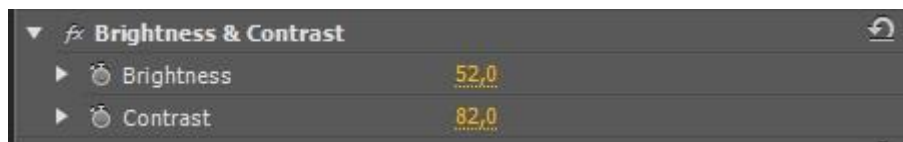
Kuvan huonontaminen tapahtui käyttämällä kahta eri kuvankäsittelytehostetta, jotka löytyivät Adobe Premiere -ohjelmasta. Nämä tehosteet olivat Mosaic ja Brightness&Contrast.

Mosaic-tehostetta säätämällä kuvaa saa pikselöitymään. Tehosteessa on kaksi säädettävää suuntaa. Horisontaalinen ja vertikaalinen. Mitä pienempi luku näissä säädettävissä suunnissa on, sitä vähemmän on kuvassa pikseleitä. Päädyin horisontaalisen ja vertikaalisen luvuissa keskivaiheille, tällöin kuva oli sopivan rakeinen.



KUVA 8. Adobe Premier Mosaic -tehoste

Koska commodore64 värimaailma oli hyvin suppea, täytyi kuvasta poistaa ylimääräiset värit ja jättää vain päävärit jäljelle. Tämän pystyi tekemään Brightness&Contrast -tehosteella. Tämän tehosteen avulla pystyi kuvaan luomaan kovemman kontrastin, joka poistaa kuvasta värejä. Tehosteella saa myös säädettyä kuvan kirkkautta.



KUVA 9. Adobe Premier Brightness&Contrast -tehoste

Mitä korkeampi Brightness-luku, sitä kirkkaampi kuva on. Tämä sama sääntö pätee myös Contrastiin, eli mitä korkeampi luku, sitä kovempi kontrasti. Sopivat arvot tehosteesta löydettyäni, kuva muistutti hyvin paljon commodore64-pelin aloituskuvaa.

”Näin tehtiin Anselmi nuori ihmissusi” tekstin fonttina käytin samaa, kuin mitä aloituskuvaruudussa. Tämän fontin huonona puolena oli se, että se ei tunnista ä- ja ö-kirjainta. Joten ä-kirjaimen pisteet oli lisättävä itse. Tämän tein tekemällä kaksi neliötä a-kirjaimen päälle.



KUVA 10. Adobe Premier -tekstin sijoittaminen

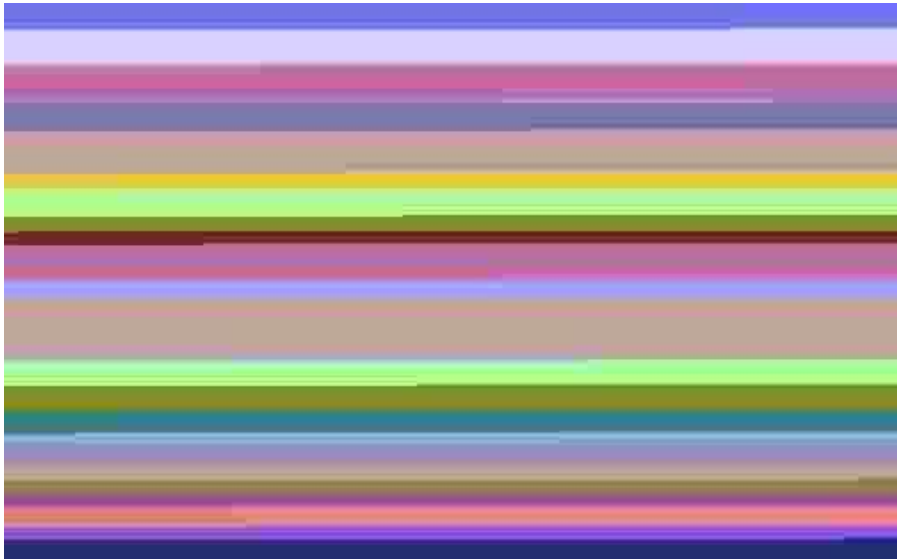
Väreiksi alkutekstiin valitsin sinisen, valkoisen ja keltaisen. Nämä päävärit näyttävät keskenään räikeiltä ja näin mukailevat 1980-luvun värien käyttöä. Sininen väri on liukuvärinä tekstin keskellä poikittain ja se liikuu sinisestä valkoiseksi. Tämä saa tekstin näyttämään arvokkaalta. Keltainen väri on fontissa hohtavana kehiksenä. Tämä nostaa tekstin kohti katsojaa ja luo tunnelman kohokuviosta. Tekstin on sijoitettu mahdollisimman reunaan, jottei Anselmin näyttelijä, Aleks Holkko, jäisi sen taakse peittoon.

5.3 Latausviivat ja siirtymätehoste

Siirtymä on se, mitä tapahtuu yhden otoksen lopun ja sitä seuraavan otoksen alun välissä. Kaikkein yksinkertaisin siirtymä on tavallinen suora leikkaus. Tosin on eri asia, voiko sitä kutsua siirtymäksi – sitä kun ei edes ole ajallisesti olemassa. Suora leikkaus onkin huomaamattomin mahdollinen siirtymä. Siirtymätehosteet keksittiin alun perin tasoittamaan äkkinäisiä muutoksia otosten välillä. Yleisölle haluttiin antaa aikaa siirtyä yhden otoksen tunnelmasta toiseen, joka saattoi olla hyvinkin erilainen. (Ang 2005, 180.)

Commodore64-pelin latauksen aikana kuvaruudun täyttivät sekavasti vilkkuvat eriväriset vaakaviivat. Tämä vaakaviivojen sekava aaltoilu kuvasti pelin latausta. Vilkkuvat vaakaviivat liikkuivat epäsymmetrisesti ja vaihtelivat värejä tiuhaan tahtiin. Joskus vaakaviivojen vilinä hieman laantui, joskus ne saattoivat pysähtyä hetkeksi ja jatkoivat taas sekavaa kulkuaan, kunnes peli oli viimein latautunut valmiiksi.

Tutkittuani erilaisia vaihtoehtoja siirtymätehosteiksi making of -dokumentissani, tuntui, ettei mikään sopinut niistä dokumenttini teemaan. Tämän havainnon tehtyäni, päätin itse tehdä dokumenttiini siirtymätehosteen. Tämä sama siirtymätehoste näkyisi myös dokumentin alussa, jolloin dokumenttia näennäisesti ladataan.



KUVA 11. Näin tehtiin Anselmi nuori ihmissusi -latausviivat

Vaakaviivojen tekemisen aloitin kokeilemalla erilaisia tapoja, joilla voisin toteuttaa kyseisen tehosteen. Käytin tehosteen tekemisessä Sony Vegas 9.0 -ohjelmaa. Ohjelmalla pystyin tekemään kyseiset vaakaviivat, jotka olivat erivärisiä ja joita pystyin animoimaan. Tätä kyseistä animaatiota käytin sitten myös siirtymätehosteenä making of -dokumenttini otosten välissä. Tehostetta käytin silloin, kun tietty teema päättyi ja seuraava alkoi. Tämä jakoi tarinan linjat helposti ja katsojalle ymmärrettävästi.

Mielestäni tämä siirtymätehoste toi erittäin paljon lisää making of -dokumenttiini. En halunnut tyytyä jo valmiina oleviin siirtymätehosteisiin, vaan loin oman siirtymän dokumenttiini. Tämä elementti loi jälleen jatkuvuutta dokumenttini graafiseen ilmeeseen.

5.4 Haastattelut

Kun puhutaan kuvaan liitettävistä teksteistä, tarkoitetaan sillä tekstejä, jotka tulevat kuvaan yhdeksi sen osaksi. Sitten ovat erikseen kuvatekstit, jotka sijoitetaan kuvan alapuolelle tai viereen. Nämä kuvaan sijoitettavat tekstit ovat yleensä lyhyitä huudahduksia, nimiä tai kehotuksia. Tekstin tyyppi ja sen pituus riippuu kuitenkin sen käyttötarkoituksesta. (Miettinen 2001, 54.)

Tehtävän jutun otsikko ja sen tekstin ulkoasu luokittelevat lähetettävää viestiä. Otsikko ja jutun ulkoasun tyyli kertovat, mihin taustaryhmään juttu kuuluu. Juttuja voidaan ryhmitellä moneen eri taustaryhmään. Näitä ovat esimerkiksi uutiset ja mielipiteet tai voivat olla myös viihdejuttuja. (Huovila 2006, 11.)

Haastatteluosuuksien fontiksi valitsin jälleen commodore64-fontin. Näin dokumentin graafinen suunnittelu pysyi yhtenäisenä. Haastateltavan nimen sijoitin tekstintekokikkunassa olevien suojaviivojen sisäpuolelle. Tämä siksi, että suurimmassa osassa televisioissa sijoittelu säilyy samanlaisena. Haastateltavan nimen värit valitsin vastaamaan suden silmän värejä. Eli mustan ja keltaisen.



KUVA 12. Näin tehtiin Anselmi nuori ihmissusi -haastatteluiden tekstit.

Tekstiä voidaan tuoda paremmin esille kuvasta myös erilaisilla apukeinoilla. Yksi hyvä- ja paljon käytetty- apukeino on tekstin varjostus. Pienellä varjolla teksti saa elävyyttä ja näyttää nousevan kuvasta esiin. Varjostusta voi käyttää apuna myös muiden kuvan kohteiden esilletuontiin. (Miettinen 2001, 60.)

Haastateltavan nimen keskellä on musta vaakaviiva haaleana. Muuten teksti on keltainen. Tämä mukaillee suden silmän olemusta. Tekstin ääri viivat ovat mustalla, jottei teksti sekoitu takana olevaan taustaplanssiin. Haastateltavan etunimen ensimmäinen kirjain on kirjoitettu isolla ja loput pienellä. Sukunimessä kirjainten koot ovat samalla lailla kirjoitettu. Näin haastateltavan nimi näyttää arvokkaammalta. Jos nimen kaikki kirjaimet olisivat kirjoitettu isoilla kirjaimilla, ne näyttäisivät tasapaksuilta.

Työnimekkeen sijoitin haastateltavan nimen alapuolelle. Väreiksi työnimikkeeseen valitsin valkoisen ja mustan. Nämä värit muistuttavat suden hampaita. Työnimike on kirjoitettu huomattavasti pienemmällä, näin tekstit erottuvat hyvin toisistaan ja ovat helppolukuisia katsojille.

Haastateltavan nimen ja työnimikkeen välissä on punainen kapea viiva. Päädyin tähän ratkaisuun monien erivaihtoehtojen jälkeen. Näiden kokeilujen jälkeen ymmärsin, että punainen kapea viiva näyttää aivan verenpunaiselta haavalta. Tämä sopi täydellisesti elokuvan ihmissusi-teemaan. Kapea punainen viiva näytti aivan siltä, kuin joku olisi raapaissut kynnellään pienen haavan haastateltavan nimen ja työnimikkeeseen väliin.

Taustaplanssin suunnittelu oli pitkän suunnitteluprosessin takana. Suurin työ suunnittelussa oli löytää taustaplanssi, joka palvelisi parhaiten, ”Näin tehtiin Anselmi nuori ihmissusi”, making of -dokumentin teemaa. Tutkin monia eri vaihtoehtoja, kunnes löysin kuvan, jota oli käytetty Anselmi nuori ihmissusi -elokuvan markkinoimiseen. Tuossa kuvassa, elokuvan päähenkilö Anselmi, ulvoo kuuta pienellä jyrkän teellä. Tuon kuvan nähtyäni, ymmärsin, että käytän kyseisestä kuvasta elementtejä making of -dokumenttini taustaplanssiin.

Taustaplanssissa näkyy kaukaisuudessa metsän raja ja etualalla näkyy pieni jyrkänte. Jyrkänteen takaa nousee täysikuu, jota pieni ihmishahmo odottaa. Taustaplanssi on jälleen käsitelty Mosaic-tehosteella, jotta grafiikat vastaisivat commodore64 huonoa grafiikkamaailmaa.



KUVA 13. Näin tehtiin Anselmi nuori ihmissusi -taustaplanssi.

”Rakastan Photoshopia. Se on mielestäni upea ohjelma, ja olen kirjoittanut siitä 35 kirjaa. Tästä huolimatta on helpompaa, jos kuvat saa lopulliseen muotoon jo kuvaus hetkellä – niiden korjailu myöhemmin Photoshopilla on kuitenkin hankalampaa.” (Kelby 2009, 194.)

Scott Kelbyn kehujen ansiosta päätin tehdä taustaplanssin käyttäen Adobe Photoshopia. Metsämaiseman löysin omista valokuvakokoelmastani ja liitin sen ensimmäisenä planssiin. Seuraavaksi leikkasin löytämäni elokuvan markkinointikuvan ja leikkasin siitä tarvittavat elementit kuten jyrkänteen, kuun ja Anselmin ja liitin ne taustaplanssiin.

Liittäessäni making of -dokumentin haastateltavien henkilöiden kuvaan taustaplansseja ja nimiä, keksin erään tehokeinon, joka nosti taustaplanssin toimivuutta. Tämä pieni, mutta tehokas keino oli, että dokumentin edessä kuu nousee pikku hiljaa jyrkänteen takaa. Tällöin hahmo odottaa kuuta nousevaksi korkealle taivaalle, jotta pääsisi ulvomaan sitä. Syvällisemmin ajatellen, nouseva kuu merkitsee making of -dokumentin valmistumista ja kuun ollessa korkeimmillaan making of -dokumentti on valmis.

”Näin tehtiin Anselmi nuori ihmissusi” haastatteluihin, tutkin monia erilaisia tehokeinoja. Pitkään dokumentissa oli pyöreä musta kehä kuvan reunoilla. Tämä pieni tehoste, jakoi elokuvan kuvauksien ja haastatteluiden graafisen ilmeen.

Musta kehä itsessään ei mielestäni toiminut tarpeeksi tehokkaasti. Aikani tutkittuani, millä keinolla saan haastatteluiden kuvasta tehokkaamman näköisen, päädyin laittamaan Mosaic-tehosteen mustaan kehään. Laitettuani Mosaic-tehosteen mustaan kehään, ymmärsin, että tällöin graafinen suunnittelu pysyy samanlaisena, eikä jatkumo katkea.



KUVA 14. Näin tehtiin Anselmi nuori ihmissusi -musta kehä.

Musta kehä haalenee sisemmälle tultaessa. Tällöin Mosaic-tehosteella saadut pikselilaatikot haihtuvat tyylikkäästi ja tuovat kuvaan tarvittavan hienouden. Kun haastatteluihin löydetty tehoste oli valmis, niin sen tuoma graafinen ilme erottaa haastattelut itse kuvaustilanteissa kuvatuista materiaaleista. Näin katsojalle saadaan selkeästi eriteltyä, mitkä ovat kuvaustilanteita ja mitä haastatteluita.

5.5 Lopputekstit

Lopputeksteihin tutkin erilaisia vaihtoehtoja. Parhaimmaksi vaihtoehdoksi muodostuivat jo ennestään nähdyt elementit making of -dokumentissa. Näin pystyin graafisin keinoin kertomaan tarinan päättymisen katsojalle jo tutuilla elementeillä. Tämä kaikkien elementtien variaatio sisälsi latausviivat, sinisen aloitusruudun sekä haastatteluissa käytetyt fontit.



KUVA 15. Näin tehtiin Anselmi nuori ihmissusi -lopputekstit.

Latausviivat liikkuvat sinisen latausruudun takana. Sininen latausruutu selkiyttää alhaalta ylös rullaavien lopputekstien luettavuutta ilman, että lopputekstit sekoittuisivat latausviivoihin. Tekijöiden nimet on sijoitettu kulkemaan kuvan keskellä alhaalta ylöspäin. Työtehtävä on sijoitettu vasemmalle puolelle ja tekijän nimi oikealle puolelle. Työtehtävä on kirjoitettu samalla fontilla, kuin mitä oli haastatteluissa käytetty. Tällöin making of -dokumentin jatkuvuus säilyi.

5 POHDINTA

”Näin tehtiin Anselmi nuori ihmissusi” making of -dokumentin tekeminen oli minulle todella suurta oppia. Tein dokumentin alusta loppuun saakka lähes yksin, joten opin jokaisen dokumenttielokuvan työvaiheen käytännön kautta. Osa kuvauspaikalla kuvatuista materiaaleista oli toisten kuvaamia, mutta pääsääntöisesti minun. Tein kaikki haastattelut yksin, joten kuvauspaikan valaisu, äänittäminen, kuvaaminen ja haastattelut kuuluivat kaikki toimenkuvaani.

Tein dokumentin jälkityöt myös yksin. Näihin töihin kuuluivat mm. leikkaus, äänimaailman suunnittelu ja värimääritys. Graafinen suunnittelu oli vain pieni osa-alue making of -dokumenttini teosta.

Tutkiessani making of -dokumenteja, sain käsityksen siitä, miten ne suunnitellaan graafisesti. Tutkimus auttoi minua ymmärtämään, kuinka tärkeää graafinen suunnittelu on dokumenteissa. Huomasin, että suunnittelu kannattaa aloittaa ottamalla kuvattavasta elokuvasta elementtejä. Nämä elementit saattavat olla elokuvassa nähtyjä pieniä yksityiskohtia, tai sitten elokuvan teemaan liittyviä. Myös aikakauteen heijastuvia elementtejä kannattaa ottaa huomioon suunnittelussa.

Omaan making of -dokumenttiin päädyin ottamaan elementtejä elokuvasta ja sen värimaailmasta. Näiden elementtien ansiosta pystyin istuttamaan dokumentin hengen aikakauteen liittyväksi.

Making of -dokumentin graafinen suunnittelu oli mielestäni onnistunut. Pyrin dokumentin suunnittelussa tutkimaan aikakauteen liittyviä teemoja ja tutkin, miten graafiset ratkaisut palvelisivat dokumentin henkeä parhaiten. Toivon, että katsojat tuntevat, että dokumentti on suora jatkumo itse elokuvasta.

Tutkimuksestani oli paljon apua minulle. En ollut ennen kiinnittänyt huomiota making of -dokumenttien graafiseen suunnitteluun, joten tämä tutkimus oli hyvää oppia minulle ja auttoi minua paljon oman dokumenttini suunnittelussa.

LÄHTEET

An American Werewolf in London – Behind the Scenes. 1981. Ohjaus: Mark Scheneider. Tuotanto: Universal Pictures. Tuotantomaa: USA.

Ang, T. 2006. Digivideo: kuvaajan käsikirja. Suom. Coleman D. & Rekiaro, I. Karkkila: Kustannus Mäkelä Oy. Alkuperäisteos 2005.

Huovila, T. 2006. ”Look” -Visuaalista viestisi. Hämeenlinna: Karisto Oy.

Kelby, S. 2009 Digikuvauskirja 2. Suom. Lahtinen, T. Jyväskylä: Gummerus kirjapaino Oy.

Korpela, J. 2008. Työelämän asiakirjat, asettelu, tyylit & typografia. Porvoo: WS Bookwell.

Loiri, P. & Juholin, E. 1999. Huom! Visuaalisen viestinnän käsikirja. Jyväskylä: Gummerus kirjapaino Oy.

Miettinen, P. 2001. Kuvankäsittely & digitaalikuvaus. Porvoo: WS Bookwell.

The Wolfman - Look inside. 2010. Ohjaus: Joe Johnston. Tuotanto: Universal Pictures. Tuotantomaa: USA.

LIITTEET

Liite 1. DVD- Näin tehtiin Anselmi nuori ihmissusi.