



Osaamista  
ja oivallusta  
tulevaisuuden  
tekemiseen

Janne Kontio

# Esituotanto lyhytanimaatiossa

Case: A Long Way Home

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

21.2.2018

Tekijä(t) Otsikko	Janne Kontio Esituotanto lyhytanimaatiossa, Case: A Long Way Home
Sivumäärä Aika	34 sivua + 2 liitettä 21.2.2018
Tutkinto	Medianomi (AMK)
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja(t)	Lehtori Jaakko Ruuttunen
<p>Tässä toiminnallisessa opinnäytetyössä käsitellään animaation esituotantoa ja sen eri osa-alueita. Teososana on esituotanto lyhytanimaatiolle, ja kirjallisessa osassa käydään läpi alan asiantuntijoiden tuottamaa kirjallisuutta, artikkeleita ja videomateriaalia, pyrkimyksenä muodostaa mahdollisimman helposti seurattava kokonaisuus. Tavoitteena on saavuttaa aiheesta mahdollisimman kattava ymmärrys käytännön työskentelyä varten sekä syventää jo opittuja asioita animaatiosta ja sen teosta.</p> <p>Kirjallisen työn teoriaosuus on jaettu kolmeen selkeästi omaan aihealueeseensa: tarinan rakenne ja sen kehittäminen, hahmojen ja taustojen visuaalinen suunnittelu sekä kuvakäsikirjoitus, joista kaksi jälkimmäistä aihetta yhdistyvät kokonaisuudeksi.</p> <p>Teoriaosuuden jälkeen työssä reflektoidaan teososan työskentelyn prosessia sekä sen onnistumisia ja epäonnistumisia. Teososassa tuotetaan esituotannosta muun muassa hahmosuunnittelu ja kuvakäsikirjoitus, joita työstetään edelleen lyhyen animaation teon jälkeen.</p> <p>Työssä käy ilmi, että perusteellinen suunnittelu ennen tuotantoa on tärkeää työn sujuvuuden kannalta ja se säästää aikaa ja vaivaa. Hahmoa ja hahmoanimaatiota suunnitellessa tulee ymmärtää hahmon konteksti koko tarinassa uskottavan animaation aikaansaamiseksi.</p>	
Avainsanat	animaatio; esituotanto; hahmosuunnittelu; kuvakäsikirjoitus

Author(s) Title	Janne Kontio Pre-production For A Short Animation
Number of Pages Date	34 pages + 2 appendices 21 February 2018
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic Design
Instructor(s)	Jaakko Ruuttunen, Senior Lecturer
<p>This thesis covers pre-production and its various aspects for animation. The practical part of the thesis is pre-production for a short animation, and the theoretical part covers literature, articles and video material from veterans of the field with an aim to build a logical whole that is easy to follow. One of the goals of this thesis is to achieve a comprehensive understanding of the subject to help with practical work with animation, and to deepen the knowledge of the subject.</p> <p>The theoretical part of the thesis is divided into three clearly separate subjects: story structure and its development; visual design for characters and backgrounds; and finally the storyboard; in which the previous two form a whole.</p> <p>After the theoretical part of the thesis the working methods and their successes and failures are reflected upon. In the practical part of the thesis pre-production for a short animation is produced with character design and storyboard among other things, which are further worked on after producing a short animation.</p> <p>In this thesis it is found that thorough preparation is necessary before production to ease the work and to save time and effort. When designing characters and character animation one should understand the character's context in the whole story to be able to achieve believable animation.</p>	
Keywords	animation; pre-production; character design; storyboard

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Tarinan rakenne ja käsikirjoitus	1
3	Art direction eli visuaalinen suunnittelu	3
3.1	Hahmosuunnittelu	4
3.2	Taustasuunnittelu	7
4	Storyboard eli kuvakäsikirjoitus	8
4.1	Käsikirjoituksen purku kuviksi	9
4.2	Kompositio	9
4.3	Jatkuvuuden rakentaminen	12
4.4	Liikkeen kuvaus	15
4.4.1	Kameran liikkeet	15
4.4.2	Hahmojen ja kohteiden liikkeet	17
4.5	Animatic	18
4.6	Color Script	18
5	Teososa: A Long Way Home -animaation esituotanto ja tuotanto	19
5.1	Treatment	20
5.2	Hahmosuunnittelu	21
5.3	Storyboard	26
5.4	Color script	28
5.5	Vertical slice animaation tuotannosta	30
6	Yhteenveto	32
	Lähteet	35
	Kuvalähteet	36
	Liitteet	
	Liite 1. Color script lyhytanimaatiolle	
	Liite 2. Linkki lyhytanimaation animatic-videoon	

## 1 Johdanto

Keskityn tässä opinnäytetyössä lyhytanimaation esituotannon eri rakennuspalikoiden tutkimiseen. Käsittelen pääasiassa teososana olevan lyhytanimaation esituotannon teokoon liittyviä аспекteja esituotannosta ja sivuan muita osa-alueita. Äänisuunnittelun jätin aiheen rajauksen ulkopuolelle, sillä vaikka se onkin olennainen osa kerrontaa, ei se liittynyt oman projektini tähän vaiheeseen. Esituotannolla tarkoitetaan työn suunnittelu- ja valmistautumisvaihetta, jonka tarkoituksena on tehdä tuotannosta mahdollisimman sulavaa. Elokuvan yhteydessä esituotannon piiriin kuuluvat esimerkiksi käsikirjoittaminen, kuvakäsikirjoittaminen, kuvauspaikkojen etsiminen ja roolitus. Tarkastelen lyhytanimaation esituotannossa esiintyviä yhteneväisyyksiä muiden ilmaisumuotojen, kuten elokuvan, kanssa, animaatiolle uniikkeja puolia, joita ei esiinny muualla, ja yleisesti esituotannon etenemistä ideoinnista varsinaiseen tuotantoon asti.

Opinnäytetyön teososassa toteutan lyhytanimaation esituotannon ideoinnista kuvakäsikirjoitukseen, sekä teen lyhytanimaatiosta yhden otoksen, eli leikkausten välisen yhtäjaksoisen kuvan, mahdollisimman valmiiksi voidakseni reflektoida esituotannon tärkeyttä itse tuotannon onnistumisen kannalta. Lyhytanimaation on tarkoitus toimia kauhuteemaisen videopelin introanimaationa. Tavoitteenani on saada käsitys mahdollisista ongelmakohdista, joita prosessin aikana voi syntyä, sekä siitä miten ratkaista tai ehkäistä niitä.

## 2 Tarinan rakenne ja käsikirjoitus

Tarinan rakenteelle on tehty useita malleja, joista tunnetuin lienee Joseph Campbellin monomyytti. Monomyytti, tai Sankarin matka, on universaali malli tarinalle, joka on esiintynyt läpi ihmiskunnan historian eri kulttuureissa. Tarinassa on useita vaiheita, joita päähenkilö käy läpi. Yksinkertaisuudessaan sankari elää alussa tavallista elämää, mutta jokin ongelma tai haaste pakottaa hänet aloittamaan seikkailun. Seikkailun varrella on epärointiä ja koettelemusta, mentorihahmon kohtaaminen, uusia liittolaisia ja vihollisia sekä uusia kykyjä. Lopulta sankari astuu kohti lopullista haastetta ja vaikeinta koettelemustaan ja saa onnistuttuaan palkinnon ja koittaa onnellinen loppu. Sankarin matkassa kuvataan näiden tapahtumien lisäksi vielä arkkityypillisiä hahmoja, joita on esiintynyt tarinoissa kautta historian. Monomyytin malliin sopii monia tunnettuja teoksia elokuvista ja

kirjallisuudesta, kuten *Tähtien Sota* -elokuvat, J. R. R. Tolkienin *Taru sormusten herrasta* ja monet Stephen Kingin kirjat. (Sullivan, Schumer, Alexander 2008; Wikipedia 2017.)

Campbellin mallin lisäksi tutustuin Philip Brewerin (2017) blogissaan kuvaamaan, alunperin *Speculations February* -nimisen (2002) julkaisun artikkelissa olleeseen Algis Budrysin seitsemänkohtaiseen tarinan malliin, joka on huomattavasti yksinkertaisempi kuin monomyytti. Budrysin malli on lyhykäisyydessään:

1. On hahmo,
2. tilanteessa,
3. ja hänellä on ongelma,
4. jota yrittää toistuvasti ratkaista,
5. mutta epäonnistuu uudelleen ja uudelleen (yleensä pahentaen tilannetta),
6. sitten, tarinan kliimaksissa tekee viimeisen yrityksen (joka joko onnistuu tai epäonnistuu, riippuen siitä millainen tarina on kyseessä). (Brewer 2017.)

Tämä malli kääntyy mielestäni paljon helpommin lyhyttarinan tekoon eikä implikoi rakenteensa puolesta samanlaista epiikkaa kuin monomyytti. Brewer mainitsee blogissaan tähän liittyen yrittäneensä kirjoittaa lyhyttarinoita monomyytin rakenteita noudattaen, mutta lopputulosten olleen aina keskinkertaisia. Sen sijaan että kertoo koko Sankarin matkaa, voi Brewerin mukaan lyhyttarinaa kirjoittaakin pelkästään osan Sankarin matkasta; tärkeintä on, että muiden rakenteen osien annetaan ymmärtää tapahtuneen tai tapahtuvan, vaikka lukija ei niitä lyhyttarinassa näekään. Tämä oli mielestäni tärkeimpiä havaintoja, mitä olen monomyyttiin liittyen lukenut, ja siitä oli hyötyä oman kirjoitusprosessini kanssa.

Rakenteen valitsemisen ja työstämisen jälkeen tarina on saatava käytännölliseen muotoon elokuvan, tai tässä tapauksessa animaation, tekoa varten. Käsikirjoituksessa on erilaisia muotoilusääntöjä riippuen siitä, missä sitä käytetään, mutta pääsisältö on jokseenkin sama liikkuvasta kuvasta puhuttaessa. Moreno ja Tuxford (2017) esittelevät tärkeimmät elementit, joita käsikirjoituksessa tulisi olla. Ensinnäkin kohtauksen otsikossa on tapahtumapaikan määrittely, josta tulee selvitä, ollaanko sisä- vai ulkotilassa, mikä tila on, ja mikä ajankohta on. Kohtauksen kappaleessa kuvataan narratiivisesti kohtaus ja sen tapahtumat. Uusien hahmojen esiintyessä ensimmäistä kertaa tulee lukijalle selkeästi ilmaista hahmon nimi, ja dialogia kuvatessa on puhuvan hahmon nimi aina hänen

dialoginsa yllä. Käsikirjoituksessa on yleensä kuvattu hahmojen liikkeet ja toiminta ja tarvittaessa siirtymien kuvaukset leikkausvaihetta varten.

Animaatioelokuvat eivät usein kuitenkaan ala käsikirjoituksesta. Tarinan ydin voidaan kuvata lyhyellä treatmentillä tai outlineella, jossa muutamalla lauseella välitetään tarinan keskeinen idea. Tämä mielenkiintoisen tarinan löytäminen ja tarinaidean kiteyttäminen on Thomasin ja Johnstonin (1981) mukaan erityisen tärkeää, sillä mielenkiintoinen tarina myös kannustaa animaattoreita kehittymään ja ilmaisemaan paremmin. Kehnoa tarinaa ei teknisesti hyväkään animaatio pelasta. Hahmoja ja juonenkäänteitä kehitetään visuaalisesti, ja tarina saattaa muuttua dramaattisesti kuvakäsikirjoitusvaiheessa. Vasta esituotannon loppupuolella käsikirjoitus saa lopullisen muotonsa, johon on otettu mukaan kuvakäsikirjoituksessa syntyneitä uusia elementtejä. (Beiman 2007, 4; Thomas, Johnston 1981, 30, 367.)

### **3 Art direction eli visuaalinen suunnittelu**

Yhteneväisen visuaalisen ilmeen löytäminen on tärkeä osa esituotantoa, etenkin animaation kanssa, jossa jokainen aspekti näkyvästä kuvasta on tavalla tai toisella tuotettua. Projektin taiteellinen ohjaus ja visuaalinen ilme kumpuavat aina tarinasta ja toimivat sen tukena, esimerkiksi Leijonakuningas animoituina Paavo Pesusien visuaalisella tyyliä ei kykenisi saavuttamaan tarinan vaatimia dramaattisia kohokohtia. Sen sijaan että maailman ja hahmojen ulkoasu tukisi dramatiikkaa, olisivat tarina ja kuvat pahassa ristiriidassa keskenään, mistä syntyisi lähinnä tahatonta komiikkaa. Visuaaliseen suunnitteluun kuuluu näytellyn elokuvan saralla esimerkiksi kaikki valokuvaamiseen, kuvauspaikkoihin, lavastamiseen ja puvustamiseen liittyvä, mutta tässä keskityn kahteen tärkeimpään animaatiosta puhuttaessa: hahmot ja taustat. Animaation esituotanto ei ole lineaarista ja visuaalinen suunnittelu alkaa samaan aikaan kuin storyboardin teko, molemmat ruokkivat toisiaan. (Blaise 2017a, b; Beiman 2007, 196.)

Ensimmäinen asia, jota Aaron Blaisen (2017b) mukaan hahmosuunnittelussa tulee tehdä, on taustatyö ja tutkiminen. Nähdäkseni tämä pätee hahmosuunnittelun lisäksi kaikkeen visuaaliseen suunnitteluun; taustasuunnittelun puolella tulee olla ymmärrys taustalla näkyvien rakennusten arkkitehtuurista ja kulttuurisesta kontekstista, maantie-

teellisistä muodoista sekä kasvillisuudesta ja sen rakenteesta. Blaisen mukaan tutkiminen laajentaa käsitystämme tarinan maailmasta sekä kasvattaa niin sanottua mentaalista kirjastoa, josta poimia tarvittaessa asioita.

### 3.1 Hahmosuunnittelu

Riippumatta siitä, onko kyseessä vaikkapa eläin- tai ihmishahmo, tulee ensin saavuttaa ymmärrys siitä miltä, ”oikea asia” näyttää, miten se toimii ja millainen anatomia sillä on. Paras tapa tutkia on nähdä kohde omin silmin, mutta kuvien, dokumenttien ja muiden tallenteiden hyödyntäminen on tästä seuraavaksi paras vaihtoehto. Kun ymmärrys oikeasta kohteesta on saavutettu, voi sen rakenteita alkaa liioitella ja tyylitellä. Kokemukseni mukaan tämä kaiken pohjalla oleva ymmärrys rakenteista pitää jopa rajustikin karrikoidut hahmot uskottavan ja elävän näköisinä. (Blaise 2017a.)



Kuvio 1. Anatomiatutkielmia hahmosuunnittelussa

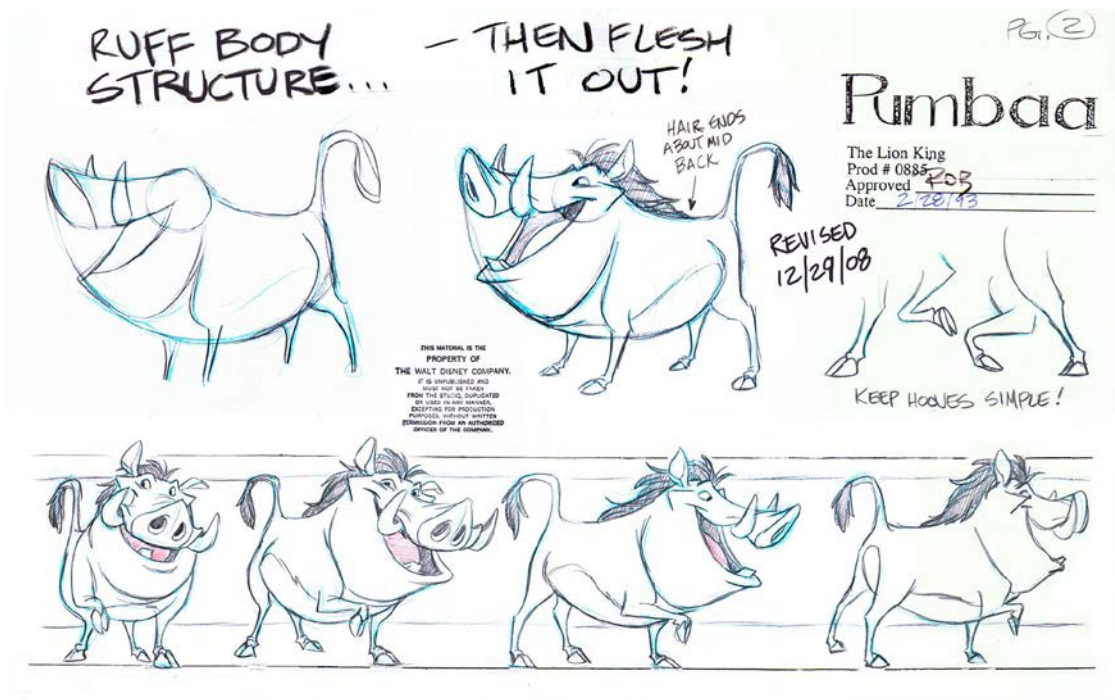


Rakenteiden ja anatomian tuntemisen lisäksi tulee suunnittelijan ymmärtää maailmaa, johon tarina sijoittuu. Sen lisäksi, että tyyli tukee tarinaa esimerkiksi kauhukertomuksessa naturalistisemmilla hahmoilla ja ympäristöillä, tulee hahmojen myös jakaa tietynlainen muotokieli keskenään. Blaise antaa esimerkkinä, kuinka Disneyn Aladdinin yleinen visuaalinen ilme muodostui osittain taiteilija Al Hirschfieldin piirrosten sulavista ja soljuvista linjoista. Sulavuus ei elokuvassa rajoitu pelkästään hahmoihin, vaan aina kun mahdollista myös taustat jakavat samanlaisia linjoja ja muotokieltä. Tämä tietty tapa piirtää kaikki elokuvan elementit pitää huolen siitä, että kaikki hahmot, esineet ja asiat kuuluvat uskottavasti samaan maailmaan. (Blaise 2017a; Beiman 2007, 75-78.)

Hahmoa suunnitellessa tulisi ymmärtää sen paikka tarinassa, riippumatta siitä onko kyseessä päähenkilö tai vain hetken esiintyvä sivuhahmo. Ymmärtämällä hahmon motivaatiot, tarpeet, tunnetilat ja näiden kaikkien syyt voi suunnittelija antaa hahmolle elämän ja asenteen tuntua ja lopulta auttaa yleisöä samaistumaan hahmoon. Beimanin mukaan tarina on hahmosuunnittelun perusta, sillä vailla tarinan kontekstia hahmoa suunniteltaessa on lopputulos geneerinen. Esimerkkinä hän antaa koirahahmon: jos hahmosuunnittelun ohjeena on vain tehdä koira, on suunnittelijan hankala tuoda hahmon ulkonäköön mitään persoonallista ja yksilöllistä. Jos sen sijaan koirasta tiedetään tarinan kontekstissa, että se on vanha ja köyhä, on heti paljon helpompaa suunnitella hahmoa tämän visuaalisen informaation pohjalta. Mielestäni tämä on tärkeimpiä seikkoja hahmosuunnittelussa, jonka pohtimiseen tulisi todella käyttää kunnolla aikaa, jotta hahmon ulkonäkö todella heijastaisi sen luonnetta. (Blaise 2017a, b; Beiman 2007, 6-7.)

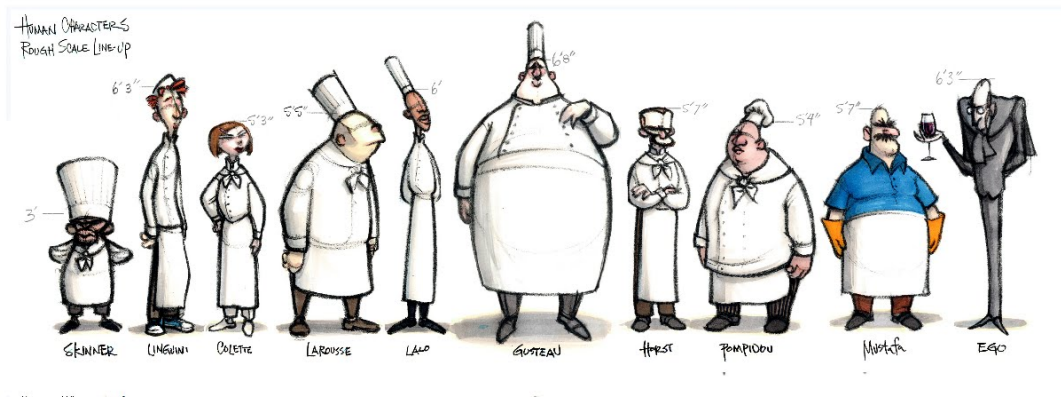
Varsinaiseen piirtämis- ja suunnitteluosuuteen päästyä tulisi Blaisen (2017b) mukaan pyrkiä piirtämään mahdollisimman paljon. Hän painottaa, että koskaan ei tulisi tyytyä lopputulokseen liian pian eikä rakastua omaan taiteeseensa. On oltava valmis iteroimaan ja heittämään pois kuvia joista todella pitää, ennen kuin lopulta päätyy hahmoilmeeseen, joka toimii ja palvelee tarkoitustaan tarinassa. Beimanin (2007) mukaan hahmoja tulisi luonnostella storyboardin ohella pieninä thumbnail-kuvina, ennen yksityiskohteisempaan suunnitteluun menemistä. Iteroimisen jälkeen tulisi piirtää hahmosta malliasentoja, esimerkiksi tarinan eri kohtauksissa, jotka välittävät hahmon tunteita ja joista näkee, toimiiko hahmon design. Avainasentojen jälkeen on hyvä tehdä myös hahmomalliarkkeja, joissa hahmo on kuvattu monista eri kulmista myöhempää referoimista varten.

Tämä auttaa suunnittelijan itsensä lisäksi myös muita mahdollisesti projektin parissa työskenteleviä taiteilijoita pitämään hahmon ulkonäön ja muodot säännöllisinä läpi teoksen. Hahmoarkkeja voi myös hyödyntää taustasuunnittelun puolella, esimerkiksi mittana taustojen asioille ja esineille, jotta ne pysyisivät oikean kokoisina suhteessa toisiinsa ja hahmoihin. (Blaise 2017a, Beiman 2007, 13.)



Kuvio 2. Pumbaahan hahmomalliarkki elokuvasta Leijonakuningas.

Hyvä animaatiohahmo, oli kyseessä sitten käsin piirretty, vaha- tai tietokoneanimaatiohahmo, on tunnistettavan muotoinen. Kun hahmon tunnistaa välittömästi pelkästä siluetista, on hahmon muoto "helposti luettava". Hahmon suunnittelussa hyödynnetään niin sanottuja perusmuotoja, joille on syntynyt kulttuurillisia konnotaatioita. Yleisimpiä muotoja ovat ympyrä tai ovaali, neliö sekä kolmio, ja niillä voidaan joskus kuvata vastakkaisiakin piirteitä. Ympyrät ovat luotettavia, ei-aggressiivisia tai lapsekkaita ja imeliä. Neliöt ovat kiinteitä, luotettavia, vahvoja ja tasapainoisia tai joustamattomia ja periksiantamattomia. Kolmiot ovat nopeita, teräviä, aggressiivisia ja oivaltavia. Ne voivat olla joko sankareita tai roistoja, mutta ovat aina aktiivisia. Jos kolmion kärki on kuitenkin ylhäällä ja muotoa käytetään pään perusmuotona, kuvastaa tämä vähä-älyistä hahmoa. (Beiman 2007, 60-70.)



Kuvio 3. Perusmuodoilla saa luotua helposti tunnistettavia ja ilmeikkäitä hahmoja. Hahmoluonnoksia elokuvasta Ratatouille. Pixar 2007.

Lopulta animaatiota tehtäessä on tärkeää kokeilla, miltä hahmo näyttää, kun sitä liikutetaan. Ennen varsinaisen työn aloittamista tehdään liiketestejä hahmosuunnitelmasta, jotta varmistetaan siitä, että suunnitelma toimii still-kuvien lisäksi myös liikkeessä. Tässä vaiheessa esituotantoa ehtii vielä nähdä, mitä suunnitelmassa pitäisi muuttaa tai korjata. Jos hahmo näyttää edelleen uskottavalta liikkeessaankin, on hahmo valmis varsinaista tuotantoa varten. Liikekokeiluja tehdään piirretyyn animaation lisäksi tietokoneanimaationkin puolella, sillä animaattorit saavat niiden avulla käsityksen siitä, miten hahmo elehtii ja liikkuu. (Blaise 2017b.)

### 3.2 Taustasuunnittelu

Taustasuunnitteluun pätee moni niistä samoista ohjesäännöistä, joita tulisi noudattaa hahmosuunnittelunkin saralla. Suunnittelu alkaa taustatutkimuksella suurimmassa osassa tapauksista, poikkeuksina esimerkiksi mielikuvitukselliset taikka abstraktit kuvat, joilla ei ole konkreettisia yhtymäkohtia todellisiin asioihin, esineisiin tai paikkoihin. Taustasuunnitteluun kuuluu lokaatioiden suunnittelu, jossa tarinan tapahtumapaikat suunnitellaan esimerkiksi pohjapiirroksina, ilmakuvinä, pitkinä panorointitaustoina tai konseptien tunnelmien tulkintoina. (Fowler 2002, 88-89.)

Taustasuunnittelun osana on myös layout-suunnittelu, ja usein sama henkilö tekee taustasuunnittelua, layout-suunnittelua ja taustojen maalaamista, joskin isommissa tuotannoissa voi olla jokaiselle osa-alueelle omat tekijänsä tai osastonsa. Layout on lopullinen suunnitelma taustan tuotantoa varten, ja se toteutetaan yleensä viivapiirroksena. Tässä vaiheessa tarkistetaan perspektiivi, jatkuvuus ja muut avainkohdat, joita ei tämän vaiheen jälkeen voi enää helposti muuttaa varsinaisessa tuotannossa, koska hahmoanimaatio rakennetaan layoutin perustuksen päälle. Layout rakennetaan lokaatio- ja taustasuunnitelmien lisäksi storyboardin luonnosten pohjalta, jotka toimivat tarinan visuaalisena perustana. (Concept Art Empire 2017; Fowler 2002, 89.)

#### **4 Storyboard eli kuvakäsikirjoitus**

Storyboardin eli kuvakäsikirjoituksen tarkoituksena on kertoa elokuvan tai animaation tekijöille, millaisilla kuvilla tarina toteutetaan. Kuvakäsikirjoituksessa tarina esitetään sarjakuvana, jonka ruudut ovat elokuvan tai animaation kuvasuhteen muotoisia. Kuvien ohessa yleensä mainitaan tekstimuodossa kuvakoko, kuvassa esiintyvät hahmot, kuvan kesto ja tapahtumat. Liikettä ilmaistaan piirroksissa jollakin tapaa visualisoiden, esimerkiksi yksinkertaisesti käyttämällä nuolia tai sarjakuvamaisemmin hyödyntämällä vauhti- viivoja. Storyboardin perustana on käsikirjoitus, ja storyboard artistin tehtävänä on purkaa se kuvalliseen muotoon. (Elokuvantaju 2017.)

Animaatioiden storyboardit eroavat dramaattisesti näyteltyjen elokuvien tai TV:n storyboardista. Näytelmäelokuvien puolella kuvakäsikirjoituksissa on yleisiä ohjeita kuvauksista varten ohjaajalle, kuvaajille ja näyttelijöille, eivätkä kuvissa esiintyvät hahmot esitä ketään tiettyjä näyttelijöitä, sillä roolituksia ei ole välttämättä vielä tehty. Storyboardissa kuvataan karkeasti hahmojen esiintyminen ilman tarkempia toiminnan kuvauksia, ja liikettä saatetaan kuvata vain nuolilla. Animaation puolella sen sijaan kuvakäsikirjoituksessa luodaan hahmot miljöiden ohella, ja storyboard itsessään on hahmojen roolisuoritukset. Jokainen osa elokuvasta suunnitellaan tässä vaiheessa: hahmosuunnittelu, näytteleminen, toiminta, rytmi, tarina, dialogi, efektit, kameraliikkeet ja leikkaus. Kaikki kameraliikkeet ja hahmojen liikkeet kuvataan yksittäisillä kuvilla, samaan tapaan kuin sarjakuvissa saatetaan tehdä, joskin sarjakuvista poiketen ruutujen koko pysyy aina samana. (Beiman 2007, 17-24.)

#### 4.1 Käsikirjoituksen purku kuviksi

Jotta storyboardia voidaan alkaa tehdä, tarvitaan aluksi tarina. Tämä tarkoittaa yleensä käsikirjoitusta tai animaatiosta puhuttaessa vähintään treatmentiä, tiivistelmää tarinasta, joka Ghertnerin (2010) mukaan on storyboardin tekijän luettava kokonaan, alusta loppuun, ennen kuin yksittäisiä kohtauksia aletaan purkaa kuviksi. On hyvä saada kokonaiskuva koko tarinasta, jolloin tarinan pienempien osasten visualisointi on helpompaa ja sujuvampaa. Ghertner mainitsee vielä tekevänsä itse käsikirjoituksen reunoihin pieniä thumbnail-luonnoksia, minkä olen itsekin havainnut hyväksi ja nopeaksi lähestymistavaksi.

Mateu-Mestre (2010, 14) erittelee kuusi kysymystä, jotka tulisi pitää mielessä kuvia rakentaessa: ensinnäkin, mitä yritetään sanoa kerronnassa kokonaisuutena? Toisekseen mitä tunnelmaa halutaan yleisön kokevan kautta tarinan, sekä aina yksittäisissä kohtauksissa tai kuvissa? Kolmanneksi mikä kunkin hetken tarkoitus on tarinan sisällä? Neljänneksi miten saamme vietyä yleisön kuvan ja tarinan hetkeen? Viidentenä mikä piirroksessa avustaa yleisen sanoman kanssa? Viimeisenä kohtana mainitaan, mitä voidaan jättää pois ilman että sanoma muuttuu.

Ghertnerin (2010, 16-17) mukaan käsikirjoituksen purun tulisi sisältää ensinnäkin kohtauksen numero sekä sen kuvaus. Nämä auttavat pysymään kartalla siitä, mihin kohtaan tarinaa kukin kuva sijoittuu. Näiden lisäksi tulisi huomioida kohtauksen johtava hahmo – tämän sijainti sommitelmassa joko vahvistaa tai heikentää kerrontaa. Jos käsikirjoituksessa on mainittu vuorokaudenaika, vaikuttaa se heti kuvan yleiseen tummuusasteeseen.

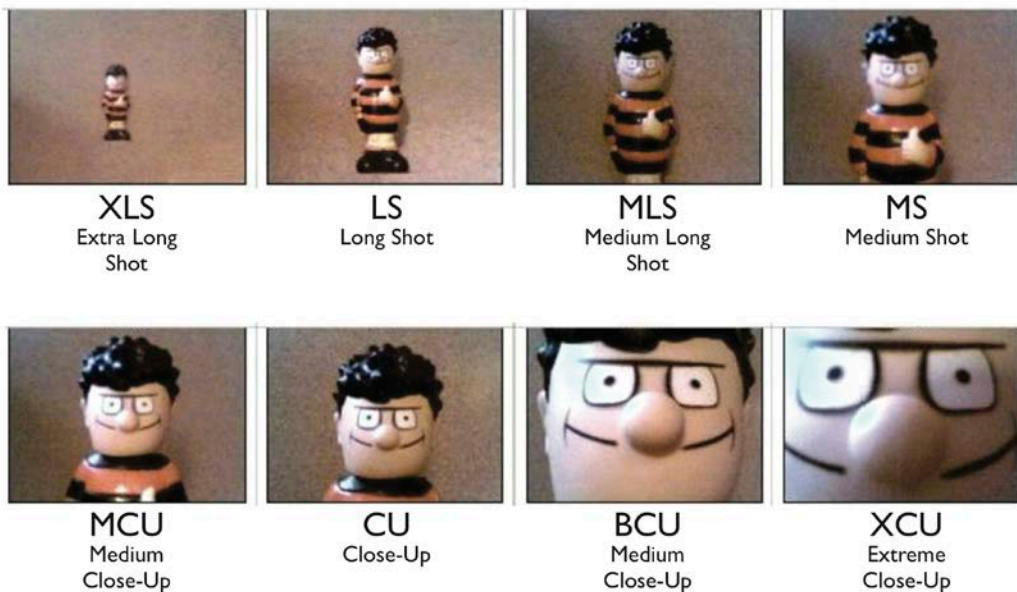
#### 4.2 Kompositio

Kompositiolla tai sommittelulla tarkoitetaan kuvan kokonaisrakennetta, joka koostuu kaikista kuvassa olevista elementeistä, kuten yksittäisistä kohteista, mutta myös esimerkiksi taivaalla olevien pilvien tai oven karmien muodostamista linjoista, jotka ohjaavat katsetta kulkemaan kohti tarinan kannalta tärkeitä elementtejä. Nähdäkseni sommittelun tavoitteena on erilaisia kontrasteja ja muotoja käyttämällä rakentaa kuviin merkityksiä, jotka toimivat tarinan tukena yleisön tajunnassa tai alitajunnassa. (Mateu-Mestre 2010.)

Mateu-Mestre (2010) täsmentää, että aluksi tulee selvittää tunnelma, jota kuvalla on tarkoitus ilmaista, minkä jälkeen päätetään valaistus. Esimerkkinä hän kertoo, että sama kuva samalla kompositiolla voi kertoa hyvinkin erilaisista tarinoita riippuen täysin kuvan valaistuksesta. Ymmärtääkseni kuvaa rakennettaessa valaistus itsessään voi olla osa kompositiota, ja esimerkiksi varjojen muodostamia linjoja voi käyttää voimalinjoina katseen ohjaamiseen.

Kuvakoko on yksi komposition ensimmäisistä rakennuspalikoista. Riippuen siitä kuinka suurena kuvan kohde näkyy, voidaan saada aikaan hyvinkin erilaisia dramaattisia vaikutelmia. Yleiskuvaa, jossa hahmo tai kuvan pääasiallinen kohde näkyy hyvin pienenä, on yleensä käytetty kohtauksessa ensimmäisenä otoksena. Tällä on tarkoitus tehdä katsojalle heti selväksi, missä kohtaus tapahtuu. Kuvakulmista toista ääripäätä, erikoislähikuvaa, voidaan käyttää erittäin dramaattisen vaikutelman aikaansaamiseksi, tästä esimerkkinä muun muassa elokuvassa Hyvät, pahat ja rumat käytetyt erikoislähikuvat päähenkilöiden silmistä. Muita yleisiä kuvakokoja ovat esimerkiksi kokokuva, jossa kuvattava kohde näkyy kokonaisuudessaan ilman, että ympärille jää liikaa tyhjää tilaa, sekä puolikuva, jossa nimensä mukaisesti kuvattava hahmo näkyy puoliksi, yleensä vyötäröstä ylöspäin. (Mateu-Mestre 2010, 25.)

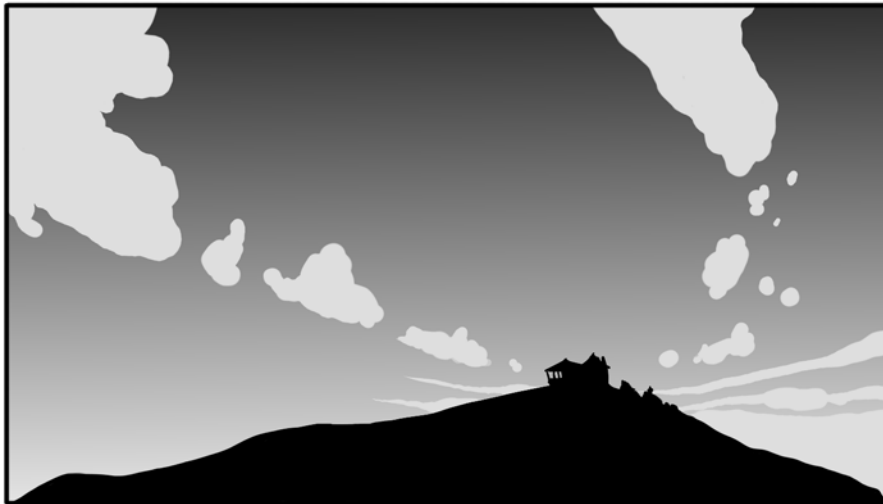
## SHOT SIZES



Kuvio 4. Eri kuvakokoja elokuvakerronnassa.

Kolmannesten sääntö on sommittelun peruseriaatteita, joka juontaa juurensa maalaus-taiteeseen ja kultaiseen leikkaukseen. Kuva-ala jaetaan pysty- ja leveyssuunnassa kolmeen osaan, ja linjojen risteämiskohdat muodostavat kuvassa neljä pistettä. Näihin pisteisiin voidaan asettaa kohteet, joihin on tarkoitus kohdistaa katsojan huomio. Mateu-Mestre (2010, 25) huomauttaa, että symmetrinen sommittelu voi toimia eppisten tai muutoin erityisten hetkien kuvaamiseen, mutta yleisesti käytettynä siitä tulee katsojalle epäluonnollinen olo.

Linjat ovat seuraava sommittelun perusta. Kuten aikaisemmin mainitsin ja Mateu-Mestrekin (2010, 26) kertoo, linjojen ei tarvitse olla fyysisiä linjoja. Esimerkiksi sarja samankaltaisia elementtejä voi muodostaa linjan, jolla ohjata katsetta. Mateu-Mestren mukaan kaarevilla muodoilla on hienovaraisempi ja rauhallisempi vaikutelma, kun taas suorat ja kulmikkaat muodot ovat dynaamisempia ja aggressiivisempia.



Kuvio 5. Linjat voivat muodostua myös toistuvista elementeistä. Oma kuva, Mateu-Mestren esimerkkiä mukaillen.

Linjojen kanssa tulee kuitenkin Mateu-Mestren (2010, 26) mukaan tarkkailla, että ei synny omituisia tangentteja tai sattumia. Kohdat, joissa useampi linja tai elementti kohtaavat, vetävät katsetta tahattomasti puoleensa, vaikka kuvassa ei kyseisessä kohdassa olisikaan tarinan tai sommitelman kannalta muuten mitään merkityksellistä.

Hahmon katseen suunnalla ja hahmon sijainnilla kuvassa voidaan kertoa paljon. Jos hahmo on kuvan vasemmassa reunassa ja katsoo kuvasta ulos vasemmalle päin, jää hahmon taakse paljon tilaa, joka luo odottavaa tunnelmaa ja viestii katsojalle, että kohta voi tapahtua jotakin yllättävää tai että hahmo ei ole tietoinen siitä, mitä tämän ympärillä tapahtuu. Hahmon katseen suunta ohjaa myös yleisön katsetta, sillä ihmisillä on taipumuksena keskittyä katsomaan toistensa silmiä, ja hahmon katseen suunnassa odotetaan tapahtuvan jotakin merkityksellistä. (Mateu-Mestre 2010, 27.)

Muita sommittelun keinoja löytyy vielä itse elokuvailmaisusta, esimerkiksi vaihtamalla linssettä ja saamalla aikaan erilaisia laajakulmavaikutelmia, vaihtamalla suljinnopeutta tai valoherkkyyttä ja niin edelleen. Nämä eivät kuitenkaan liity suoranaisesti animaatioon, vaikka vastaavanlaisia efektejä voidaankin jäljitellä animaatioissa, ja näin ollen en käsittele niitä tässä tutkielmassa sen tarkemmin.

#### 4.3 Jatkuvuuden rakentaminen

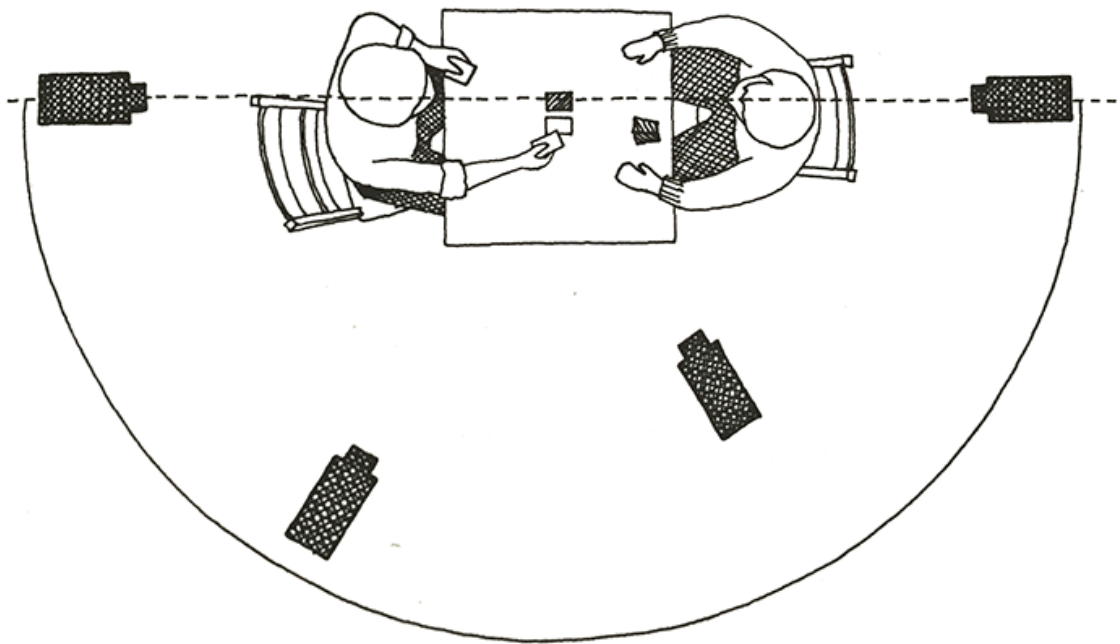
Jatkuvuudella tarkoitetaan kuvien loogista virtaamista ja yhteneväisyyttä. Jatkuvuus on kerronnan kannalta tärkeää, koska yleisön epäuskon lykkääminen hajoaa, jos kuvien jatkuvuudessa havaitaan ongelmia. Epäuskon lykkäämisellä tarkoitetaan yleisön tai katsojan vapaaehtoista todellisuuden unohtamista tarinan kerronnan ajaksi; animaatiosta puhuttaessa esimerkiksi katsoja on täysin tietoinen siitä että näkee vain sarjan piirroksia, mutta jos tarinan kerronta on sujuvaa, pystyy katsoja silti eläytymään tarinaan ja sen hahmoihin kuin ne olisivat oikeita henkilöitä. Jatkuvuus voi liittyä esimerkiksi valaistuksen suuntaan, asioiden tai esineiden ulkonäköön, tai liikkeen suuntaan. Storyboardia tehtäessä jatkuvuuden säilymistä tueksi voi esimerkiksi tehdä pohjapiirroksen kohtauksen tapahtumapaikasta, jolloin eri kuvakulmia rakennettaessa taustalla näkyvät esineet ovat yhteneväisesti samoilla paikoilla suhteessa toisiinsa ja taustaan. Kerronnan jatkuvuuden kannalta on nähdäkseni myös oleellista ymmärtää erilaisia kuva- ja leikkaustyyppisiä, kuten yleiskuva, vastakuva, POV- eli point of view -kuva ja niin edelleen. (Sullivan, Schurmer, Alexander 2008, 187; Hooks 2017, 74-77.)

Yleiskuvan tarkoitus kerronnassa on näyttää yleisölle missä tarina tai kohtaus tapahtuu, oli kyseessä sitten metsä, linna tai kaupunki. Yleiskuvalla voidaan sijainnin lisäksi viestiä



yleistä tietoa tapahtumapaikasta, kuten vuorokaudenaka tai säätila. Yleiskuvan kompositiolla saadaan luotua alustava tunnelma sitä seuraavalle kohtaukselle, tai jopa koko tarinalle. Koska yleiskuvalla luodaan visuaalinen tyyli ja konteksti tarinalle tai sitä seuraavalle kohtaukselle, on se yksi tärkeimpiä kuvia kerronnassa. (Mateu-Mestre 2010, 25; Sullivan, Schumer & Alexander 2008, 195.)

180 asteen sääntö tai suojalinja viittaa elokuvankerronnan käsitteeseen, jossa kahden kuvattavan kohteen välille vedetään kuvitteellinen linja, jota kamera ei koskaan ylitä. Esimerkiksi kahden hahmon välistä keskustelua kuvattaessa suojalinja vedetään hahmojen välille, ja kun keskustelun edetessä leikataan vastakuvia keskustelijoista, pysytään aina yhdellä puolen linjaa. Tällä tavoin molemmat hahmot pysyvät aina samalla puolella kuvaa. Esimerkiksi hahmo A pidetään joka otoksessa kuvan vasemmalla puolella, ja hahmo B on joka otoksessa kuvan oikealla puolella. Vaikka näin kuvattaessa leikataankin kuvasta toiseen, on kuvissa selkeää yhteneväisyyttä ja jatkuvuutta, eikä kerronta hämmennä yleisöä. Linjaa voi soveltaa selkeän kerronnan saavuttamiseksi kaikkeen muuhunkin toimintaan, Mateu-Mestre käyttää esimerkkinä kokonaisen kohtauksen rakentamista, jossa ensin tehdään ylhäältä kuvattu pohjapiirros sijainteineen ja hahmoineen koko kohtaukselle, vedetään suojalinja ääripäinä olevien hahmojen kautta, ja kamera pidetään koko ajan vain suojalinjan toisella puolella. (Mateu-Mestre 2010, 90-91; Sullivan, Schumer & Alexander 2008, 188-191; Beiman 2007, 138.)



Kuvio 6. Kamerakulmat pysyvät kohtauksessa koko ajan samalla puolella kuvitteellista linjaa.

POV- eli Point of View -kuvalla tarkoitetaan sitä, kun kameras näkymä on ikään kuin jonkin hahmon silmien kautta kuvattu. Yhdistämällä POV-kuvan otokseen, jossa näytetään hahmo katsomassa jotakin, saadaan katsojalle välitettyä mitä hahmo näkee. Näyttämällä ensin hahmon katsomassa, sen jälkeen POV-kuvan, ja lopulta vielä reaktiokuvan hahmosta, saadaan luotua tehokasta kerrontaa ensinnäkin siitä mitä hahmo tekee, mutta reaktiokuvassa myös siitä mitä hahmo kokee. (Sullivan, Schumer & Alexander 2008, 195.)

Reaktiokuvien käyttö ja tunteiden kuvaus yleisestikin ovat tärkeitä saada luotua selkeästi jo storyboardissa. Toisin kuin näytellyissä elokuvissa, animaatiossa näyttelemisen luodaan piirroksilla. Barry Cook täsmentää haastattelussa, että näyttelemistä ei tulisi jättää animaattoreille hyvin yksinkertaisesta syystä: jos hahmojen tuntemuksia ei esitetä selkeästi jo storyboardissa, ei kohtaus koskaan välity animaattoreille. (Sullivan, Schumer & Alexander 2008, 196.)

Leikkaamisessa kuvasta toiseen opin Mateu-Mestreltä (2010, 55) yhden tärkeimmistä asioista mitä olen koskaan lukenut tai nähnyt leikkaamiseen liittyen: huomiopisteen käyttö. Aiemmassa luvussa mainituilla sommittelun keinoilla saadaan luotua kuvaan

piste, joka vetää yleisön katsetta puoleensa. Esimerkiksi ensimmäisessä kuvassa näkyy hahmo katsomassa jotakin kaukaisuudessa ja huomio ohjataan hahmon silmiin valaistuksella mutta myös kuvassa näkyvillä linjoilla. Seuraavassa POV-kuvassa, jossa näytetään mitä hahmo katsoo, näkyy öinen kaupunkimaisema ja talon ylimmässä kerroksessa ikkuna, jossa palaa valo. Ikkuna pidetään tässä kuvassa samassa kohdassa kuin aiemmassa kuvassa hahmon silmät. Näin katsojan silmien ei tarvitse etsiä leikkauksen jälkeen kuvan huomionarvoisinta kohtaa ja kuvan tarkoitus välittyy kaikkein tehokkaimmin ja nopeimmin. Tämä on mielestäni todella elegantti kerronnallinen ratkaisu, ja olen hieman hämmentynyt, että en ole useammassa teoksessa törmännyt tähän.

#### 4.4 Liikkeen kuvaus

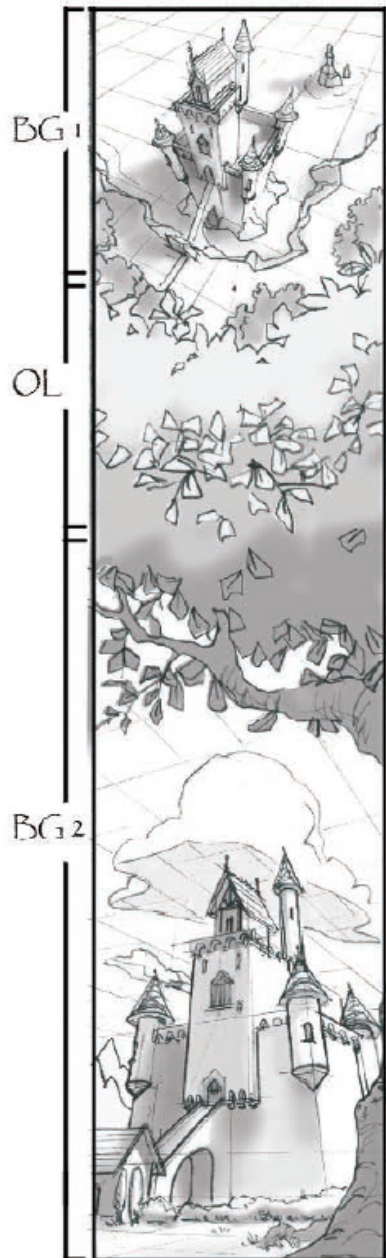
Liikkeen kuvaus animaatiossa on nähdäkseni sekä sen suurin rikkaus että taakka. Parhaimmillaan animaattorit kykenevät luomaan elegantteja muotojen liikkeitä, jotka tyyllitelyllään kertovat tarinoita aivan toisella tavalla kuin tavalliset elokuvat. Sulavan animaation luominen on kuitenkin hyvin työlästä, mikä tekee siitä paljon hitaamman median tuottaa kuin näytelty elokuva. Hahmojen tai kohteiden liikkeen animoimisen lisäksi toinen liikkeen kuvaamisen keino on kameran liikkeet. Siinä missä elokuvassa ja 3D-animaatiossa voidaan liikuttaa oikeaa tai simuloitua kameraa, joudutaan 2D-animaatiossa tämänkin tekemään käsin.

##### 4.4.1 Kameran liikkeet

Koska 2D-animaatiossa ei voida hyödyntää oikeaa kameraa, joudutaan kameran liikkeet suunnittelemaan tarkoin etukäteen. Yksinkertaisinta on toteuttaa kohtaukset minimaalisella kameran liikuttelulla, mutta joskus kerronta vaatii suurempia liikkeitä. Jotkut kameranaliikkeet onnistuvat melko kivuttomasti, mutta joissakin muissa keinoissa voidaan kameranaliikkeitä ikään kuin huijata piilottamalla taustojen vaihtumakohtia, tai vääristämällä perspektiiviä taivuttamalla sitä kaarelle (Ghertner 2010).

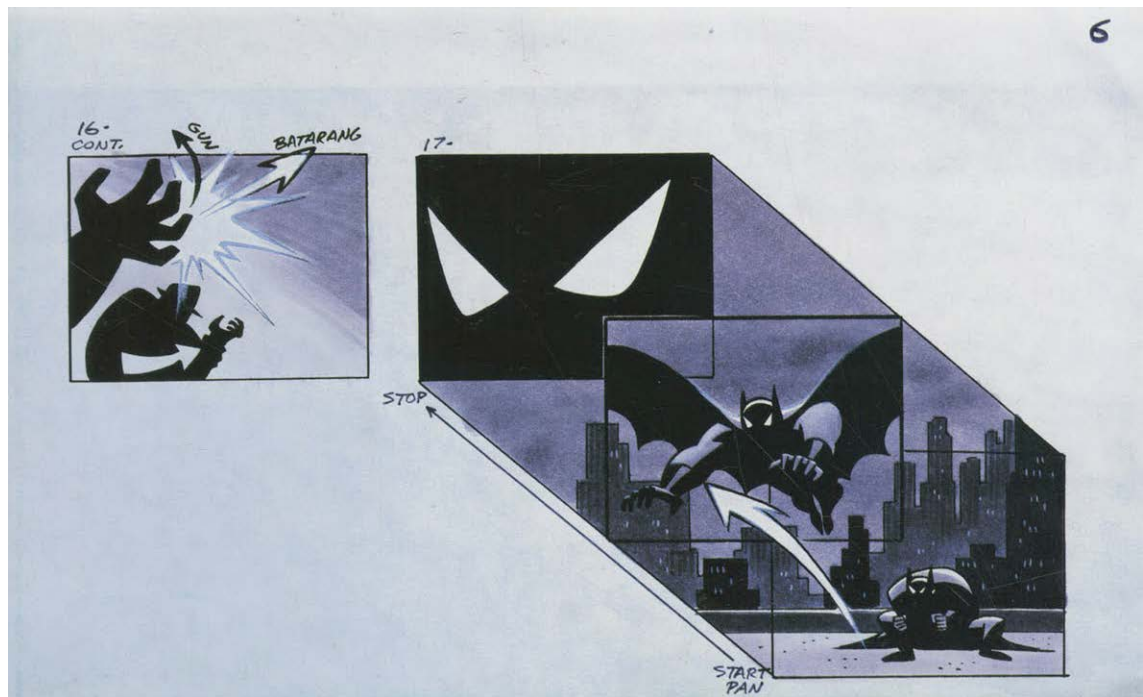
Panoroinneille, eli kameran sivulta sivulle liikuttamiselle, tyyppinen huijauskeino on edellä mainittu perspektiivin kaarelle piirtäminen kahden pakopisteen avulla. Jos kame-

raa pitää sen sijaan liikuttaa pystysuunnassa, voidaan hyödyntää etualalla olevia elementtejä piilottamaan vaihdos. Ghertnerin esimerkissä otos alkaa taivaasta, ja kameraa tilitataan alaspäin kohti metsän keskellä näkyvää linnaa. Puolivälissä otosta kuvan täyttää pieneksi hetkeksi puun lehvusto, joka peittää alleen perspektiivin vaihdoksen. (Ghertner 2010, 84-89.)



Kuvio 7. Perspektiivivaihdos voidaan huijata kameran liikkeellä ja etualalla olevilla objekteilla.

Kameran liikkeitä kuvatessa voidaan storyboardiin piirtää pitkä ruutu pituussuunnassa kameran liikkeen mukaisesti, johon voidaan merkata liikkeen ääripäät ja suunta. Tämän pohjalta layout-suunnittelija voi alkaa tuottaa taustaa kameraliikkeelle. Jos kohtauksessa tapahtuu hahmon liikkumista, voidaan muutama hahmon asentojen ääripää piirtää sopivin välimatkoin ruutuun havainnollistamaan hahmon liikkumista. (Cristiano 2007; Ghertner 2010; Sullivan, Schumer & Alexander 2008.)



Kuvio 8. Kameran ja hahmon liikkeiden kuvaamista storyboardissa.

#### 4.4.2 Hahmojen ja kohteiden liikkeet

Hahmojen liikkeiden kuvaamiseen voi soveltaa monia keinoja, joita käytetään sarjakuvissakin. Esimerkiksi eri tyyppiset linjat ja viivat, jotka edustavat liikettä. Yksittäisiin ruutuihin voidaan tarvittaessa piirtää tärkeimpiä keyframeja, eli niin sanottuja avainkuvia, joissa on kuvattuna liikesarjojen ääripäitä. Liikkeen periaatteet, kuten anticipation, action ja reaction, eli odotus, toiminta ja reaktio, ovat oleellisia suunnitella jo storyboard-vaiheessa. (Sullivan, Schumer & Alexander 2008, 213-14; Williams 2009; Thomas, Johnston 1981.)

Kerronnallisesta näkökulmasta liikkeen suunnalla on merkitystä. Kulttuureissa, joissa tekstiä luetaan vasemmalta oikealle, tulkitaan hahmon liikkeitä eri tavalla kuin jos tekstiä olisi totuttu lukemaan toisin päin. Länsimaisessa kuvakerronnassa yleensä vasemmalta oikealle liikkuminen kertoo katsojalle, että liikkuva kohde on menossa eteenpäin. Oikealta vasemmalle kuljettaessa sen sijaan liike tulkitaan taaksepäin menemisenä tai jonkin palaamisena. (Mateu-Mestre 2010; Sullivan, Schumer & Alexander 2008.)

#### 4.5 Animatic

Animatic on kuvakäsikirjoituksen kuvista tehty video, jossa animaatioelokuvan leikkaus käytännössä tehdään. Siinä missä näytellyissä elokuvissa leikkaaminen on osa jälkituotantoa, on se animaatioissa esituotantoa. Näytelmäelokuvan kuvakäsikirjoitus ja mahdollinen animatic ovat aputyökaluja varsinaiselle kuvaukselle, kun animaation puolella ne ovat itse elokuva. Kaikki kameran ja hahmojen liikkeet kuvataan storyboardissa, ja animaticissa kuvien ja kohtausten kesto päätetään. Lopullinen animaatio leikataan animaticin päälle sitä mukaa kun se valmistuu. (Beiman 2007, 19-21.)

#### 4.6 Color Script

Color script on väritetty versio storyboardista tai sen tärkeimmistä kuvista, josta näkee kuinka elokuvan taiteellinen ohjaus, art direction, muuttuu läpi elokuvan. Color scriptissä päätetään, mikä on kunkin sekvenssin hallitseva väri, ja ilmaistaan siirtymäkohtien värit, jotka auttavat pitämään yllä jatkuvuutta, kun kohtaus vaihtuu uuteen lokaatioon. Aiemman sekvenssin dominoiva väri saattaa esiintyä eri suhteissa myöhemmin elokuvassa auttaen visuaalista sulavuutta. (Beiman 2007, 227-228.)

John Lasseterin mukaan kaksi asiaa, jotka parhaiten kommunikoivat elokuvan taustalla olevia tunteita, ovat musiikki ja värit. Koska väreissä on paljon tunnetta ja ne herättävät vahvoja reaktioita katsojissa, ovat ne voimakkaimpia työkaluja mitä elokuvan tekijällä on käytettävissään. Hahmot saattavat tarinassa puhua esimerkiksi onnellisesti, mutta jos hallitseva värimaailma on synkkä ja kelmeä, ymmärtää yleisö, että jotakin on meneillään

eikä pelkkä dialogi kerro koko tarinaa. Näin ollen color script, josta näkee yhdellä silmäyksellä elokuvan tunnetilojen kaaren, on olennainen työkalu elokuvan visuaalisen ja emotionaalisen rytmin suunnittelussa. (Amidi 2011.)



Kuvio 9. Color scriptillä voidaan suunnitella tunnetilojen siirtymiä. Color script elokuvasta Nemoa etsimässä. Disney Pixar 2003.

## 5 Teososa: A Long Way Home -animaation esituotanto ja tuotanto

Perehdyttyäni kirjallisuuden, videoiden ja artikkelien avulla teoriapuoleen aloin tehdä esituotantoa omalle lyhytanimaatiolleni. A Long Way Home on peliprojekti, jota olen suunnitellut muiden asioiden ohella ja sivussa pari vuotta ja jonka idea alun perin syntyi Adobe Flashia käsitelleellä kurssilla. Tämän animaation on tarkoitus toimia pelin tarinan introna, jonka pelaaja näkee ennen varsinaisen pelin alkua. A Long Way Home on kauhuteemainen tarina, jonka päähenkilöä Lampputyttöä pelaaja ohjaa. Nimensä mukaisesti Lampputyttö käyttää apunaan taskulamppua yrittäessään selviytyä yön pimeydessä vaanivilta vaaroilta.

Työskentelyni alkoi tarinan luonnosasteisella pyörittelyllä, kynällä paperiin kirjoittaen. Lopulta sain aikaiseksi tyydyttävän kokonaisuuden, jonka kirjoitin treatmentin muodossa kuvakäsikirjoituksen pohjaksi. Hahmosuunnittelu oli alkanut jo peliä tehdessä, ja tämän lyhytanimaation yhteydessä lähinnä tavoittelin hienostuneempaa tapaa piirtää tarinan päähenkilö, sillä pelin hahmoanimaatiot olivat jääneet ajan puutteen vuoksi hyvin karkeiksi. Kuvakäsikirjoituksen toteutin ensin lyijykynällä tarramuistilapuille, minkä jälkeen piirsin ne uudelleen tietokoneella, ja lopulta tein color scriptin maalaten storyboardin kuvien päälle thumbnail-koossa. Saadakseni kokonaisvaltaisemman kuvan esituotannon tärkeydestä ja vaikutuksista piirsin vielä yhden otoksen tarinasta niin valmiiksi kuin vain kykenin, ja lopulta reflektoin tämän projektin onnistuimisia, epäonnistumisia ja kehitysmahdollisuuksia.

## 5.1 Treatment

Harkitsin varsinaisen käsikirjoituksen tekemistä, mutta koska tässä lyhytanimaatiossa ei ole lainkaan dialogia, totesin treatmentin olevan riittävä perusta eteenpäin työstämiselle. Tarinan luonnosteleminen oli alussa hankalaa, kun yritin tukeutua Campbellin sankarin matkaan, monomyyttiin. Monomyytti oli liian laaja työkalu tarpeitani varten, sillä en ollut rakentamassa kokonaista epiikkaa, ainoastaan pienen palasen tarinasta. Tutustuin muihinkin malleihin, mutta varsinaisen ahaa-elämyksen koin, kun Ideas of The Animated Short -kirjassa mainittiin, että lyhyttarinaa kirjoittaessa ei tarvitse käyttää kokonaista tarinan rakennemallia. (Sullivan, Schumer & Alexander 2008.) Monomyytistä voi ottaa vain yhden palasen, joka on koko tarina. Tärkeää on, että lukijalle on selvää, että rakenteen muut palaset ovat kuitenkin olemassa, niitä ei vain näydetä juuri tässä tarinassa. Algis Budrysin mallista käytin siis tähän lyhytanimaatioon ensimmäiset kolme kohtaa: tarinassa on hahmo, tilanteessa, ja hänellä on ongelma. Loput kohdat toteutuvat itse pelissä, kun pelaaja yrittää Lampputyön roolissa ratkaista ongelmaa, vastoinkäymisiä kohtaten.

Tarinan luonnoksen tein alun perin lyijykynällä paperille, mutta tässä se on puhtaaksi kirjoitettuna treatmentin muodossa:

Tarina alkaa yleiskuvalla auringonlaskun lämpimäksi värjäämästä kumpuisesta maisemasta, jonka poikki kulkee tie. Tiellä kohti auringonlaskua ajaa

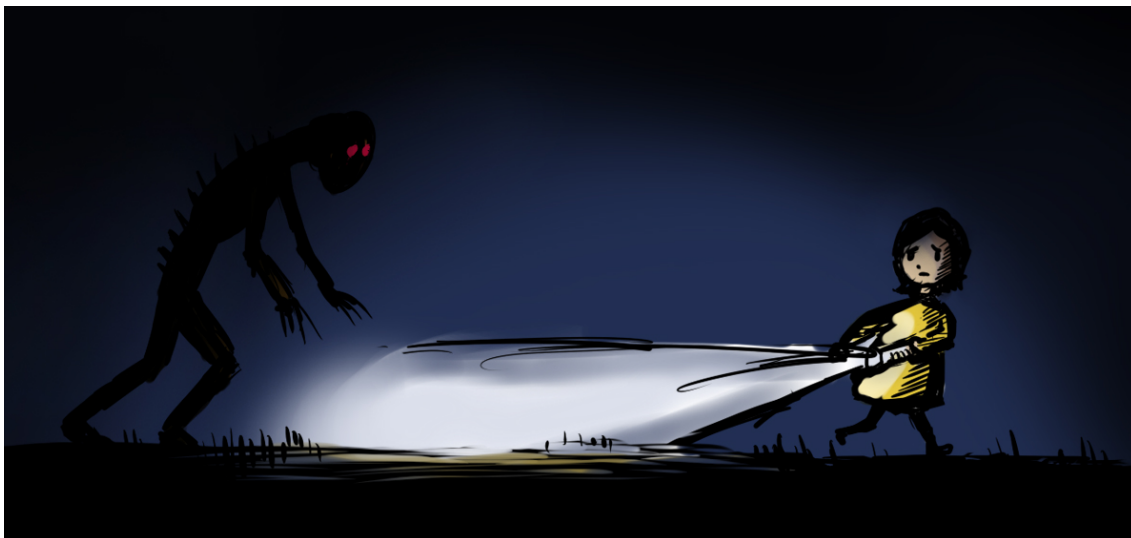


auto. Kuva leikataan auton sisään, jossa maiseman tavoin hallitsevia värejä ovat lämpimät oranssit ja keltaiset. Auton takapenkillä istuu tarinan päähenkilö, Lampputyttö. Tunnelma on hyvin raukea ja turvallinen, ja Lampputyttö alkaa nuokkua. Uni alkaa viedä vallan, ja viimeinen asia jonka hän näkee ennen nukahtamista, ovat hänen vanhempansa auton etupenkillä, auringonlaskun valaisemana.

Kuva on musta, mutta jostakin unen läpi kuuluu ääniä vaimennettuna. Auto jarruttaa, kolisee pois tieltä ja lopulta rämähtää vasten jotakin kovaa. Lampputyttö herää tähän säpsähtäen. Auringonlaskun lämpö on poissa, ja yön pimeys on laskeutunut kaikkialle. Katseltuaan hetken ympärilleen ja nähtyään, että hänen vanhempansa ovat hävinneet, astuu Lampputyttö ulos autosta. Ulkona hänen edessään avautuu vieras, pimeä ja uhkaava maisema, jota valaise kelmeä kuunvalo. Tässä kohtaa kuvaan häivytetään sisään tarinan nimi A Long Way Home, ja kuva muuttuu pelin päävalikoksi.

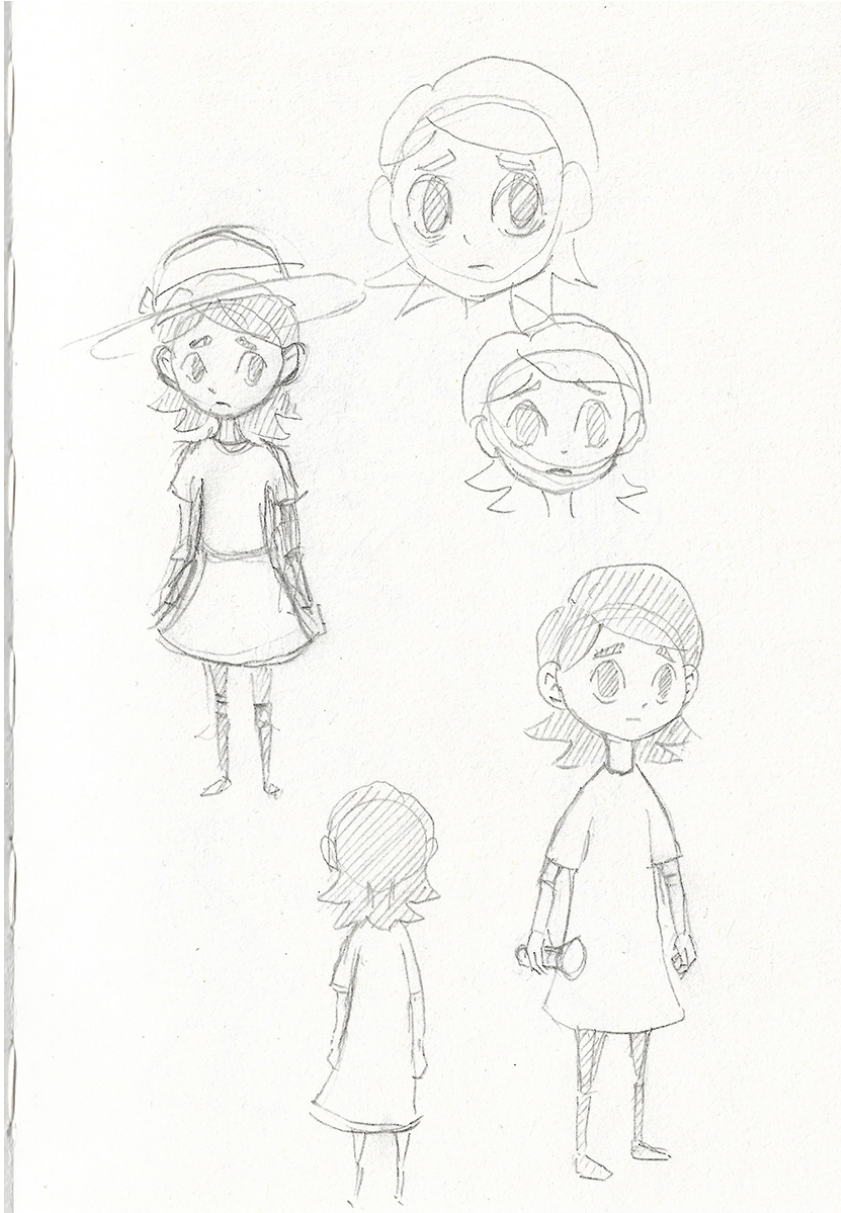
## 5.2 Hahmosuunnittelu

Animaatiossa on käytännössä vain yksi hahmo, Lampputyttö. Koska tarina on kauhua, on päähenkilön oltava helposti samaistuttava henkilö, ja mieluummin sympaattinen, jotta katsoja pelkää tämän puolesta. Ajattelin pienen tytön olevan melko universaali hahmo haavoittuvaksi päähenkilöksi, ja pyöreät kasvopiirteet sekä isot silmät luovat tästä sympaattisen oloisen. Hahmo oli alun perin huomattavan paljon primitiivisemmän näköinen ja yksinkertaisemmalla tyylillä toteutettu, mutta tehdessäni esituotantoa ja tuotantoa tätä animaatioprojektia varten hahmon ulkonäkö muuttui yksityiskohtaisemmaksi joka iteraatiolla, koska tunsin yksinkertaisen tyylin olevan riittämätön tavoittelemaani ilmaisuun.



Kuvio 10. Konseptiluonnos alkuperäistä flash-peliä varten. Lampputyttö oli tyyllisesti huomattavan paljon yksinkertaisempi.

Hahmon oli tärkeää olla hyvin selkeämuotoinen, koska hahmo esiintyy myös pelissä, ja peleissä on erityisen tärkeää, että pelaaja erottaa nopealla silmäyksellä pelihahmonsa muusta pelimaailmasta. Pysin mekon muodostamalla kolmion muotoisella siluetilla tuomaan hahmoon tätä selkeyttä. Keltainen värivalinta oli aluksi puhtaasti käytännöllinen: koska pelimaailmassa on yö, erottuu keltainen selkeästi taustaa vasten. Keltaisesta, tai keltaoranssista, alkoi kehittyä myös osa tarinan tematiikkaa, sen kuvastaessa lämpöä ja toivoa. Sinisillä silmillä yritin tuoda hahmoon viattomuuden tuntua ja lisää samaistuttavuutta.

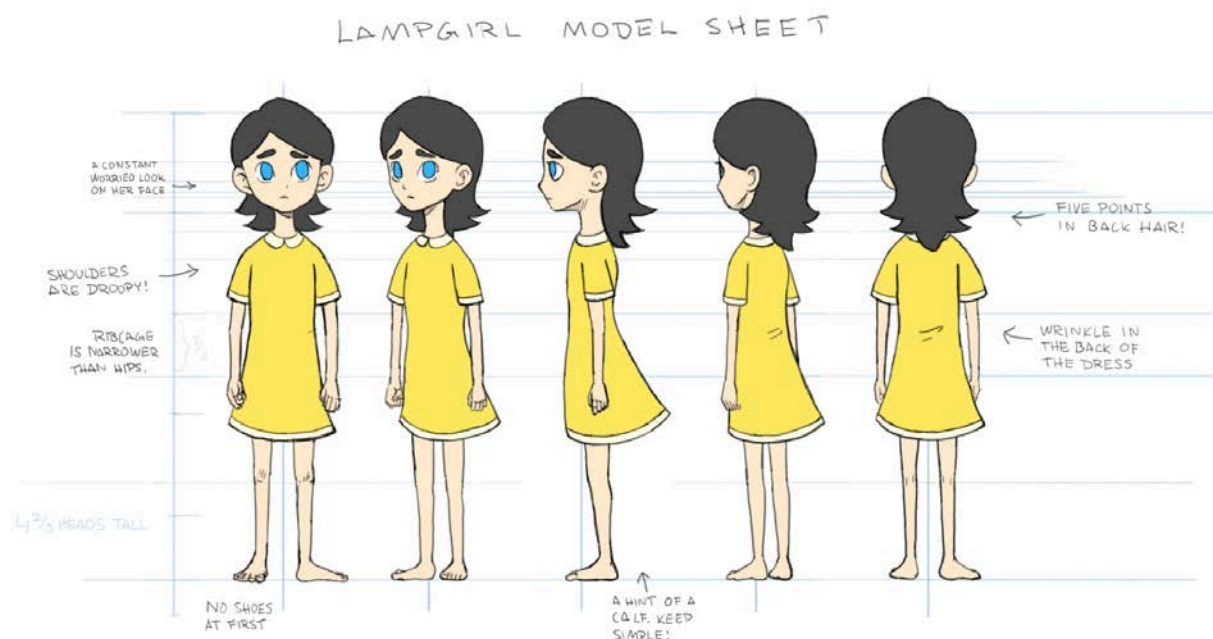


Kuvio 11. Lyijykynäluonnoksia Lampputyttö ulkonäölle. Hahmo koostuu mahdollisimman yksinkertaisista muodoista, jotta sitä olisi helppo animoida.

Alkaessani tehdä yhtä kuvaa animaatiosta mahdollisimman valmiiksi törmäsin kuitenkin uuteen ongelmaan. Koska tarinan alussa värimaailman on tarkoitus kuvastaa eräänlaista nostalgista lämpöä ja sen hallitseva väri on keltainen, ei Lampputyttö erotu kunnolla animaation alkupuoliskossa. Päädyin ratkaisemaan ongelman muuttamalla mekon sävyä kylmemmän keltaiseksi. Sinistä ja mustaa vasten se näyttää edelleen lämpimältä ja erottuu selkeästi, lämpimiä keltaisia ja oransseja vasten taas se ei enää huku niin pahasti

taustaan. Ratkaisu ei ole ideaali, mutta en löytänyt parempaakaan keinoa muuttamatta kokonaan mekon väriä, ja se saattaisi hankaloittaa hahmon erottuvuutta pelin puolella.

Palasin valmiin animaatiopätkän teon jälkeen vielä hahmosuunnittelun pariin, hypätäkseeni nyt kronologisessa järjestyksessä hetkeksi projektin loppupäähän. Totesin hahmomalliarkkien olevan äärimmäisen hyödyllisiä yhteneväisyyden ylläpitämiseksi, mutta tämäkin minun oli opittava kantapään kautta. Piirsin Lampputyttö hahmomalliarkkiin viidestä eri suunnasta, käyttäen apuna viivainta, jonka perusyksikkö on hahmon pään korkeus. Lisäviivoitukset merkkavat tärkeiden kohtien kuten kasvopiirteiden sijaintia. Kirjoitin vielä piirrosten ympärille huomioita hahmolle oleellisista piirteistä tai piirtämistävoista, muistutukseksi sekä itselleni että mahdollisille muille animaattoreille, jotka saataisivat hahmoa animoida. Hahmon ulkonäkö ja piirtotyyli muuttuivat vielä tähän arkkiin valmiista animaatiopätkästä, todettuani tarvitsevani työkaluja hienovaraisempaan ilmaisuun. Hahmomalliarkin jälkeen luonnostelin vielä Lampputyttöä eri asennoissa ja ilmeissä, yrittäessäni hahmottaa Lampputyttö luonnetta ja olemusta tarkemmin.



Kuvio 12. Lampputyttö hahmomalliarkki. Hahmon mittasuhteet muuttuivat alkuperäisistä luonnoksista, lopullisen hahmon ollessa neljä ja kaksi-kolmannespäätä pitkä. Lisäsin myös mekkoon yksityiskohtia, ja piirtotyyli yleensä on vähemmän tyylielty ja karkea.



Kuvio 13. Hahmomalliarkin jälkeen tehtyjä luonnoksia, joilla hain tuntumaa hahmon luonteelle ja elekielille. Näitä olisi ehdottomasti tullut tehdä ennen varsinaisen animoimisen aloittamista.

Hahmomalliarkin jälkeen päätin tehdä vielä lyhyen hahmoanalyysin Lampputyöstä, autamaan tämän animoimisessa. Tarkoituksenani ei ole ainoastaan saada hahmo liikkumaan hyvältä näyttävällä tavalla, vaan tehdä siitä myös uskottava henkilöahmo, saada aikaan Walt Disneyn aikanaan määrittelemä ”elämän illuusio.” (Thomas, Johnston 1981.) Ed Hooksin (2017, 25-27.) *Acting for Animators* oli sikäli silmiä avaava teos, että Hooks siinä määritteli hyvin selkeästi näyttölemisen periaatteet, joita tulee hahmoanimaatiossakin soveltaa. Olen useaan otteeseen kuullut sanonnan ”kohtaus alkaa keskeltä, ei alusta”, mutta en ollut aiemmin sisäistänyt tämän merkitystä, ainakaan liittyen näyttölemiseen tai hahmoanimaatioon. Hooks antaa esimerkin animoitavasta kohtauksesta, jossa tyhjään pimeään huoneeseen astelee mieshahmo, jonka tehtävänä on ruuvata kiinni lamppu. Tehtävä itsessään on yksinkertainen, mutta pelkästään tällä tietomäärällä ei ole mahdollista luoda uskottavaa performanssia. Kuka mies on, mistä hän on tulossa, miksi hän haluaa ruuvata lampun kiinni, ja niin edelleen ovat kaikki kysymyksiä, joiden vastaukset olennaisesti vaikuttavat siihen, millä tavalla hahmo kävelee ja käyt-

täytyy ja kuinka kiireellä hän esimerkiksi tehtävänsä suorittaa. Mies saattaa pelätä pimeää, tai hän saattaa luulla jonkun kujeilevan hänen kustannuksellaan valojen ollessa poissa päältä. Näyttelemisessä ja hahmoanimaatiossa on oleellista tietää mitä hahmon päässä liikkuu, koska kaikki käyttäytyminen ja tekeminen on ajatusten ajamaa. Tämän takia on äärimmäisen tärkeää, että kulloinkin kerrottavan tarinan lisäksi animaattori tuntee myös hahmon taustan. Kohtaus alkaa keskeltä, ei alusta. Tämän takia tein Hooksin antamaa pohjaa soveltaen lyhyen hahmoanalyysin Lampputytöstä – jotta tietäisin häntä animoidessani, miten hän reagoisi mihinkin tilanteeseen, miksi hän ajattelee mitä ajattelee. Yksityiskohdat tulevat vielä luultavasti muuttumaan tarinaa pidemmälle kehittäessäni, mutta nämä ovat perusta, josta alan rakentaa hahmon muita osa-alueita.

#### **Hahmokuvaus Lampputytöstä**

Nimi: Lampputyttö. Oikea nimi Ana(stasia), joka tarkoittaa uudelleensyntymää.

Sukupuoli: nainen.

Ikä: 10-vuotias.

Perhe: Isä, äiti, pikkuveli joka kuoli vauvana, Lampputytön ollessa 6-vuotias.

Kulttuurillinen tausta: pohjoiseurooppalainen.

Älykyys (ÄO): 120-130. Koska Lampputytön on tarkoitus olla myös pelaajan ohjaama hahmo, ei hahmo voi olla tyhmä.

Koulutus: 4-luokkalainen.

Tavoitteet, päämäärät, unelmat: Haluaa olla isona lääkäri tai astronautti. (Ei ole osannut vielä päättää tarkemmin.)

Salaisuudet: Huijasi koulussa edellisessä matematiikan kokeessa.

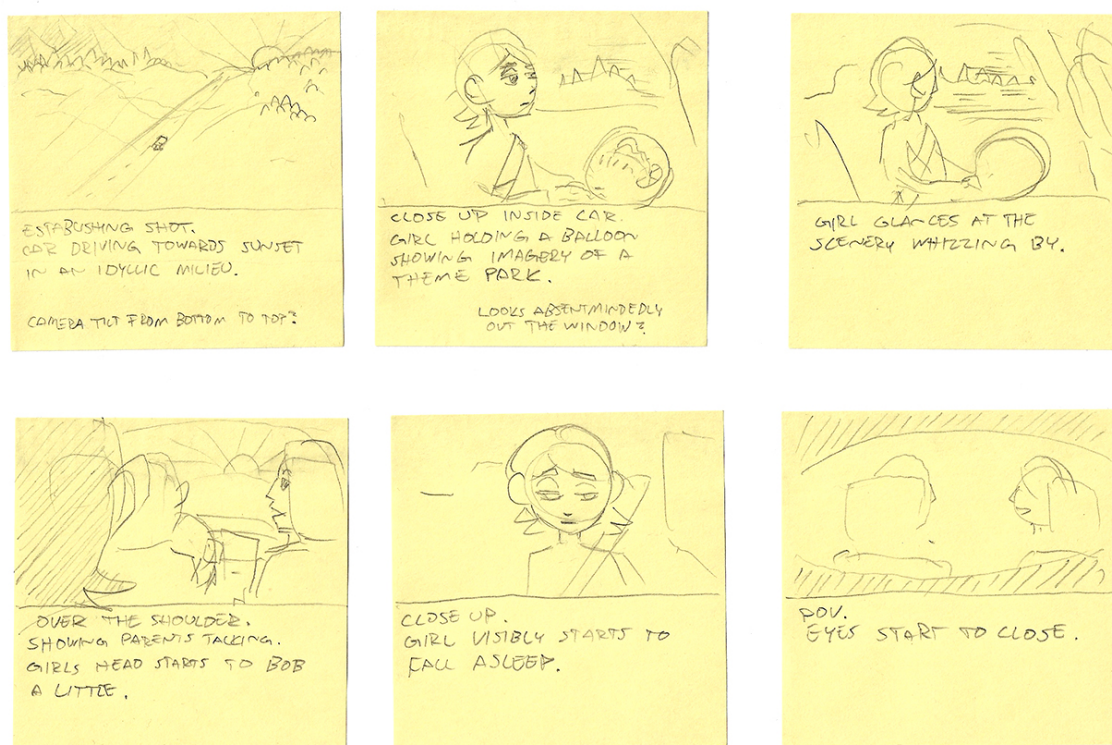
Pelot, fobiat: Pelkää pimeää ja sitä, mikä pimeydessä vaanii, sekä hylätyksi tulemista.

Lempimusiikki: Pitää klassisesta musiikista ja etenkin pianosta.

Fyysinen kuvaus: Tyypillinen hoikka 10-vuotias tyttö, hieman lyhyen puoleinen, tummat hiukset, kirkaansiniset silmät.

### 5.3 Storyboard

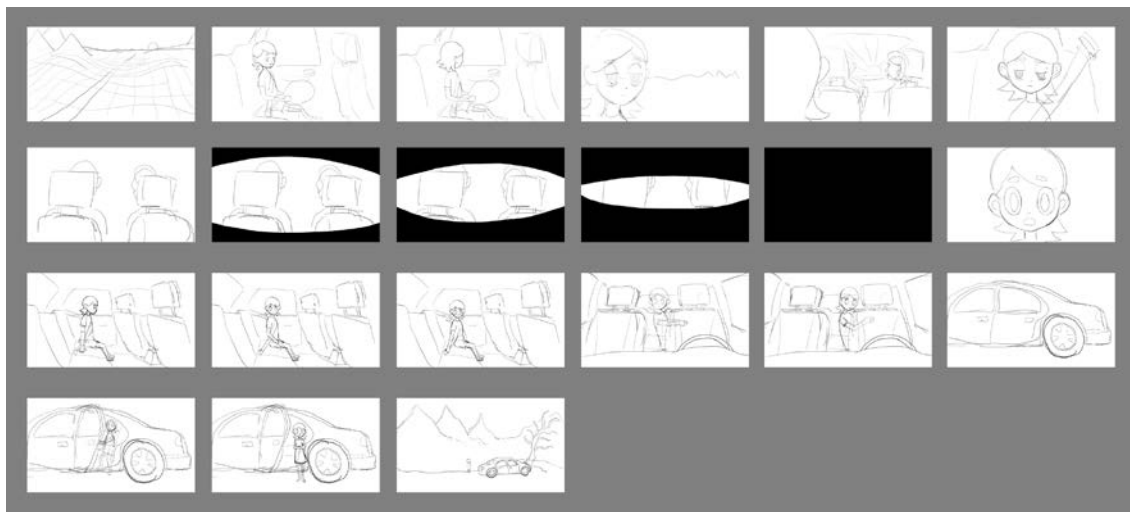
Aloitin kuvakäsikirjoituksen teon luonnostelemalla lyijykynällä tarramuistilapuille, joita liimasin seinälle tarinan etenemisjärjestyksessä. Tällä tavoin sain helposti karsittua tarinan kannalta tarpeettomia kuvia pois, ja siirtelemään kuvia tarvittaessa. Kun olin tyytyväinen kerronnan kulkuun, skannasin muistilaput tietokoneelle, ja piirsin Krita-nimisellä maalausohjelmalla kuvista hieman selkeämmät versiot, jotka lopulta koostin kuvakäsikirjoitukseksi. Jälkikäteen ajatellen olisi ollut mahdollisesti nopeampaa luonnostella kuvakäsikirjoitus alusta asti tietokoneella. Muistilapuille luonnosteleminen on erinomainen keino työstää tarinaa, jos sitä tekemässä on useampi kuin yksi ihminen, jolloin kuvakäsikirjoitusta on helpompi presentoida muille, ja kaikkien on helpompi nähdä kokonaisuus koko ajan. Yksin työskennellessäni en kuitenkaan hyötynyt tästä puolesta.



Kuvio 14. Kuvakäsikirjoituksen ensimmäinen iteraatio oli luonnosteltu keltaisille muistilapuille.

Yksittäisiä kuvia työstäessäni pyrin hyödyntämään niitä oppeja, joita olin saanut alan kirjallisuuteen ja materiaaleihin tutustuessani. Tarinan ensimmäisessä kuvassa, joka on yleiskuva ja jolla näytetään katsojalle missä tarina tapahtuu, on tien muodostama voimakas linja, joka johtaa katsetta kohti auringonlaskua. Katsojan huomio keskittyy välittömästi linjaa pitkin kulkevaan autoon. Sisäkuvassa perspektiivin pakopiste on asetettu suunnilleen päähenkilön pään kohdalle, jolloin ympäristössä muodostuu luonnollisesti kuvan tärkeimpään kohtaan osoittavia linjoja. Sisäkuviissa kuvakoko vaihtelee tarpeen mukaan kokokuvien, puolilähikuvien ja lähikuvien välillä. Päähenkilö pysyy tasaisesti kuvan vasemmalla puolella, noudattaen suojalinjaa ja näin muodostaen yhteneväisen kerroksen. Tästä poikkeuksena kuvassa, jossa hän astuu ensimmäistä kertaa ulos autosta, tuntemattomaan, pimeään ja pelottavaan maailmaan, käännetään kamera tarkoituksella suojalinjan toiselle puolelle, kuvastaen hahmon tuntemaa epämukavuutta ja epävarmuutta. Ennen tarinan käännekohtaa käytin vastakuvia, ensin päähenkilön kasvoista, ja sitten hänen näkökulmastaan, näyttäen katsojalle suoraan mitä päähenkilö näkee. Vii-

meisessä kuvassa katsojan katsetta ohjataan vahvoilla kontrasteilla linjojen lisäksi. Viimeinen kuva on ensimmäisen kuvan tavoin yleiskuva, jolla näytetään tarinan uusi, uhkaavampi sijainti.



Kuvio 15. Animaation kuvakäsikirjoitus kokonaisuudessaan.

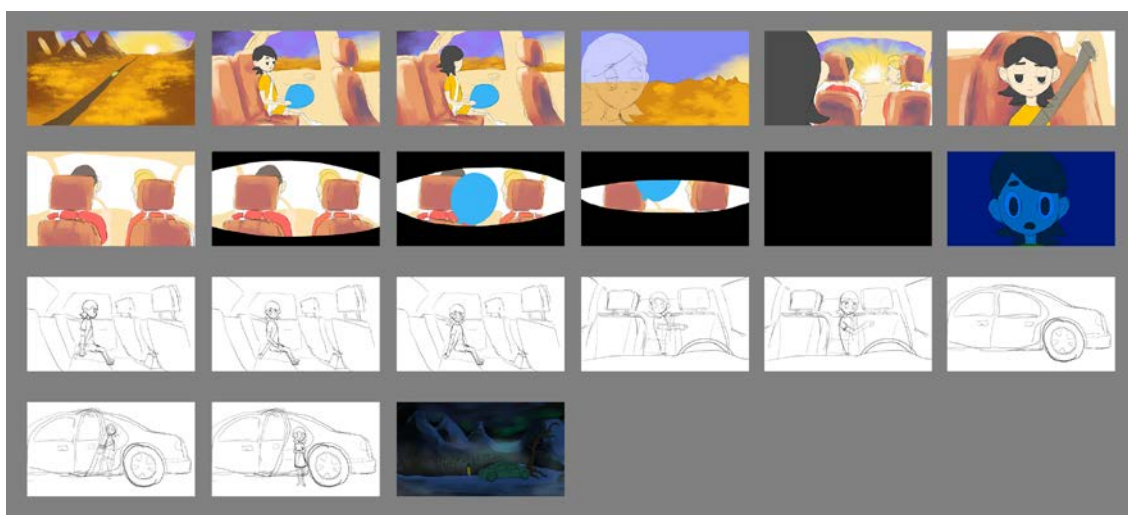
Animaatioelokuvien esituotannolle tyypillisesti kuvasin storyboardissa kerronnan kannalta oleelliset liikkeet, sekä kaikki hahmon liikkeet omilla kuvillaan, jotta tarina on helposti luettavissa pelkkien kuvien kautta sarjakuvan tapaan. Koska animaatiossa piirrokselliset hahmojen liikkeistä ovat hahmojen näyttelemistä, yritin saada tässä vaiheessa tuntumaa Lampputyön asentoihin, minkälainen hänen ryhtinsä on ja miten hän viestii kehonkielensä tunnetilojaan.

Animaation taustasuunnittelu tapahtui myöskin suurimmaksi osaksi storyboard-vaiheessa, ja parilla thumbnail-luonnoksella luonnosvihossa. En nähnyt tarpeelliseksi tehdä laajempaa taustasuunnittelua tätä tarinaosuutta varten, koska taustat eivät ole erityisen monimutkaisia, eivätkä vaadi useampien hahmojen tarkkaa liikkeiden tai eri kuvakulmien suunnittelua.

#### 5.4 Color script



Värejä suunnitellessani tavoittelin alusta asti animaation alkuun mukavaa ja lämpöistä tunnelmaa, joka lopussa vaihtuu synkkään ja luotaantyöntävään värimaailmaan. Värivalinnoista puuttui kuitenkin vahva yhteneväisyys, mikä heikensi tiettyjen tunnelmien luomista. Animaation ensimmäisessä kuvassa oli alun perin hallitsevampina väreinä oranssi, okran ja ruskean sävyjä, ja taivaalla oli sinisestä violettiin liukuvia värejä. Etsittyäni erilaisia referenssivalokuvia auringonlaskuista löysin lopulta kuvan, jossa välittyi pelkättään värien avulla lämpöinen tunnelma. Kuvassa oli käytännössä vain vaaleasta keltaisesta oranssin kautta ruskeaan taittuvia värejä, ja taivas oli täysin puhki palaneen valkoinen. Mielestäni tunnelma välittyi sitä tehokkaammin, mitä vähemmän värejä sen luomiseen käytetään. Samaten animaation viimeisessä kuvassa olin käyttänyt sinisen ja mustan lisäksi myös vihreää. Löydettyäni kuitenkin hyvän valokuvan oikeasta metsämaisemasta kuun valaisemana päädyin yksinkertaistamaan tätäkin kohtaa color scriptissä, käyttäen lopulta vain sinisen sävyjä.



Kuvio 16. Ensimmäinen työstöversio color scriptistä. Värivalinnat eivät olleet vielä tarpeeksi yhteneviä viestimään selkeästi haluttuja tunnetiloja.

Siirtymä lämpimistä ja vaaleista väreistä kylmiin ja tummiin animaation puolivälissä on tarkoituksella jyrkkä. Yritin luoda mahdollisimman suuren kontrastin vastaväreillä ja valööreillä, jotka kuvastavat radikaalia muutosta päähenkilön tilassa ja ympäristössä. Muutos ei kuitenkaan ole täysin välitön, vaan Lampputytön luomien hidas sulkeutuminen ja pimeyden laskeutuminen hetkeksi toimii pienenä siltana yhdestä ääripäästä toiseen.



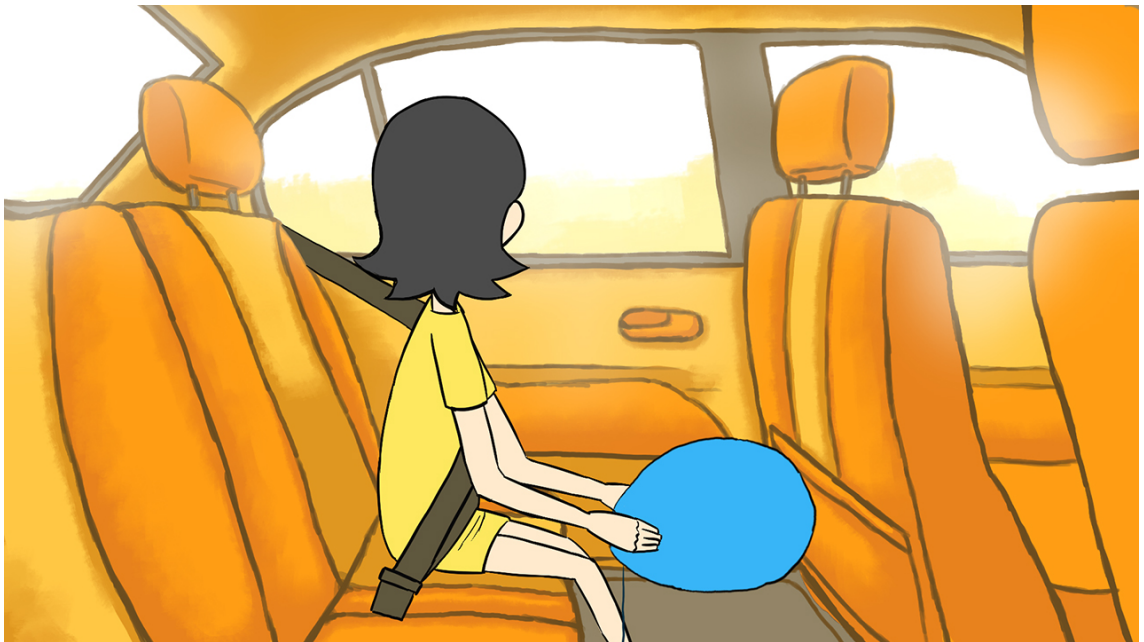
Kuvio 17. Lopullinen color script. Kerronta on paljon helppolukuisempaa pienemmässäkin koossa, kun värit ovat selkeämpiä.

### 5.5 Vertical slice animaation tuotannosta

Nähdäkseni, kuinka paljon esituotanto vaikuttaa varsinaisen tuotannon onnistumiseen tai epäonnistumiseen, tein yhden kuvan lyhytanimaatiosta mahdollisimman valmiiksi. Videopelien tuotannossa käytetään termiä vertical slice, kun puhutaan koko projektia edustavasta pienestä palasesta, joka on tehty mahdollisimman valmiiksi. Tästä ei saa täyttä kuvaa kokonaisen projektin tuotannosta, koska koko animaation tuotanto olisi ollut ajallinen mahdottomuus, mutta antaa kumminkin kapeammassa siivussa hyvän kuvan valmistautumisen ja esituotannon tärkeydestä. (Wikipedia, 2018.)

Valitsin tarinan toisen kuvan, koska siinä oli eri tuotannon aspektoja, kuten hahmoanimaatiota ja hieman monipuolisemman taustan maalaamista. Tässä kyseisessä kuvassa kuuluisi näkyä myös auton etupenkillä istuva isähahmo, mutta päätin vertical slice:ssa keskittyä vain Lampputyttöön. Hahmon itsensä lisäksi minua kiinnosti myös, miten hänen käsissään pitämän ilmapallon naru liikkuisi auton penkillä, kun ilmapallo kiskoo sitä yhdestä pisteestä eteenpäin. Pidin pohjalla storyboardin vastaavan kuvan, jonka päälle aloin ensin maalata taustaa. Etsin erilaisia referenssivalokuvia autojen sisätiloista erilaisissa valaistuksissa, joita yhdistelin lopulliseen taustaan. Hahmoanimaation aloitin tikku-ukolla, jolla yritin saada liikkeen ajoituksen ja liikeradan suunnilleen oikein key-

frame-animaatiolla. Tämän päälle piirsin karkeasti Lampputytön hahmon, piirtäen varsinaisen animaation kaikki kuvat, nähdäkseni karkeilla kuvilla miltä lopullinen liike näyttäisi. Thomas ja Johnston (1981, 39-40) mainitsevat Disneyn kannustaneen animaattoreitaan hyvin karkeisiin piirroksiin animaation alkuvaiheessa, koska animaatioon sai näin paljon enemmän eloa, mielikuvitusta ja voimaa. Ajattelin olevani ainakin oikeilla jäljillä, kun olin itse päätenyt samankaltaiseen luonnostelutapaan. Karkeiden luonnosten päälle piirsin lopullisen hahmon mahdollisimman huolellisesti, jolloin sain taustan päälle hahmon valmiin viiva-animaation. Täytin viiva-animaation kuva kerrallaan hahmon väreillä, saaden aikaiseksi valmiin hahmoanimaation. Kun hahmoanimaatio oli valmis, palasin vielä taustan pariin ja maalasin sen käytännössä kokonaan uudelleen tukemaan paremmin kohtauksen tunnelmaa. Vaikka lopullisessa animaatioissa on noin 20 erillistä kuvaa, piirsin yhteensä noin 200 erillistä kuvaa luonnos- ja hiomisvaiheissa.



Kuvio 18. Still-kuva animaation valmiista vertical slicesta.

Valmiin vertical slicen jälkeen koostin vielä siitä ja muista storyboardin kuvista animaticin jotta näkisin, kuinka pitkä animaatiosta on tulossa. Yksittäisten kuvien lopullista kestoa oli yllättävän hankalaa arvioida leikkausvaiheessa. Vertical slice oli esimerkiksi lähes kaksi kertaa niin pitkäkestoinen kuin mitä olin still-kuvaa käyttäessä arvioinut. Kuvien läpi käyminen itse niitä näyttelemällä leikkaamisen ohessa auttoi arvioimaan kestoa.

Hahmosuunnittelun osalta olisi ollut hyvä tehdä vielä ennen animoimisen alkua jokunen iteraatio, joilla olisi voinut yksinkertaistaa tai selkeyttää Lampputyön designia. Animaatiota piirtäessäni totesin, etten ollut vielä saanut kunnollista tuntumaa hahmoon. Tämän takia jouduin piirtämään kuvia useampaan otteeseen, koska muotoja oli hankalaa pitää yhteneväisinä. Hahmosta olisi myös ollut hyvä toteuttaa character sheet eli hahmomalliarkki ennen animoimisen aloittamista, jota olisi voinut referoida animaatiota piirtäessä, auttaen pitämään hahmon ulkonäön yhteneväisenä kuvasta toiseen. Hahmon vielä enempi luonnosteleminen erilaisissa asennoissa ja tilanteissa animoimiseen valmistautuessa olisi myös varmasti auttanut tuntuman saamiseen.

Color script ja hahmon värisuunnittelu toimivat suuntaa antavina malleina, mutta kuten edellä mainitsin, tässä kyseisessä kuvassa jonka tein mahdollisimman valmiiksi, osoitautui ongelmaksi keltaisen mekon erottuminen keltaoranssista taustasta. Jos olisin suunnitellut värivalinnat ja värien suhteet toisiinsa huolella etukäteen, olisin säästynyt kompromisseilta ja hahmon kokonaan uudelleen värittämiseltä reilussa kahdessakymmenessä kuvassa.

Animaation itsensä kanssa suunnitteluni oli puutteellista. Vajaaksi jääneen hahmosuunnittelun lisäksi tuotantoa häittäsi liikkeiden suunnittelun puute. Animoin luonnosvaiheessa aluksi straight ahead -menetelmällä, eli yksi kuva kerrallaan järjestyksessä ajanalla edeten, mikä johti koko otoksen uudelleen animoimiseen koska lopputulos ei ollut tyydyttävä. Avainkuvilla eli keyframeilla sain liikkeiden ääripäät ja ajoitukset kohdilleen, mutta koska en suunnitellut etukäteen liikkeille kaaria joita pitkin kulkea, olivat hahmon liikkeet hieman poukkoilevia, ja ääriviivat elivät. Jouduin käytännössä tekemään koko animaation vielä kerran uudelleen, jotta liikkeet olisivat myös riittävän sulavia. Näin jälkikäteen reflektoiden olin liian innokas hyppäämään heti itse animaation piirtämiseen suunnittelematta työskentelyäni, ja tämän seurauksena jouduin tekemään kolminkertaisen työmäärän. Vaikka olinkin lukenut näistä eri animaatiotekniikoista, en ollut selkeästi sisäistänyt suunnittelun ja oikean työmenetelmän valitsemisen tärkeyttä ennen kuin olin oppinut kantapään kautta. (Williams 2009, 61-69; Thomas, Johnston 1981, 56-58.)

## 6 Yhteenveto

Toteutin tutkielman kahdessa osassa, ensin tutkimuksellisesti teoriaan ja käsitteisiin perehtyen, lukemalla ja katsomalla aiheeseen liittyvää kirjallisuutta, artikkeleita ja videoita. Tämän jälkeen pyrin soveltamaan oppimaani käytännön työssä, joskin monesti palasin vielä teorian opiskeluun kesken eri työstövaiheiden huomattuani, että tekotapani kaipaivat syvempää ymmärrystä. Hyvin pian opin, että ei ole yhtä oikeaa prosessia animaation esituotannolle; eri lähteistä riippuen työskentelytavat ja -vaiheet saattoivat vaihdella dramaattisestikin. Televisioon tarkoitettulla animaatiolla on omat esituotannon käytäntönsä, pitkällä animaatioelokuvalla omansa. Tämän lisäksi käytännöt saattoivat vaihdella pelkästään animaatiostudiosta riippuen. Pyrin keskittämään huomioni enemmän elokuvan pituisten animaatioiden puolelle, koska näin sen olevan hyödyllisempää omalle itsenäiselle projektilleni. Pyrin käsittelemään tässä tutkielmassa niitä esituotannon osa-alueita, joita esiintyi eniten lukemissani lähteissä, ja yritin esittää ne loogisessa järjestyksessä, jos ei aivan kronologisessa, sillä animaation esituotanto ei ole täysin lineaarista.

Monet elokuvankerronnalliset keinot olivat jo opittujen asioiden kertausta, mutta en ollut aiemmin tutkinut niitä juuri animaation kontekstissa. Sommittelun tärkeys kuvassa ja sen vahvimmat keinot avautuivat tätä tutkielmaa varten lähteitä lukiessani aivan uudella tavalla: en ollut aiemmin kiinnittänyt juurikaan huomiota siihen, kuinka katsetta voidaan ohjata linjoilla tai kuinka huomiopistettä voidaan hyödyntää kuvasta toiseen leikatessa. Kameran liikkeet ja perspektiivivaihdokset olivat yksi mielenkiintoisista kohokohdista, joita ei ole juurikaan muissa ilmaisumuodoissa toteutettu aivan samalla tavalla.

Teososan vertical slice oli hyvin silmiä avaava kokemus. Opin monista oman työskentelyni puutteista, ja perusteellisen esituotannon tärkeys terävöityi mielessäni. Vertical slicen jälkeen palasin esituotannon pariin korjaamaan tuotantoa tehdessäni havaitsemiani esituotannon puutteita ja toteutin animaation päähenkilöstä vielä hahmomalliarkin sekä yleisemmän luonnosarkin, jossa pyrin muotoilemaan hahmon luonnetta ja kehonkieltä, ilmeitä ja asentoja. Ed Hooksin kirja *Acting for Animators* sai minut ymmärtämään hahmosuunnittelun tärkeyden, ei pelkästään visuaalisella tasolla, mutta myös tarinan kannalta. Tämä syvempi tarinallinen hahmosuunnittelu puolestaan johti visuaalisen suunnittelun puolella tarpeeseen monimutkaistaa tarinan visuaalista tyyliä. Alkuperäiset luonnokset Lampputyön hahmolle ja tarinan miljöölle olivat melko yksinkertaisia ja karkeita, mutta tarkempi käsitys siitä, mihin suuntaan animaation tarina oli menossa, sai minut

myös ymmärtämään, että tarvitsin hienovaraisempia työkaluja ilmaisulle. Niinpä päänkilön piirtotyö, vaatteet ja ulkonäkö vielä muuttuivat ja hioutuivat.

Teososaan sisältyi paljon vastoinkäymisiä ja epäonnistumisia, ja suurin osa oppimises-tani tapahtui kantapäähän kautta, vaikka olinkin saattanut lukea kyseisistä aiheista useam-paan otteeseen. Animaation tekoa on kuitenkin hankalaa oppia pelkästään aiheesta lu-kemalla, ja nämä epäonnistumiset olivat hyvin arvokkaita kokemuksia.

## Lähteet

Amidi, Amid 2011. The Art of PIXAR: The Complete Colorscripts and Select Art from 25 Years of Animation. San Fransisco: Chronicle Books.

Beiman, Nancy 2007. Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts. Burlington: Elsevier Inc.

Blaise, Aaron 2017a. Aaron Blaise Reveals The Seven Steps to Great Character Design. CartoonBrew.com: <<http://www.cartoonbrew.com/sponsored-by-aaron-blaise/aaron-blaise-reveals-seven-steps-great-character-design-149504.html>> (luettu 14.9.2017)

Blaise, Aaron 2017b. My 7 steps to great Character Design. <<https://www.youtube.com/watch?v=dvbfcmXpepw>> (katsottu 14.9.2017)

Brewer, Philip 2017. Story Structure in Short Stories. PhilipBrewer.net: <<https://www.philipbrewer.net/story-structure-in-short-stories/>> (luettu 20.5.2017)

Concept Art Empire 2017. What is a Layout Artist & Background Designer in Animation? ConceptArtEmpire.com: <<http://conceptartempire.com/what-is-layout-background-designer/>>

Elokuvantaju 2017. Storyboard, kuvasuunnitelma. Sivuston tekijät: Laitinen, Karri, Raike, Antti, Viikari, Timo. Elokuvantaju.uiah: <<http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/esituotanto/storyboard.jsp>> (luettu 13.4.2017)

Fowler, Mike 2002. Animation Background Layout: From Student to Professional. Ontario: Fowler Cartooning Ink.

Ghertner, Ed 2010. Layout and Composition for Animation. Burlington: Elsevier Inc.

Hooks, Ed 2017. Acting for Animators. New York: Routledge.

Mateu-Mestre, Marcos 2010. Framed Ink. Culver City: Design Studio Press.

Moreno, Mario, Tuxford, Kay 2017. How to Write a Screenplay: Script Writing Example & Screenwriting Tips. WritersStore.com: <<https://www.writersstore.com/how-to-write-a-screenplay-a-guide-to-scriptwriting/>> (luettu 18.10.2017)

Sullivan, Karen, Schumer, Gary, Alexander, Kate 2008. Ideas for the Animated Short. Burlington: Elsevier Inc.

Thomas, Frank, Johnston, Ollie 1981. The Illusion of Life. Glendale: Disney Editions.

Wikipedia 2018. Vertical slice. <[https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Vertical\\_slice&oldid=826225563](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Vertical_slice&oldid=826225563)>  
(luettu 17.2.2018)

Williams, Richard 2009. The Animator's Survival Kit. New York: Faber and Faber, Inc.

## Kuvalähteet

Kuvio 1. Anatomiatutkielmia hahmosuunnittelussa. Blaise, Aaron 2017. <[http://www.cartoonbrew.com/wp-content/uploads/2017/03/aaronblaise\\_designing\\_c.jpg](http://www.cartoonbrew.com/wp-content/uploads/2017/03/aaronblaise_designing_c.jpg)>

Kuvio 2. Pumbaan hahmomalliarkki. Disney 1992. <<https://storify.com/services/proxy/2/URRZw30-hXkvbQZOqqU28Q/http/www.traditionalanimation.com/wp-content/uploads/2014/01/Pumbaa-model-sheet-pg21.jpg>>

Kuvio 3. Perusmuotoja hahmosuunnittelussa. Disney Pixar 2007. <[http://2.bp.blogspot.com/\\_46U3Sk-0jPM/TFBelnTtY\\_I/AAAAAAAAACb4/85fUZIN93WM/s1600/Rat-HumanLineUptif.jpg](http://2.bp.blogspot.com/_46U3Sk-0jPM/TFBelnTtY_I/AAAAAAAAACb4/85fUZIN93WM/s1600/Rat-HumanLineUptif.jpg)>

Kuvio 4. Kameran kuvakokoja. <<https://benmckniff.files.wordpress.com/2015/09/camera-shot-sizes.jpg>>

Kuvio 6. Suojalinja. <<https://blog.frame.io/wp-content/uploads/2016/07/180-degree-rule-700.bmp>>

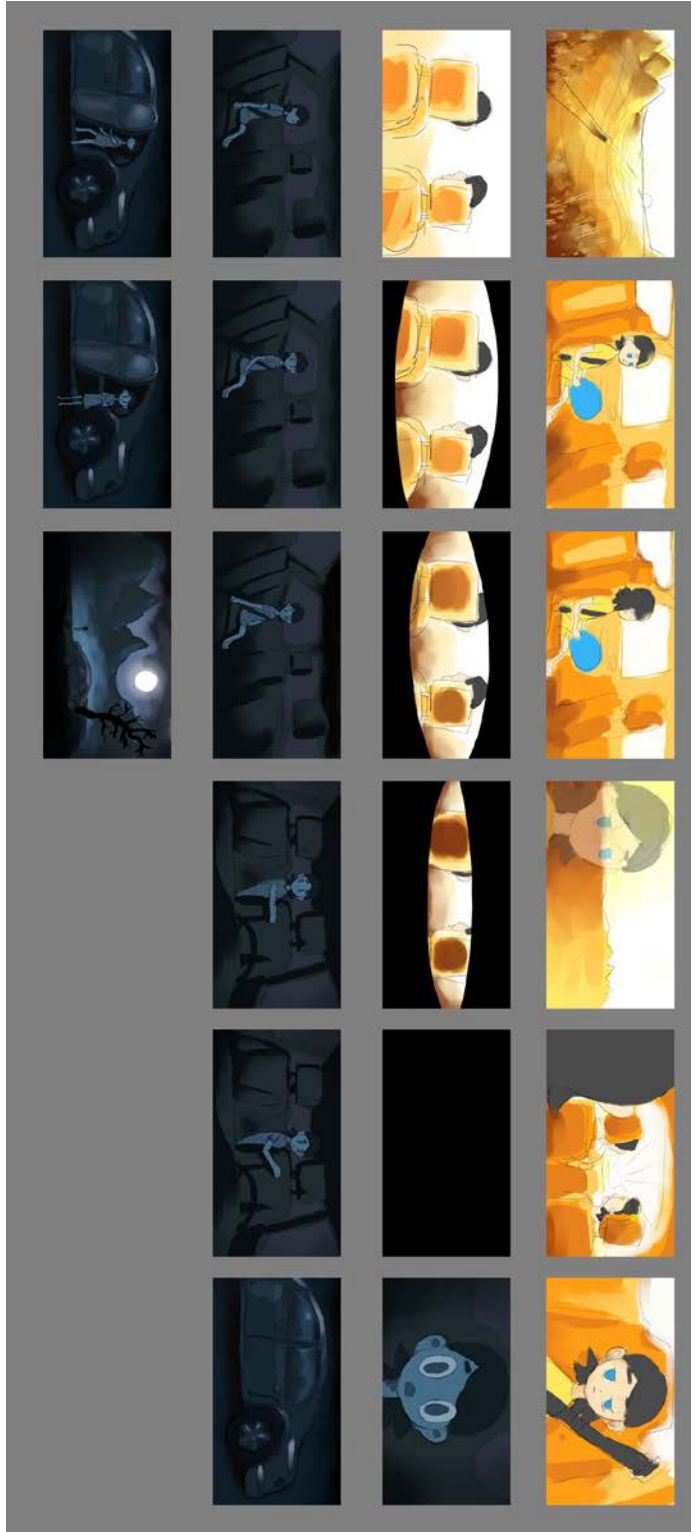
Kuvio 7. Perspektiivivaihdos kameran liikkellä. <[http://bestanimationbooks.com/wp-content/uploads/2011/09/ghernter\\_pages\\_pdf\\_images\\_Page\\_1\\_Image\\_0003.jpg](http://bestanimationbooks.com/wp-content/uploads/2011/09/ghernter_pages_pdf_images_Page_1_Image_0003.jpg)>

Kuvio 8. Kameran ja hahmon liikkeit storyboardissa. Warner Bros. Animation. <<http://3.bp.blogspot.com/-LoNB5gj0ld8/UnlSMpb3frl/AAAAAAAAAF80/i-CkcgMcns/s1600/08.png>>

Kuvio 9. Color script elokuvasta Nemoa etsimässä. Disney Pixar 2003. <[http://pixar-animation.weebly.com/uploads/8/7/6/3/8763219/9349737\\_orig.jpg](http://pixar-animation.weebly.com/uploads/8/7/6/3/8763219/9349737_orig.jpg)>



### Color script lyhytanimaatiolle



## **Linkki lyhytanimaation animatic-videoon**

<https://youtu.be/R6Vs0obLJz4>