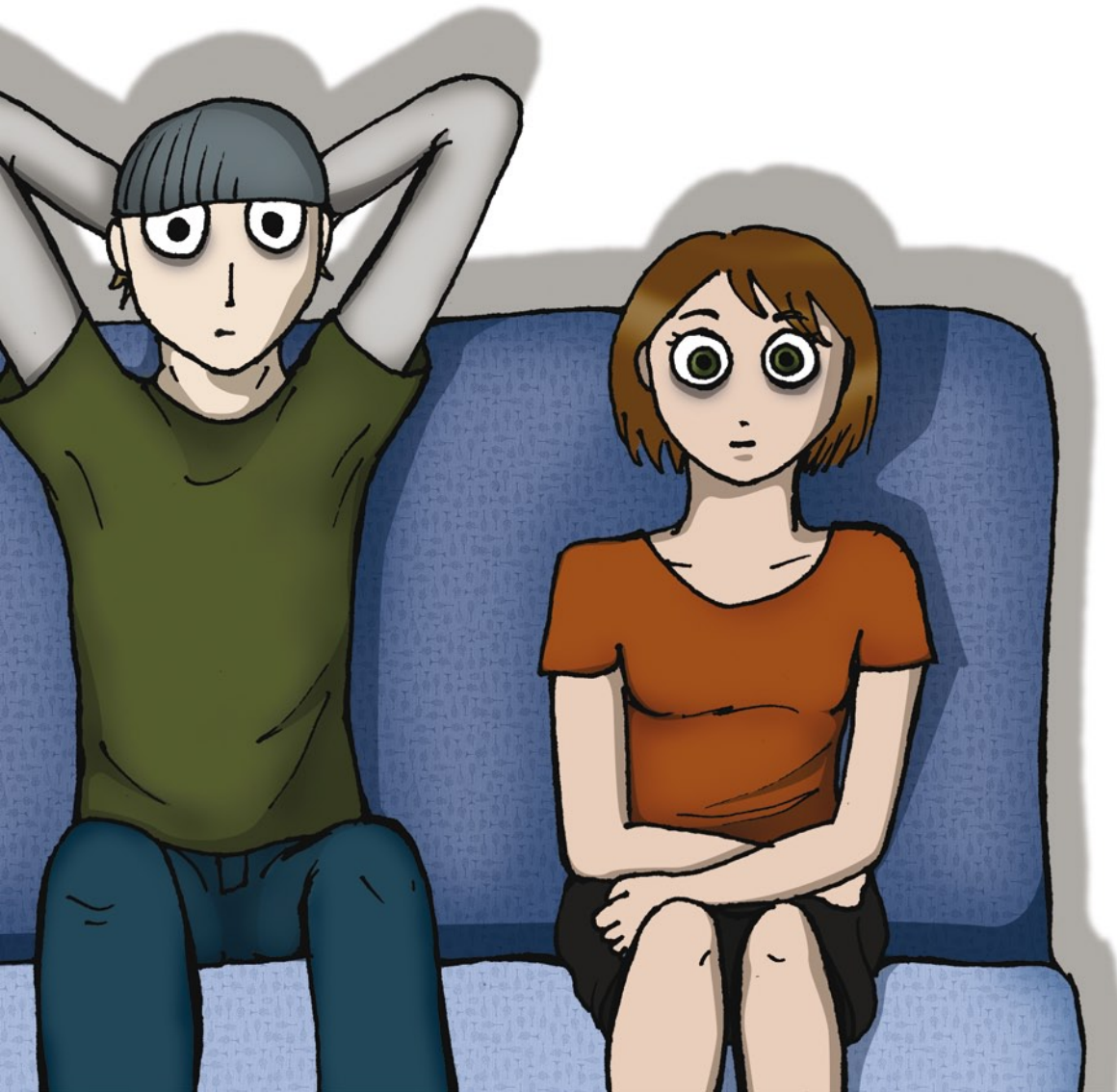


Reflections - animaatioelokuva

Multimediatuotannon opinnäytetyö

Marika Mattila 2007



LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU
MUOTOILUINSTITUUTTI
Viestinnän koulutusohjelma
Multimediatuotannon osasto
Opinnäytetyö
2007
Marika Mattila

TIIVISTELMÄ

Tein opinnäytetyönäni animaation talosta, joka ei ole sitä miltä näyttää. Tein melkeinpä kaiken itse: käsikirjoituksen, kuvamateriaalin, animoinnin, äänet. Tärkeimmät työvälineeni olivat Photoshop ja After Effects.

Opinnäytteelläni halusin osoittaa audiovisuaalisen viestinnän osaamista ja kykyä hallita montaa eri osa-aluetta. Tärkeintä minulle oli saada aikaan edustava lopputulos, joka välittää katsojalle käsikirjoitukseni ajatuksen ja näyttää hyvältä. Halusin myös oppia tehokkaampia työtapoja valitsemillani työvälineillä.

ABSTRACT

My diploma work is an animation about a house that is not what it seems. I did pretty much everything by myself, from scripting and drawing to the animation and the soundtrack. My main tools were Photoshop and After Effects.

I wanted to showcase my know-how in audiovisual communication, and my capability to handle multiple areas at once. My main goal was to create a final product that delivers the idea behind the script and looks good while doing it. In addition to this, I wanted to learn more efficient methods for utilising the tools I had chosen.

Sisälllys:

1	JOHDANTO.....	7
2	KÄSIKIRJOITUS.....	8
2.1	Käsikirjoituksen kehityskaari.....	8
2.1.1	<i>Synopsiksen ensimmäinen versio.....</i>	8
2.1.2	<i>Ongelmat.....</i>	9
2.1.3	<i>Synopsiksen lopullinen versio.....</i>	9
2.1.4	<i>Ratkaisut.....</i>	10
2.2	Juonianalyysi.....	11
2.2.1	Hahmojen roolit juonessa.....	13
2.3	Nimi.....	13
3	HAHMOSUUNNITTELU.....	14
4	KUVAKÄSIKIRJOITUS.....	17
5	MATERIAALIN TUOTTAMINEN.....	22
5.1	Piirroksat.....	22
5.1.1	<i>Väritys.....</i>	22
5.2	Videokuva.....	24
5.3	Maalaukset.....	25
6	ANIMAATION KOOSTAMINEN.....	26
6.1	Ilmaisutavan valinta.....	26
6.2	Työskentely After Effectsissä.....	27
7	LEIKKAUS.....	28
8	ÄÄNET.....	28
9	YHTEENVETO JA ARVIOINTI.....	29
10	LÄHTEET.....	30



1 JOHDANTO

Oli helppoa tulla siihen päätökseen, että tekisin opinnäytteenäni animaation. Se on minua eniten kiinnostava osa-alue koko koulutuksemme kentästä, ja animaation opiskelu oli yksi merkittävä houkutin pyrkiessäni Muotoiluinstituuttiin neljä vuotta sitten. On kiehtovaa saada itse tuotetut kuvat liikkumaan, ja tarinankerronnassa animaatio tarjoaa paljon ilmaisullista vapautta ja mahdollisuuksia.

Animaationi käsikirjoitus ja toteutussuunnitelma muuttuivat paljon kuukausien kuluessa, mutta ydinidea pysyi samana: talo, jossa liikutaan huoneesta toiseen keskittyen vuorotellen mutamaan talon asukkaaseen. Lopussa paljastetaan kyseessä olevankin lastenhuoneessa seisova nukkekoti, eikä oikea talo.

Päätin toteuttaa animaationi suurimmaksi osaksi After Effectsillä, koska se oli minulle tuttu ja mieluisa työväline. Tavoitteenani oli oppia käyttämään ohjelmaa entistä monipuolisemmin ja ammattitaitoisemmin.

Opinnäytteelläni osoitan dramaturgian ja audiovisuaalisen viestinnän ymmärrystä sekä teknistä osaamista. Minua kiinnosti yhdistää luontevasti ja esteettisesti monia erilaisia elementtejä: omaa persoonallista piirrosjälkeä, videokuvaa, maalauksia, efektejä. Tapahtumat sijoittuvat yöhön, ja haluan välittää yleisölle hahmojen tunnetiloja, sekä talon rauhallista mutta myös jännittyntä ilmapiiriä.

Ennen kaikkea pyrin siihen, että lopputuloksena syntyy eheä kokonaisuus; lyhyt animaatioelokuva, joka etenee loogisesti ja on audiovisuaalisesti miellyttävä kokemus.

2 KÄSIKIRJOITUS

Käsikirjoitukseni sai alkunsa talvella 2006. Se ei ollut tietoisin ideoinnin tulosta vaan kokoelma mielikuvia, jotka yhdistyivät ajan kuluessa tarinaksi. Kun perusidea oli muodostunut, päätin käyttää sitä opinnäytteessäni ja aloin työstää käsikirjoitusta toimivampaan muotoon.

2.1 Käsikirjoituksen kehityskaari

2.1.1 Synopsiksen ensimmäinen versio

Tapahtumapaikka on nukkekoti. Siellä lentelee yöperhonen, joka johdattaa kameraa huoneesta toiseen ja joutuu tapahtumien keskipisteeseen.

Huone 1:

Nuoripari sohvalla television ääressä. He eivät puhu eivätkä edes katso toisiaan, mutta poika yrittää kerätä rohkeutta aloitteen tekemiseen. Tunnelma on jännittynyt. Televisiosta tulee huoneeseen sininen, eläväinen valo.

Huone 2:

Vanha nainen istuu keinutuolissa ja kutoo pienen lapsen sukkaa. Tunnelma on yksinäinen ja hieman surumielinen. Nainen kutoo sukkaa uuden sukupolven edustajalle tajuten samalla olevansa itse lähellä loppua. Seinällä oleva kello tikittää uhkaavan äänekkäästi/nopeasti.

Huone 3:

Nuori poika pyjamassa ja silmälaseissa rakentaa korttitaloa. Hän saa viimeiset kortit paikoilleen ja jää tuijottamaan ympärilleen.

Huone 4:

Alkoholisoitunut taiteilija maalaa pakkomielteisesti saman naisen muotokuva uudestaan ja uudestaan (viitaten menneeseen suhteeseen, jonka menettämistä mies katuu). Tunnelma on klaustrofobinen ja päihittynyt. Lopulta mies tarttuu taas pulloon ja maalaa mustalla työn alla olevan maalauksen silmät peittoon. Muiden taulujen naiset avaavat kaikki silmänsä ja alkavat tuijottaa häntä.

Viimeisen huoneen nukkeasukas saa tarpeekseen yöperhosesta ja tap-paa sen. Lopussa paljastetaan tapahtumien olleen vain jonkun unta/ku-vitelmaa/leikkiä ja nuket katoavat jättäen jälkeensä tyhjän nukkekodin öiseen lastenhuoneeseen, mutta näytetään myös yöperhosen olevan yhä kuollut. Teemaksi nousee siis todellisuuden ja unen raja ja se, mikä on oikeasti totta tai kuinka suuri voima mielikuvilla, unilla ja alitajuntai-silla asioilla onkaan.

(Loppuratkaisu synnyttää kysymyksiä ja asettaa aikaisemmat tapahtumat uuteen valoon. Olivatko tapahtumat totta vai eivät? Ratkai-sua arvoitukseen ei tarjota, vaan se jää katsojan oman mielikuvituksen varaan.)

2.1.2 Ongelmat

Tämä ensimmäinen versio synopsiksesta sisälsi vielä monta ongelmaa. Merkitykset ja teemat eivät esittäydy siinä kovin selkeinä; erityisesti nuk-kien katoaminen lopussa olisi varmaankin vain hämmentänyt katsojaa. Aukkaita ei tunnu yhdistävän mikään, ja siksi eri huoneiden tapahtu-mat jäävät irrallisiksi ja merkityksettömän tuntuiseksi. Tarina kaipaa karsimista ja kiteyttämistä.

Yöperhonen tarinan johdattelijana olisi voinut toimia melko hyvin ja tuoda lisää vauhtia animaatioon ollessaan vuorovaikutuksessa mui-den hahmojen kanssa. Olen kuitenkin sitä mieltä, että tarinan kertomi-nen tällä tavalla olisi vaatinut 3D-animaatiota. Kuvakulmat, kameran-liikkeet ja itse perhosen animointi After Effectsillä, jota olin jo päättänyt käyttää, olisi ollut hankalaa.

2.1.3 Synopsiksen lopullinen versio:

Tapahtumapaikka on nukkekoti, jossa on kolme huonetta. On yö, mutta kaikki hahmot valvovat.

Katsoja ei vielä tiedä kyseessä olevan nukkekoti. Vasta lopussa paljas-tuu, ettei ollakaan oikeassa talossa oikeiden ihmisten parissa. Kamera liikkuu huoneesta toiseen ja paljastaa vuorotellen, mitä kus-sakin huoneessa tapahtuu.

Alussa näytetään hetki kauhuelokuvaa. Sitten kamera perääntyy, ja näytetään televisioruutu. Nuoripari istuu sohvalla television ääressä. He eivät puhu eivätkä edes katso toisiaan, mutta poika yrittää kerätä

rohkeutta aloitteen tekemiseen. Televisiosta tulee huoneeseen sininen, eläväinen valo. Vuorottelua televisioruudun ja huoneen tapahtumien välillä; näiden pitäisi jotenkin heijastella toisiaan.

Alakerrasta kuuluu koputus kattoon protestina liian kovalla volyymillä pauhaavasta kauhuelokuvasta. Poika hiljentää äänenvoimakkuutta.

Siirrytään alakertaan. Vanha nainen istuu keinutuolissa ja kutoo pienen lapsen sukkaa. Huoneen sisustus (perhepotretit, seinäkello ja taulut seinillä) vihjaa hahmon parhaiden päivien olevan takanapäin ja nykyhetken olevan yksinäinen.

Edetään nuorenparin huoneen kautta ylimpään huoneeseen. Siellä taiteilijamies maalaa pakkomielleisesti saman naisen muotokuva uudestaan ja uudestaan (viitaten menneeseen suhteeseen, jonka menettämistä mies katuu). Lopulta mies maalaa mustalla työn alla olevan maalauksen silmät peittoon. Muiden taulujen naiset avaavat kaikki silmänsä ja alkavat tuijottaa häntä. Näytetään miehen hämmentynyt reaktio.

Kamera palaa nuorenparin huoneeseen ja näytetään ensin vain nuorenparin kasvoja, jotka ovat nyt tyytyväisemmät kuin ennen vaikka pojän käsi ei ole vielääkään tytön olkapäällä. Siirrytään alaspäin ja näytetään, että he pitävät nyt toisiaan kädestä. Kamera peräännytyy, paljastuu että kyseessä onkin nukkekoti öisessä lastenhuoneessa.

2.1.4 Ratkaisut

Tässä versiossa yleistä tunnelmaa kevennetään sillä, että loppu on toiveikas. Eri kerrosten asukkaita yhdistää keskimmäisestä huoneesta kantautuva television ääni. Lisäksi asukkaat vaikuttavan olevan enemmän tietoisia toisistaan, sillä mummo protestoi melua kattoon koputtamalla. Yksi huoneista on karsittu tarpeettomana pois.

Taiteilijan ja mummon rooleja on yksinkertaistettu, ja kerron heistä vain olennaisen. En esimerkiksi korosta taiteilijamiehen alkoholi-ongelmaa, kuten synopsisen ensimmäisessä versiossa – keskiössä ovat ainoastaan hänen pakkomielleensä ja katumuksensa.

Itse pidän tässä versiossa siitä, että se sisältää optisen ajon ulos televisiosta alussa ja ulos nukketalosta lopussa. Toisto on hyvä tehokeino, vaikka kaikki eivät välttämättä tällaista yksityiskohtaa huomaisikaan.

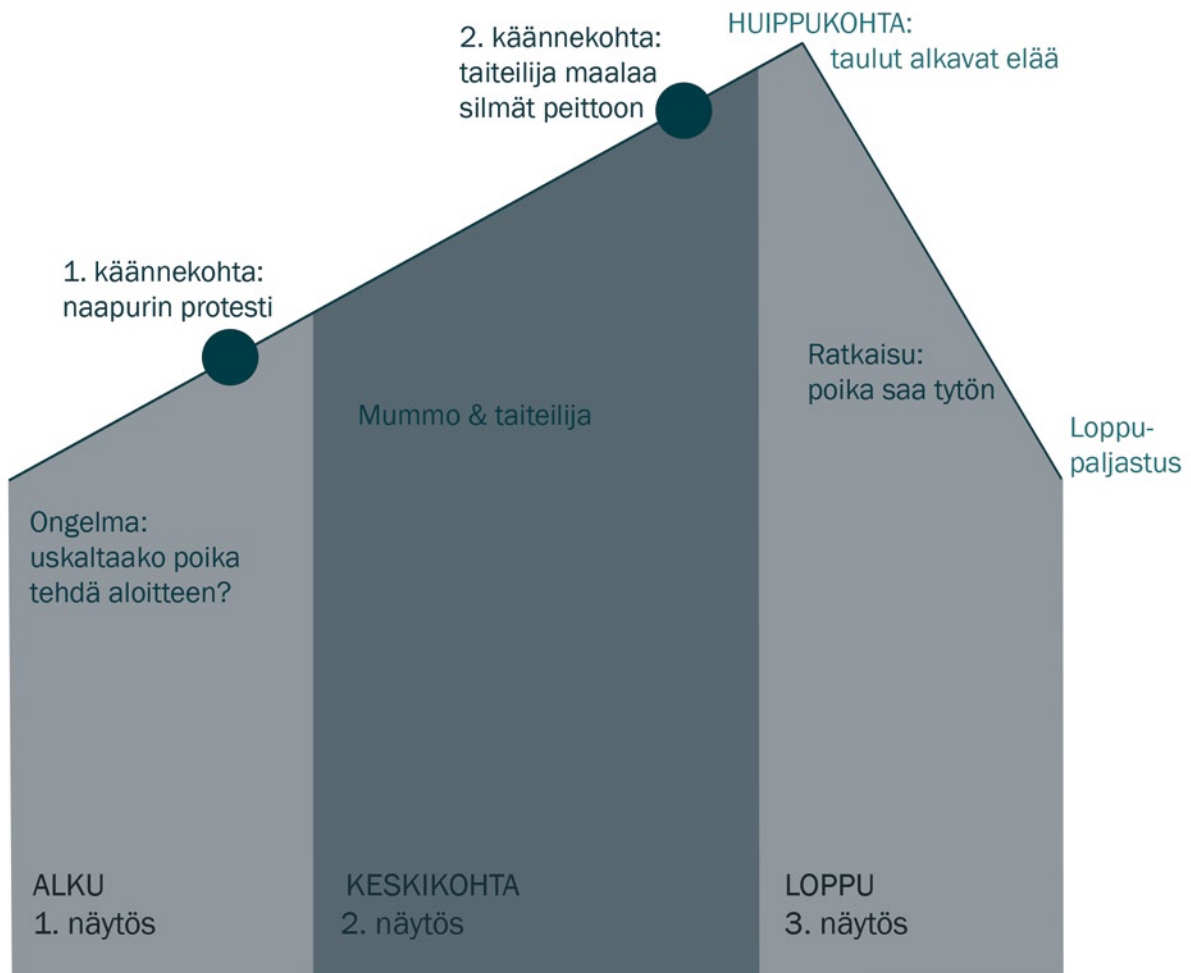
2.2 Juonianalyysi

Aristoteleen Runousopin peruslähtökohta on, että kun juoni perustuu tiettyyn hyväksi havaittuun rakenteeseen, on tuloksena oikeia hedone, ”oikea nautinto”, joka koostuu säälistä, pelosta ja katharsiksesta.

Hyvästä juonesta on yleensä löydettävissä alku, keskikohta ja loppu. Alun on oltava vaikuttava, jotta katsoja tempautuu heti mukaan. Keskikohdassa tapahtumat on pidettävä liikkeessä ja jännitteillä. Lopun on oltava emotionaalisesti, moraalisesti ja älyllisesti tyydyttävä.

Juonessa on oltava myös yllättäviä käännteitä, jotka vaihtavat toiminnan suuntaa.

(Hiltunen 2005, 13, 54, 55.)



Klassisen draaman rakenne
(Hiltunen 2005, 195.)

Animaationi juoni ei ole aivan tavanomainen. Sen tulkinta perustuu assosiaatioihin ja mielikuviin, ei niinkään suoraviivaiseen tarinankerrontaan, jossa tapahtuma A aiheuttaisi tapahtuman B.

Koska kyseessä on lyhytkestoinen teos, oli tarinankerronnan ekonomisuuteen kiinnitettävä erityistä huomiota. Pitkiin suvantokohtiin tai pääasiasta harhautumiseen ei ole aikaa.

Eräs hahmojani yhdistävä tekijä on ihmissuhteiden kaipuu. Nuoripari kerää rohkeutta ryhtyä syvällisempään suhteeseen keskenään. Mummo on menettänyt elämänkumppaninsa ja elää yksin, pitäen vain satunnaisesti yhteyttä sukulaisiin (kuten lapseen, jolle hän on kuto-massa sukkaa). Taiteilijamies ei ole päässyt yli loppuneesta ihmissuh-teesta taulujen naiseen. Kyse on elämäntilanteista, jollaisiin me kaikki luultavasti olemme joutuneet tai voimme kuvitella joutuvamme, joten aiheeseen on helppo eläytyä. Vaikka tarina sisältää fantastisia kään-teitä, hahmoni perustuvat todellisiin ihmisiin.

”Ihmissuhteet ovat ainesta, joiden kanssa itsekin leikimme mielikuvituk-
sessamme jatkuvasti. Niillä on suuri merkitys elämässämme, ja uskom-
me onnellisuuden löytyvän niiden kautta. - - Onnellisuuden löytäminen
ihmissuhteista on sankarimyytin arkisempi ja lähempänä todellisuutta
oleva muoto.”

(Hiltunen 2005, 142.)

Kun nuorenparin huoneeseen palataan lopussa, jännitys siitä, saako pariskunta ratkaisevan askelen otettua vai ei, laukeaa. Tämä positiivisia tunteita herättävä käänne keventää teoksen yleistunnelmaa. Aristoteelisin termein kyseessä on katharsis, jonka ”emotionaalinen sisältö on pelosta – jännityksestä – vapautuminen riemua tuottavalla tavalla.” (Hiltunen 2005, 46)

Vaikka animaationi muistuttaa rakenteeltaan episodielokuvaa, juoneen muodostuu täysi kaari. Ylimmän ja alimman huoneen tapahtumat tosin vievät katsojan huomion muualle kaaren keskivaiheilla. 2000-luvun yleisö on jo tottunut siihen, ettei kertoja tai näkökulma ole aina luotettava. Monien viime vuosien menestyselokuvien (esim. Memento, Fight Club, Kuudes Aisti) viimeisessä näytöksessä paljastetaan asioiden oikea laita ja aiempien tapahtumien merkitys muuttuu. Opin-
näytetyöni juonen loppupaljastus, lastenhuoneen ja nukkekodin näyt-täminen, muistuttaa usein käytettyä ”kaikki olikin vain unta”-rakennetta. En kuitenkaan kirjoittanut tarinaani tällaista loppua peitelläkseni juo-niaukkoja, tai siksi, etten keksinyt parempaakaan. Tarkoitukseni oli tehdä juonesta moniulotteisempi ja tuoda mukaan arvoituksellisuutta.

Pidän tarinoista, joissa jotakin jätetään katsojan älyn ja mielikuvituksen varaan, joten avoin ja yllättävä loppu tuntui hyvältä ratkaisulta.

Samankaltaista tarkoitusta palvelee myös ylimmän huoneen taulujen ”herääminen henkiin”. Se on symbolinen tapahtuma, jolla voi olla eri merkityksiä tai tulkintoja eri katsojille. Itselleni se merkitsee yksinkertaisesti sitä, että nainen on yhä läsnä miehen elämässä, eikä jätä tätä rauhaan.

2.2.1 Hahmojen roolit juonessa

Otin riskin sisällyttäessäni lyhyeen animaatioon monta hahmoa ja sivujuonia. Käsikirjoituksen juju on kuitenkin nimenomaan siinä, että varsinainen kliimaksi (nuorenparin suudelmama) jää näkemättä. Lisäksi mummon ja taiteilijan hahmot syventävät animaationi tarinaa ja teemaa.

Tarinan päähenkilö ja protagonistiksi on rohkeutta keräävä nuori poika. ”Toimiva päähenkilö on aluksi alakynnessä, mutta kasvaa ja kehittyy. Hän joutuu tekemään päätöksiä ja ottamaan oman elämänsä kannalta ratkaisevia askelia.” (Aaltonen 2003, 57.)

Nuori tyttö on päähenkilön tavoitteen henkilöitymä, lopussa odottava palkinto. Hän on passiivinen mutta tärkeä hahmo.

Mummo on antagonistiksi, tosin tietämättään. Hän viivyttää meluun reagoidessaan pojan suunnitelmia. Varsinainen roisto mummo ei kuitenkaan ole. Mummokin saa olla sympaattinen hahmo, sillä pitkän elokuvan ”–ikuinen hyvä-paha-vastakkainasettelu ei ole intiimissä lyhytelokuvassa välttämättä tarpeen.” (Leino 2003, 53.)

Taiteilijan tehtävä on olla vastakohta nuorelle ja toiveikkaalle pojalle. Sekä mummo että taiteilija ovat ikäänkuin varoituksia siitä, mihin suuren rakkauden menetys voi johtaa. Yksinäisyys on silloin entistä katkerampaa. Rakkaus on aina riski.

2.3 Nimi

Työnimenäni oli pitkään yksinkertaisesti Nukkekot. Se oli kuitenkin hieman tylsä ja paljasti myös loppuratkaisun ennen aikojaan. Päätin tekotaiteellisuuden uhallakin antaa työlleni nimeksi Reflections sanan kaksoismerkityksen takia.

reflection

1 heijastuminen; heijastus; peilikuva; kuva(jainen)

2 mietiskely; pohdiskelu

Nimi ei ehkä ole ”helppo”, mutta mielestäni se kuvaa osuvasti käsikirjoituksen ideaa – tapahtumat eivät ehkä ole totta, mutta ne heijastavat jotakin todelliseen maailmaan kuuluvaa. Nukkekodin tapahtumat ovat jonkun - luultavasti lastenhuoneen asukkaan - kuvitelmiä.

3 HAHMOSUUNNITTELU

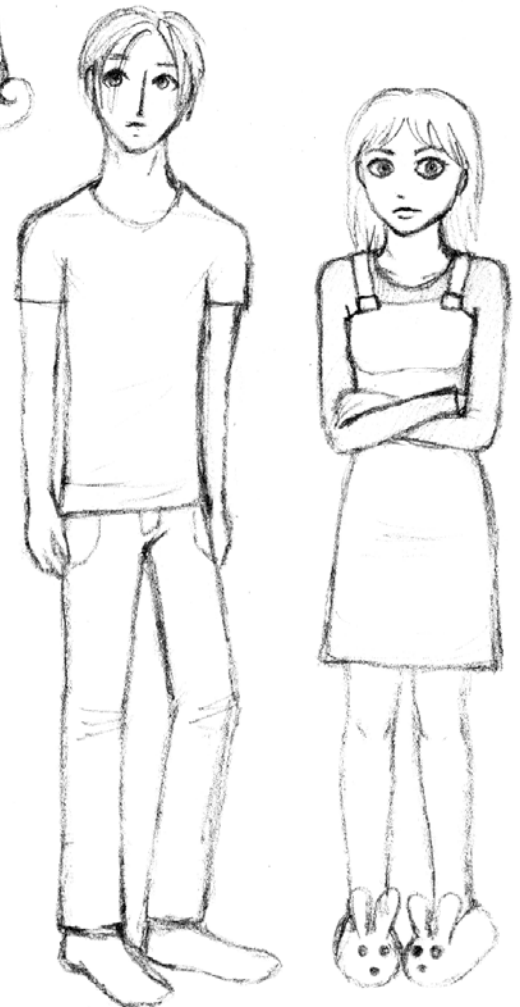
Animaatioelokuviissa minua on aina kiehtonut se, miten kirkkaasti hahmojen ulkonäkö kuvastaa heidän luonteenpiirteitään, asemaansa, mielentilaansa, ja niin edelleen. Kärjistäminen ja liioittelu kuuluu ilmaisumuotoon.

Kuvittelin ensin, millaisia hahmot olisivat oikeina ihmisinä. Sitten ryhdyin yksinkertaistamaan hahmojen ulkonäköä helposti toistettavaksi – jokaisesta hahmostahan täytyisi pystyä piirtämään kuvia eri kuvakulmista, ja visuaalisen ilmeen tulisi pysyä mahdollisimman yhdenmukaisena.

Yritin välttää sitä, että hahmot alkaisivat liikaa muistuttaa joitain yleisölle tuttuja hahmoja. En halunnut visuaalisen ilmeen tuovan heti mieleen esimerkiksi japanilaista animaatiota tai Disneyn piirroselokuvia, vaan pyrin persoonalliseen ja omaperäiseen tyyliin. Oli myös tärkeää tehdä hahmoista sympaattisen näköisiä, jotta katsoja voisi eläytyä ja samaistua tarinaan.



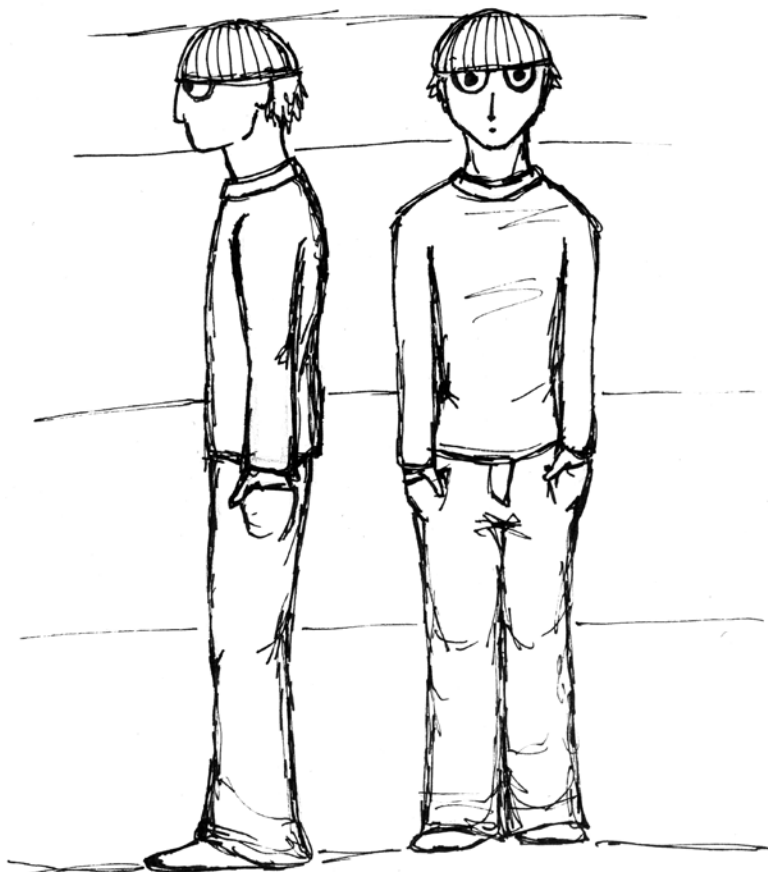
Mummo:
yksinäinen, sitkeä, melankolinen,
haavoittuvainen, nostalgiaan
taipuvainen



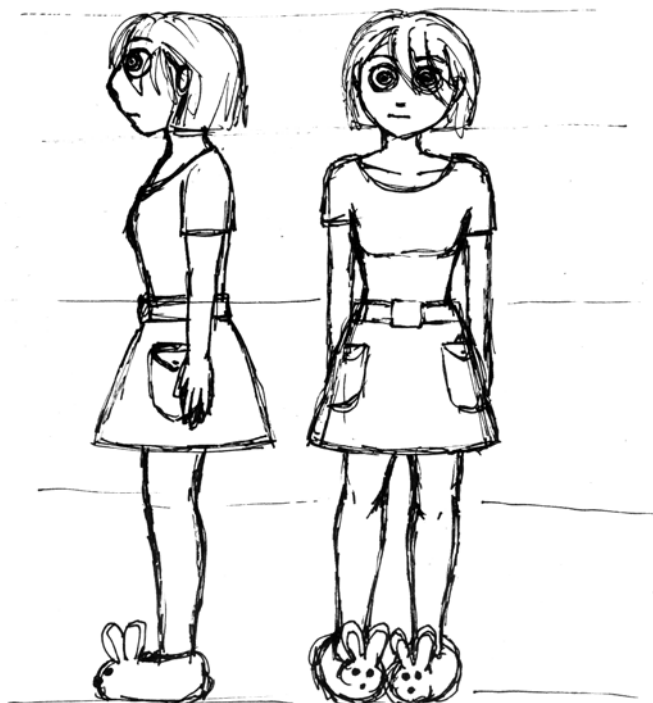


Taiteilija:
katkera, pakkomielteinen,
eristäytynyt,
temperamenttinen,
luova, älykäs

Poika:
ujo (varsinkin tyttöjen seurassa), nuori, ei kovin fiksu



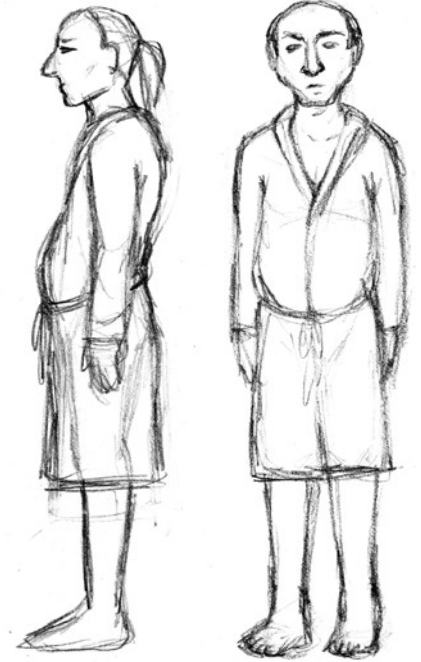
Tyttö:
ujo, kokematon, hiljainen, hieman säikky,
romantikko, tyttömäinen





Taiteilijan hahmosuunnittelu tuotti eniten päänvaivaa. Olin aloittelemassa taiteilijapiirrosten värittämistä, kun aloin epäillä, olivatko ne sittenkään onnistuneita. Hahmo vaikutti liian nuorelta ja viehättävältä, liian ihailtavalta. Kun mietin hahmon tehtävää tarinassa ja tiivistin hahmon avainsanoiksi, päätin, että minun pitäisi tehdä uudet luonnokset ja piirroset. Taiteilijan tuli olla rakkauselämässään epäonnistunut, ennen aikojaan vanhentunut aikuinen mies, eikä komea, nuori idealisti.

Lopputulos on mielestäni onnistunut ja sopii animaation visuaaliseen linjaan paremmin kuin ensimmäinen versio. Olen iloinen, että huomasin asian ajoissa.

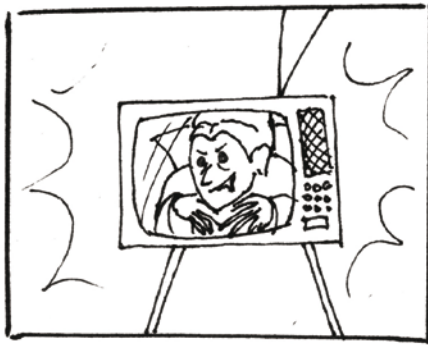
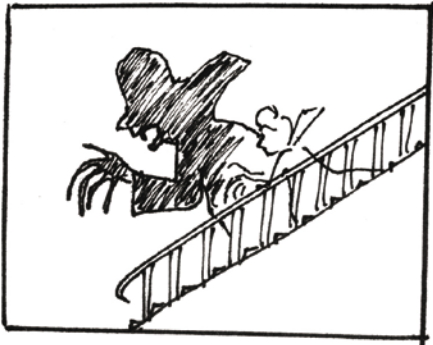


4 KUVAKÄSIKIRJOITUS

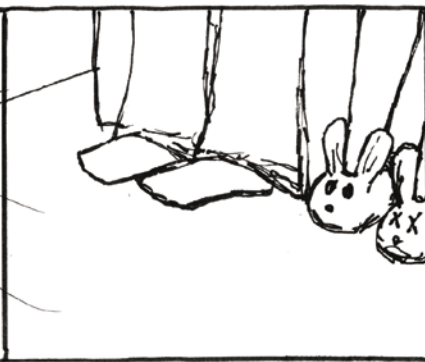
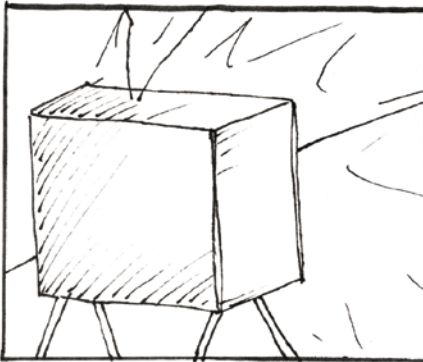
“Storyboards, for the most part, should be about ‘showing not telling’.” (Wells 2006, 40.)

Kuvakäsikirjoitus eli storyboard osoittautui hyvin haasteelliseksi osaksi opinnäyteprosessia. En erityisesti pidä kuvakäsikirjoitusten piirtämisestä, mutta koin sen tarpeelliseksi, jotta selvittäisin itselleni kyllin aikaisessa vaiheessa tarvittavat kuvat ja kuvakulmat. Kuvakäsikirjoitusta tehdessä ja tarkastellessa on tilaisuus tarttua ongelmiin ja mahdollisuuksiin varhaisessa vaiheessa, kun muutosten tekeminen on helpompaa. Käsikirjoitus konkretisoituu, ja sitä on helpompaa hioa toimivammaksi. Lisäksi selkeä kuvakäsikirjoitus on korvaamaton väline selitettäessä juonta ja visuaalista ilmettä toiselle henkilölle, esimerkiksi opinnäytteen ohjaajalle.

Ensimmäinen versio kuvakäsikirjoituksesta ei ollut aivan toimiva. Siinä ei ollut tarpeeksi kuvakokojen ja kuvakulmien vaihtelua, joten sen pohjalta tehtyä animaatiota ei luultavasti olisi ollut kovin mielenkiintoista seurata. Kehittelin käsikirjoitustani vielä lopulliseen muotoonsa ja korvasin joitakin kuvakäsikirjoituksen kohtia uusilla ruuduilla. Näin syntyi valmis kuvakäsikirjoitus, josta oli minulle suuri apu materiaalia tuottaessani. Enää animointivaiheessa en kuvakäsikirjoitukseen juuri koskenut, koska olin alusta asti päättänyt antaa projektin elää ja kehittyä jatkuvasti. Näin en itse kyllästynyt opinnäytetyötä tehdessäni.



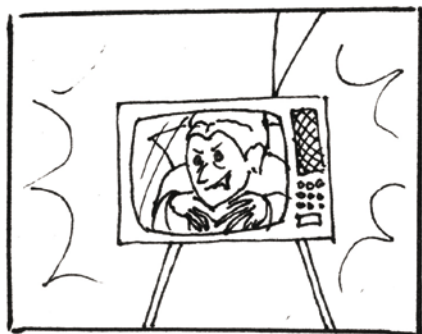
optinen ajo



pannaus

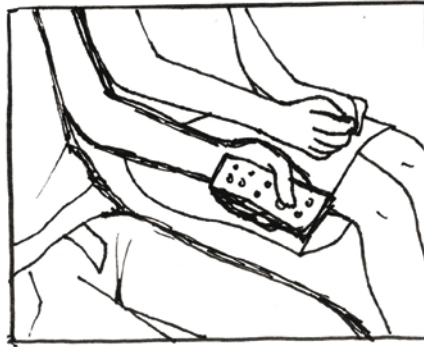
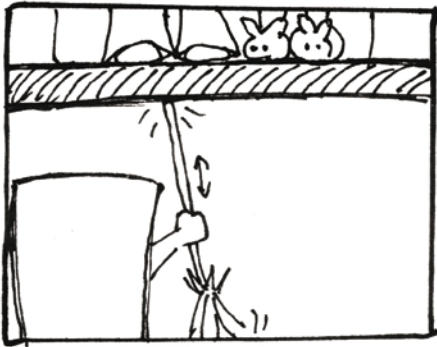


KESKIMMÄINEN HUONE



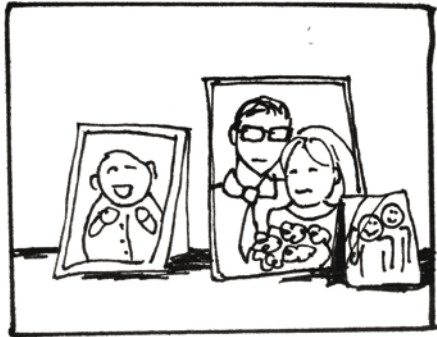
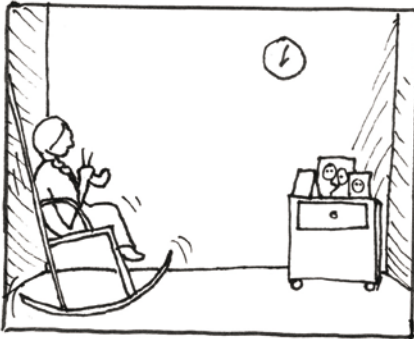
jännite kasvaa

seurataan vuorotellen elokuvaa
ja sohvan tilannetta

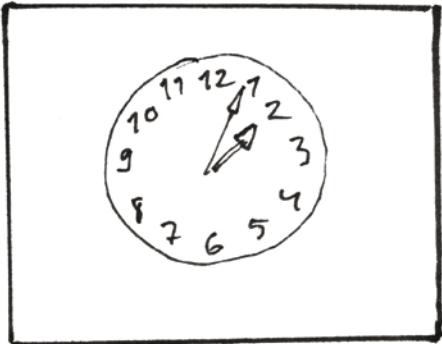


alakerran mummo
protestoi melua

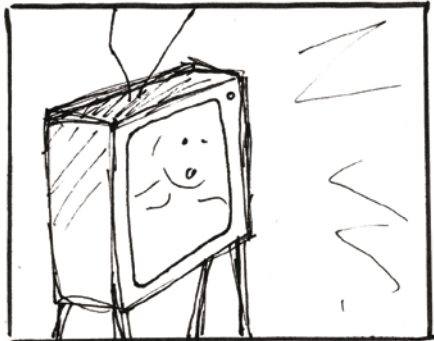
ääntä hieman pienemmälle



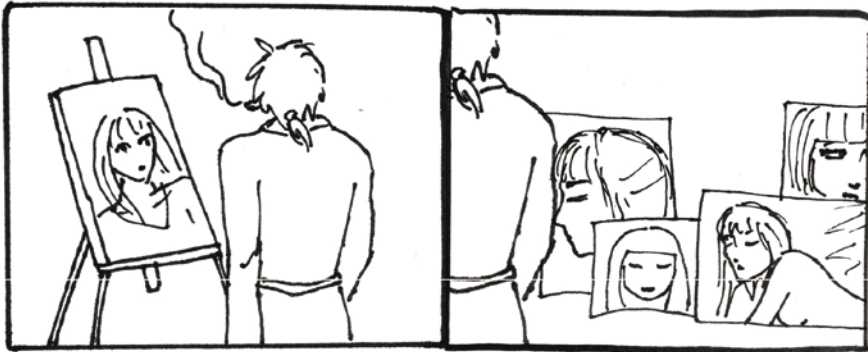
ALIMMAINEN HUONE



keskimmäisestä huoneesta
kuuluu taas television pauhu



siirrytään keskimmäisen huoneen
kautta ylimpään huoneeseen



YLIN HUONE



lähikuvia



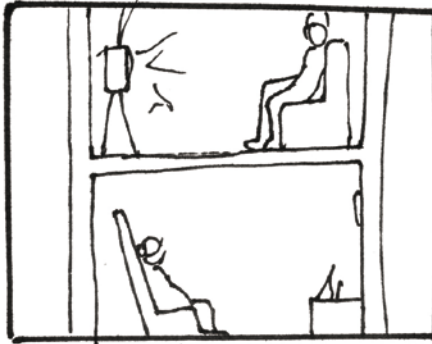
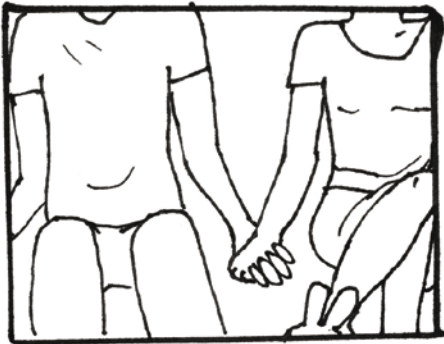
maalaa silmät peittoon



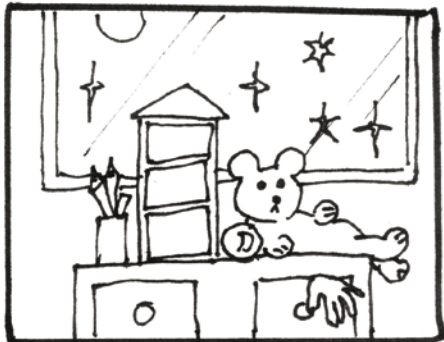
taulujen silmät aukeavat/
kääntyvät katsomaan kohti



leikkaus/häivytys
keskimmäiseen huoneeseen



optinen ajo



nukkekotikoti lastenhuoneessa

5 MATERIAALIN TUOTTAMINEN

5.1 Piirrokset

Halusin piirtää hahmot ja suuren osan animaation muusta sisällöstä itse. Olen perinteisen, käsin piirretyn animaation ystävä, ja halusin omaa piirrosjälkeäni mukaan animaatioon. Näin animaatiosta tulisi takuulla omaleimaisen näköinen.

Ei ollut realistista ryhtyä tekemään frame by frame –animaatiota, jossa jokainen sekunti sisältää monta erikseen piirrettyä ruutua. Minua kuitenkin kiinnosti, olisiko mahdollista tehdä yhden hengen projektina After Effectsillä perinteistä frame-by-frame-animaatiota muistuttavaa jälkeä.

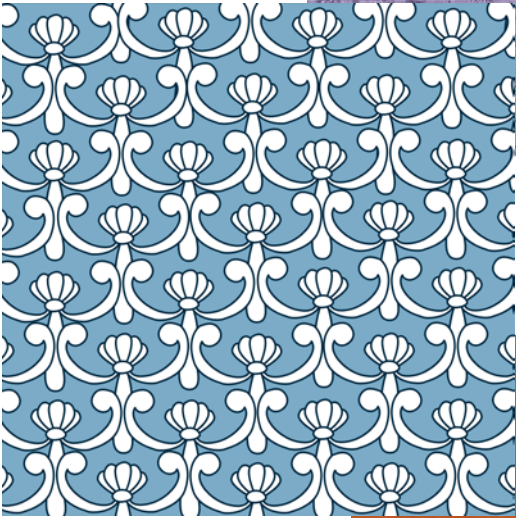
Käytin itselleni luontaista metodia eli hahmottelin kuvat lyijykynällä ja piirsin lopulliset ääriviivat tussilla. Tämä prosessi kesti melko kauan, koska minulle on vaikeaa saada pidettyä yllä hyvä työvire niin kauan, että syntyisi suuri joukko valmiita, laadukkaita piirroksia. Työskentelin muutaman tunnin jaksoina, ja materiaalia syntyi vielä animoinnin ohessakin. Piirtäessäni otin huomioon sen, että animointivaiheessa tiettyjä hahmojen osia täytyisi voida liikuttaa. Saatoin siis piirtää esimerkiksi kädettömän taiteilijan ja erikseen käden, joka liikuttaa sivellintä.

5.1.1 Väriyty

Piirrettyäni ja skannattuani kuvat väritin ne Photoshopissa. Lisäilin väripintojen lisäksi erilaisia tekstuureita tuomaan lisäsyvyyttä. Esimerkiksi puulattiaan käytin valokuvaa ja taiteilijan aamutakkiin valmista ruutukuviota. Huoneiden tapetit tein vektoreilla oikeiden tapettikuvioiden pohjalta.

Varjot osoittautuivat värittämisen prosessin aikaavievimmäksi osaksi. Luodakseni haluamani ilmeen kuville tein niihin oikeastaan kahdet erilaiset varjot päällekkäin; jyrkät varjot vektoreilla ja pehmeäreunaiset, kuvia elävöittävät varjot kynätyökälulla. Vektorivarjojen esikuvana on aasialaisesta animaatiosta ja tietokonepeleistä tuttu cel shading-tekniikka. ”Using cel shading in animation creates a stronger illusion of volume than flat colours. It emphasizes the characters’ movement and their presence within an environment.” (Li, Patmore, Scott-Baron 2007, 18.) Käyttämäni väriystekniikka syntyi kokeilemalla, ja oli aiheuttamistaan työtunneista huolimatta mielestäni oikea.





5.2 Videokuva

Tiesin haluavani nuorenparin huoneen televisioon pyörimään kauhuelokuvan, mutta en tiennyt mistä löytäisin sopivan elokuvan, jota saisi tällaisessa projektissa käyttää. Harkitsinkin vielä kuvakäsikirjoitusta työstäessäni tekeväni myös nämä kohdat itse animoimalla, vaikka ajatus ei tuntunut kovin houkuttelevalta. Minua kiinnosti videokuvan yhdistäminen piirrettyyn materiaaliin, ja televisiossa näkyvän elokuvan alusta asti ideoiminen ja animointi olisi tietysti voinut tulla oman aikansa. Myöskään materiaalin kuvaaminen itse ei tuntunut hyvältä idealta, jo pelkästään ajankäytöllisistä syistä.

Onneksi luokkatoveri vihjaisi minulle nettisivustosta, josta löytyy vanhoja elokuvia (www.archive.org). Osassa niistä on merkintä "Creative Commons license: Public Domain", eli niitä saa käyttää vapaasti sekä kaupallisissa että epäkaupallisissa projekteissa millä tahansa tavalla. Selattuani läpi muutamia lupaavalta kuulostavia vaihtoehtoja löysin elokuvan *The Vampire Bat*, joka osoittautui sopivaksi niin tekijänoikeuksiansa, ääniraitansa kuin myös kuvallisen sisältönsä osalta. Kyseessä on viehättävä mustavalkoinen vampyyri-

elokuva vuodelta 1933.

Vampyyrit ovat sinänsä sopiva aihevalinta, että ne symboloivat elokuvissa usein seksuaalisuutta ja jollekin "pahalle" antautumista, viattomuuden menettämistä. Aihe siis heijastelee mehukkaasti huoneessa läsnä olevaa jännitettä. Kauhun genre on hyvä valinta animaationi osaksi: sitä esitetään yleensä iltaisin tai öisin, ja sitä katsovat usein nuoret.





5.3 Maalaukset

Ennen nukkekoti-idean syntymistä pyörittelin mielessäni ajatusta elävästä maalauksesta animaation aiheena. Maalasin itse paljon temperoilla ja öljyväreillä erityisesti lukion aikana, joten harrastuksen yhdistäminen jollain tavalla animaatioon tuntui kiehtovalta ajatukselta. Vaikka opinnäytteeni keskeiseksi aiheeksi ei tullutkaan elävä maalaus, oli mukavaa saada tämäkin idea mukaan työhöni taiteilijamiehen hahmon kautta.

Tein naisen muotokuvia vähän kerrallaan, muun muassa öljyväreillä ja akryyleillä sekä metalligrafiikkakurssilla, läpi koko opinnäytetyöprosessin. Muokkasin kuvat lopulliseen muotoonsa Photoshopissa. Jokaisesta taulusta tarvittiin kaksi versiota, silmät auki ja silmät kiinni. Toisen version kustakin kuvasta tein tietokoneella aikaa ja vaivaa säästääkseni.

Jälkikäteen ajateltuna olisi varmaankin kannattanut alusta lähtien valita jokin nopea tapa tuottaa tätä materiaalia ja unohtaa käsin maalaaminen. Eri tavoin aikaansaadut muotokuvat tuovat kuitenkin oman lisänsä taiteilijamiehen kohtaukseen. Hänellä on monta tekniikkaa, mutta vain yksi aihe.

6 ANIMAATION KOOSTAMINEN

6.1 Ilmaisutavan valinta

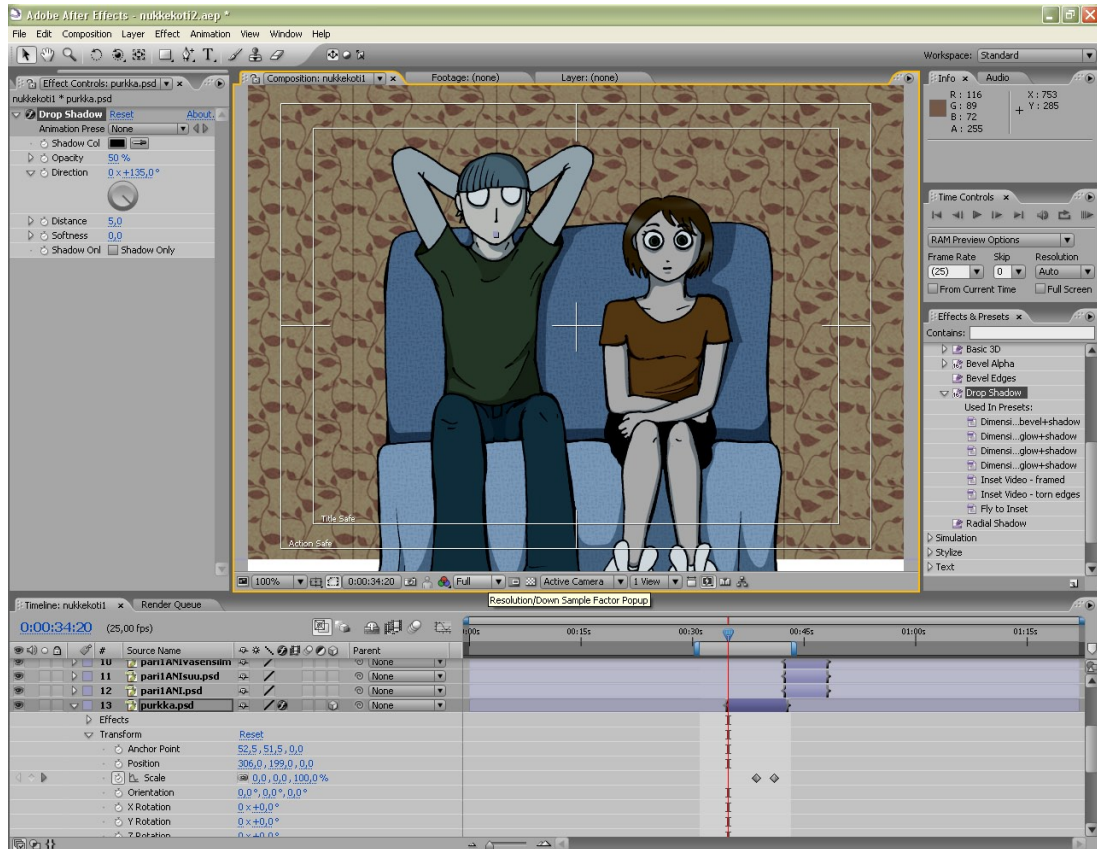
”Animation has long been regarded as a ‘meta-physical’ practise; one which by virtue of its technique in whatever form, necessitates that the animator is self-conscious about the relationship between the ‘idea’ and the method of its expression.” (Wells 2006, 152)

Animaatioelokuviissa on tärkeää, että ilmaisutapa tukee ideaa. Voisi sanoa, että opinnäytetyöni hahmot ovat mentaalisessa pysähtyneisyyden tilassa valvoessaan ja miettiessään ihmissuhteita ja jonkinasteista yksinäisyyttä. Liikkeen minimalismi sekä riisuttu äänimaailma tukevat tätä ideaa.

Periaate toimii myös karsinta-apuna. Ei kannata lisäillä työhön harhauttavia tyylidikkoja, joilla ei ole pohjimmiltaan mitään tekemistä alkuperäisen idean kanssa.

Itse animoinnin osuus opinnäytteeni tekoprosessissa ei ollut kovinkaan suuri, vaikka kyseessä on animaatiolyhytelokuva. Hahmojen liikkuminen on minimalistista ja animointitekniikka pääasiassa pala-animaatiota. Mihinkään After Effects-kikkailuun en siis pyri, vaan animaationi voima on tarinassa ja sen kerronnassa.

”Western animation and filmmaking have come to rely on constant movement – whether from the actors, the camera, or in the editing – to maintain a fast pace, but anime is not afraid to have long shots of stillness, which require minimal animation and establish a dramatic mood.” (Li, Patmore, Scott-Baron 2007, 16.) Japanilaisen animaation katseleminen on vaikuttanut lähestymistapaani. Ruudulla ei ole pakko jatkuvasti tapahtua jotakin. Myös stillkuva voi kertoa paljon ja olla dramaattinen.



6.2 Työskentely After Effectsissä

Suunnitelmani oli tehdä ensin värittämättömillä kuvilla testiversio nähdäkseni, onko joitain piirroksia karsittava tai lisättävä. Tässä versiossa ei olisi ollut vielä juurikaan animaatiota eikä taustoja, ainoastaan sopivaan keston leikattuja kuvia. Sitä mukaa, kun kuvien väritys valmistuisi, korvaisin niillä testiversion kuvia ja alkaisin lisäillä taustoja ja työstää animoituja kohtia.

Harhauhin kuitenkin nopeasti järkevästä suunnitelmastani, ja valmista jälkeä syntyi pala palalta sekavassa järjestyksessä. Syynä tähän oli varmaankin se, että minulle oli hyvin tärkeää löytää sopiva värimaailma. Sävyillä, varjoilla ja kuvioilla testailu kiilasi värittämättömän testiversion edelle, ja vasta visuaalisen tylin kiteytymisen jälkeen aloin tosissani koostaa animaatiota ja leikkausta.

Käsikirjoitukseeni ei sisälly runsaasti toimintaa tai esimerkiksi aina yhtä haasteellista hahmojen kävelyä. Sen sijaan kasvonilmeillä ja muilla hienovaraisilla liikkeillä on suuri rooli tarinankerronnassa. Tiesin saavani suuren osan niistä tehtyä suhteellisen vaivattomasti liikuttamalla tiettyjä osia piirroksista.

Lopullinen visuaalinen ilme nuorenparin kohtauksiin syntyi vasta After Effectsissä. Valolayerillä ja sävyttävillä layerillä sain aikaiseksi vaikutelman huoneesta, jossa televisio on kirkkain valonlähde.

Eräs huolenaiheeni oli, että animaatiostani tulisi liian staattisen näköinen ja enemmänkin animaticia (= sarja stillkuvia, josta saa käsityksen lopullisen teoksen kulusta ja johon saatetaan lisätä jo ääniraita) muistuttava työ. Lopulta tunnen kuitenkin onnistuneeni, tarina kulkee eteenpäin kiinnostavasti ja hahmot heräsivät henkiin toivotulla tavalla.

7 LEIKKAUS

Kuvien sopivien kestojen löytäminen oli hyvin tärkeää, jotta tarina kulkisi luontevasti ja ymmärrettävästi eteenpäin ja yleisön mielenkiinto pysyisi yllä. Aikaisemmista audiovisuaalisista projekteista olin jo oppinut sen, että avainsana on tiivistäminen, ja että uhrauksiakin täytyy tehdä toimivan tarinankerronnan eteen.

Leikkausvaiheessa projektin valmistumisella oli jo melkoinen kiire, joten toimin nopeasti vaistojeni pohjalta. Olin onneksi tehnyt osan leikkaustyöstä jo animoinnin ohessa, ja nyt jäljellä oli lähinnä eri kohtausten sovittelua yhteen ja lopullisen kokonaisuuden hiominen toimivaksi. Kysyin muutaman ulkopuolisen henkilön mielipiteitä saadakseni parannusehdotuksia sekä varmuuden siitä, että tarina on ymmärrettävissä.

8 ÄÄNET

Aluksi suunnittelin tekeväni niin kuin yleensä olen vastaavissa projekteissa tehnyt, eli etsiväni sopivan musiikkikappaleen animaation taustaksi ja lisääväni ehkä joitain ääniefektejä. Tämä olisi ollut helppo tapa ääniraidan työstämiseen, mutta minulla ei ollut mielessä sopivaa kappaletta. Myös kappaleen tekijänoikeuksista saattaisi tulla ongelma riippuen siitä, missä valmista animaatiotani saatettaisiin esittää.

Idea valmiin kauhuelokuvan ääniraidan käyttämisestä musiikin sijaan tuli melko myöhään, mutta tuntui heti mielenkiintoisemmalta ja innostavammalta ajatukselta. En muista nähneeni ihan vastaavanlaista ratkaisua muissa animaatioissa, joten sillä oli myös persoonallisuusarvoa. Oli mielenkiintoista, vaikkakin aikaavievää, valikoida täyspitkästä vanhasta elokuvasta kohtia, jotka täydentäisivät omaa lyhytanimaatiotani.

9 YHTEENVETO JA ARVIOINTI

Suurimmat ongelmat opinnäytteen tekemisessä liittyivät ajankäyttöön. Vaikka yleensä olen opiskelijana melko tunnollinen ja pystyn pitäytymään deadlineissa, tässä projektissa aikataulut eivät pitäneet. Olin itselleni huono pomo. Työskentelyssä oli pitkiäkin taukoja ja mitä hitaammin tuli valmista, sitä enemmän itse lannistuin. Työskentelyä oli helppo paeta milloin ”oikeisiin töihin”, milloin lomamatkoille tai minkä hyvänsä muun aktiviteetin pariin. Noidankehä olisi pitänyt taltuttaa jo ajoissa ja suhtautua opinnäytteeseen kuin mihin tahansa projektiin, joka täytyy tehdä valmiiksi.

Opinnäytteen valmistumista hidasti varmasti myös se, että en kysynyt tarpeeksi neuvoja ja mielipiteitä muilta. Tähän oli osittain syynä itsepäisyys ja ”minä itse”-asenne; osittain epävarmuus oman työn laadusta. Nyt minulle on entistä selvempää, että kritiikkiin ei pitäisi koskaan suhtautua itsen kohdistuvana moitteena, vaan työvälineenä, joka auttaa tekemään lopputuloksesta paremman. Jos aloittaisin työn nyt alusta, vaivaisin kanssaihmiisiäni kysymyksillä ja pyynnöillä huomattavasti enemmän ja saattaisin jopa ulkoistaa jonkin teoksen osa-alueen, esimerkiksi äänimaailman.

Tavoitteenani oli oppia käyttämään After Effectsiä paremmin. Tämä toteutui melko hyvin, opin varsinkin Photoshopin ja After Effectsin käytöstä rinnakkain ja työtapani muuttuivat nopeammiksi ja tehokkaammiksi. Olisin kuitenkin voinut oppia opinnäytettä tehdessäni paljon enemmän uutta, jos olisin käyttänyt ohjaajan opastustunnit järkevämmiin.

Koen onnistuneeni omien taitojeni esille tuomisessa. Erityisesti animaation visuaaliseen ilmeeseen olen tyytyväinen; se oli hukassa pitkään, mutta lopputulos tuntuu omannäköiseltä ja olen siitä ylpeä. Eri huoneiden ja hahmojen toteutus muodostavat mielestäni eheän kokonaisuuden.

Olen tyytyväinen myös käsikirjoitukseen. Alkuperäinen idea salli monta esitystapaa ja niiden kanssa leikkittely ja yksityiskohtien lisäily tekivät prosessista mielenkiintoisen. Käsikirjoituksen hiominen ja pohtiminen sai yllättävän suuren roolin koko prosessissa, mikä näkyy varmasti myös opinnäytetyön kirjallisessa osuudessa. Opin paljon käsikirjoittamisen teoriasta ja käytännöstä, ja toivottavasti pääsen tekemään käsikirjoittamiseen liittyviä projekteja jatkossakin.

10 LÄHTEET

Ari Hiltunen, 2005. Aristoteles Hollywoodissa – Menestystarinan anatomia. Hanki ja jää. Gaudeamus, Helsinki.

Jouko Aaltonen, 2003. Käsikirjoittajan työkalut – Audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas. Tammer-Paino Oy, Tampere.

Tomi Leino, 2003. Sanoista eläviä kuvia – käsikirjoittajan opas. Otavan Kirjapaino Oy, Keuruu.

Paul Wells, 2006. The Fundamentals of Animation. AVA Publishing SA, Lausanne.

Chi Hang Li, Chris Patmore, Hayden Scott-Baron, 2007. Making Anime. Quarto Publishing, Lontoo.