

ANIMAATIO

MIKKO KESKIIVARIN VIDEOTEOKSEEN
"I AM YOUTUBE"

LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULUN
MUOTOILU- JA TAIDEINSTITUUTTI
Viestinnän koulutusohjelma
Graafinen suunnittelu
Animaatio Mikko Keskiivarin
videoteokseen "I am youtube"
28.5.2010
Jutta Kivilompolo

Lahden ammattikorkeakoulun muotoilu- ja taideinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma
Graafinen suunnittelu

Jutta Kivilompolo:

Animaatio

Mikko Keskiivarin videoteokseen "I am youtube"

Graafisen suunnittelun opinnäytetyö, 26 sivua, 1 liitesivu

Kevät 2010

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyössäni perehdyn animaation tekemiseen Adobe Flash CS3:lla. Haen sopivaa tyyliä ja tekniikkaa toteuttaa animaatiota, jonka on tarkoitus toimia Mikko Keskiivarin "I am Youtube" -videoteoksen rinnalla. Työssäni etsin kyseiselle animaatiolle parasta mahdollista toteutustapaa sekä visuaalisesti että teknisesti.

Tutkin tämänpäivän animaatiopätkiä ja otan selvää, mitä käyttämälläni Flash -sovelluksella on mahdollista tehdä, ja miten voin käyttää kyseisen sovelluksen ominaisuuksia parhaiten edukseni tässä projektissa. Haen tyyliä, mikä näyttää animoituna hyvältä, mutta on samalla mahdollisimman helppo toteuttaa.

Avainsanat: Animaatio, Videoteos, Adobe Flash CS3, Kuvitus

Design Institute of Lahti
Graphic design degree

Jutta Kivilompolo:
Animation for
Mikko Keskiivarin artistic video "I am youtube"
Graphic Design thesis, 26 pages, 1 attachment page
Spring 2010

ABSTRACT

In my thesis I learn to make animation with Adobe Flash CS3. I search for suitable styles and techniques to make an animation which is meant to communicate with Mikko Keskiivarin artistic video "I am Youtube". In my work I search for the best possible way to operate this animation visually and technically.

I investigate to days animation clips and find out, what is possible to make by using Flash application. I also find out ways to use Flash in best possible ways. I search for a special style, which could look good in animation and which is also as easy to work as possible.

Keywords: Animation, Artistic video, Adobe Flash CS3, Illustration

SISÄLLYS:

1	JOHDANTO	5
2	POHJA	6
2.1	Opinnäytetyön aiheen valinta	6
2.2	Projektin tavoitteet	7
2.3.1	Videoteoksesta	8
2.3.2	Animaatio videon rinnalla	10
2.3.3	Kerronta	11
3.	TYYLI	12
3.1.1	Tyylin hakeminen animaatioon:	12
3.1.2	Luonnoksia	15
3.1.3	Tyylin luominen	17
4	TEKNIikka	20
4.1.1.	Työskentely ja animointi	20
4.1.2	.Flash-sovelluksesta	21
4.2.	Animointi	22
4.2		
5	YHTEENVETO	25
	LÄHTEET	26
	LIITTEET	26

1./

JOHDANTO

Teen opinnäytetyökseni animaation Mikko Keskiivarin videoteokseen **"I am youtube"**. Teoksesta tulee kaksokanavainen loop-teos, jossa animaatio on toisessa kanavassa ja pääteos toisessa. Kanavat toimivat synkassa keskenään. Tehtäväni on tuottaa Keskiivarille animoitua videomateriaalia, jota hän voi jatkossa leikata ja käyttää oman videoteoksensa yhteydessä. Toimitan hänelle valmistamani animaatiot (mov) muodossa.

Animaationi tehtävä on toimia itse pääteoksen rinnalla tuoden siihen lisää syvyyttä. Animaatio kuvaa teoksen päähenkilöiden ajatuksia ja kokemuksia antaen niille visuaalisen muodon. Se toimii myös monien keskustelujen visualisoijana, sekä kertoo sanatonta tarinaa teoksen päähenkilöistä antaen katsojalle jotain, mitä itse pääteoksessa ei näy.

Lopullisen animaation pituudeksi tulee arviolta 10-20 minuuttia. Teos esitetään Saksassa Dortmundissa järjestettävässä nuorille suunnatussa taidenäyttelyssä. Projektin yhdessä Keskiivarin kanssa jatkuu vielä pitkälle kesään 2010, joten olen rajannut opinnäytetyöni aiheen koskemaan pääosin kyseisen animaation konseptin luomista. Opinnäytetyössäni teen taustatyötä

animaatiota varten. Etsin inspiraationlähteitä, sekä sopivaa tyyliä ja tekniikkaa, jota esittelen seminaarissa teokseen tulevilla animaatiopätkillä.

Etsin keinoja tehdä kaunista animaatiota mahdollisimman pienellä vaivalla. Animoinnissa, ja animaation kuvituksessa pyrin yhdistämään perinteistä tyyliä uudempaan tyyliin. Kuivissani yhdistyvät vektorigrafikkaa, erilaiset tekstuurit ja viivapiirrosjälki. Animoinnissa käytän hyödynkseni Flash-ohjelman vaivatonta liikeanimointia yhdistäen sitä manuaalisesti tuotettuun liikkeeseen. Pyrin pääsemään eroon Flash-animaatiolle tyypillisestä mekaanisuudesta tuoden liikkeeseen huolettomuutta ja eloa käsintehtyihin kuviin.

2./1.

POHJA

OPINNÄYTETYÖN AIHEEN VALINTA:

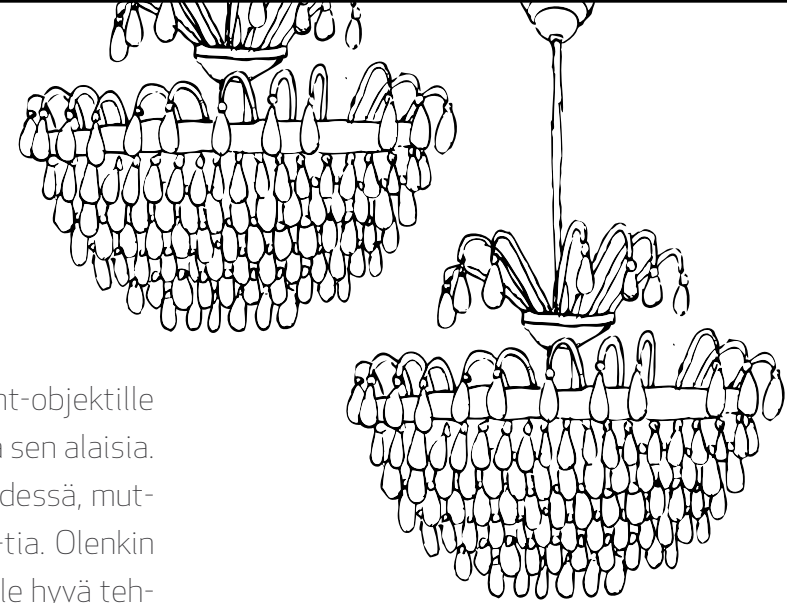
Liikkuva kuva on jo pitkään kiehtonut minua. Olen myös aina ollut erityisen kiinnostunut erilaisista keinotekoisista maailmoista. Liike herättää kuvan eloon ja animaatioissa olevista hahmoista tulee persoonia. Animaatio antaa mielestäni katsojalle lähes poikkeuksetta aina jotain enemmän, kuin pelkkä kuva. Animaatio kiehtoo minua myös haasteena. Hyvän animaation tekeminen vaatii tekijältä aina paljon aikaa ja kärsivällisyyttä, sekä pitkälle vietyä suunnittelua.

Animaatiot olen aikoinaan aloittanut hyvin yksinkertaisista linnun lentoa, tai eläimen juoksua jäljittelevistä Gif-animaatioista. Myöhemmin olen siirtynyt käyttämään Adobe Flash -ohjelmaa työkaluna animoinnille. Työskennellessäni olen huomannut, kuinka hyvän animaation tekeminen vie poikkeuksetta hyvin paljon aikaa. Lisäksi olen kamppailut samojen teknisten ongelmien kanssa kerta toisensa jälkeen.

Yleisimmät ongelmat työskennellessäni Flashilla ovat liittyneet materiaalin editointiin ja rytmittämiseen. Flashin käyttöjärjestelmä perustuu hierarkiaan. Tämä tarkoittaa sitä, että yksi objekti voi pitää

sisällään monta objektia, täten kaikki parent-objektille tehtävät muutokset koskevat myös kaikkia sen alaisia. Hierarkia helpottaa työtä animaatiota tehdessä, mutta hankaloittaa usein viilausta tai editointia. Olenkin tullut siihen tulokseen, että editointia ei ole hyvä tehdä Flashilla, vaanärkevin tapa on jättää tiedostoon leikkausvaraa, pakata tiedosto johonkin toiseen muotoon, (esimerkiksi mov) ja editoida se jossain toisessa ohjelmassa. Keskiivari käyttää teoksensa editointiin Final Cut -sovellusta. Siksi tässä tapauksessa luontevimmalta tuntuukin viedä myös animaation editoitavaksi Final Cut:iin.

Hyvän animaation tekeminen vie paljon aikaa, eikä animaatioprojekteihin tule siksi kovin helposti tartuttua. Halusinkin lähteä tekemään opinnäytetyöksi animaatiota, sillä nyt minulla olisi tarpeeksi hyvä syy perehtyä aiheeseen kunnolla. Samalla uskon oppivani, miten projektia kannattaa lähteä työstämään. Animaatio on mielestäni myös alueena tarpeeksi haastava ja mielenkiintoinen soveltuakseen hyvin opinnäytetyöksi.



PROJEKTIN TAVOITTEET:

Tavoitteeni opinnäytetyössäni on löytää animaation tekemiseen rutiininomaisempi tuntuma. Haluan oppia suunnittelemaan työni mahdollisimman hyvin etukäteen välttyäkseni jatkossa turhalta työltä animaatiota tehdessäni. Toivon saavani työn edetessä entistä paremman käsityksen siitä, mitä Flash -sovelluksella kannattaa ja on mahdollista tehdä. Lisäksi yritän löytää tyylin, joka palvelee animaation tarkoitusta sekä teknisesti että visuaalisesti mahdollisimman hyvin. Toivon saavani työni ohella itsevarmuutta aloittaa myöhemmin suurempia animaatioprojekteja, vaikka ne veisivätkin paljon aikaa. Projektin edetessä pyrin myös hahmottamaan identiteettiäni animaattorina. Haluan löytää minulle soveltuvimmat tekotavat ja osata perustella, miksi päädyn tiettyihin ratkaisuihin, aivan kuten graafisessa suunnittelussa muutenkin.

Haluan ottaa Flashin myös paremmin haltuun animointivälineenä, jotta voisin tulevaisuudessa hyödyntää sen parhaita puolia ja käyttää sitä työkaluna siinä missä muitakin Adoben ohjelmia.

Opinnäytetyössäni haen myös keinoja yhdistää luontevasti vektorigrafiikkaa ja viivapiirrosjälkeä. Toivon löytäväni tyylin, joka palvelee Keskiivarin videoteosta, toimii saumattomasti Flash -sovelluksessa ja on samalla esteettinen.

Mikko Keskiivarin tarve animaatiolle sattui tulemaan myös opinnäytetyön kannalta juuri sopivaan aikaan. Keskiivari kuvasi videomateriaalin teokseensa keväällä 2009. Teoksen kesto on n. 20 minuuttia ja se on tarkoitettu loop-teokseksi. Teos esittää otteita kolmen yhdessä asuvan nuoren arjesta ja käsittelee siten heidän muodostamaansa yhteisöä. Yhteisön kautta teoksen päätarkoitus on kuvata tiettyä aikaa, kulttuuria ja sukupolvea. "I am youtube" on kuvattu perinteisellä kotivideomenetelmällä ja saanutkin nimensä siitä, kuinka youtube on täynnä ihmisten lähettämiä kotivideoita, otteita tavallisten ihmisten elämästä.

Videolla keskitytään arkipäiväisiin, mutta osaltaan hyvin intiimeihinkin keskuste-luihin, joissa Keskiivari toimii kameran kanssa tarkkailijan ja osallistujan roolien välimaastossa. Välineenä videokameraa ei siis missään vaiheessa yritetä piilottaa katsojalta, vaikka kukaan ei missään välissä suoranaisesti kameralle esitäkään.

VIDEOTEOKSESTA:

Mikko Keskiivarin tarve animaatiolle sattui tulemaan myös opinnäytetyön kannalta juuri sopivaan aikaan. Keskiivari kuvasi videomateriaalin teokseensa keväällä 2009. Teoksen kesto on n. 20 minuuttia ja se on tarkoitettu loop-teokseksi. Teos esittää otteita kolmen yhdessä asuvan nuoren arjesta ja käsittelee siten heidän muodostamaansa yhteisöä. Yhteisön kautta teoksen päätarkoitus on kuvata tiettyä aikaa, kulttuuria ja sukupolvea. "I am youtube" on kuvattu perinteisellä kotivideomenetelmällä ja saanutkin nimensä siitä, kuinka youtube on täynnä ihmisten lähettämiä kotivideoita, otteita tavallisten ihmisten elämästä.

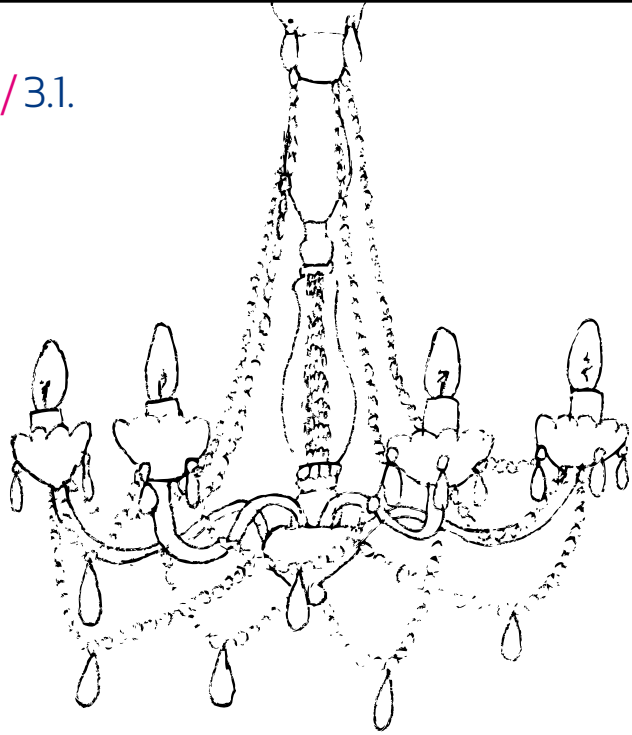
Videolla keskitytään arkipäiväisiin, mutta osaltaan hyvin intiimeihin keskusteluihin, joissa Keskiivari toimii kameran kanssa tarkkailijan ja osallistujan roolien välimaastossa. Välineenä videokameraa ei siis missään vaiheessa yritetä piilottaa katsojalta, vaikka kukaan ei missään välissä suoranaisesti kameralle esitäkään. Kotivideokontekstiin ollaan otettu etäisyyttä elokuvallisen kerronnan ja rytmityksen keinoin.

Esimerkiksi aikuistumista, ihmissuhteita, seksuaalisuutta, koulutusta ja uskontoa käsittelevät dialogit avaavat teoksen päähenkilöiden suhdetta toisiinsa ja kunkin asennoitumista omaan elämäänsä.

Keskiivari halusi rikastuttaa teostaan animaatiopätkillä, joiden tarkoitus on kertoa teoksessa esiintyvistä nuorista ja antaa katsojalle jotain, mitä pääteos ei anna. Keskiivari uskoo animaation auttavan katsojaa pääsemään paremmin sisälle itse pääteokseen, hänen kuvaamaansa videoon.

Kokonaisuutena teoksesta tulee kaksikanavainen loop-teos, jonka kanavat kulkevat synkassa keskenään. Animaatio näkyy toisessa kanavassa ikään kuin haastan ja kommentoiden pääteosta visuaalisin keinoin. Ääni tulee pääkanavasta, joten animaatio itsessään on täysin mykkä. Teos tullaan esittämään syksyllä 2010 Dortmundissa nuorille suunnatussa näyttelyssä.

2./3.1.



Koska kokonaisteos esitetään Saksassa, on siinä myös saksankielinen tekstitys. Tekstitys näkyy molemmissa kanavissa jotta katsoja pystyy rauhassa keskittymään haluamaansa kanavaan, eikä tämän tarvitse hyppiä katseellaan kanavasta toiseen.

Animaation kuvasuhteeksi päätimme yhdessä Keski-
varin kanssa 19:6 (letterbox),
mikä on myös pääteoksen kuvasuhde. Aluksi pyörit-
telimme myös muita mahdol-
lisuuksia, mutta emme
uskoneet erilaisen kuvasuhteen tuovan teokseen
varsinai-
sesti mitään uutta, joten olemme päätyneet
kyseiseen kuvakokoon. Kuvaputkista tulevat videot on
mielestämme helpompi mieltää yhdeksi kokonaisu-
deksi kuvasuhteiden ollessa keskenään sama.

ANIMAATIO VIDEON RINNALLA:

Animaationi maisema on sadunomainen, mutta se perustuu kuitenkin todellisille tapahtumille, paikoille ja esineille. Kokonaisteokseen perehtyessään katsoja ymmärtää animaation kuvaavan pääteoksessa esiintyviä esineitä, tiloja, ihmisiä ja heidän käymiään keskusteluja. Animaatio on siis myös tietynlainen tulkinta teoksessa esiintyvistä henkilöistä ja heidän elinympäristöstään. Sen tarkoitus on tuoda katsojaa lähemmäksi päähenkilöitä esittämällä kuvin asioita, mitä sanat tai keskustelut eivät kerro.

Syventämisen lisäksi animaation tehtävä on myös tehdä pääteoksesta mielenkiintoisempi, jotta kärsimättömämpikin katsoja jaksaa keskittyä teokseen. Animaatio tuo teokseen lisää huumoria, sekä visuaalista antia, mikä herättää katsojan mielenkiintoa.

Pääkanava toimisi periaatteessa omana yksittäisenä teoksena, mutta animaatio tuo siihen lisää syvyyttä ja mielenkiintoa. Vaikka animaation roolia ei itse näytelyssä teoksen yhteydessä selitellä, on sen tarkoitus kuitenkin kiinnittää katsojan huomio ja toimia välikätenä pääteoksen ja katsojan välillä.

Animaationi koostuu useasta erimittaisesta ja eriteemaisesta pätkästä. Aiheet tulevat suoraan Keskiivarin videoteoksessa tapahtuvista tapahtumista. Osassa animaatiopätkistä kuvitan sitä, mitä senhetkinen keskustelu pitää sisällään. Osassa lähdän taas leikittelemään, vieden ajatusta hieman pidemmälle. Animaatio karrikoi ja tyyllittelee henkilöiden keskusteluja. Koska animaatio on mykkä, olen pyrkinyt tekemään sen sisällöstä hieman dramaattisemman, jottei kokonaisuus jää katsojalle liian mitäänsanomattomaksi. Pyrin myös tuomaan omalta osaltani kokonaisteokseen lisää huumoria. Mielestäni animaation pitää herättää tunteita ja näyttää mielenkiintoiselta, jotta se lunastaa paikkansa, eikä jää pääkanavan varjoon. Animaatio ei saa kuitenkaan lähteä liikaa omille raiteilleen, jottei katsojan keskittyminen herpaannu liiaksi.

2./3.3.

KERRONTA:

Videossa käytävä kommunikointi noudattelee karrikoidusti sanottuna kahta eri tyyliä. Joissakin kohtauksissa henkilöt käyvät monologia kertoen päivän tapahtumista tai esimerkiksi näkemistään unista. Näissä kohtauksissa syvennyttään enemmän yhteen henkilöön ja hänen kokemuksiinsa. Toiset kohtaukset ovat tilannekeskeisempiä, niissä henkilöt käyvät keskustelua tai kommunikoivat muuten keskenään.

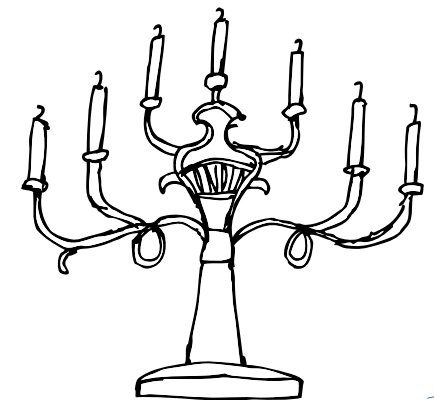
Animaatiossa nämä erot näkyvät kerronnassa. Kohtauksiin, joissa henkilö toimii tarinan kertojana, olen esittänyt kerrotun tarinan käyttäen elokuvankerronnan peruselementtejä. Näissä animaatiopätkissä käytän paljon kamera-ajoja, sekä yleiskuvaa, puolikuvaa, lähikuvaa jne. Kuvaan päähenkilöitä ja heidän läpikäymäänsä tunteita lähikuvissa. Jäljittelen heidän ilmeitään ja mahdollista näkemystä tapahtuneesta. Näiden pätkien tehtävä on kuvittaa kerrotut tapahtumat, ikään kuin kamera olisi ollut niissäkin paikanpäällä.

Esimerkkinä teoksen yhdessä kohtauksessa Suvi Luontama kertoo näkemästään unesta, jonka tapahtumapaikkana on hänelle rakkaaseen metsään.

Animaatiossani kuvaan Luontaman näkemää unta esitellen siten katsojalle näkemyksen siitä, miltä Luontaman uni näytti.

Keskustelukohtauksiin olen käyttänyt toisenlaista kerrontatyyliä. Nämä animaatiopätkät ovat luonteeltaan nopeatempoisempia ja surrealistisempia. Niiden tarkoitus on luoda kokonaisuuteen lisää huumoria ja korostaa jotain keskusteluista poimittua. Näissä pätkissä ei ole päähenkilöitä vaan niissä esiintyvät hahmot ja esi-neet ovat anonyymeja. Kyseisille animaatiopätkille ominaista on niiden nopea tempo ja vaihtuvuus.

Näihin kohtauksiin olen ottanut vaikutteita Wii Fittille tehdystä Wario Smooth moves -pelistä(1). Pelin idea on ratkaista peräjälkeen ilmestyviä tehtäviä. Tehtävien lomassa näkyy muutaman sekunnin mittaisia animaatiopätkiä. Pelin tehtävissä esiintyvät animaatiot ovat mielestäni usein hyvin kekseliäitä ja ne ovat omiaan saamaan aikaan toivottua hektisyyttä. Samankaltaiseen huumoriin pyrin omissa nopeissa animaatiopätkissäni. Näiden lyhyiden pätkien on tarkoitus toimia efekteinä kohtausten lomassa.



3./3.1.1.

TYYLI

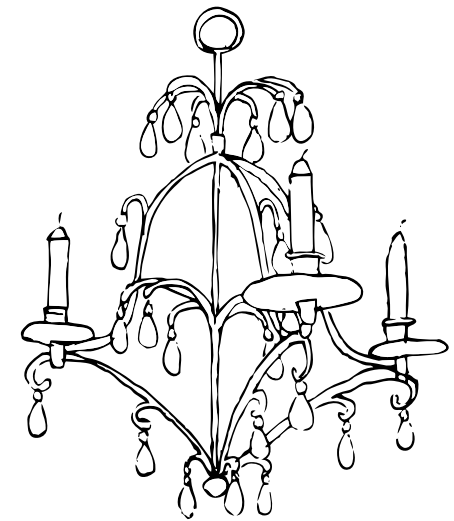
TYYLIN HAKEMINEN ANIMAATIOON:

Lähdimme yhdessä Keskiivarin kanssa ideoimaan animaatiota, joka toisi pääteokselle lisää syvyyttä, antaisi katsojalle sanatonta informaatiota teoksessa esiintyvis-tä henkilöistä ja toimisi myös heidän ajatus-
tensa ja keskustelujen visualisoijana.

Keskiivarin videoteos on yleiseltä tunnelmaltaan sympaattinen ja lempeä. Tyyllillisesti olenkin hakenut animaatiooni samaa tunnelmaa. Keskiivari toivoi animaatiolta maanläheistä, karheaa, jopa hieman anarkistista tyyliä. Hän painotti, ettei kuvitus saa olla liian kaupallinen, jottei se sodi pääteoksen tunnelman kanssa.

Teos tullaan esittämään syksyllä 2010 Dortmundissa nuorille suunnatussa näytte-lyssä. Animaationi esteetikassa pyrin ottamaan myös kohderyhmän huomioon. Haluan tehdä nuoria puhuttelevaa estetiikkaa. En lähde hakemaan tyyliisuuntaa esimerkiksi nostalgiaa tai retrosta, vaan etsin tyyliini esimerkkejä nykypäivän kuvitustyylistä. Pyrin myös luomaan tyyliini nuoria puhuttelevaa huumoria, sekä draamaa.

Koska animaationi tyylin on toivottu olevan sympaatista ja maanläheistä, lähdin etsimään tyyliisuuntaa lastenkirjakuvituksista, sekä nykypäivän kuvittajista. Työhöni olen hakenut vaikutteita mm. **Jenni Ropelta** (2), ranskalaiselta kuvittajalta, **Honetilta** (3), sekä siltä ruotsalaiselta kuvittajalta, **Jockum Nordströmiltä** (4). Nämä kolme kuvitustyyliä ovat toisistaan poikkeavia, joskin Rope ja Nordström ovat molemmat maanläheisiä. Jenni Ropen piirroksissa kiinnostuin hänen tapaan-sa käyttää viivaa, sekä hänen kiehtoviin somitelmiinsa. Rope työskentelee käsin ja taitaa erinomaisesti tilan hallinnan. Useat hänen kuvituksistaan ovat mielestäni niukkuudessaan hyvin viehättäviä. Ropelta löytyy myös runsasta kuvitusta, kokonaisuus on mielestäni mukavan kontrastinen.

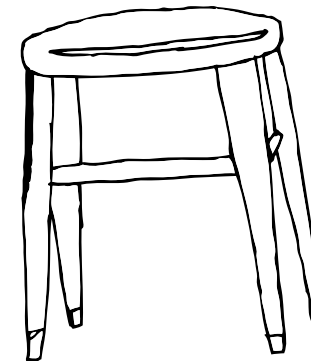
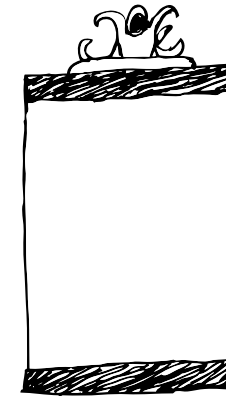
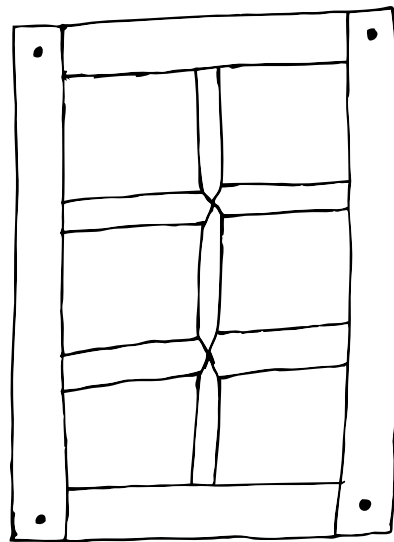
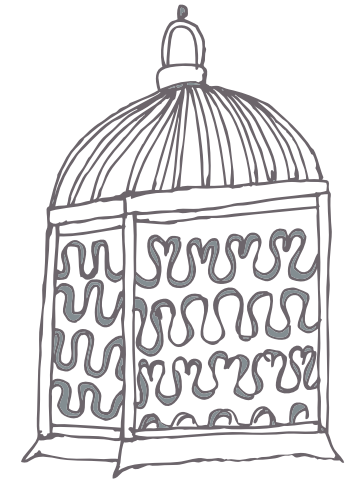
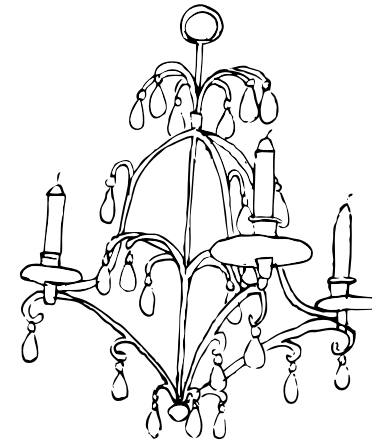
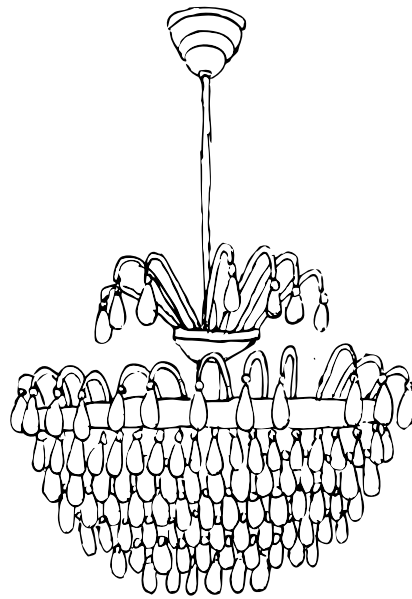


3./3.1.1.

Honet työskentelee koneellaan. Hän käyttää töissään efektiivisesti muutamia kirkkaita tehostevärejä, jolloin värimaailmasta tulee hillitty, mutta samalla voimakas. Kuvien muotokieli erittäin työstettyä ja skarppia. Tyyliä voisi luonnehtia myös hieman kaupalliseksi. Honetin töissä minua kiinnostaa erityisesti niiden yhtäaikainen vallattomuus, sekä tiukka kurinalaisuus.

Jockum Nordström työskentelee Jenni Ropen tavoin myös käsin. Nordströmin työt pelaavat kuitenkin enemmän tekstuureilla, sekä värien keskinäisellä harmonialla. Kuvitukset ovat myös hyvin maalauksellisia. Omaan työhöni haluan poimia jokaiselta näiltä kuvittajalta arvostamiani piirteitä, kuten tekstuurien käyttöä, tilan hallintaa, elävää viivapiirrosta ja hillittyä, mutta raikasta värimaailmaa.

Olen hakenut animaation ilmettä luonnosten avulla. Luonnoksissani olen kuvannut ihmisiä, sillä ihmisiä esiintyy paljon lopullisessa animaatiossa. Tussipiirros on minulle tekniikkana tuttu ja toivoin voivani hyödyntää sitä myös animaatiossa.



3./3.1.1.

Luonnosteluvaiheen jälkeen olen rakentanut video-teoksessa esiintyvää huoneistoa kuvaamalla asuntoa huone kerrallaan poimien sieltä tunnistettavia esineitä, sekä tärkeitä kohtauspaiikkoja. Kuvitukseni mallina olen käyttänyt Keskiivarilta saamaani raakaa videomateriaalia teoksesta.

Huonekaluissa teen sekä viivapiirroksine, että vektorigrafikkana tuoden mukaan myös erilaisia tekstuureja, jotka tekevät kokonaisuudesta yhteensopivamman. Asunnon sisustus on hyvin värikäs ja leikkisä. Olen halunnut ottaa kuvituksessani huomioon tämän seikan ja siksi lähtenyt työstämään hyvin sadunomaista kuvitus-tyyliä.

Työhöni olen löytänyt inspiraatiota mm. **MTV**:llä pyörineistä välianimaatioista (5). Olen löytänyt muutamia hyviä esimerkkejä siitä, kuinka animaatiota kannattaisi lähteä rakentamaan ja minkälaiset efektit näyttävät hyvältä.

Animaatioon halusin yhdistää kahta hyvin erilaista, kuitenkin itselleni tuttua tekniikkaa. Lähdin kokeilemaan perinteisempää, piirroselokuvalle tyyppillistä viivapiirrostekniikkaa, myöhemmin yhdistin siihen Illustrator-ohjelmalla toteutettavan vektorityylin.



3./3.1.2.

LUONNOKSIA:

there is a star





TYYLIN LUOMINEN:

Työssäni olen ottanut haasteeksi yhdistää mahdollisimman luontevasti Illustrator-ohjelmalla tuotettua vektorigrafikkaa ja käsintehtyä viivapiirrosta. Haaste innosti minua, sillä toisistaan poikkeavien tyylien estetiikka perustuu eri lainalaisuuksiin. Vektorikuvissa kiehtoo niiden loppuun asti hiottu muotokieli, kun taas viivapiirroksen viehätys tulee sen sattumanvaraisuudesta ja viivan elävyydestä. Yksi syy tekniikoiden yhdistämiseen on siinä, että haluan hyödyntää animaatiossani molempien tekniikoiden parhaat puolet. Näiden kahden tyylin yhteen saattamiseksi tuon animaatiooni mukaan myös maalauksellisia tekstuureja. Tekstuurit ovat käsintehtyjä ja sopivat tunnelmaltaan mielestäni hyvin viivapiirroksen kanssa. Teks-tuuria on myös helppo istuttaa vektorimuotoihin ja saada vektorista siten eläväm-pää.

Haluan esittää hahmot ja liikkuvat elementit mahdollisimman elävinä ja siksi käytän niiden kuvaamisessa enimmäkseen piirrosviivaa. Sen sijaan liikkumattomat esineet, paikat ja taustat kuvitan monesti vektorilla ja tekstuureilla. Tekstuuria käytän kuitenkin myös toisinaan esimerkiksi hahmojen vaatetuksessa kuvatakseni materiaalia ja tuomaan hahmoa ja miljöötä lähemmäs toisinaan.



3./3.1.3.

Värimaailman jätän kuitenkin hillityiksi, jottei kokonaisuus olisi turhan rauhaton. Pyrin luomaan kokonaisuudesta kevyen ja raikkaan. Siksi käytän hillittyjä värejä, pelaan valkoisella, tyhjällä tilalla sekä muutamilla tehosteväreillä. Varon myös liiallista koneella väritystä säilyttääkseni kuvamaailmassa käsintehdyn fiiliksen. Ääriviivat olen värittänyt jälkeensä koneella, sillä koen mustan ääriviivan tässä tapauksessa turhan kylmänä ja kovana.

Tärkeimpänä ohjenuorana työssäni pidän sitä, että animaation kuvituksen tulee olla kaunista. Pelaankin kuvissa paljon mielenkiintoisilla sommitelmilla ja kuvanrajauksilla. Animaatiossa esiintyy sekä runsasta, että hyvin minimalistista kuvaa, minkä koen tärkeäksi rytmikan ja mielenkiinnon kannalta. Työstän animaatiota kuvitus pohjalta, sommitellen ensin kuvan ja keskityn liikkeeseen vasta tämän jälkeen. Vaikka animaatiossa onkin kyse kuvan liikkeestä, koen tärkeämmäksi tehdä laadukasta ja siten katsojaa kiinnostavaa jälkeä tinkien mieluummin tekniikasta kuin estetiikasta.

Haluan myös pitää kiinni siitä, etten lähde työssäni oikomaan käyttämällä samoja kuvituksia useaan kertaan. Nykyään kiinnitän huomiota piirrosanimaatioissa

erityisesti siihen, yrittääkö piirtäjä ns. huijata katsojaa. Saman kuvan käyttäminen animaatiossa useaan eri otteeseen häiritsee yllättävän paljon.

Valmistan kaikki objektit animaatiooni piirtäen, joko käsin tai vektorilla. Aluksi suunnittelin voivani käyttää joitakin Flashille tyypillisiä valmiita muotoja ja efektejä. Kollegalleni kuitenkin huomautti niiden näyttävän hieman amatöörimäisiltä kaiken sen käsin tuotetun materiaalin seassa. Päädyinkin loppujen lopuksi siihen ratkaisuun, että käytän Flashia ainoastaan animoinnin työkaluna ja pidän työn visuaalisen maailman erossa Flashin maneeereista.



- Esimerkki kuvan rajauksesta.

4. / 4.1.1.

TEKNIikka:

TYÖSKENTELY JA ANIMOINTI:

Työkaluinani käytän Adoben Illustratoria, Photoshoppia ja Flashia. Maalaan tekstuurit käsin ja kuvitan viivapiirroksella, jonka jälkeen scannaan ne. Vektorikuvat hahmottelen ensin kynällä ja piirrän ne valmiiksi Illustratorissa. Vien myös viivapiirroksia Illustratoriin ja Live Trace:aan ne. Käytännössä ajan ne siis vekto-riin.

Live Trace -työkalua ei yleensä suositella käytettäväksi, sillä työkalu tekee vekto-riin pikselien pohjalta haki-ajan viivan "vähän sinnepäin". Lopputulos näyttää painotuotteesta vektorimaisen skarpilta, mutta samalla hutaistulta ja halvalta. Tämä ongelma ei kuitenkaan näy animaatioissa, sillä digitaalista kuvaa ei tarkastella yhtä läheltä kuin painotuotetta. Live Trace -työkalu sopii tähän tarkoitukseen hyvin, sillä se säilyttää viivan huolettoman jäljen. Lisäksi kuva on käsittelyn jälkeen Flashille kevyempi pyörittää.

4. / 4.1.2.

FLASH- SOVELLUKSESTA:

"Adobe Flash CS3 on täysiverinen kehitysympäristö interaktiivisten verkkosivujen ja digitaalisen animaation luomiseen. Flashia käytetään laajalti luomaan vaikuttavia sovelluksia, jotka sisältävät runsaasti videoita, grafiikkaa ja animaatioita. Sisällön voi luoda joko itse Flash-sovelluksessa tai sisältöä voi tuoda ohjelmaan muista Adoben sovelluksista. Ohjelmalla voi luoda yksinkertaisia animaatioita tai käyttää Adobe ActionScript 3.0-kieltä hienostuneita interaktiivisia projekteja kehittäessä."

- Adobe Flash CS3 Professional Tehokas hallinta

Adobe Flashia käytetäänkin nykyään yleisesti interaktiivisten nettisivujen luomiseen, mutta se on luotu myös työkaluksi yksinkertaiseen animointiin. Flashia on helppo oppia käyttämään ja se on omiaan luomaan nopeasti ja suhteellisen pienellä vaivalla lyhyitä animaatiopätkiä. Mielestäni Flashin parhaat ominaisuudet ovat samalla myös sen heikkous. Usein tulee vastaan harrastelijoiden tekemiä flash-animaatioita, jotka ovat luonteeltaan kömpelöitä ja visuaalisesti köyhiä. Yleinen käsitys on se, että flash-animaatiot ovat ns. B-luokan animaatioita. Flashilla tai (samalla

periaatteella toimivilla ohjelmilla) tehtyjä laadukkaita animaatioita on hankala löytää, mutta niitä kuitenkin on.

Zen Cafen "Piha ilman sadettajaa" –musiikkivideo (6) on yksi esimerkki Flashilla toteutetusta animaatiosta. Flash on siis oikea työkalu yksinkertaisten ja lyhyiden animaatioiden luomiseen. Aikaisempia projekteja tehdessäni olen kuitenkin huomannut, että työ hankaloituu sitä mukaa mitä pidemmälle projekti etenee. Dokumentti muuttuu raskaammaksi pituuden kasvaessa. Lisäksi tuloksen tarkastelu on suhteellisen vaivalloista, sillä varsinainen elokuvan katselu tapahtuu kokonaan erillisessä ikkunassa, joka täytyy avata erikseen, eikä dokumenttia voi samalla muokata, kun elokuva pyörii. Työn tahti siis hidastuu aina projektin edetessä.

Olen kuitenkin valinnut Flashin työkaluksi tähän projektiin, koska valmistamani animaatiopätkät ovat korkeintaan muutaman minuutin mittaisia ja siksi vielä suhteellisen vaivattomia toteuttaa Flashilla. Lisäksi kyseinen sovellus on minulle jo entuudestaan tuttu työkalu.

4./4.2

ANIMOINTI:

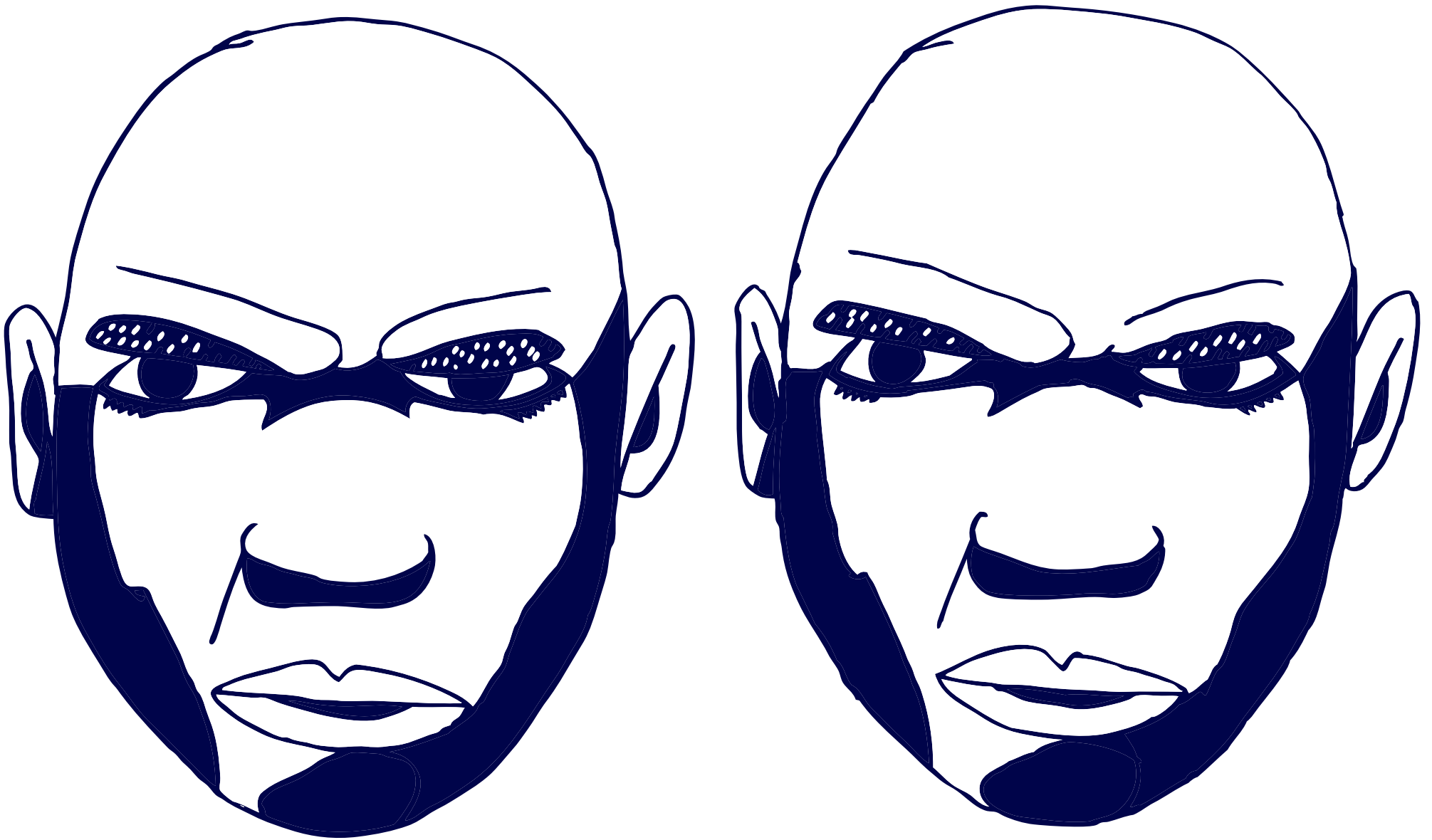
"Tweening on Flashin nopea tapa animaatioiden luomiseen – muutettiinpa objektin sijaintia, kirkkautta tai kokoa."

- Adobe Flash CS3 Professional Tehokas hallinta

Käytän animaatioissani paljon Flashille ominaista tweeningia. Tween komennolla objekti saadaan mm. liikkumaan määrätystä paikasta toiseen tai muuttamaan eri-tavoin muotoaan tai olemustaan. Tweening onkin juuri tapa tehdä helppoa ja vai-vatonta liikettä, mutta se yksinään tekee liikkeestä liukuhihnamaisen ja mekaanisen. Tähän ongelmaan olen lähtenyt hakemaan ratkaisua toteuttamalla osan liikkeestä perinteisesti käsin piirtäen. Käytännössä jäljennän siis uudestaan piirtämäni kuvan ja liitän lopuksi kaikki kuvat animaatioissa yhdeksi loopiksi. Näin saadaan objektin sisälle aikaan nykivää liikettä ja kokonaisuudesta tulee täten elävämpi. Liikkeen illuusio koostuu siis osittain Flashin omasta tweeningistä ja osittain käsin tehdystä kuvasta. Liikkeestä tulee eläväisempi kuitenkin suhteellisen pienellä vaivalla.

Liikkeen luomisessa tärkeää on piirtää kopikuva mahdollisimman lähelle alkuperäistä kuvaa. Viiva elää aina jonkin verran jopa läpi piirrettäessä. Kuva kannattaa asentaa looppaamaan esimerkiksi 1/4 sekunninvälein, jolloin silmä kerkeää nähdä liikkeen. Liian nopeaan tahtiin looppaava kuva ärsyttää silmää. Liian hidas looppi ei taas tuota liikkeen illuusiota.





Yhdistämällä kaksi melkein identtistä kuvaa saadaan aikaan nykivä elävä liike.

2./2.1.

Liikkeen luomiseksi käytän animaatioissa myös elokuvamaisia kamera-ajoja. ActionScript3 -koodikielellä toimiva VCam on hyvä työkalu tähän tarkoitukseen. VCamia liikutellaan näyttämöllä samalla tavoin kuin muitakin objekteja. Kaikki, mikä näkyy sen rajojen sisäpuolella, näkyy lopullisessa elokuvassa. Toinen vaihtoehto saada aikaan kamera-ajo, on liikuttaa kaikkia näyttämöllä sijaitsevia objekteja saman verran samaan suuntaan. Tämä käy kuitenkin vaivalloiseksi, mikäli objekteja on paljon tai liikettä halutaan hioa tarkkaan. Kamera-ajot sopivat mielestäni joihinkin kohtauksiin hyvin luomaan pientä jännitettä. Ajoja käytän kuitenkin hillitysti; jos animaatioissa on liikaa peräkkäisiä ajoja, kokonaisuudesta tulee sekava.

Yksi käyttämäni animointitapa on ns. pala-animaatio. Käytän tätä tyyliä esimerkiksi hahmoissa, jotka haluan saada kävelemään tai liikuttelemaan muuten osiaan. Tässä tapauksessa hahmo koostuu useasta eri osasta ja osien yhtymäkohta on kuin sarana osien välillä. Tämä tapa tehdä liikettä soveltuu erittäin hyvin toteutettavaksi juuri tweeneillä. Pala-animaatiota on käytetty mm. PMMP:n ”Tässä elämä on” -musiikkivideon (7) animaatioissa, josta sainkin idean sarana-animointiin. Kyseinen video on myös rakennettu layereiden varaan. Tämä tarkoittaa sitä, että animaation elementit sijoitetaan

päällekkäisille kerroksille, mikä tekee yksityiskohdista helpommin muokattavia.

Flash-animoinnin hyviä puolia onkin sen layeripohjaisuus. Työtäni varten olen hakenut esimerkkejä animaatioista, joiden toteutus perustuu layereihin. Toinen hyvä esimerkki tästä on mm. **James Bond Casino Royale**:n alkuanimaatio(8), joka myös perustuu layereihin. Animaatio on hyvin koristeellinen ja mielenkiintoisen katseltava. Todellisuudessa animaation kiehtovuus perustuu siihen, että sen palaset on toteutettu huolellisesti. Itse liike on hyvin yksinkertaista, kerrokset liikkuvat toistensa päällä eri tahtiin ja siten on saatu aikaan näyttävä animaatio. Myös omassa työssäni pyrin tekemään sisällöstä kaunista ja tinkimään enemmän liikkeestä kuin estetiikasta.



Esimerkki pala-animaatiosta

5./

YHTEENVETO:

Olen mielestäni onnistunut hyvin luomaan yhtenäisen tyylin animaatiooni. Luo-mani tyyli sopii mielestäni yhteen myös Keskiivarin videoteoksen kanssa. Olen saanut häneltä hyvin positiivista palautetta ja projektin taittuessa onkin ollut ilo huomata, kuinka tyyliini luotetaan ja sitä arvostetaan.

Olen myös tyytyväinen työn laatuun, joskin se on rokkottanut jonkin verran tuotoksen määrää. Mielestäni onnistuin kokeilussani sovittaa yhteen käsinpiirtotekniikkaa ja koneella tehtyä kuvaa. Mielestäni elementit sopivat erinomaisesti keskenään. Olen kuitenkin ollut aika varovainen yhdistellessäni tekniikoita projektin aikana, ehkä välttyäkseni kaoottiselta kokonaisuudelta. Jatkossa voisin yrittää yhdistellä tyyliä vielä rohkeammin ja kehittää ajatusta pidemmälle.

Itse animointiin kuluva aika yllättää joka kerta, joten en päässyt ajallisesti aivan tavoitteeseeni. Olen kuitenkin onnistunut siinä määrin, että olen löytänyt rutiinimaisen tavan työskennellä animaation parissa. Animaation aloittaminen ei enää tunnu yhtä vaikealta kuin ennen. Uskon myös saavani jatkossa helpommin työn käyntiin ymmärtäessäni nyt, miten projektia kannattaa lähestyä.

Jokainen työ, myös animaatio on hyvä suunnitella hyvin etukäteen, mutta ani-moinnissa on kuitenkin ensisijaisen tärkeää varata runsaasti aikaa myös toteutukseen. Pidän edelleen kiinni siitä ajatuksesta, että tingin mieluummin animaation pituudesta ja tekniikasta kuin työn estetiikasta. Animaation liike herättää kuvan henkiin, mutta kuvituksen kuuluu silti näytellä pääroolia animaatioissa. Tässä olen mielestäni onnistunut työssäni oikein hyvin.

2. / 2.1.

LÄHTEET:

- Adobe Flash CS3 Professional Tehokas hallinta / 2007

LIITTEET:

(1) Wario Smooth moves:

<http://www.youtube.com/watch?v=zO6smzphXBY&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=kNAVDNrfiNA&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=Bxh-mgGTQtw&feature=related>

(2) Jenni Rope: <http://www.jenniroppe.com>

(3) Honet

(4) Jockum Nordstöm: http://www.davidzwiner.com/artists/6/selected_works_1.htm

(5) MTV

<http://www.youtube.com/watch?v=mZjB3lgFwlw>

<http://www.youtube.com/watch?v=W2DT1mvoh-c>

<http://www.youtube.com/watch?v=gDWSB3JyQ7M>

(6) Piha ilman sadettajaa: <http://www.youtube.com/watch?v=Ve6RdOG4TKO>

(7) Casino Royale: <http://www.youtube.com/watch?v=-7cUW-4irOw>