



Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Saara Salminen

Värikäsikirjoitus animaatiotuotannon työkaluna

Värien suunnittelu tarinankerronnan tukemiseksi

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

20.4.2020

Tekijä Otsikko	Saara Salminen Värikäsikirjoitus animaatiotuotannon työkaluna: värien suunnittelu tarinankerronnan tukemiseksi
Sivumäärä Aika	44 sivua + 1 liite 20.4.2020
Tutkinto	Medianomi
Tutkinto-ohjelma	Viestinnän tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaajat	Lehtori Lauri Huikuri Lehtori Jaakko Ruuttunen
<p>Tässä toiminnallisessa opinnäytetyössä käsitellään värikäsikirjoitusta sekä värien suunnittelua animaatioon sen avulla. Työn tavoitteena on tarjota lukijalle yleiskuva värikäsikirjoituksesta animaatiotuotannon työkaluna sekä yleisimmistä värien käyttömahdollisuuksista tarinankerronnan tukemiseksi. Samalla tavoitellaan myös oman osaamisen kehittämistä animaatiotuotannon parissa. Työssä hyödynnetään kvalitatiiviselle tutkimusmenetelmälle tyyppillisiä käytäntöjä.</p> <p>Tutkielmaa pohjustetaan tarkastelemalla kevyesti värien havainnointia sekä avaamalla värin pääominaisuuksia ja niiden mahdollisia käyttötarkoituksia tarinankerronnan tukemisen kannalta. Sen jälkeen arvioidaan värien mahdollisia vaikutuksia emootioihin. Tämä toimii osittain pohjana seuraavalle luvulle, jossa käsitellään tapoja hyödyntää värejä tarinan tukemiseksi. Tämän jälkeen avataan tarkemmin värikäsikirjoitusta sekä pohditaan sen roolia animaatiotuotannossa ja eri lähestymistapoja sellaisen toteuttamiseen. Lopuksi käydään läpi teososan toteutus. Teososassa on luotu värikäsikirjoitus omaan animaatioprojektiin nojaten tutkielman teoriaan ja havaintoihin.</p> <p>Työn tuloksena todetaan värikäsikirjoituksen olevan keskeinen osa animaation esituotantoa. Värikäsikirjoitus auttaa selventämään ja yhdistämään työryhmän visiota, helpottaen täten yhteistyötä ja kommunikaatiota. Värikäsikirjoituksen avulla saadaan yleiskuva animaation värimaailmasta sekä nähdään, miten värit muuttuvat tarinan edetessä. Työssä käy myös ilmi, miten monella eri tavalla hyvin suunniteltu värimaailma voi parantaa katsojakokemusta. Tutkielmassa todetaan kuitenkin katsojan reaktion väreihin pohjautuvan subjektiivisiin kokemuksiin, jolloin täyttä varmuutta värien tavoitellusta toimivuudesta ei ole.</p> <p>Työ keskittyy värikäsikirjoitukseen animaatiotuotannon näkökulmasta, mutta aihe on sovellettavissa myös muuhun visuaaliseen suunnitteluun. Tämän lisäksi on aiheen suomenkielisen kirjallisuus puutteellista, joten työ on hyödynnettävissä monipuolisesti visuaalisen viestinnän kentällä.</p>	
Avainsanat	Värikäsikirjoitus, animaatio, esituotanto, väri, tarinankerronta

Author Title	Saara Salminen Color scripts in animation production: designing colors that strengthen storytelling
Number of Pages Date	44 pages + 1 appendice 20 April 2020
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic Design
Instructors	Lauri Huikuri, Senior Lecturer Jaakko Ruuttunen, Senior Lecturer
<p>This thesis examines color scripts and designing colors in an animation. The goal is to offer an overview of how color scripts can be utilized in the animation pre-production and of the most common ways to use colors to support the story. Features of qualitative research methods were used in this study.</p> <p>First, the thesis gives a brief overview of how color is perceived and of the main properties of color. Next, the possible emotional effects of color are discussed. This then works as a base for the next chapter, where different means by which colors can be used to strengthen the storytelling are addressed. Thereafter, color scripts are introduced: their role in the animation production is dealt with and how to approach making a color script is discussed. The last section consists of the report of a personal project, where a color script for an animation was created based on the previous observations.</p> <p>The results of the study indicate that color scripts are a central part of pre-production in making animations. Color scripts help to clarify and unify the vision of a project team, thus making teamwork and communication easier. Color scripts show the color scheme as a whole and how the colors progress throughout the story. The thesis also shows how colors can diversely be used to improve the viewing experience. However, it is also noted that the viewer's reaction to color is based on individual experiences, making it uncertain whether the colors will fully work as intended or not.</p> <p>The thesis focuses on color scripts from the animation perspective, but the subject can be applied to other forms of visual design as well. In addition, literature on the subject in Finland is almost nonexistent, making this thesis widely beneficial to the visual communications field.</p>	
Keywords	color script, animation, pre-production, color, storytelling

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Väriin havainnointi sekä ominaisuudet	2
2.1	Sävy	3
2.2	Kirkkaus	6
2.3	Kylläisyys	7
3	Värien vaikutus emootioihin	8
4	Värien rooli tarinankerronnassa	10
4.1	Värien vaikutus tunnelmaan	11
4.2	Ympäristö ja ajan kulku	13
4.3	Animaation sisäiset väriassosiaatiot	15
4.4	Katseen ohjaaminen	16
4.5	Muutoksen indikointi	18
5	Värikäsikirjoitus ja sen toteuttaminen	20
5.1	Värikäsikirjoituksen rooli animaatiotuotannossa	21
5.2	Värikäsikirjoituksen esituotanto	22
5.3	Värikäsikirjoituksen työvaiheet	25
5.4	Yleisiä ohjeita värikäsikirjoituksen tekemiseen	27
6	Värikäsikirjoitus omaan animaatioon	28
6.1	Värimaailman suunta	30
6.2	Alustava värikäsikirjoitus	32
6.3	Pikkukuvat	33
6.4	Lopullinen värikäsikirjoitus	35
6.5	Style frame	38
7	Yhteenveto	39
	Lähteet	42
	Liitteet	
	Liite 1. Kuvakäsikirjoitus kuvateksteillä	

1 Johdanto

Värit ovat olennainen osa animaation tarinankerrontaa. Tarkkaan harkituilla värivalinnoilla on mahdollista esimerkiksi vaikuttaa animaation tunnelmaan, helpottaa ruudulla näkyvän informaation sisäistämistä tai viestiä muutoksesta tarinassa. Mutta miten se tehdään? Miten löydetään ne värit, joilla päästään haluttuun lopputulokseen? Toimivat ratkaisut pitäisi keksiä ennen varsinaisen animaation toteuttamista, joten tarvitaan keino hahmottaa ja visualisoida värien kokonaisuus: nimittäin värikäsikirjoitus (engl. color script). Värikäsikirjoitus on sarja pieniä värillisiä kuvia animaation keskeisimmistä kohtauksista, jotka muodostavat visuaalisen yleiskuvan animaation värimaailmasta. Tämän opinnäytetyön tarkoitus on tarkastella värien suunnittelua animaatioon värikäsikirjoituksen avulla.

Opinnäytetyössäni pohdin värikäsikirjoituksen roolia animaatiotuotannossa sekä tarkastelen eri lähestymistapoja värikäsikirjoituksen toteuttamiseen. Jotta pystyisin antamaan mahdollisimman kattavan katsauksen värikäsikirjoituksen toteuttamisesta, käsittelem myös värisuunnittelua tarinankerronnan näkökulmasta: miten animaation tarinaa tai viestiä voidaan vahvistaa värien avulla. Opinnäytetyöni toiminnallisessa osassa toteutan värikäsikirjoituksen omaan animaatioon nojaten tutkielmani teoriaan ja havaintoihin.

Olen animaattorina työskennellessäni päässyt toteuttamaan useita animaatioita eri yrityksille, mutta usein animaatioiden visuaalinen ilme on hyvin vahvasti sidoksissa yrityksen brändiin, jolloin vapauksia tyylin tai värien kanssa on harvemmin ollut. Koin opinnäytetyön olevan oiva tilaisuus haastaa itseäni ja syventää ymmärrystäni värien käytöstä ja tarinankerronnasta. Valmistuttuani haluan jatkaa työskentelyä animaatiotuotannon parissa, ja koen tarkemman perehtymisen yhteen animaatiotuotannon esityövaiheeseen olevan luontainen tapa kehittää ammatillista osaamistani – joka onkin opinnäytetyöni ensisijainen tavoite. Tämä vaikutti myös aiheen rajaamiseen, jolloin käsittelem värikäsikirjoitusta nimenomaan animaation näkökulmasta, vaikka nähdäkseni aihe on hyvin pitkälti sovellettavissa muuhunkin visuaaliseen suunnitteluun.

Kokemukseni mukaan värikäsikirjoitus on työvaihe, joka on usein ylenkatsottu animaatiotuotantoa käsittelevässä kirjallisuudessa. Teokset keskittyvät tyypillisesti esimerkiksi käsikirjoittamiseen ja kuvakäsikirjoittamiseen (engl. storyboarding), kun taas värikäsikirjoitus – tai animaation värisuunnittelu ylipäätään – jää usein hyvin pieneen osaan. Suo-

menkielinen kirjallisuus aiheesta on nähdäkseni lähes olematonta. Opinnäytetyöni tarkoitus onkin toimia informatiivisena kokonaisuutena, jonka avulla lukija voi saada yleiskuvan värikäsikirjoituksesta animaatiotuotannon työkaluna sekä värien käyttömahdollisuuksista tarinankerronnan tukemiseksi. Työ on ensisijaisesti suunnattu visuaalisen viestinnän alan opiskelijoille ja ammattilaisille.

Teoreettinen viitekehys muodostuu pääsääntöisesti animaation esituotantoa sekä visuaalista tarinankerrontaa käsittelevästä kirjallisuudesta. Tutkielman kannalta on haastavaa, ettei värikäsikirjoituksen hyötyjä ole nähdäkseni juurikaan tutkittu, vaikka kyseessä on nykypäivänä yleisessä käytössä oleva esituotantovaihe. Aikaisempien tutkimusten puutteessa nojaan hyvin pitkälti alan ammattilaisten havaintoihin toimivista menetelmistä ja tekniikoista. Tutkielmassa hyödynnetään kvalitatiiviselle tutkimusmenetelmälle tyypillisiä käytäntöjä.

Aloitan tutkielmani tarkastelemalla kevyesti värien havainnointia ja sitä, mistä ihmisen värinäkö johtaa juurensa, sukeltamatta kuitenkaan kovinkaan syvälle fysiologiaan tai evoluutiohistoriaan. Luvuissa 2.1–2.3 käyn läpi värin kolme pääominaisuutta, sävy, kirkkaus ja kylläisyys, tarkastellen samalla mahdollisuuksia hyödyntää niitä tarinankerronnassa. Tämän jälkeen pyrin luvussa 3 arvioimaan värien mahdollisia vaikutuksia ihmisen emootioihin. Luvut 2 ja 3 toimivat lähtökohtana, kun luvussa 4 käsittelen eri tapoja, joilla väreillä voidaan tukea tarinan kulkua. Pyrin havainnollistamaan näitä näyttämällä esimerkkikuvia eri animaatioista, joissa kyseisiä tekniikoita on hyödynnetty. Tämän jälkeen avaan itse värikäsikirjoitusta luvussa 5: pohdin värikäsikirjoituksen ominaisuuksia, sen roolia animaatiotuotannossa sekä käsittelen eri lähestymistapoja värikäsikirjoituksen toteuttamiseen. Luvussa 6 käyn läpi opinnäytetyön teososan toteutuksen ja lopuksi lukuun 7 olen laatinut yhteenvedon. Liitteisiin olen lisännyt teososan animaatioprojektin kuvakäsikirjoituksen kuvateksteineen.

2 Värin havainnointi sekä ominaisuudet

Väri on sävyn, kylläisyyden ja kirkkauden yhdistelmä jossakin visuaalisessa kohteessa. Arkikielessä värillä viitataan usein pelkästään sävyyn, kuten keltainen tai vihreä. (Arnkil 2007, 271.) Havaitsemme värejä, kun jostain värillisestä pinnasta heijastuu valoa silmään. Silmässä sijaitsevat miljoonat tappisolut vastaanottavat valon aallonpituuksia ja ohjaavat informaation eteenpäin aivoihin, jotka tämän jälkeen tulkitsevat aallonpituuksia muuntaen sen väreiksi. (Stone, Adams & Morioka 2006, 64.)

Yleisesti ihmisillä on kolme lajia tappisoluja, jotka ovat erikoistuneet eri aaltopituuksien tunnistamiseen. Joskus jokin tappisolutyypistä ei pysty erottamaan aaltopituuksia kunnolla tai jopa puuttuu kokonaan, mikä ilmenee värinäön heikkoutena tai vastaavasti värisokeutena. Usein värinäön heikkous tai värisokeus on perinnöllistä, mutta myös ihmisen ikääntyminen saattaa vaikuttaa värinäköön. (Stone ym. 2006, 64.) Värisuunnittelussa onkin tärkeä huomioida ihmisten eroavaisuudet värien havaitsemiskyvyssä ja varmistaa värien selkeys ja erotettavuus esimerkiksi tarpeeksi suurella kontrastilla.

Ihmisten, sekä ihmisille sukua olevien apinoiden, värinäkö on paljon muita nisäkkäitä kehittyneempi. Valtaosa nisäkkäistä näkee värejä vain heikosti, jos ollenkaan. Sekä biologit että tutkijat ovat nykypäivänä hyvinkin samaa mieltä siitä, että ihmisten kehittynyt värinäkö johtuu esi-isiemme sademetsän kaltaisesta elinympäristöstä noin 20–30 miljoonaa vuotta sitten. Tällöin oli kyettävä erottamaan kasvien ravinnoksi kelpaavat osat runsaan vihreyden keskeltä, jolloin lajille kehittyi trikromaattinen näkö eli kyky erottaa puertavat ja kellertävät sävyt vihreistä. (Arnkil 2007, 19.)

Värien visuaalisuus on kuitenkin muutakin kuin pelkästään evoluution muodostama fysiologinen ilmiö, sillä jokainen visuaalinen kokemus pitää sisällään myös kulttuurisia, sosiaalisia ja emotionaalisia vaikutteita (Arnkil 2007, 15). Tässä opinnäytetyössä värejä käsitellään ensisijaisesti tarinankerronnallisesta näkökulmasta: miten eri värien avulla voidaan tukea animaation viestiä tai sisältöä. Seuraavissa alaluvussa käydään läpi värin kolme pääominaisuutta, sävy, kirkkaus ja kylläisyys, sekä niiden merkitystä tarinankerronnan näkökulmasta.

2.1 Sävy

Kuten aikaisemmin todettiin, tarkoitetaan sävyllä yleisesti värin nimeä, esimerkiksi punainen, keltainen tai vihreä (Feisner 2006, 34). Jos väriympyrä (kuvio 1) kuvitellaan kelloksi tai kompassiksi, on sävy kompassineulan tai viisarin osoittama suunta (Arnkil 2007, 70).



Kuvio 1. Väriympyrä.

Pääväri tarkoittaa useimmiten sävyä, jota ei pysty tuottamaan muita värejä sekoittamalla. Useimmiten pääväreillä tarkoitetaan sinistä, punaista ja keltaista, mutta esimerkiksi painoteollisuudessa tarkoitetaan vastaavasti syaania, magentaa, keltaista ja mustaa. (Arnkil 2007, 72.) On olemassa muitakin määritelmiä päävärille, mutta tässä opinnäytetyössä pääväreillä viitataan nimenomaan siniseen, punaiseen ja keltaiseen. Päävärien vastakaiselta puolelta väriympyrässä löytyvät niiden vastavärit oranssi, vihreä ja violetti.

Sävyjä yhdistelemällä voidaan luoda eri tarkoituksiin sopivia väripaletteja. On olemassa vakiintuneita, toimiviksi todettuja väripalettimalleja, jotka pohjautuvat sävyjen väliseen suhteeseen väriympyrässä (kuvio 2). (Gupta 2015.) Nähdäkseni animaatiotuotannossa-kin hyvin moni väripaletti pohjautuu näihin malleihin ainakin joissain määrin, ja väripalettimalit voivatkin toimia lähtökohtana värikäsikirjoitusta suunnitellessa. Luonnollisesti on muitakin tapoja löytää toimivia väriyhdistelmiä, mutta tässä listaan yleisimmät väripalettimalit:

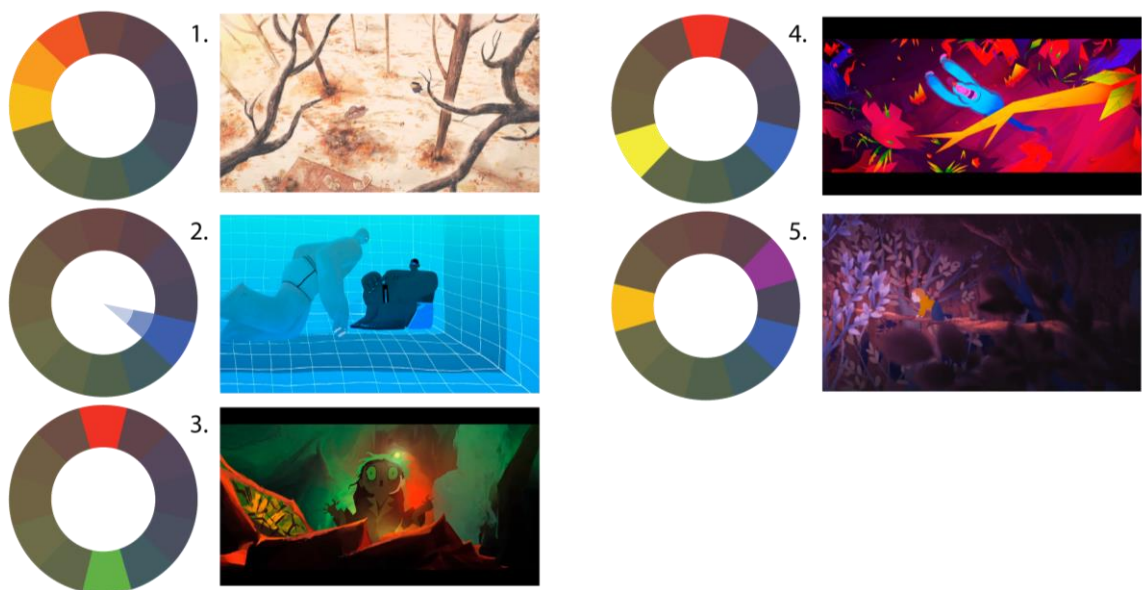
Analoginen väripaletti sisältää sävyjä, jotka esiintyvät vierekkäin väriympyrässä. Analoginen väripaletti koetaan usein harmonisena ja silmää miellyttävänä. (Adobe 2019.) Kontrastin puutteen koetaan usein tekevän kuvasta rauhallisen (Bacher & Suryavanshi 2018, 101).

Monokromaattinen väripaletti keskittyy vain yhteen sävyyn, mutta variaatiot kirkkaudessa ja kylläisyydessä tuovat vaihtelua väreihin (Adobe 2019).

Täydentävä väripaletti rakentuu väriympyrän vastakkaisista sävyistä eli vastaväreistä. Vastavärien välinen suhde muodostaa voimakkaimman sävyjen välisen kontrastin. (Adobe 2019.) Täydentävän väripaletin tuomaa kontrastia voidaan esimerkiksi käyttää katseen ohjaamiseen: punainen kukka vihreässä maisemassa kiinnittää saman tien katsojan huomion ja tekee kuvasta visuaalisesti mielenkiintoisemman (Hart 2008, 201).

Kolmikkoväripaletissa sävyt esiintyvät tasaisin välein väriympyrässä. Kolmikkoväripaletin värien keskeinen kontrasti on myöskin suuri, muttei kuitenkaan yhtä suuri kuin täydentävässä väripaletissa. (Adobe 2019.) Voimakkaat kontrastit voivat saada animaatiokohtauksen vaikuttamaan energiseltä ja latautuneelta (Bacher & Suryavanshi 2018, 101).

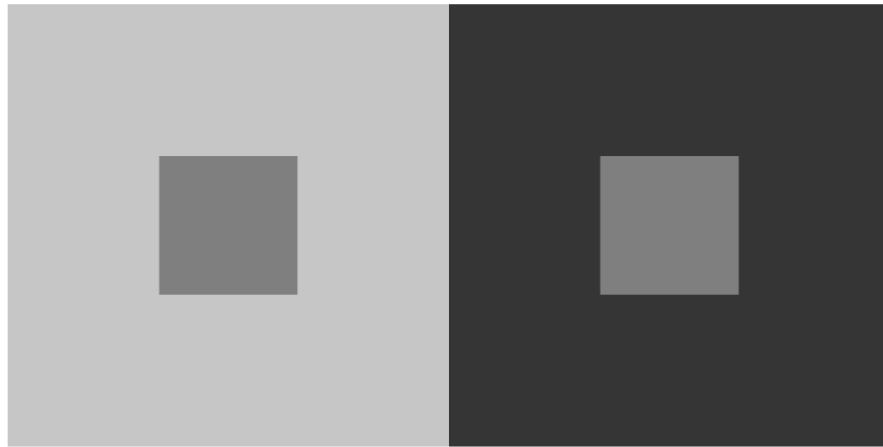
Yhdistelmäväripaletti puolestaan pohjautuu vastaväreihin, mutta toisen värin sijaan valitaankin sen viereiset sävyt tehden yhdistelmäväripaletista hieman täydentävää väripalettia pehmeämmän.



Kuvio 2. Yllä mainitut väripaletit sekä esimerkkejä animaatioista, joissa niitä on hyödynnetty: 1. analoginen väripaletti, *Weekends* (2017) – 2. monokromaattinen väripaletti, *Grand Bassin* (2018) – 3. täydentävä väripaletti, *Tito and the Birds* (2018) – 4. kolmikkoväripaletti, *Mortal Break Up Inferto* (2014) sekä 5. yhdistelmäväripaletti, *Chez moi* (2014).

Monisävyisessä kuvassa sävyjen välille voidaan luoda hierarkiaa käyttämällä niitä eri mittasuhteissa ja vaihtelemalla sävyjen kirkkautta ja kylläisyyttä. Nähdäkseni liian moni intensiivinen sävy samassa kuvassa kilpailee katsojan huomiosta, mikä saattaa tehdä kuvasta levottoman oloisen.

Sävyjen kanssa työskennellessä on myös hyvä huomioida, että kaksi samaa sävyä eri-värisissä ympäristöissä saattaa näyttää hyvinkin erilaisilta. Ilmiöstä voidaan käyttää nimeä simultaaninen kontrasti. Ilmiössä havaittu muutos värisä tapahtuu aina vastakkai-seen suuntaan: jos keskiharmaan ympäröi vaalealla sävyllä, vaikuttaa harmaa tummem-malta; tummemman sävyn ympäröimänä vaikuttaa se puolestaan vaaleammalta (kuvio 3). Kirkkausmuutoksen lisäksi havaittu ero voi ilmetä myös sävyvuotoksena, jolloin esi-merkiksi harmaa pallo punaisen ympäröimänä vaikuttaa vihreämmältä, tai sinisen kes-kellä keltaisemmalla. Havaittu muutos voi myös ilmetä sekä kirkkaudessa että sävyssä samanaikaisesti. (Arnkil 2007, 102.)



Kuvio 3. Keskellä sijaitsevat harmaat laatikot ovat samavärisiä, mutta eri ympäristöt saavat ne vaikuttamaan erivärisiltä.

Sävyt voidaan myös mieltää joko viileiksi tai lämpimiksi, jolloin lämpimiin sävyihin pää-sääntöisesti kuuluvat keltainen, oranssi ja punainen, kun taas viileisiin vihreä, sininen ja violetti (Bacher & Suryavanshi 2018, 103). Värin lämpö tai viileys määrittyy nähdäkseni pohjasävyn (engl. undertone) mukaan, jolloin yleisesti lämpimäksi mielletty punainen voi-kin antaa viileän vaikutelman, jos sen pohjasävynä toimii esimerkiksi sininen.

2.2 Kirkkaus

Värin kirkkaudella tarkoitetaan sitä, kuinka tumma tai vaalea väri on. Kun sävyt poiste-taan kokonaan, jäävät jäljelle niitä vastaavat arvot harmaa-asteikossa, josta värien kirk-kaus on nähtävissä (kuvio 4). Värien kolmesta pääominaisuudesta kirkkaudella koetaan usein olevan voimakkain vaikutus kuvan selkeyteen tai tunnelmaan. (Bacher & Su-ryavanshi 2018, 75.)

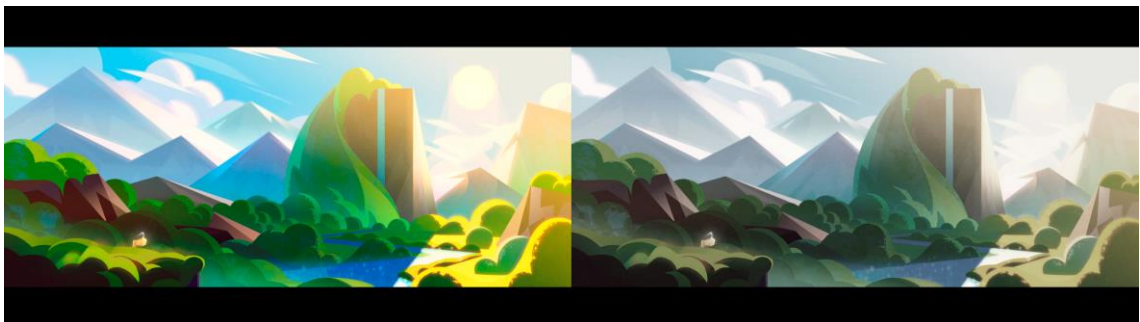


Kuvio 4. Kuvakaappaus animaatiosta Fox and the Whale (2016). Oikeanpuolimmaisesta versiosta olen poistanut sävyt.

Värien kirkkausarvoa on hyödynnetty tarinankerronnassa niin kauan kun visuaalinen ala on ollut olemassa. Niin sarjakuvat, kuvituskuvat kuin elokuvatkin ovat kaikki alun perin olleet mustavalkoisia, eikä värejä esiintynyt kuin vasta paljon myöhemmin. Vaikka teknologia onkin kehittynyt siitä ajasta huimasti, on harmaasävyillä työskenteleminen vielä nykypäivänäkin erittäin keskeinen työvaihe. (Bacher & Suryavanshi 2018, 77.) Monet visuaalisen alan työntekijät aloittavat työnsä harmaasävyinä ja siirtyvät väreihin vasta, kun kuvan kirkkausarvot ovat kohdallaan. Näin saadaan varmistettua, että värien välinen kirkkausero on tarpeeksi suuri, jotta kohteet eroavat toisistaan. (White 2009, 317.) Värien tummuus tai vaaleus vaikuttaa myös valtavasti siihen, millainen tunnelma kuvasta välittyy katsojalle (Furniss 2007, 74). Värien ominaisuuksien vaikutusta kuvan tunnelmaan käsitellään tarkemmin luvussa 4.1.

2.3 Kylläisyys

Värien kylläisyys kertoo, miten puhdas tai voimakas kyseinen sävy on: mitä kauempana sävy on harmaasta, valkoisesta tai mustasta, sitä kylläisempi se on (Arnkil 2007, 268). (Kuvio 5.) Kun sävyn kylläisyys laskee, puhutaan usein murretuista sävyistä. Kun sävyjä murretaan tarpeeksi, jää jäljelle ainoastaan värin kirkkausarvoa vastaava harmaa.



Kuvio 5. Kuvakaappaus animaatiosta Pangu (2019). Oikeanpuolimmaisesta versiosta olen vähentänyt värien kylläisyyttä.

Kylläisiä värejä voidaan käyttää esimerkiksi silloin, kun halutaan korostaa jotain tiettyä kohdetta, sillä intensiiviset värit vetävät helposti katseen puoleensa. Voimakkaita värejä kannattaa kuitenkin käyttää harkiten, sillä liiallinen värikylläisyys voi johtaa silmän väsymiseen. (Blazer 2015, 67.) Kuvat, joissa esiintyy paljon voimakkaita värejä, koetaan usein energisinä ja pirteinä, kun taas murretut sävyt synkempinä tai alakuloisempina (Bacher & Suryavanshi 2018, 123).

3 Värien vaikutus emootioihin

Värejä käsittelevässä kirjallisuudessa törmää mielestäni säännöllisesti erilaisiin väittämiin koskien värien fyysisiä tai emotionaalisia vaikutuksia ihmiseen. Usein kuulee esimerkiksi punaisen kohottavan verenpainetta ja nostattavan pulssia, keltaisen tuottavan iloa tai sinisellä olevan rauhoittava vaikutus. Aiheesta on kuitenkin tehty verraten vähän tieteellistä tutkimusta, joten on hieman kyseenalaista, miten paljon tämänkaltaisiin väitteisiin voidaan luottaa ja voiko niitä hyödyntää värikäsikirjoitusta tehdessä. (Arnkil 2007, 244.)

Teoksessaan *Värit havaintojen maailmassa* Arnkil (2007, 246–248), väritutkija ja -opettaja, käsittelee joitakin yleisiä väittämiä värien fyysisistä ja psyykkisistä vaikutuksista sekä tarkastelee niitä kriittisesti muiden tutkimusten valossa. Ensinnäkin tulokset kyseisistä tutkimuksista vahvistavat, että ihmiset todellakin reagoivat emotionaalisesti väreihin, joskus jopa hyvinkin vahvasti. Fyysisten vaikutusten osalta tulokset ovat kuitenkin heikompia ja usein ristiriitaisia, ja Arnkil toteaaakin, että ”Ne [ristiriitaiset tutkimustulokset] vahvistavat käsitystä, että vaikutuksia on joko hyvin vähän tai ei ollenkaan.” (Arnkil 2007, 244.)

Arnkilin (2007, 251) mukaan värit siis kykenevät herättämään emotionaalisia reaktioita ihmisissä. Värit voidaan kokea esimerkiksi virkistävinä, ärsyttävinä, painostavina tai rauhoittavina, vaikka vaikuttava komponentti ei olekaan värin sävy, kuten usein väitetään. Tutkimukset, joihin Arnkil viittaa, nimittäin näyttävät, että kirkkaus ja kylläisyys ovat ihmisen tunteisiin vahvimmin vaikuttavat ominaisuudet värissä. Näistä kahdesta kirkkaudella on kylläisyyttä voimakkaampi vaikutus. Sävyllä, johon erilaiset väittämät värien vaikutuksista ihmisiin usein perustuu, on puolestaan yllättävän heikko vaikutus. (Arnkil 2007,

249–250.) Myös Disneyltäkin tunnettu tuotantosuunnittelija Bacher sekä Cartoon Saloonin AD Suryavanshi (2018, 88) toteavat monen visuaalisen alan ammattilaisen kokevan kirkkauden olevan värin pääominaisuuksista voimakkaimmin emootioihin vaikuttava. Tämä tukee Arnkilin viittaamia tutkimustuloksia.

Näihin tutkimuksiin nojaten voidaan todeta värin visuaalisella ulkomuodolla, eli mistä sävystä, kirkkaudesta ja kylläisyydestä se koostuu, olevan vaikutus emootioihin. Kuvat kuitenkin harvemmin koostuvat vain yhdestä väristä, jolloin voidaan pohtia, miten suuri vaikutus yksittäisen värin emotionaalisella vaikutuksella oikeastaan on, sillä nähdäkseni kuvassa esiintyvien värien välinen suhde sekä niistä välittyvä kokonaisuus ovat osallisena katsojan emotionaaliseen reaktioon. Mielestäni tutkimustulokset ovat kuitenkin sovellettavissa myös värikokonaisuuksiin, sillä kuten väri yksinäänkin, voi väreistä muodostettu kokonaisuus myös olla yleisvaikutelmaltaan esimerkiksi kylläinen tai murrettu, tai vastaavasti tumma tai vaalea.

Visuaalisen ulkomuodon lisäksi Bacher ja Suryavanshi (2018, 110–111) käsittelevät myös toista tapaa vaikuttaa katsojan emootioihin väreillä: väreihin linkitettyjen muistojen ja assosiaatioiden hyödyntämistä. Heidän mukaansa ihmisillä on joko tietoisesti tai alitajuntaisesti muistoja ja mielikuvia esimerkiksi eri keleistä, vuodenaajoista, genreistä, tapahtumista tai lokaatioista, ja niihin kaikkiin assosioituu jokin väripaletti. Näitä väripaletteja käyttämällä voidaan päästä osittain käsiksi kyseisiin muistoihin ja mielikuviiin sekä niihin liittyviin emootioihin ja hyödyntää niitä tarinankerronnassa. (Bacher & Suryavanshi 2018, 110–111.) On kuitenkin huomioitava, että muistot ja assosiaatiot luonnollisesti ovat hyvinkin yksilöllisiä seikkoja, jolloin varmuutta väripaletteitten tarkoituksenmukaisesta toimivuudesta ei ole. Nähdäkseni väriassosiaatioiden käyttö toimii parhaiten universaaleissa ilmiöissä, joista ihmisillä ympäri maailman on samankaltaisia mielikuvia, vaikka silloinkaan ei voi olla täysin varma, miten värit katsojaan vaikuttavat. Käytännön esimerkkejä väriassosiaatioiden hyödyntämisestä käsitellään luvuissa 4.1, 4.2 sekä 4.3.

Kumpikin teoria, eli miten värien visuaalinen ulkomuoto tai väriassosiaatio voi vaikuttaa emootioihin, tarjoaa tekijälle mahdollisuuden tehdä harkittuja värivalintoja, jotka estetiikan lisäksi myös tukevat tarinaa yrittäen houkutella esiin tarkoituksenmukaisia tunteita katsojassa (Bacher & Suryavanshi 2018, 96). Luku 4.1, joka käsittelee eri tapoja, miten värit voivat vaikuttaa kuvan tunnelmaan, pohjautuu näihin kahteen teoriaan värien emotionaalisisesta vaikutuksesta.

Tässä kohtaa haluan vielä korostaa, että värien emotionaalinen vaikutus on hyvin subjektiivinen aihe, josta on tehty verraten vähän tieteellistä tutkimusta. Nähdäkseni moni niin sanottu sääntö tai ohjenuora värien käytöstä – tässä tapauksessa viitataan väriassosiaatioihin – perustuu yksinkertaisesti siihen, että alan ammattilaiset ovat kokemuksen kautta todenneet sen toimivaksi tavaksi. Koen tämän kuitenkin olevan riittävä perustelu sille, että esimerkiksi teoria väriassosiaatioista on hyödynnettävissä tässä opinnäytetyössä. Tulevissa luvuissa huomataan, että käytännön esimerkit värien käytöstä animaatioissa myös vahvistavat teorian toimivuutta.

4 Värien rooli tarinankerronnassa

Visuaalisen alan ammattilaiset ovat jo pitkään tienneet, että viestin sisällön ollessa linjassa sen ulkoasun kanssa viestinnän tehokkuus moninkertaistuu. Esimerkiksi kuviossa 6 näkyy kaksi kylttiä, jotka kummatkin kehottavat pysähtymään. Molemmissa kylteissä on sama viesti, mutta se välittyy tehokkaammin kyltistä, jossa viesti ilmaistaan sekä sanallisesti että visuaalisesti. Saman periaatteen voi soveltaa myös värien käyttöön tarinankerronnassa: tarinaa tukevat värivalinnat tehostavat viestin sisältöä parantaen täten katsojakokemusta huomattavasti. (Bacher & Suryavanshi 2018, 20.) Käytännössä tämä voi ilmetä monellakin eri tapaa ja näihin tutustutaan tarkemmin tässä luvussa. Jotta työ kuitenkin pysyisi luettavan mittaisena käsittelen tässä luvussa vain yleisimpiä tekniikoita – ja niitäkin suhteellisen pintapuoleisesti – sillä aihe on niin laaja, että siitä voisi helposti kirjoittaa erillisen opinnäytetyön.



Kuvio 6. Vasemmanpuoleisen kyltin kulmikkuus, raju väripaletti ja suuraakkoset antaa käskävemmän vaikutelman, verrattuna oikeanpuolimmaisesta kyltistä, jossa viesti ilmaistaan sekä sanallisesti että visuaalisesti.

Luvussa 4.1 tarkastelen värien hyödyntämistä tunnelman luomiseen, jonka nähdäkseni usein koetaan olevan tarinankerronnallisesti värin tärkein tehtävä. Luku pohjautuu värien visuaalisen ulkomuodon sekä väriassosiaatioiden vaikutuksiin ihmisten tunteisiin. Väriassosiaatioiden käyttö ei kuitenkaan rajoitu pelkästään tunteisiin vaikuttamiseen, vaan luvuissa 4.2 ja 4.3 tarkastelen, miten niiden avulla voidaan esimerkiksi auttaa katsojaa asettamaan itsensä oikeaan aikaan tai paikkaan, tai luoda linkityksiä eri värien ja objektien välille. Värit voivat myös edistää tarinankerrontaa ohjaamalla katsojan silmää, korostamalla tärkeitä objekteja tai viestimällä muutoksista, joita tapahtuu esimerkiksi hahmoissa tai ympäristössä. Näitä puolestaan käsittelen luvuissa 4.4 ja 4.5.

On kuitenkin huomioitavaa, että värit itsekseen eivät kykene kertomaan kaikkea, vaan värisuunnittelu on yksi keino tarinankerronnan tukemiseen muiden joukossa. Tämän luvun tarkoitus on lähinnä osoittaa, miten monipuolisesti hyvä värisuunnittelu voi vahvistaa tai syventää tarinaa.

4.1 Värien vaikutus tunnelmaan

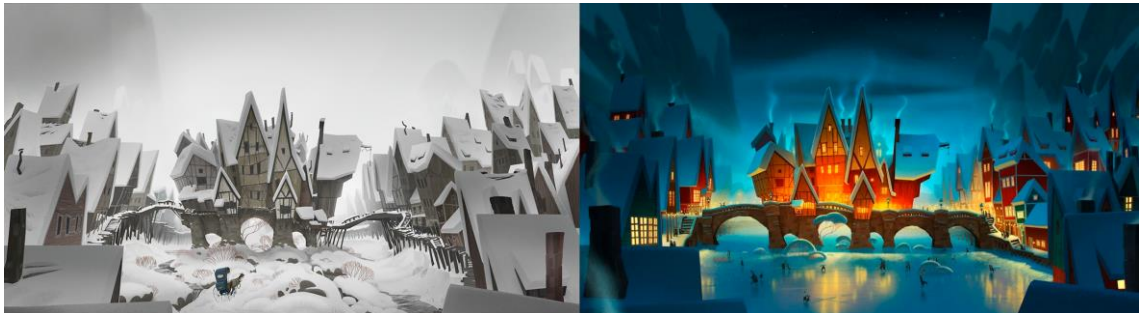
Värien käyttö on yksi tärkeimmistä komponenteista tunnelman – eli jonkin tilanteen tai ympäristön herättämien tunteiden – luomisessa: Bacher vertaakin haastattelussa sen tehokkuutta esimerkiksi musiikkiin. (Rall 2018, luku 1.4) Värin pääominaisuuksista sekä kirkkaus että kylläisyys vaikuttavat tunnelmaan eri tavoin. Sävyn osuus taas jää hieman pienempään rooliin. Myös värien välinen suhde ja niistä muodostuva kokonaisuus vaikuttaa suuresti kuvan antamaan vaikutelmaan, unohtamatta väriassosiaatioihin pohjautuvia linkityksiä värien ja emootioiden välillä. Lopullinen kuvasta välittyvä tunnelma on näiden kaikkien muodostama kokonaisuus.

Kuten luvussa 2.2 todettiin, värin pääominaisuuksista kirkkaudella koetaan usein olevan voimakkain vaikutus ihmisen emootioihin. Tummat värit voivat saada kohtauksen tuntuun raskaalta, vakavalta tai jopa uhkaavalta; tumma väripaletti voi sopia esimerkiksi kohtauksiin, joiden tarkoitus on herättää mielikuvaa vaarasta, jännityksestä tai pelosta (kuvio 7). Vaaleat värit puolestaan yhdistetään usein puhtauteen, tyyneyteen ja tasapainoon, ja niiden voidaan kokea vaikuttavan rauhoittavasti visuaaliseen tunnelmaan. Tämän perusteella vaaleita värejä voidaan hyödyntää, kun halutaan luoda rentoa ilmapiiriä vähemmän dramaattisiin kohtauksiin. (Bacher & Suryavanshi 2018, 89.)



Kuvio 7. Lyhytanimaatiossa Adam and Dog (2011) on osio, jossa ihmiset karkotetaan Edenistä (alarivi). Tumma väripaletti tekee kohtauksesta uhkaavan ja synkän, ellei jopa pelottavan. Osio erottuu tunnelmaltaan muusta animaatiosta selkeästi.

Kuvan tunnelmaan voi vaikuttaa myös värin kylläisyys. Kuva, jossa esiintyy todella intensiivisiä tai kylläisiä värejä, koetaan usein energisena ja pirteänä. Vähemmän intensiiviset värit puolestaan voivat tehdä kuvasta hiljaisemmän ja hillitymmän. (Kuvio 8.) Keskitason intensiivisyyden voidaan kokea luovan rennon ja vaatimattoman ilmapiirin. (Feisner 2006, 123.)



Kuvio 8. Klaus (2018) animaatioelokuvassa voidaan huomata, miten murrettu väripaletti saa Smeerensburgin kaupungin vaikuttamaan tylsältä ja ankealta, kun taas kylläinen väripaletti antaa myöhemmin samasta kaupungista positiivisen ja pirteän vaikutelman.

Myös värien välisellä kontrastilla on suuri vaikutus kohtauksen tunnelmaan. Voimakas kontrasti luo usein visuaalista jännitystä ja voi saada kohtauksen tuntumaan dynaamiselta, dramaattiselta ja jännittävältä (kuvio 9). Matala kontrasti puolestaan kulkee usein käsi kädessä pehmeämmän visuaalisen tunnelman kanssa ja voi sopia hienovaraisiin sekä hillittyihin kohtauksiin, luoden vaikutteita esimerkiksi rauhallisuudesta tai surusta. Kontrasti voi muodostua eroavaisuuksista missä tahansa värin pääominaisuuksissa tai

niiden yhdistelmässä. Esimerkiksi luvussa 2.1 mainitut väripalettimallit pohjautuvat niemenomaan sävyjen väliseen kontrastiin tai vastaavasti sen puutteeseen. Siinä missä analogisen väripaletin nähdään usein tuovan kuvaan seesteisyyttä ja harmoniaa läheisine sävyineen, voi vastaväreihin pohjautuva väripaletti puolestaan tehdä kuvasta intensiivisen tai jännittyneen. (Bacher & Suryavanshi 2018, 89,110.)



Kuvio 9. Disneyn Bambi-animaatiossa (1942) voimakkaat kontrastit saavat taistelukohtauksen (alarivi) tuntumaan erittäin dramaattiselta.

Värien sävyllä ei itsessään ole huomattavaa vaikutusta emootioihin, mutta hyödynnettäessä väreihin linkitettyjä muistoja ja assosiaatiota sävyn rooli voi nähdäkseni olla hyvin suuri. Bacher ja Suryavanshi (2018, 119) toteavat, että eri ilmiöille – esim. keleille ja vuodenaajoille – tyypillisiä väripaletteja hyödyntämällä on mahdollista tavoittaa niihin liittyviä emootioita ja käyttää niitä apuna tunnelman luomiseen. Jos esimerkiksi kuvittelee, miltä tuntuu nähdä ikkunasta synkkä harmaa taivas kaatosateineen verrattuna sinitaivaiseen aurinkoiseen päivään, voi ero tunnelmassa olla valtava. Vastaavasti eron tunnelmassa voi huomata esimerkiksi verratessa kauniin kevätpäivän pirteää värimaailmaa kalpean ja viileän talvimaiseman väreihin. Tämänkaltaisia observaatioita väriassosiaatioista on mahdollista hyödyntää suuntaa-antavasti tunnelman luomiseen värikäsikirjoitusta suunniteltaessa. On kuitenkin huomioitavaa, että tämänlaiset assosiaatiot perustuvat yksilöiden subjektiivisiin kokemuksiin: vaikka joitakin yhtäläisyyksiä voidaan havaita esimerkiksi universaaleissa sääilmiöissä, taetta tavoitellun tunnelman välittymisestä ei ole.

4.2 Ympäristö ja ajan kulku

Eri puolilla maailmaa alueilla ja kulttuureilla on usein yksilöllisiä ja tunnistettavia väripaletteja, joita voidaan hyödyntää animaatioissa viestimään sijainnista. Esimerkiksi kiinalaisessa arkkitehtuurissa näkee paljon voimakkaita ja lämpimiä punaisia ja oransseja, kun

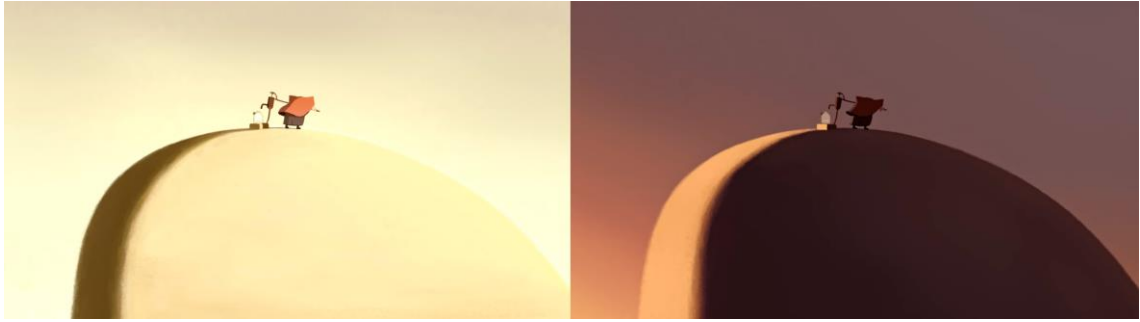
taas turkoosinsinisen ja valkoisen yhdistelmä yhdistetään usein Välimeren rannikkoseutuun. (Bacher & Suryavanshi 2018, 125.) Sävyjen lisäksi myös värien kirkkausarvoilla ja kylläisyydellä on mahdollista tehdä viittauksia eri lokaatioihin. Esimerkiksi ilmaperspektiivin määrä on usein suuri kosteissa ja lämpimissä olosuhteissa, jolloin kaukana sijaitsevien elementtien värit ovat murrettuja ja vähäkontrastisia. Viileissä ja kuivissa olosuhteissa vaikutus on huomattavasti pienempi. (Robertson 2014, 28.)

Näin ollen, kun katsojalle halutaan viestiä kuvan maantieteellisestä lokaatiosta, voidaan aluekohtaisten värien avulla pyrkiä luomaan assosiaatio haluttuun paikkaan. (Kuvio 10.) Tutkimalla esimerkiksi valokuvia ja maalauksia eri puolilta maailmaa sekä hyödyntämällä niistä poimittuja värejä värikäsikirjoituksessa, voidaan tuoda paljon autenttisuutta animaatioon ja siten parantamaan yleisön katsojakokemusta. (Bacher & Suryavanshi 2018, 125.)



Kuvio 10. Sekä Moana (2016) (vas.) että Frozen 2 (2019) (oik.) -elokuvissa tapahtumat sijoittuvat veden äärelle. Vesillä on kuitenkin täysin erilaiset väripaletit: Monana-elokuvassa vesi kimmeltää vaaleansinisenä ja turkoosina antaen vaikutelmaa trooppisesta ympäristöstä, kun taas Frozen 2:ssa vesi on syvän sinistä ja tummanvihreää, kuten pohjoismaiden rannikoilla on usein tyypillistä.

Samantyyppisiä väriassosiaatioita löytyy myös päivän eri ajankohdista. Pehmeät ja murrettut sävyt yhdistetään usein aikaiseen aamuun, kun taas keskipäivällä auringon valo on kirkkaampi ja voimakkaampi tehden väreistä kylläisempiä ja varjoista rajumpia. Iltaa myöten valon määrä vähenee ja se saa lämpimän kultaisen sävyn, yhtenäistäen ympäristön värejä. Yöllä puolestaan valon puute tekee väreistä tummia ja murrettuja, värimaailman koostuen viileistä sävyistä. Eri ajankohdille tyypillisiä värejä käyttämällä voidaan välittää katsojalle tieto siitä, missä kohdin päivää animaatioissa liikutaan (kuvio 11). (Bacher & Suryavanshi 2018, 126.)



Kuvio 11. Animaatiossa *The Tree* (2018) voidaan nähdä, miten toisistaan eroavat väripaletit viestivät eri ajankohdista, vaikka kuvat muutoin ovat samanlaiset.

Vastaavasti myös vuodenajoilla ja eri säätiloilla on itselleen tyypilliset värimaailmat, joita voidaan käyttää tukena tarinan vahvistamiseen: syksyn lämpimät oranssit ja ruskeat eroavat huomattavasti talvelle tyypillisestä kalpeasta ja viileästä värimaailmasta, tai pilvisen sään värimaailma on usein huomattavasti murretumppi verrattuna aurinkoiseen säähän. (Bacher & Suryavanshi 2018, 123,131.)

4.3 Animaation sisäiset väriassosiaatiot

Väriassosiaatioita on mahdollista luoda myös keinotekoisesti, pyrkimällä yhdistämään tietty väri johonkin kohteeseen animaation sisällä. Kohteena voi olla esimerkiksi jokin hahmo, esine, lokaatio tai ilmiö, jolloin tavoitteena on saada katsoja assosioimaan valittu väri tähän joko tietoisesti tai alitajuntaisesti. Käytännössä tämän voi toteuttaa käyttämällä toistuvasti jotakin väriä tiettyyn kohteeseen liitettynä, jolloin katsoja todennäköisesti oppii yhdistämään nämä toisiinsa. (Bacher & Suryavanshi 2018, 133.)

Elokuvassa *Up* (2009) Carlin vaimo Ellie nähdään usein magenta-sävyn ympäröimänä. Väri voidaan havaita konkreettisesti esimerkiksi hahmon vaatteissa ja huonekaluissa sekä hieman epäsuoremmin valaistuksessa hahmon kohtauksissa. Hahmon kuollessa magentan sävy häviää Carlin elämästä täysin (kuvio 12).



Kuvio 12. Pixarin animaatioelokuvassa *Up* (2009), Carlin vaimo Ellie nähdään usein magenta-värin ympäröimänä. Ellien kuollessa myös kyseinen väri häviää Carlin elämästä täysin, syventäen vaikutelmaa surusta.

Dudok de Witin lyhytanimaatiossa *Father and Daughter* (2000) on päähahmon, eli lapsen, korostamiseen käytetty hennon sinistä sävyä. Myöhemmin animaatiossa katsoja yhdistää nuoren tytön, aikuisen naisen sekä vanhan rouvan samaksi hahmoksi, vaikka ulkomuoto onkin muuttunut, sillä hahmoissa toistuu sama sininen sävy (kuvio 13).



Kuvio 13. Lyhytanimaatiossa *Father and Daughter* (2000) päähahmossa esiintyy toistuvasti sininen sävy, jolloin katsoja tunnistaa hahmon, vaikka tämän ulkomuoto muuttuukin tarinan edetessä.

Ensimmäisessä esimerkissä yhteyttä värin ja hahmon välillä ei välttämättä huomaa kovinkaan helposti, vaan nähdäkseen kyseinen väriassosiaatio toimii pitkälti alitajuntaisesti vaikuttaen lähinnä tunnelmaan: syventäen menetyksen tunnetta ja kuoleman jälkeistä tyhjyyttä. Jälkimmäinen esimerkki puolestaan on suoraviivaisempi ja yhteys hahmon ja värin välillä helposti havaittavissa. Väriassosiaation rooli on tässä mielestäni tarinan selkeyttäminen: värin ja hahmon välisen yhteyden ansiosta katsojan on helpompi ymmärtää tarinan kulkua.

Kuten edellisistä esimerkeistä näkyy, assosiaatioita voidaan käyttää eri tarkoituksiin. Niitä on myös mahdollista luoda vähemmän konkreettisiin kohteisiin: esimerkiksi jos käyttää tiettyä väripalettia pelottavassa tai karmeassa kohtauksessa, voi tuomalla samaa väripalettia myöhempään kohtaukseen enteillä jonkin kauhistuttavan olevan tulossa.

4.4 Katseen ohjaaminen

Animaatiossa tarinan eteneminen ja kohtausten vaihtuminen tapahtuu automaattisesti, eikä katsojalla ei ole mahdollisuutta valita katsomistahtia. Tästä syystä on tärkeää varmistaa, ettei mikään oleellinen tieto vilahda huomaamatta ohi. Hyvien värivalintojen avulla

voidaan suunnata katsojan katse haluttuihin asioihin, joka tehostaa havaintokykyä ja parantaa visuaalisen informaation sisäistämistä ja ymmärtämistä. (Malamed 2011, 75,100.)

Ennen tietoista katselua silmämme analysoivat näkemänsä automaattisesti, kartoittaen tärkeimmät elementit (Malamed 2011, 54). Tällä kyvyllä on juuret ihmisten evoluutiossa: selviytyäkseen ihmisen oli pystyttävä pikaisesti huomaamaan mahdolliset vaarat ympäristöstä. Katseemme on täten kehittynyt havaitsemaan esimerkiksi muutoksia ja kontrasteja väreissä, liikkeissä ja muodoissa, jolloin aivomme äkkiä keskittävät huomion niihin. (Khan Academy 2017a.)

Katseen ohjaamista hyödynnetään pääsääntöisesti kahteen eri tarkoitukseen – joko kiinnittämään katsojan huomio tiettyyn kohtaan, tai, viemällä asia hieman pidemmälle, opastamaan katsetta etenemään tietyssä järjestyksessä (Malamed 2011, 71). Kumpaankin tarkoitukseen voidaan soveltaa tietoa ihmissilmän hakeutumisesta kohtiin, joissa visuaalinen kontrasti on suurin. (Khan Academy 2017c.) Värien näkökulmasta kontrastia voidaan luoda eroavaisuuksilla missä tahansa värin kolmesta pääominaisuudesta – sävyssä, kirkkaudessa tai kylläisyydessä – tai näitä yhdistelmällä. Vaihtelemalla kontrastin määrää kuvan eri elementtien välillä voidaan luoda eräänlainen hierarkia ohjaamaan katsojan silmää, aloittaen kohdasta, jossa kontrasti on voimakkain (Malamed 2011, 82). Suurimman kontrastin tulisikin siksi esiintyä kohtauksen tärkeimmän elementin kohdalla (kuvio 14), esimerkiksi sijoittamalla värikylläinen ja tumma päähahmo vaaleaa ja murrettua taustaa vasten (Bacher & Suryavanshi 2018, 84).



Kuvio 14. Paperman-animaatiossa (2012) kylläinen punainen erottuu selkeästi muuten murrettusta väripaletista, kiinnittäen katsojan huomion helposti pieneen yksityiskohtaan.

Kuten kaikessa värisuunnittelussa, myös katseen ohjaamisessa tulee muistaa, että valintojen tulisi lähtökohtaisesti tukea tarinaa (Malamed 2011, 82). Jos kohtauksessa esimerkiksi esiintyy suuri ja hieno rakennus, jota korostamalla pyritään luomaan kohtauksesta näyttävämpi, on tämä huono valinta, mikäli katsojan huomio silloin siirtyy pois rakennuksen juuresta juoksevasta ja tarinan etenemisen kannalta tärkeästä hahmosta.

Nähdäkseni suurimmat päätökset katseen ohjaamiseen liittyen tehdään usein jo kuväkäsikirjoitusvaiheessa, kun pohditaan esimerkiksi asetelmaa ja joskus myös elementtien välisiä kirkkauseroja. Värikäsikirjoitusta tehdessä voidaan mielestäni kuitenkin värien avulla korostaa näitä eroja entisestään sekä luoda hienovaraisempaa vaihtelua.

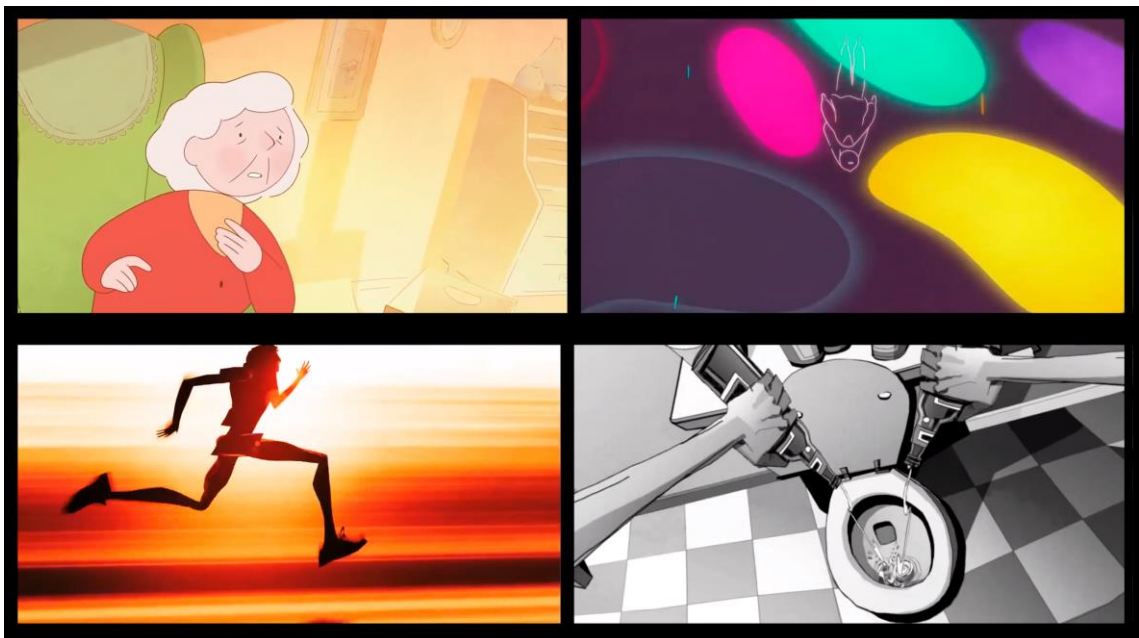
4.5 Muutoksen indikointi

Kun tarinassa tapahtuu jokin muutos, sen ilmaisua voidaan vahvistaa muuttamalla myös tarinan väripalettia. Värimuutoksilla voidaan esimerkiksi indikoida muutosta hahmon tunnetilassa, tunnelmassa, teemassa, lokaatiossa tai ajassa. Muutos voi tapahtua esimerkiksi vaiheittain, jolloin eroon ei välttämättä kiinnitä huomiota vaan vaikutus on lähinnä alitajuntainen. Tästä esimerkkinä toimii lyhytanimaatio Gerald McBoing Boing (1950), jossa alkupään vaaleahko tausta vähitellen tummenee tarinan edetessä, muuttaen samalla tunnelmaa jännittyneemmäksi ja synkemmäksi. Äkillisempi muutos puolestaan kiinnittää huomion voimakkaammin, kuten Disneyn Herkules-elokuvassa (1997), kun Haadeksen viileän sininen väripaletti muuttuu tämän raivostuessa leiskuvan punaiseksi, vahvistaen muutosta hahmon mielentilassa. Kumpikin esimerkki on havainnollistettu kuviossa 15.



Kuvio 15. Yläriivi: Taustojen vaiheittainen tummuminen animaatiossa Geralt McBoingBoing (1950). Alarivi: Disneyn elokuvassa Herkules (1997) Haadeksen vaihtuva väripaletti auttaa korostamaan muutosta hahmon mielentilassa.

Lyhytanimaatiossa Late Afternoon (2017) viestitään värejä muuttamalla siirtymästä oikean elämän ja muistojen välillä: tavallisen arjen hillitty ja neutraali väripaletti vaihtuu surrealistisen moniväriseen ja kylläiseen väripalettiin hahmon uppoutuessa tämän muistoihin (kuvio 16). Pear Cider and Cigarettes -animaatiossa (2016) voi väripaletin muutoksen kokea kuvastavan muutosta päähahmon – Technon – elämäntavoissa. Technolla on raju ja vauhdikas elämäntyyli, joka peilautuu animaation kylläisessä ja voimakaskontrastisessa värimaailmassa. Tahti hidastuu, kun hahmo joutuu auto-onnettomuuteen sekä myöhemmin maksan pettäessä alkoholismien takia. Animaation voimakkaat värit häviävät tällöin kokonaan ja korvautuvat pääsääntöisesti harmaan sävyillä (kuvio 16).



Kuvio 16. Yläriivi: Väripaletin muutos viestii siirtymästä nykyhetken ja muiston välillä animaatiossa Late Afternoon (2017). Alarivi: Väripaletti muuttuu päähahmon elämäntapojen mukana animaatiossa Pear Cider and Cigarettes (2016).

Kuten yllä olevista esimerkeistä huomaa, värejä voidaan hyödyntää muutoksen viestimiseen hyvinkin monipuolisesti. Värimuutoksen kohde voi olla periaatteessa mitä tahansa, ja muutoksen luonne voi vaihdella paljonkin esimerkiksi hitaasta nopeaan tai hienovaraisesta ilmiselvään. Värikäsikirjoitus voi toimia huomattavana apuna tämäntyyppisiä värimuutoksia suunnitellessa, etenkin jos muutos on hienovaraisempi ja levittäytyy pidemmälle aikavälille animaatiossa, sillä tekijä pystyy tällöin hahmottamaan värien toimivuuden kokonaisuudessaan jo ennen itse tuotannon aloitusta.

5 Värikäsikirjoitus ja sen toteuttaminen

Värikäsikirjoitus on sarja värillisiä kuvia animaation eri kohtauksista, jotka luovat visuaalisen yleiskuvan siitä, miten värejä on tarkoitus käyttää animaatioissa (kuvio 17). Kuvien ei tarvitse olla viimeistelyjä taideteoksia mutta niiden tulisi näyttää miten värimaailma on suunniteltu joka animaatiokohtauksessa, värimuutokset eri kohtausten välillä sekä kohtausten värien välinen suhde toisiinsa. (Khan Academy 2018.) Värikäsikirjoituksen avulla voidaan kartoittaa muutokset animaation yleistunnelmassa ja tunnetiloissa tarinan edetessä (White 2009, 315). Yksittäisestä kuvasta värikäsikirjoituksessa käytetään usein termiä color key, josta käy ilmi ainoastaan kyseisen kohtausten värimaailma.



Kuvio 17. Värikäsikirjoitus lyhytanimaatioon Will (Lee 2012).

Erilaisia lähestymistapoja värikäsikirjoituksen tekemiseen on olemassa lähestulkoon yhtä paljon kuin itse tekijöitäkin; mitään yhtä oikeaa tapaa tai kaavaa ei ole. Jotta kuitenkin pystyisin tarjoamaan jonkinlaista yleiskuvaa värikäsikirjoituksen toteuttamisesta, tu-

tustutaan tässä luvussa eri ammattilaisten, kuten elokuvantekijä ja animaattori Liz Blazerin sekä tuotantosuunnittelija Hans Bacherin suosittelemiin lähestymistapoihin väriksikirjoituksen toteuttamiseen. Sitä ennen pohdin väriksikirjoituksen merkitystä animaatiotuotannossa yleisesti.

5.1 Väriksikirjoituksen rooli animaatiotuotannossa

Kuten luvussa 4 todettiin, värit parantavat visuaalisen informaation sisäistämistä ja tulkitsemista monella eri tapaa. Paljon visuaalista informaatiota sisältävässä kuvassa värit voivat ohjata katsojan silmää ja auttaa paikantamaan keskeisen sisällön. Värit myös helpottavat huomaamaan eri kohteita ja erottamaan niitä toisistaan. Värien rooli saattaa myös olla tietyn tunnelman luominen, jonkun reaktion aikaansaaminen katsojassa, loikaation tai ajan viestiminen tai esimerkiksi muutoksen indikoiminen. (Rall 2018, luku 1.4.) Väriksikirjoituksen tekeminen mahdollistaa kaikkien näiden asioiden suunnittelun jo esituotantovaiheessa.

Animaatiotuotanto on harvemmin täysin lineaarinen prosessi, vaan useita osa-alueita työestetään samanaikaisesti, usein eri ihmisten toimesta. Suuremmissa tuotannoissa saattaa olla satoja ihmisiä työstämässä samaa projektia. Yksi väriksikirjoituksen tehtävistä onkin auttaa selventämään ja yhdistämään työryhmän visiota: mitä selkeämpi näkemys lopullisesta tuotoksesta on, sitä helpompaa on myös kommunikaatio ja yhteistyö (Khan Academy, 2018). Hyvin suunniteltu väriksikirjoitus myös ennaltaehkäisee ylimääräistä työtä, sillä muutokset väreissä saattavat vaikuttaa paljonkin itse animaatioon. (White 2009, 320).

Väriksikirjoitus toteutetaan animaatiotuotannossa usein pian kuvakäsikirjoituksen valmistuttua, sillä siinä kohtaa kaikki oleellinen tieto animaatiosta on jo kasassa (White 2009, 316). Valmis väriksikirjoitus voi kulkea mukana läpi koko tuotannon, toimien ohjenuorana sitä vaativille työvaiheille. Väriksikirjoituksesta hyötyvät esimerkiksi taustojen, valaistuksen tai värimäärittelyn parissa työskentelevät.

Erityisesti värimäärittelyn parissa voi väriksikirjoituksella olla hyvinkin suuri rooli, varsinkin suuremmissa tuotannoissa, kun useat työryhmät työstävät animaation eri kohtauksia. Värimäärittelyn tehtävänä on luoda näistä kohtauksista visuaalisesti yhtenäinen kokonaisuus, joka sekä näyttää hyvältä, että on alkuperäiselle visiolle uskollinen (Khan Academy 2017b). Hyvin toteutettu väriksikirjoitus tekee värimäärittelijän (engl. colorist)

työn helpommaksi, kun visio animaation visuaalisesta ulkomuodosta on selkeä. Väri-
määrittelyssä on kuitenkin mahdollista törmätä myös uusiin animaatiota parantaviin rat-
kaisuihin, joita ei aikaisemmin välttämättä ole tullut ajatelleeksi. Tästä esimerkkinä toimii
Pixarin animaatioelokuva *Ratatouille* (2007). Verrattuna värikäsikirjoituksen suhteelli-
seen viileään värimaailmaan, on lopullisen animaation yleisilme yllättäen lämpimän pu-
nertava (kuvio 18). Sharon Calahan (Khan Academy 2017b), joka toimi DP:nä (director
of photography) kyseisessä elokuvassa, kertoo heidän päätyneen lisäämään punertavia
sävyjä animaation tummiin varjoihin vasta värimäärittelyvaiheessa. Tämä toimii minusta
hyvänä esimerkkinä siitä, että vaikka värikäsikirjoituksen onkin tarkoitus toimia suunnan-
näyttäjänä, ei kannata antaa sen sokaista itseään muilta mahdollisilta toimivilta ratkai-
sulta.



Kuvio 18. Vasemmalla kuva elokuvan *Ratatouille* (2007) värikäsikirjoituksesta (Amidi 2011), oike-
alla neljä kuvakaappausta elokuvasta.

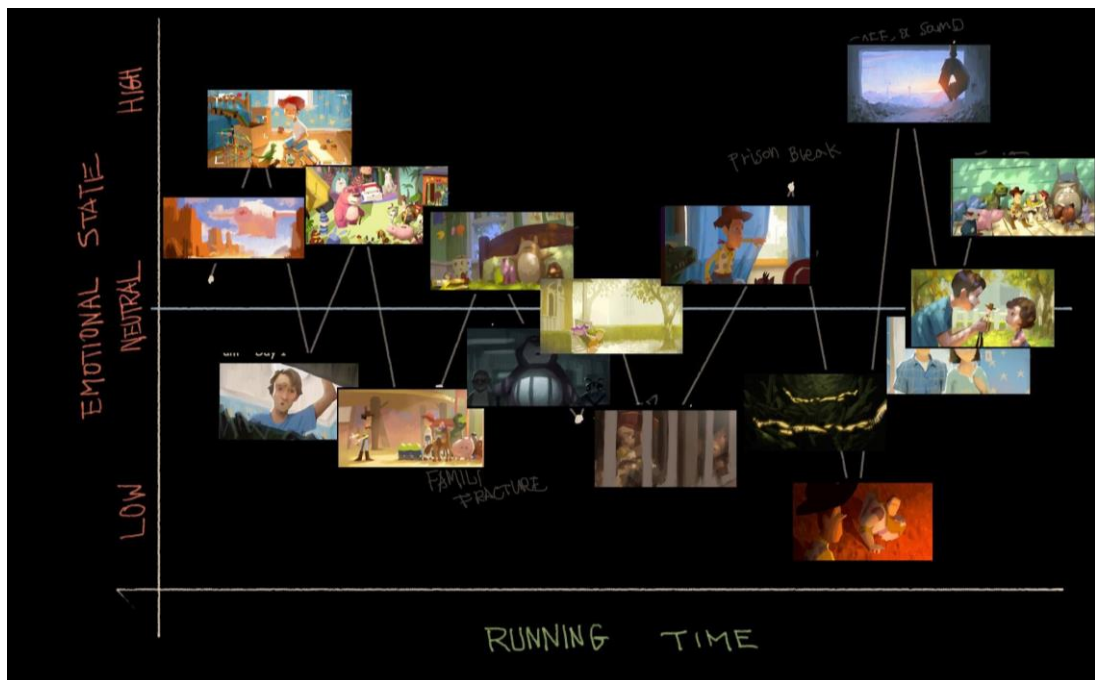
Animaatiotuotantoa käsittelevässä kirjallisuudessa käsitellään mielestäni värikäsikirjoitusta hyvin vähän verrattuna muihin esituotannon vaiheisiin, kuten esimerkiksi kuvakäsikirjoitukseen. *The Art of Pixar* -teoksen kirjailija Amidi toteaakin haastattelussa värisuunnittelulla olevan toisinaan taipumusta jäädä hieman toissijaiseksi, vaikka tarkalla suunnittelulla ja värien potentiaalia hyödyntämällä olisi mahdollista luoda rikkaampi ja emotionaalisesti voimakkaampi kokemus katsojalle (Noyer 2011). Tämä nähdäkseni onkin värikäsikirjoituksen tärkein tehtävä: parantaa katsojakokemusta tukemalla ja syventämällä tarinankerrontaa.

5.2 Värikäsikirjoituksen esituotanto

Värikäsikirjoitus on usein osana animaation esituotantoa, mutta myös värikäsikirjoituksen tekeminen voidaan jakaa eri tuotantovaiheisiin. Tässä luvussa käsitelen muutamaa esituotannon vaihetta, jotka saattavat helpottaa työprosessia myöhemmin, mutta eivät

nähdäkseen ole välttämättömiä värikäsikirjoitusta tehdessä – etenkin kokeneelle tekijälle.

Ensimmäinen askel värikäsikirjoituksen tekemisessä on tutustua käsikirjoitukseen ja kuvakäsikirjoitukseen perusteellisesti. Mikä on tarinan teema? Mihin animaatio sijoittuu? Mitkä ovat tarinan käännekohtat? Bacherin ja Suryavanshin (2018, 132) mukaan tärkein pohdittava kysymys on kuitenkin, millaisia tunteita katsojan on tarkoitus tuntea animaation eri kohdissa. Tunnekaari (engl. emotional arc) on oiva lähtökohta, kun halutaan kertoa animaation tunnelmaa sekä tunteita, joita eri kohtausten olisi tarkoitus herättää. Tunnekaari on kaavio, johon on merkitty tarinan keskeisimmät ja voimakkaimmat emotionaaliset hetket pystyakselilla positiivisesta negatiiviseen (kuvio 19). Tunnekaaresta käy ilmi missä kohtaa animaatiota katsojan on tarkoitus kokea eri tunteita voimakkaimmin. (Khan academy 2018.)

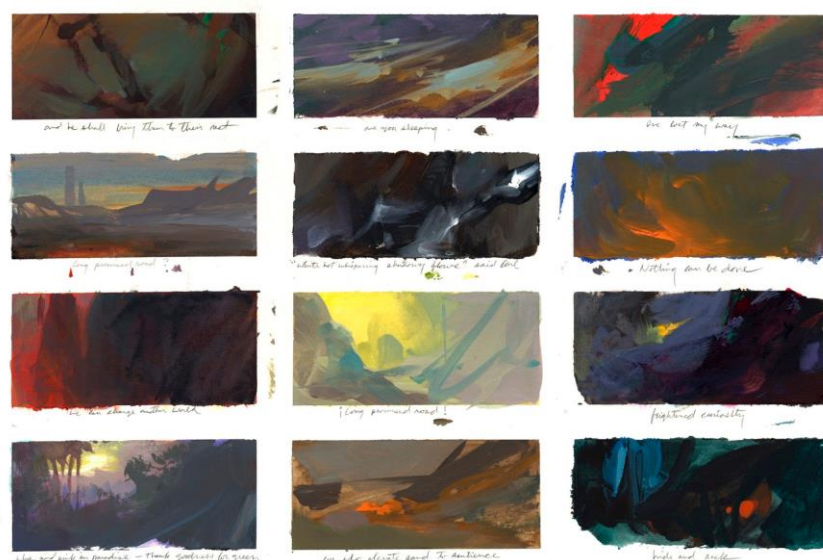


Kuvio 19. Tunnekaari Pixarin Toy Story 3 -elokuvasta. Tässä versiossa kaavioon on lisätty kuvia eri kohtauksista auttamaan tarinan hahmottamista. (Pinterest n.d.)

Yksi esituotannon vaiheista voi olla moodboardin kasaaminen. Moodboard on kuvakollaasi, joka toimii inspiraation ja ideoiden lähteenä omaan projektiin. Moodboardiin kerättyjen kuvien avulla voi esimerkiksi nähdä miten muualla on käytetty värejä tietyn tunnelman luomiseksi tai jonkin asian viestimiseksi.

Blazer (2015, 58) suosittelee hyödyntämään suunnitteluvaiheessa alustavaa värikäsikirjoitusta (engl. pre-color script). Alustavassa värikäsikirjoituksessa keskitytään aluksi animaation kokonaisuutena ja pyritään kuvaamaan koko animaatio ja sen keskeinen tunnelma yhdellä värillä. Hallitsevan värin hahmottaminen auttaa antamaan suuntaa animaation väripaletille. Tämän jälkeen keskitytään tarinan keskeisiin kohtauksiin ja pyritään kuvaamaan niitä yhdellä värillä kohtausta kohden. Kun kaikki animaation kohtaukset on käyty läpi, voidaan niistä muodostunutta värisarjaa käyttää pohjana värikäsikirjoitukselle. (Blazer 2015, 58.) Blazerin lisäksi esimerkiksi Rall (2018, luku 1.4), apulaisprofessori Nanyang Technological University:ssä (School of Art, Design and Media), toteaa tarkemman värimaailman määrittelyn olevan helpompaa, kun kohtausten ensisijainen tunnelma on saatu vangittua. Rallin mukaan monet tunnetut värisuunnittelijat käyttävät lähtökohtana työssään yhtä hallitsevaa, tiettyä tunnetta kuvaavaa väriä, jonka ympärille yksityiskohtaisempi värimaailma rakennetaan. (Rall 2018, luku 1.4.)

Yleisiin värikäsikirjoituksen esituotantovaiheisiin kuuluu nähdäkseni myös pikkukuvien (engl. thumbnail) tekeminen. Pikkukuva on pienikokoinen, pikaisesti tehty karkea hahmotelma, jonka tehtävänä voi olla vangita kuvan tai kohtauksen ydin tai toimia alustana kuvan rakenteen ja asetelun luonnostelemiseen. (Beiman 2007, 13.) Värikäsikirjoitusta tehdessä pikkukuvan tehtävänä on tuoda esille animaation värimaailma ja tunnelma (kuvio 20). Pikkukuvien käyttö voi tehostaa työprosessia: niiden avulla näkee nopeasti mikä toimii ja mikä ei, ja tekijä saa helposti hahmotettua luoko ajateltu värimaailma oikeanlaisen tunnelman. Tekijä näkee myös nopeasti, miten värit muuttuvat tarinan edetessä ja miten ne toimivat kokonaisuutena. Pikkukuvien tekemisen lähtökohtana voidaan hyödyntää alustavaa värikäsikirjoitusta.



Kuvio 20. Konseptitaiteilijan värikokeilua pikkukuvilla (Fowkes 2013).

Näiden esituotantovaiheiden kautta on mahdollista luoda värikäsikirjoitukselle vahva pohja, jonka jälkeen voi olla hyvinkin mutkatonta siirtyä itse värikäsikirjoituksen tekemiseen, kun suurimmat valinnat on jo tehty. Esituotannon vaiheet voivat myös helpottaa värikäsikirjoituksen tekemistä siinä mielessä, että suuri ja usein myös haastava projekti saadaan pilkottua pienempiin, helpommin käsiteltäviin palasiin.

5.3 Värikäsikirjoituksen työvaiheet

Kun tarvittavat valmistelut on tehty, on aika aloittaa itse värikäsikirjoituksen tekeminen. Mikäli esituotantovaiheeseen kuului pikkukuvien tekeminen, on suurimmat värilliset valinnat mahdollisesti jo tehty ja pikkukuvien pohjalta voi alkaa piirtämään hieman yksityiskohtaisempia ja selkeämpiä kuvia. Halutessaan värikäsikirjoituksen voi jättää myös pikkukuviin, jos tarvetta yksityiskohtaisemmalle värisuunnitelmalle ei ole. Usein värikäsikirjoituksen kuvat pohjataan kuvakäsikirjoitukseen tai jopa piirretään suoraan sen päälle (White 2009, 317). Mikäli pikkukuvien tekeminen ei ollut osana värikäsikirjoituksen esituotantoa, on nyt aika pohtia, mitä värejä eri kohtauksiin valitaan.

Bacher ja Suryavanshi (2018, 133) suosittelevat aloittamaan värisuunnittelun jostain animaation neutraalista kohtauksesta, eli kohtauksesta, jonka ei ole tarkoitus herättää voimakkaita tunteita mihinkään suuntaan. Eri animaatioiden tai elokuvien neutraalit kohtaukset saattavat vaihdella hyvinkin voimakkaasti. Esimerkiksi rikosdraaman neutraali saattaa olla sävyltään paljon tummanpuhuvampi ja murretumpi, verrattuna vaikkapa komedian neutraaliin kohtaukseen. Neutraalin kohtauksen värimaailma toimii vertauskohteena, kun yritetään hahmottaa värimaailmaa animaation dramaattisempiin kohtauksiin.

Seuraava askel olisi valita kohtaus, johon tulee animaation intensiivisin tai dramaattisin värimaailma. Kun miettii kyseiseen kohtaukseen sopivia värejä, on hyvä pitää mielessä jo määritelty neutraali värimaailma. Uuden värimaailman tulisi olla riittävän vangitseva tehdäkseen dramaattiselle kohtaukselle oikeutta, muttei liian räväkkä rikkoakseen harmonisen kokonaisuuden – ellei se sitten ole tietoinen tyyliä. Samantyyppisesti valitaan värit myös animaation hillitympään kohtaukseen, jälleen pitäen mielessä jo tehdyt värimaailmat. (Bacher & Suryavanshi 2018, 133.)

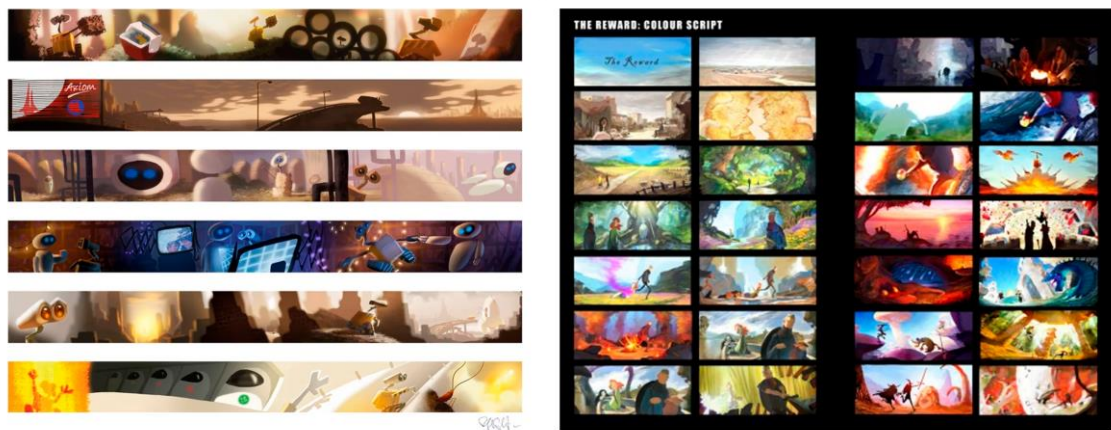
Kun väripaletin ääripää on määritelty ja animaation ns. väriasteikko luotu, voi pohtia muiden kohtausten väripaletteja, kuitenkin pysytellen jo määriteltyjen ääripäiden välissä

(Bacher & Suryavanshi 2018, 133). Väriervalintoihin vaikuttavat luonnollisesti myös esimerkiksi ympäristö tai ajankohta tai muut luvussa 4 käsitellyt seikat.

Blazer (2015, 58) puolestaan ohjaa lähestymään värikäsikirjoituksen tekemistä lähes päinvastaisesti kuin Bacher ja Suryavanshi, nimittäin aloittamalla värisuunnittelu animaation tärkeimmistä kohtauksista. Nämä kohtaukset ovat koko animaation ja tarinan ydin, joten niiden tulisi olla myös värimaailmaltaan vaikuttavia. Blazerin mukaan animaation muiden kohtausten värimaailmat tulisi rakentaa näiden keskeisten kohtausten ympärille ja niitä tukemaan. (Blazer 2015, 58.)

Kun keskeisimmät kohtaukset ovat löytäneet värinsä, voi pohtia kohtausten välisiä siirtymiä. Yleisesti värsiirtymät ovat joko asteittaisia tai äkillisiä, riippuen kohtauksen luonteesta. Kun halutaan kiinnittää katsojan huomio tai luoda levottomuutta tai jopa järkytystä, voi äkillinen muutos väreissä olla hyvä valinta. Rauhallisempiin kohtauksiin voi puolestaan asteittainen muutos sopia paremmin. (Bacher & Suryavanshi 2018, 133.)

Kun värikäsikirjoituksen kuvat – eli color key – on suunniteltu, asetetaan ne lopuksi haluttuun formaattiin, muodostaen kokonaisuutena värikäsikirjoituksen. Kuten toteutustapojaakin, myös eri formaatteja värikäsikirjoitukselle löytyy useita (kuvio 21). Yleisin niistä – etenkin kokopitkien elokuvien tuotannossa – on pitkä kuvajono, jossa tarina etenee lineaarisesti. Toinen yleinen formaatti on ruudukkoformaatti, jota käytetään usein myös kuvakäsikirjoituksissa. (White 2009, 318–319.)



Kuvio 21. Vasemmalla Pixarin Wall-E -elokuvan värikäsikirjoitus (Pixar Art Collection n.d.) lineaarisessa kuvajonossa, oikealla osa The Reward -lyhytanimaation värikäsikirjoitusta (The Reward 2013) ruudukkoformaattissa.

Halutessaan, voi yksittäisiä kuvia värikäsikirjoituksesta jatkaa, kunnes saadaan animaation tyyliä ja lopullista visuaalista ilmettä havainnollistava kuva, eli style frame. Style framen tehtävänä on antaa katsojalle kuva lopullisen animaation ulkonäöstä ennen itse tuotannon aloittamista. Yksittäisen kuvan visuaalinen kehitys animaatiotuotannossa koostuu usein seuraavista vaiheista: kuvakäsikirjoitus, värikäsikirjoitus, style frame sekä lopullinen kohtaus animaatioissa (kuvio 22).



Kuvio 22. Sama kohtaus eri vaiheissa tuotantoa, elokuvasta Zootopia (2016). Yläriivi: kuvakäsikirjoituksesta irroitettu kuva (vas.) sekä värikäsikirjoituksesta irroitettu color key (oik.) (Julius 2016). Alarivi: yksityiskohtaisempi (vaikkakin väritön) digitaalinen maalaus (Julius 2016) (vas.) sekä kuvakaappaus elokuvasta (oik.).

Se, mitä värejä loppujen lopuksi värikäsikirjoitukseen valitsee, riippuu hyvinkin monesta tekijästä. Kuten luvun alussa todettiin, voi värejä käyttää useaan eri tarkoitukseen ja niillä kaikilla voi olla vaikutusta siihen, minkälaiseen väripalettiin lopulta päätyy. Tämän lisäksi värivalintoihin vaikuttaa luonnollisesti myös tekijän omat mieltymykset.

5.4 Yleisiä ohjeita värikäsikirjoituksen tekemiseen

Kuten edellisessä luvussa käy ilmi, voi työprosessi vaihdella hyvinkin paljon tekijän mukaan. Alussa voi olla hyvinkin eksperimentaalinen ja kokeilla eri tekniikoita ja lähestymistapoja löytääkseen itselleen mieluisan työskentelytavan. Nykypäivänä iso osa värikäsikirjoituksista tehdään digitaalisesti eri piirustusohjelmilla. Perinteisempiä menetelmiä värikäsikirjoituksen tekemiseen on käyttää esimerkiksi pastelliliituja, vesivärejä tai värikyniä (White 2009, 320).

Oli lähestymistapa värikäsikirjoituksen tekemiseen mikä hyvänsä, on hyvä pysähtyä vähän väliä tarkastelemaan omaa työtään ja pohtimaan värien toimivuutta tarinan kannalta. Välittykö oikeanlainen tunnelma? Ohjaako värivalinnat katsojan silmää oikeisiin kohtiin? (Risk 2019.) Tarinan tulisi aina olla etusijalla, ja värikäsikirjoituksen suuria haasteita onkin osata yhdistää oma mieltymys väreihin tarinaa tukevan värimaailman kanssa (Blazer 2015, 58).

Värien luettavuutta on hyvä tarkistaa tasaisin väliajoin. Helppo tapa tähän on katsella kuvaa silmiä siristäen: kun pienempi valomäärä yltää silmään, värien intensiteetti vähenee. Jos kuvan värit ja objektit tällöin sulautuvat toisiinsa, on mahdollista, ettei kuvassa ole tarpeeksi kontrastia, jolloin sävyjä, kylläisyyttä tai kirkkautta tulisi säätää luettavuuden parantamiseksi. Toinen tapa tarkastella kuvan luettavuutta on poistaa värit kokonaan. Disneyllä työskennelleen AD:n Ken O’Connorin mukaan värien kirkkaus on kohtauksen tärkein ominaisuus luettavuuden kannalta, joten kuvan tulisi olla yhtä selkeä harmaasävyisenä kuin värillisenäkin. Jos kuva toimii harmaasävyinä, toimii kuvassa O’Connorin mukaan luettavuuden kannalta lähes mikä tahansa sävy-yhdistelmä. (Beiman 2007, 220–221.)

Mieltymyksiä viimeistelyn suhteen löytyy paljon: jotkut jättävät värikäsikirjoituksen karkeaan pikkukuvavaiheeseen, kun taas toiset haluavat jokaisesta kohtauksesta tarkan ja viimeistellyn kuvan, joka vastaa valmiin animaation ulkonäköä (Beiman 2007, 13). Joskus päädytään käyttämään kumpaakin, sillä värikäsikirjoitus voi hyvin elää ja muuttua tuotannon edetessä (Noyer 2019).

Suosittelen itse lämpimästi myös tutustumaan tunnettujen värikäsikirjoitusten tekijöiden töihin. Ammattilaisten kädenjälkeä tarkastelemalla voi laajentaa omaa näkemystä värikäsikirjoituksista sekä sellaisen toteuttamisesta, saada vinkkejä värien käyttöön tai ihan vain hakea inspiraatiota omaan tekemiseen. Omia suosikkeja sekä ehdottomasti tutustumisen arvoisia artisteja ovat esimerkiksi Bill Cone, Ralph Eggleston, Lou Romano, Nathan Fowkes sekä Aurélien Predal.

6 Värikäsikirjoitus omaan animaatioon

Opinnäytetyön toiminnallisena osuutena toteutin värikäsikirjoituksen omaan animaatioprojektiin tutkielmani teoriaan ja havaintoihin nojaten. Acceptance on tämän opinnäyte-

työn puitteissa kehittynyt animaatioprojekti, jonka avulla pyrin monipuolisesti soveltamaan tutkielmassa käsiteltyjä aiheita käytäntöön, täten syventäen oppimaani entisestään.

Värikäsikirjoitusta edelsi seuraavat työvaiheet: ideointi, käsikirjoittaminen, luonnostelu, kuvakäsikirjoituksen pikkukuvien tekeminen sekä kuvakäsikirjoittaminen. Tässä opinäytetyössä keskityn kuitenkin vain värikäsikirjoitusvaiheeseen, jossa suunnittelin animaation värimaailman kuvakäsikirjoituksen (kuviokuva 23) pohjalta, enkä täten käsittele valintoja, jotka ovat johtaneet tarinan kehittymiseen tähän pisteeseen. Tässä kohtaa en myöskään ollut vielä suunnitellut hahmon visuaalista ulkomuotoa, jonka takia tämä näkyy kuvakäsikirjoituksessa hyvin yksinkertaistettuna.



Kuvio 23. Acceptance-animaatioprojektin kuvakäsikirjoitus.

Animaatio kertoo hahmosta nimeltä Finn sekä hänen matkastaan kohti menetyksen ja sen tuoman surun hyväksymistä. Tarinassa Finn kulkee vaihtuvien ympäristöjen läpi kohti kielekettä, jolta hänen ystävänsä on aiemmin tehnyt itsemurhan. Matkan varrella

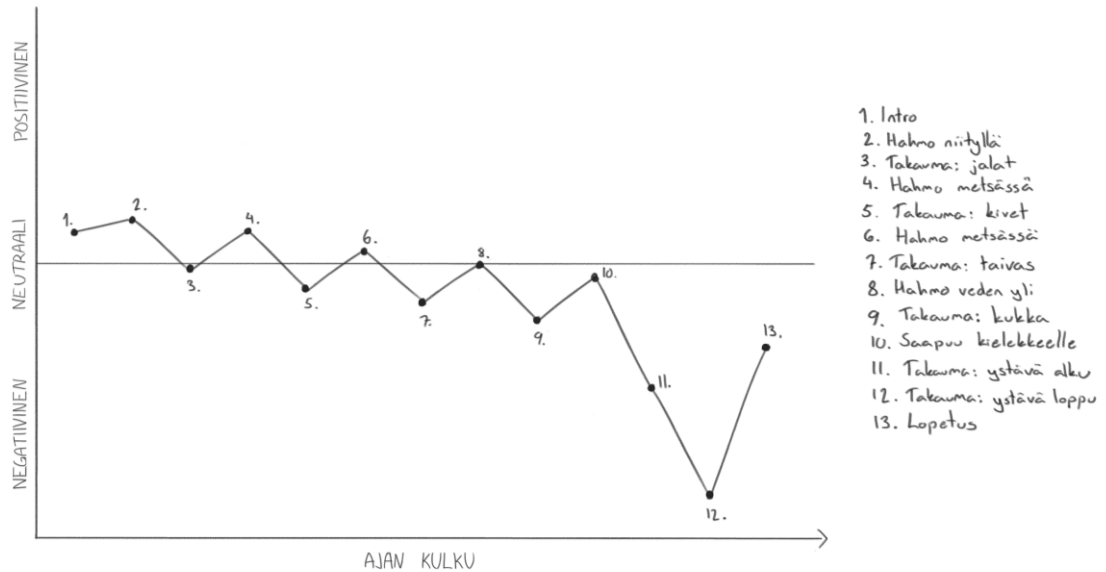
päähahmo kokee useita takaumia (engl. flashback), palauttaen mieleen muistoja tuosta synkästä illasta. Katsoja ei alussa tiedä matkan määränpäättä eikä takaumien kontekstia, asiayhteys valkenee vasta animaation loppupäässä hahmon päästessä kielekkeelle, jolloin pidempi takauma näyttää mitä tarkkaan ottaen tapahtui. Liitteissä sijaitsevan kuvakäsikirjoituksen (liite 1) kuvateksteissä on tarkemmin avattu joka kohtauksen tapahtumat, kuten hahmojen tai kameran liikkeet.

Acceptance on projekti, jota työstän itsenäisesti, joten värikäsikirjoituksen rooli työryhmän vision selventämisessä tai kommunikaation helpottamisessa ei tässä tapauksessa ollut ajankohtaista. Täten päädyin siihen lopputulokseen, ettei värikäsikirjoituksen ollut tarpeen olla kovinkaan yksityiskohtainen, sillä sen ei tarvinnut toimia suunnannäyttäjänä muille tekijöille. Tällöin jäi myös hieman tilaa eksperimentoinnille myöhemmissä työvaiheissa, joka sopi omaan työskentelytyyliini hyvin. Tavoitteenani oli siis luoda karkeahko värikäsikirjoitus – joka kuitenkin havainnollistaisi värivalintoja selkeästi – sekä sen pohjalta style frame, josta välittyisi animaation lopullinen visuaalinen ilme.

Seuraavassa alaluvussa kerron omista pohdinnoista sekä ideoinnista koskien värimaailman yleistä suuntaa. Tämän jälkeen käsittelen alustavaa värikäsikirjoitusta luvussa 6.2 sekä pikkukuvien tekemistä luvussa 6.3. Luvussa 6.4 esittelen itse värikäsikirjoituksen, käyn läpi sen työvaiheita sekä perustelen lopullisia värivalintojani. Lopuksi avaan style framea ja sen tekemisetä luvussa 6.5. Kuvakäsikirjoitus sekä kaikki värikäsikirjoituksen työvaiheet on toteutettu digitaalisesti Adobe Photoshopilla.

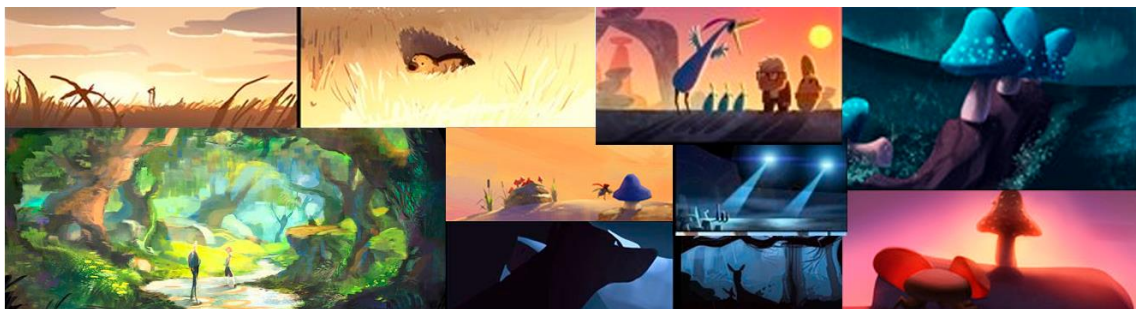
6.1 Värimaailman suunta

Ennen kuin aloitin itse värien pohtimisen, tein animaation kuvakäsikirjoituksen pohjalta tunnekaari-kaavion (kuvio 24). Kaaviossa käy ilmi millainen tunnelma animaatiosta on tarkoitus välittyä tarinan keskeisimmissä kohtauksissa. Tunnekaaresta nähdään, että tarinan yleinen tunnelma liikkuu hyvin pitkälti neutraalin ja negatiivisen välillä, eikä positiivisia kohtauksia oikeastaan esiinny. Tunnekaaren pohjalta pohdin, minkälainen värimaailman yleisilme voisi olla, sopiakseen vakavaan ja melankoliseen tarinaan. Erittäin pirteä tai energinen värimaailma ei mielestäni palvellut tarinaa, joten voimakkaan kylläiset värit rajasin ensimmäisenä pois. Päädyin myös siihen lopputulokseen, ettei vahvasti tyylitelty tai erikoinen väripaletti soveltunut tarinaan, vaan vakavan teeman kanssa voisi toimia oikeaan maailmaan pohjautuva, ainakin jollain tasolla realistinen värimaailma.



Kuvio 24. Tunnekaari-kaavio Acceptance-animaatiosta.

Tässä kohtaa esittelen myös muita yleisiä tekijöitä, jotka vaikuttivat siihen, mihin suuntaan lähdin värejä ylipäättään suunnittelemaan. Ensimmäinen niistä on takaumat, joiden halusin erottuvan ns. nykyhetken värimaailmasta selkeästi. Tavoitteena oli, että siinä missä nykyhetken värimaailma olisi suhteellisen neutraali – kuten myös tunnelma näissä kohdoin –, viestisi takaumien värimaailma synkemmästä tunnelmasta. Raju muutos väripaletissa kertoisi katsojalle, että vaikka lokaatio ja hahmo onkin sama, on synkemmän paletin tapahtumat selkeästi erillään nykyhetkestä. Sen lisäksi olin myös ajatellut, että nykyhetken tapahtumat levittäytyisivät ajallisesti yhdelle päivälle siten, että tarinan alussa on aikainen aamu ja tarinan päättyessä myöhäinen ilta ja auringonlasku. Takaumat puolestaan sijoittuisivat ajallisesti alkuyöhön.

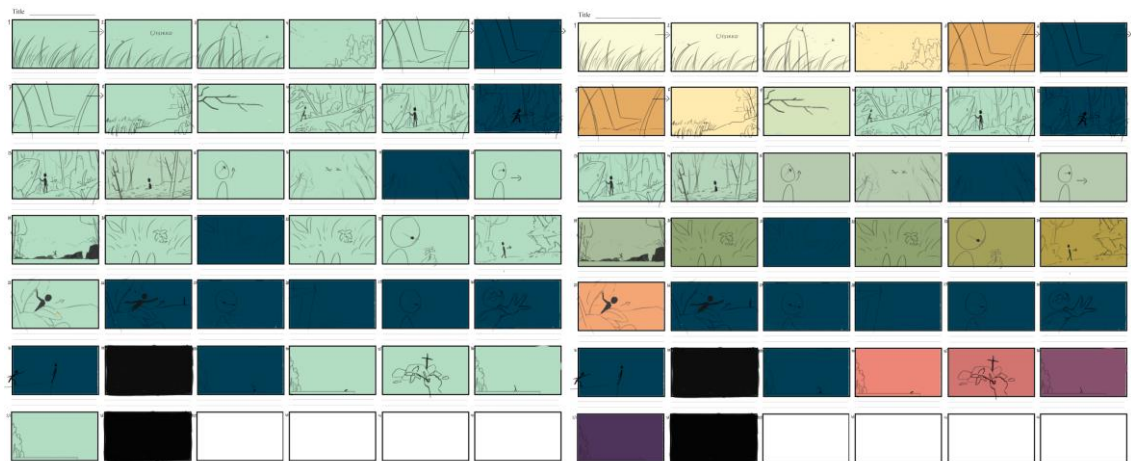


Kuvio 25. Moodboard. (Adam & Dog 2011, The Reward 2013, Vardanjani 2019 & Amidi 2011.)

Kun minulla oli jonkinlainen suunta animaation värimaailmalle, lähdin etsimään esimerkiksi kuvia kootakseni moodboardin (kuvio 25), joka toimisi suuntaa antavana tukena ja inspiraationa värejä suunnitella. Pysin löytämään esimerkkejä kaikkiin animaation eri vaiheisiin ja tein niistä kuvakollaasin karkean aikajanan muodossa. Aikaisempien pohdintojen sekä moodboardin pohjalta aloitin alustavan värikäsikirjoituksen tekemisen.

6.2 Alustava värikäsikirjoitus

Blazer (2015, 58) suosittelee aloittamaan alustavan värikäsikirjoituksen kuvaamalla koko animaatiota yhdellä värillä. Tämä ei kuitenkaan mielestäni soveltunut omaan animaatiooni, sillä siinä esiintyy käytännössä kaksi hyvin erilaista värimaailmaa sisältävää narratiivista rinnatusta. Päädyinkin valitsemaan alustavaan värikäsikirjoitukseeni kaksi hallitsevaa väriä lähtökohdiksi: yhden kuvastamaan nykytilannetta ja toisen takaumia (kuvio 26). Nykytilanteen pohjaväriksi valitsin hieman murretun ja vaaleahkon vihreän. Tarinan sijoittuessa pääsääntöisesti metsään, koin vihreän toimivan hyvänä lähtökohtana nykyhetken väripalettiin. Kyseinen vihreä oli myös suhteellisen vaalea, jotta nämä kohtaukset erottuisivat takaumien tummemmasta väripaletista paremmin. Takaumien pohjaväriksi valitsin tummansinisen. Tämä oli hieman kylläisempään suuntaan, korostaen kahden väripaletin eroa entisestään. Näiden kahden pohjalta lähdin työstämään alustavaa värikäsikirjoitusta eteenpäin, pohtien kullekin kohtaukselle vastaavanlaista hallitsevaa väriä (kuvio 26). Toteutin alustavan värikäsikirjoituksen kuvakäsikirjoituksen päälle siten, että kuvakäsikirjoituksen ääriviivat olivat näkyvillä.



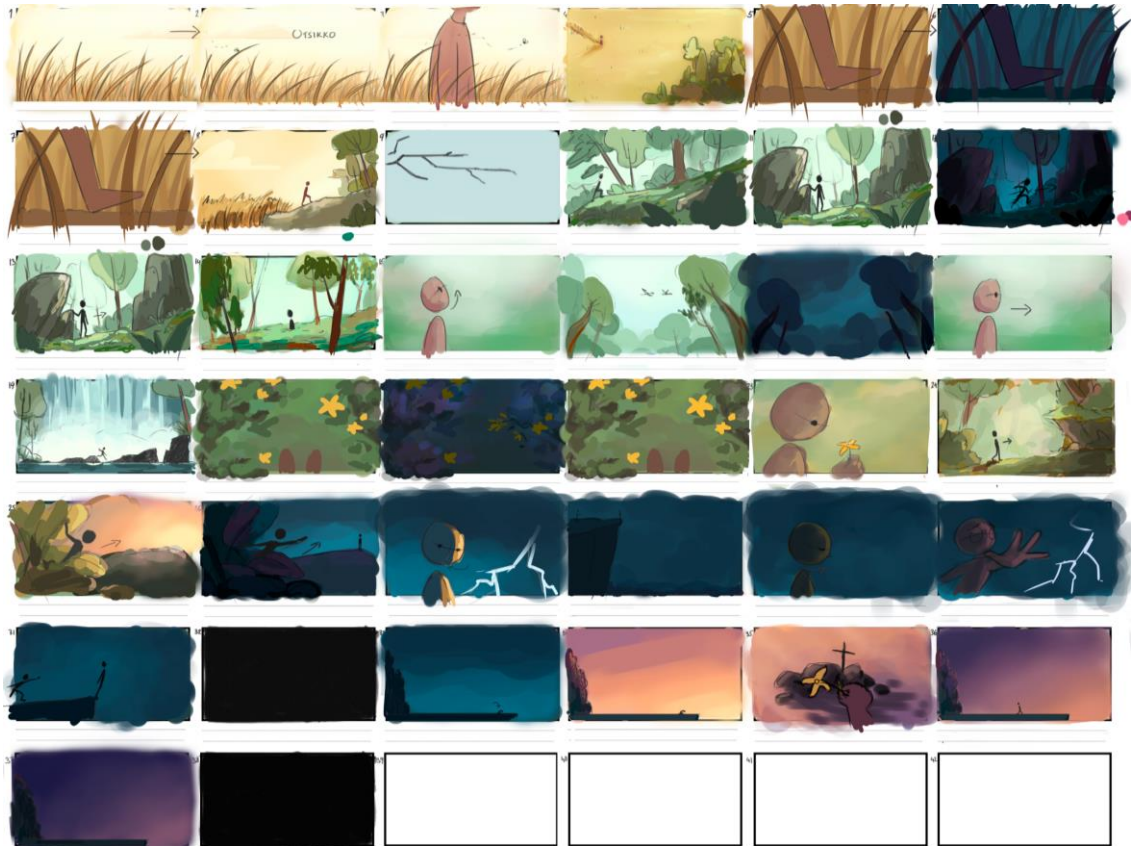
Kuvio 26. Vasemmalla alustava värikäsikirjoitus kahdella hallitsevalla pohjavärillä, oikealla lopullinen alustava värikäsikirjoitus.

Animaation alku sijoittuu niitylle, joten murrettu ja vaalea keltainen tuntui luontevalta lähtökohdalta. Aamun kalpea keltainen vaihtuu pian vihreään hahmon saapuessa metsään. Metsässä vihreä on aluksi vaaleahko ja viileä keskipäivän kirkkaassa valossa, mutta tummenee tarinan edetessä ja päivän kuluessa, saaden lämpimämmän ja kellertävämmän sävyn iltaa kohti. Keltaisuus vaihtuu tummempaan oranssiin ja hieman punertaviin sävyihin hahmon päästessä kielekkeelle. Animaation lopussa sävy lähenee tumman liilaa kuvastaen auringon laskua ja valon vähenemistä, tuoden sävyjä lähemmäksi yön sinistä. Tätä suhteellisen liukuvaa värimuutosta värikäsikirjoituksen pohjaväreissä rikkoo takaumien tummat siniset, joissa kaikissa olin ainakin toistaiseksi ajatellut olevan samantyyppinen väripaletti.

Kun ensimmäisen kerran tutustuin alustavaan värikäsikirjoitukseen olin hieman skeptinen sen suhteen, sillä koin sen olevan hieman turhahko työvaihe. Nyt, kun sitä on pääsyt kokeilemaan, voin kuitenkin todeta sen olevan erittäin toimiva tapa saada selkeyttä omiin ajatuksiin ja tavoitteisiin värimaailman kanssa. Sen avulla sai erittäin nopeasti ideoita paperille sekä näki värien muodostaman kokonaisuuden. Mahdolliset muutokset oli niin ikään helppo toteuttaa ja sai nopeasti karsittua vähemmän toimivat ideat pois. Lopputuloksena sai hyvin yksinkertaistetun version siitä, miltä värikäsikirjoitus todennäköisesti tulisi näyttämään.

6.3 Pikkukuvat

Alustavan värikäsikirjoituksen valmistuttua aloitin pikkukuvien tekemisen, kuvakäsikirjoitus ja alustava värikäsikirjoitus lähtökohtana. Pikkukuvia tehdessä pidin työn jäljen hyvinkin karkeana ja suurpiirteisenä, tarkoituksena eksperimentoinnin kautta löytää itseä miellyttäviä väriyhdistelmiä eri kohtauksiin, kuitenkin yleisilmeen pysyen yhtenäisenä (kuvio 27).



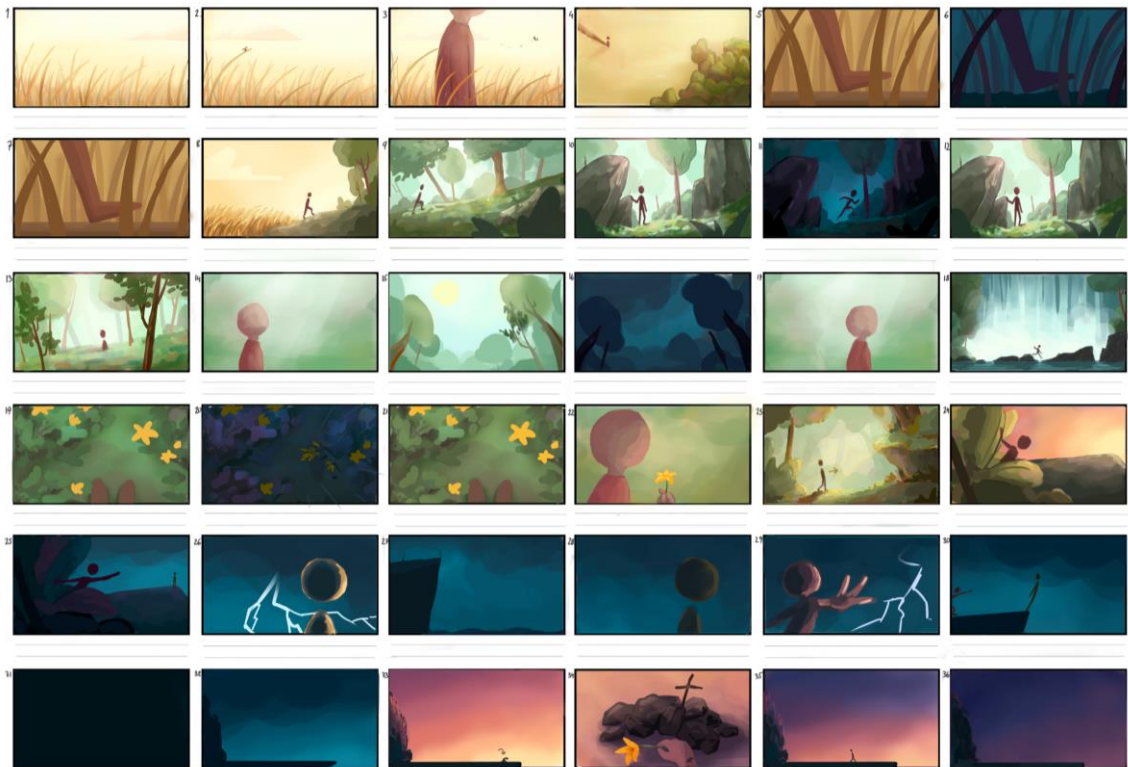
Kuvio 27. Acceptance-animaatioprojektin pikkukuvat.

Hyödynsin pikkukuvavaiheessa sekä Bacherin ja Suryavanshin että Blazerin suosittelimia lähestymistapoja värien suunnitteluun, joita käsittelin luvussa 5.3. Bacher ja Suryavanshi (2018, 133) kehottavat aloittamaan värisuunnittelun animaation neutraalista kohtauksesta, kun taas Blazerin (2015, 58) ehdotus on aloittaa animaation ääripäistä: dramaattisimmasta sekä vähiten dramaattisesta kohtauksesta. Omassa animaatiossani ääripäät olivat animaation neutraali alku niityllä sekä loppupään synkkä viimeinen taakuma, joten niistä aloittamalla päädyin seuraamaan kummankin ammattilaisen ohjeituksia.

Vaikka suurimmat päätökset värien suhteen tulikin tehtyä pikkukuvavaiheessa, perustelen valintojani ja avaan pohdintojani tarkemmin vasta seuraavassa luvussa, jossa esittelen lopullisen värikäsikirjoituksen. Värikäsikirjoituksen ja pikkukuvien välillä ei nimittäin tapahtunut kovinkaan suuria muutoksia, vaan värikäsikirjoitus on lähinnä hieman siistimpi ja pidemmälle viety versio pikkukuvista.

6.4 Lopullinen värikäsikirjoitus

Tässä luvussa esittelen lopullisen värikäsikirjoituksen (kuvio 28), sekä avaan hieman ajatustyötäni keskeisimpien värivalintojen ja työskentelymetodien kohdilla. En koe mielekkäänä mennä kovinkaan syvälle yksityiskohtiin, vaan pyrin pysyttelemään niissä aiheissa, joita opinnäytetyössä on aikaisemmin käsitelty, jotta kokonaisuus pysyisi luettavaan pituisena. Värikäsikirjoituksen rakenne on hieman muuttunut pikkukuvista: aikaisempi ruutu yhdeksän, jossa oli oksa, on tippunut pois, kuten myös viimeinen tumma ruutu, jonka tarkoitus oli lähinnä viestiä animaation päättymisestä. Koin oksan olevan tarinan kannalta tarpeeton, sekä katsojan ymmärtävän tarinan päättymisen myös ilman viimeistä tummaa ruutua.



Kuvio 28. Lopullinen värikäsikirjoitus.

Tunnelman ollessa värien keskeisin rooli tarinaa tukeissa, oli se myös päällimmäisenä mielessä värejä pohtiessa. Nykyhetkille tavoittelin yleisesti rauhallista ja levollista tunnelmaa pitämällä kontrastierot suhteellisen matalina – kuitenkin ylläpitäen tarpeeksi eroavaisuuksia, jotta kuvat pysyivät selkeinä. Yritin pitää sävyt suhteellisen lähellä toisiaan

sekä pysyttelin yleisesti värispektrin murretummassa ja vaaleammassa päässä. Viimeisen takauman jälkeen nykyhetkien vaaleahko väripaletti joutuu kuitenkin väistämään illan tuomaa hämärää, jonka tummemmat värit tuovat hieman synkkyyttä tarinan loppuun.

Takaumissa puolestaan hain selkeästi synkempää tunnelmaa erittäin tummalla väripaletilla. Pysin tekemään synkkyydestä luonnollisen ja loogisen asettamalla tapahtumat alkuyöhön sekä lisäämällä ajankohtaan ukkosmyrskyn. Myrskyn ja sen tuoman väripaletin mukana tavoittelin siihen liittyvien väriassosiaatioiden hyödyntämistä. Myrskyt mielletään usein pelottavaksi, jonka lisäksi se on myös erittäin yleinen visuaalinen tehokeino animaatioiden pelottavimmissa kohtauksissa. Pelkästään Disneyn kokopitkistä animaatioista tulee heti mieleen Kaunotar ja hirviö, Tarzan sekä Pieni merenneito, joissa kaikissa lopputaistelut – eli elokuvien jännittävimmät kohdat – tapahtuvat myrskyn aikana. Vaikka omakohtaista pelkoa ei ukkosmyrskyä kohtaan olisikaan, on kyseessä sen verran yleinen visuaalinen tehokeino niin monenlaisessa tarinankerronnassa, että uskon monen yhdistävän sen ainakin jollain tasolla jännitykseen. Tavoittelin myös visuaalista jännitettä myrskyn tuoman salamoinnin myötä, joka luo erittäin voimakkaita kontrastieroja kirkkaudessa. Yritin luoda hieman surrealistisuutta takaumien kohtauksiin lisäämällä väripalettiin epäluonnollisen punertavia sävyjä, täten pyrkien korostamaan kyseisten kohtausten irrallisuutta nykyhetkestä ja tämän realismiin pohjautuvasta väripaletista.

Noin puolessa välissä tarinaa päähahmo saapuu kohtaan, jossa kasvaa keltaisia kukkia. Tässä kohtaa hahmo myös kokee takauman, jossa nähdään sama lokaatio, mutta osa kukista tallautuvat hahmon juostessa ohi. Kun palataan nykyhetkeen, hahmo poimii yhden kukista ja sama kukka nähdään myös animaation loppupäässä hahmon laskiessa sen ystävän muistomerkillä. Valitsin kukille voimakkaan keltaisen sävyn, jota ei kummemmin esiinny muualla animaatioissa. Pysin sävyn ja kylläisyyden avulla saamaan kukat erottumaan selkeästi muusta taustasta, jotta katsojan huomio kiinnittyisi niihin. Korostuksella pyrin myös viestimään katsojalle kukan olevan keskeinen ja huomionarvoinen elementti tarinassa. Sama keltainen väri esiintyy myös ystävässä. Tämän tosin huomaa ainoastaan salamanvalon valaistessa kyseisen hahmon kielekkeellä animaation loppupuolella. Tavoitteenani oli saada katsoja yhdistämään kukka ja ystävä keltaisen värin kautta, eli luoda näiden välille väriassosiaatio. En kuitenkaan usko onnistuneeni siinä kovinkaan hyvin, sillä yhdistelmät eivät toistu tarpeeksi, jotta ne jäisivät erityisemmin mieleen. Värin luoma yhteys ystävän ja kukan välillä on tästä syystä lähinnä vain symbolinen: yhdessä takaumassa nähdään tallotut, kuolleet kukat iltana jona ystävä

päättää elämänsä ja myöhemmin päähahmo Finn jättää poimitun kukan jälkeensä kielekkeeltä lähtiessään. Jälkimmäisellä pyrin viestimään päähahmon saavuttaen pisteen, jolloin pystyy viimein hyväksymään menetyksen ja heidän yhteisen elämänsä jäävän taakse. Pystyy laskemaan osan surun tuomasta taakasta ja jatkamaan eteenpäin.

Kukan lisäksi hyödynsin kontrastieroja kiinnittämään katsojan huomion muihinkin elementteihin, kuten esimerkiksi hahmoon. Pyrin rakentamaan kuvat lähtökohtaisesti siten, että hahmon sekä tätä ympäröivän taustan välillä olisi selkeä ero kirkkausasteikossa, parantaen täten myös kuvan luettavuutta. Kontrastilla – tai vastaavasti sen puutteella – oli myös suuri vaikutus eri kohtausten tunnelmaan: niittyosuuden analoginen väripaletti sekä pienet erot kirkkaudessa antavat seesteisen vaikutelman, eroten selkeästi viimeisen takauman voimakkaan kontrastin luomasta dramatiikasta ja jännityksestä.

Animaation nykyhetkissä hahmon matka etenee hitaasti ja rauhallisesti, tämän reflektoiden tapahtumia ja muistellen ystävää. Halusin viestiä katsojalle, että henkisesti raskas matka kielekkeelle kesti pitkän aikaa. Toteutin tämän hyödyntämällä päivän eri ajankohdille tyypillisiä väripaletteja, jotta välittyisi vaikutelma ajan kulumisesta, vaikka animaatio itsessään onkin suhteellisen lyhyt. Väripalettien lisäksi käytin paikoitellen valon suuntaa lisäapuna viestimään auringon sijainnista, vahvistaen täten mielikuvaa tietystä ajankohdasta. Mielestäni onnistuin tavoitteessani riittävän hyvin: vaikka jokaisesta yksittäisestä color keystä ei välttämättä osaisikaan antaa tarkkaa arviota ajankohdasta, viestii kokonaisuus ajan kulusta mielestäni selkeästi. Päivän päätyminen tarinan lopussa tuo myös selkeän päätöksen animaatiolle.

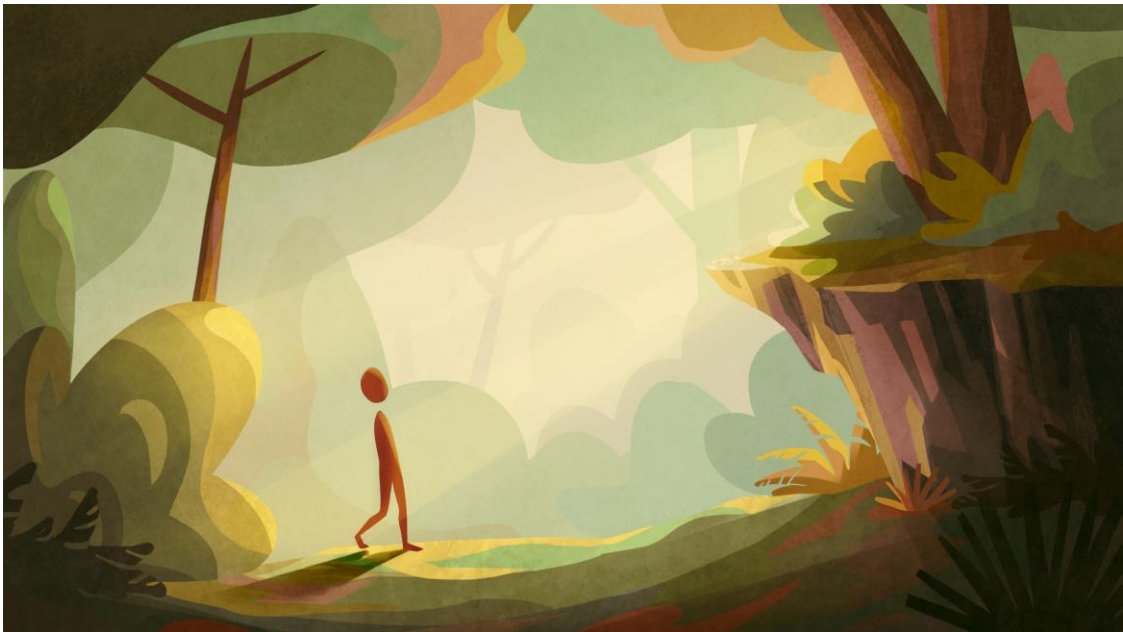
Nykyhetken kohtauksissa siirtymät värien välillä ovat rauhallisia ja asteittaisia, kulkien käsi kädessä tunnelman kanssa. Takaumiin siirryttäessä äkkinäinen muutos väripaletissa kiinnittää katsoja huomion ja aiheuttaa todennäköisesti alussa jopa hieman hämmennystä sekä levottomuutta. Äkillinen vaihdos myös auttaa irrottamaan takaumat nykyhetken narratiivista entistä selkeämmin. Päädyin pitämään kuvat samassa ruudukkoformaattissa kuin aikaisemmatkin työvaiheet selkeyden vuoksi.

Olen lopulliseen värikäsikirjoitukseen tyytyväinen. Koen pystyneeni hyödyntämään ja soveltamaan lähes kaikkia opinnäytetyössä käsiteltyjä metodeja – vaikkakin vaihtelevalla onnistumisprosentilla – pitäen samalla lopputuloksen eheänä kokonaisuutena. Värikäsikirjoituksen eri esituotantovaiheet helpottivat huomattavasti työprosessia, kun heikommin toimivia ratkaisuja pystyi karsimaan menettämättä kovinkaan paljon aikaa tai vaivaa.

Yleisellä tasolla värivalinnat mielestäni palvelevat animaationi tarinaa, selkeyttäen sen rakennetta ja luoden oikeanlaista tunnelmaa.

6.5 Style frame

Lopullisen värikäsikirjoituksen valmistuttua jatkoin yhden kohtauksen työstämistä aina style frameen asti (kuvio 29). Style framesta käy ilmi lopullisen animaation visuaalinen ulkomuoto kokonaisuudessaan, itse animaatiota lukuun ottamatta. Valitsin valmiista värikäsikirjoituksesta ruudun 23 color keyn viimeisteltäväksi. Kyseisessä kuvassa on monipuolisesti eri elementtejä, pintoja ja syvyyksiä, joiden tyyliä pystyin havainnollistamaan.



Kuvio 29. Style frame värikäsikirjoituksen ruudusta 23.

Style framesta voidaan huomata, että vaikka kuvan tyyli eroaakin huomattavasti värikäsikirjoituksen piirrostyylistä, pohjautuu style framen värimaailma selkeästi värikäsikirjoitukseen. Joitain pieniä muutoksia väreissä kuitenkin tapahtui: lopullinen style frame on hieman color keytä lämminsävyisempi ja lisäsin kuvaan myös hieman vinjetointia, jotta katsojan huomio keskittyisi vielä selkeämmin kuvan valoisiin kohtiin.



Kuvio 30. Yhden kuvan kehittyminen kuvakäsikirjoituksesta style frameen: kuvakäsikirjoitus, pikkukuva, color key väriäskirjoituksesta sekä style frame.

Kuviossa 30 nähdään kyseisen kuvan kehittyminen läpi esituotannon. Tässä kyseisessä projektissa olin jättänyt värikäsikirjoituksen tarkoituksella karkeahkoksi, jotta jäisi hieman tilaa eksperimentoinnille ja mahdollisille muutoksille vielä style framea tehdessä. Pysin kuitenkin pysyttelemään mahdollisimman lähellä värikäsikirjoituksen värimaailmaa, sillä liian suuret muutokset saisivat kyseisen kohtauksen erottumaan muusta värimaailmasta. Yleisesti koen style framen näyttävän animaation visuaalisen ilmeen selkeästi ja värikäsikirjoituksen värimaailmalle riittävän uskollisena.

7 Yhteenveto

Tässä opinnäytetyössä käsittelin värikäsikirjoitusta sekä värien suunnittelua animaation sen avulla. Tarkastelin värikäsikirjoituksen ominaisuuksia, pohdin sen roolia animaatiotuotannossa sekä kävin läpi värikäsikirjoituksen toteutusvaiheita. Tämän lisäksi käsitelin värien suunnittelua animaation, lähtökohtana värien ensisijainen rooli animaation viestin tai sisällön tukemisessa. Opinnäytetyön toiminnallisessa osuudessa toteutin värikäsikirjoituksen omaan animaatioprojektiin, pyrkien soveltamaan työssä käsiteltyjä aiheita mahdollisimman monipuolisesti.

Värikäsikirjoitus – ja animaation värisuunnittelu yleisestikin – on aihe, josta on tehty hyvin vähän aikaisempaa tutkimusta ja jota ylipäätään käsitellään hyvin vähän alan kirjallisuudessa. Tutkielman erityisenä haasteena olikin pystyä luomaan eheä ja informatiivinen kokonaisuus niin hajanaisesta lähdemateriaalista. Koen kuitenkin onnistuneeni tavoitteessani tarjota lukijalle informatiivinen yleiskuva värikäsikirjoituksesta animaatiotuotannon työkaluna sekä yleisimmistä värien käyttömahdollisuuksista tarinankerronnan tukemiseksi. Opinnäytetyö tarjoaa myös työkaluja sekä värikäsikirjoituksen, että värien suunnittelun konkreettiseen toteuttamiseen. Koska värikäsikirjoituksesta löytyy hyvin hajanaisesti tietoa alan kirjallisuudessa – suomen kielellä tuskin lainkaan – koen työni voivan hyödyttää animaatiotuotannosta kiinnostuneiden opiskelijoiden ja ammattilaisten lisäksi myös viestinnän alaa yleisestikin.

Opinnäytetyöni perusteella voidaan todeta värikäsikirjoituksen olevan keskeinen vaihe animaation esituotannossa. Parhaimmillaan värikäsikirjoitus auttaa selventämään ja yhdistämään työryhmän visiota, helpottaen täten yhteistyötä ja kommunikaatiota. Värikäsikirjoituksen avulla saadaan yleiskuva siitä, miten värit muuttuvat tarinan edessä ja miten ne toimivat kokonaisuutena. Värikäsikirjoitus toimii myös alustana eksperimentoinnille, jolloin voidaan jo aikaisessa vaiheessa hahmottaa mitkä värivalinnat ovat tarinan kannalta toimivia. Työstäni käy myös ilmi, miten monella eri tapaa hyvin suunniteltu värimaailma voi parantaa katsojakokemusta, kuten esimerkiksi selkeyttämällä informaation välittymistä, viestimällä hienovaraisista muutoksista tai luomalla animaation narratiivia tukeva tunnelma.

Ensisijaisena tavoitteenani opinnäytetyössä oli oman osaamisen kehittäminen ja syventäminen animaatiotuotannon näkökulmasta. Koen onnistuneeni tässä erittäin hyvin, sillä työni kartutti tuntemustani animaatiotuotannosta huomattavasti. Tämän lisäksi koen saaneeni laajemman ymmärryksen värien käytöstä – erityisesti tarinan vahvistamisen kannalta – sekä käytännön ohjeita värikäsikirjoituksen toteuttamiseen. Opinnäytetyön tekeminen auttoi myös ymmärtämään miten laaja alue värien suunnittelu animaatioon voi olla ja miten paljon itsellä on siitä vielä opittavaa. On ollut erittäin opettavaista joutua pysähtymään ja perusteellisesti refleктоimaan omia värivalintoja sekä niiden mahdollisia vaikutuksia lopullisen animaation katsojakokemukseen.

Pystyäkseni antamaan mahdollisimman kokonaisvaltaisen katsauksen värikäsikirjoituksen toteuttamiseen, koin värien suunnittelun käsittelemisen olevan välttämätöntä, vaikka aiheen rajaaminen sopivaksi kokonaisuudeksi olikin haastavaa. Rajasin värien

käsittelyn nimenomaan animaation viestin tai sisällön tukemisen kannalta, ja silloinkin päädyin käsittelemään ainoastaan yleisempiä tekniikoita, kuten tunnelman luomista tai katseen ohjaamista. Koen siis osuuden värien suunnittelusta tarinankerronnan vahvistamiseksi jääneen hieman pintaraapaisun tasolle. Tämä voisi kuitenkin olla mielenkiintoinen aihe jatkotutkimukselle. Olin alun perin myös suunnitellut analysoivani jo olemassa olevia värikäsikirjoituksia sekä pohtivani niissä tehtyjä väriratkaisuja ja näiden vaikutusta tarinankerrontaan, mutta rajasin tämän pois, sillä työ oli jo tarpeeksi laaja ilmankin. Olisi kuitenkin mielenkiintoista perehtyä tarkemmin siihen, miten tässä työssä käsitellyt metodeja on hyödynnetty käytännössä, sekä onko eroavaisuuksia havaittavissa esimerkiksi eri genrejen tai animaatiotekniikoiden välillä.

Haluan loppuun vielä korostaa, ettei työni suinkaan rajaa pois muita metodeja tai lähestymistapoja värikäsikirjoitukseen liittyen. Kuten tutkielmassa todettiin, tapoja toteuttaa värikäsikirjoitus on lähes yhtä monta kuin tekijöitäkin. Vaikka eri lähteistöllä olisikin todennäköisesti mahdollista päästä toisenlaisiin tuloksiin, koen työni kuitenkin toimivan päteväenä lähtökohtana värikäsikirjoituksen toteuttamiseen.

Lähteet

Adobe 2019. Adobe Color. <<https://color.adobe.com/fi/create>> (luettu 24.02.2020).

Arnkil, Harald 2007. Värit havaintojen maailmassa. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.

Bacher, Hans P. & Suryavanshi, Sanatan 2018. Vision: color and composition for film. London: Laurence King Publishing Ltd.

Beiman, Nancy 2007. Prepare to board! Creating story and characters for animated features and shorts. Burlington: Focal Press.

Blazer, Liz 2015. Animated storytelling: simple steps for creating animation and motion graphics. Peachpit Press.

Feisner, Edith Anderson 2006. Color studies. London: Fairchild Publications.

Furniss, Maureen 2007. Art in motion: animation aesthetics. Herts: John Libbey Publishing Ltd.

Gupta, Vishesh 09.09.2015. Create inspiring color themes with Adobe Color CC. Adobe content corner. <<https://blogs.adobe.com/contentcorner/2015/09/09/create-inspiring-color-themes-adobe-color-cc/>> (luettu 24.03.2020).

Hart, John 2008. The art of storyboard: a filmmaker's introduction. Oxford: Elsevier, Inc.

Khan Academy 2017a. Color contrast. Pixar in a box. <<https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar/color/color-101/v/color4-master>> (luettu 24.03.2020).

Khan Academy 2017b. Color correction. Pixar in a box. <<https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar/color/color-101/v/color5-final>> (luettu 20.04.2020).

Khan Academy 2017c. Tone. Pixar in a box. <<https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar/storytelling/visual-language/v/video5-testzz>> (luettu 24.03.2020).

Khan Academy 2018. Color scripts. Pixar in a box. <<https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar/art-of-lighting/introduction-to-virtual-lighting/v/colors-scripts>> (luettu 24.03.2020).

Malamed, Connie 2011. Visual language for designers: principles for creating graphics that people understand. Beverly: Rockport Publishers, Inc.

Noyer, Jérémie 2011. *The art of Pixar – the complete color scripts and select art from 25 years of animation*: an interview with author Amid Amidi. Animated Views.

<<https://animatedviews.com/2011/the-art-of-pixar-the-complete-color-scripts-and-select-art-from-25-years-of-animation-an-interview-with-author-amid-amidi/>> (luettu 24.03.2020).

Rall, Hannes 2018. Animation: from concept to production. Boca Raton: CRC Press.

Risk, Mary 10.10.2019. How to use color in film: 50+ examples of movie color palettes. Studiobinder. <<https://www.studiobinder.com/blog/how-to-use-color-in-film-50-examples-of-movie-color-palettes/>> (luettu 24.03.2020).

Robertson, Scott 2014. How to render: the fundamentals of light, shadow and reflectivity. Culver City: Design Studio Press.

Stone, Terry Lee & Adams, Sean & Morioka, Noreen 2006. Color design workbook: a real-world guide to using color in graphic design. Beverly: Rockport Publishers, Inc.

White, Tony 2009. How to make animated films: Tony White's complete masterclass on the traditional principles of animation. Burlington: Focal Press.

Kuvaluettelo

Kuvio 1. Oma kuvitus.

Kuvio 2. Weekends. 2017. Trevor Jimenez. USA: Jeremy Slome. 16min – Grand Bassin. 2018. Victori Jalabert, Héloïse Courtois, Chloé Plat & Adele Raigneau. Puola: Julien Deparis. 7min. – Tito and the Birds. 2018. Gabriel Bitar, Gustavo Steinberg & André Catoto. Brasilia: Bits Productions. 1h 13min. – Mortal Breakup Inferno. 2014. Baptiste Perron, Maxime Delalende, Marlène Beaube, Paula Assadourian, Thibaud Gayral & Debora Cheyenne Cruchon. Ranska: Gobelins. 13min. – My Home (Chez moi). 2014. Phuong-Mai Nguyen. Ranska: Papy3D Productions. 13min.

Kuvio 3. Oma kuvitus.

Kuvio 4. Fox and the Whale. 2016. Robin Joseph. Kanada: Robin Joseph. 13min.

Kuvio 5. Pangu. 2019. Shaofu Zhang. USA: Taiko Studios. 6min.

Kuvio 6. Oma kuvitus.

Kuvio 7. Blogspot. Adam & Dog. Storyboardins, an Independent Study. <<http://byjosephinetsay.blogspot.com/2013/02/adam-dog.html>> (luettu 03.04.2020).

Kuvio 8. Klaus. 2019. Sergio Pablos. Sergio Pablos. Espanja: Sergio Pablos Animation Studios, Atresmedia Cine & Aniventure. 1h 37min.

Kuvio 9. Lou Romano 2010. Bambi (1942). Cinemosaic. <<http://cinemosaic.blogspot.com/2010/12/bambi-1942.html>> (luettu 03.04.2020).

Kuvio 10. Moana. 2016. Jared Bush. Ron Clements & John Musker. USA: Walt Disney Pictures & Walt Disney Animation Studios. 1h 47min. – Frozen 2. 2019. Jennifer Lee & Allison Schroeder. Chris Buck & Jennifer Lee. USA: Walt Disney Pictures & Walt Disney Animation Studios. 1h 44min.

Kuvio 11. The Tree. 2018. Basil Malek & Han Yang. Ranska: Gobelins. 7min.

Kuvio 12. Up. 2009. Bob Peterson, Pete Docter & Thomas McCarthy. Pete Docter & Bob Peterson. USA: Walt Disney Studios Motion Pictures, Walt Disney Pictures & Pixar. 1h 36min.

Kuvio 13. Father and Daughter. 2000. Michaël Dudok de Wit. Michaël Dudok de Wit. Alankomaat: Claire Jennings & Willwm Thijssen. 9min.

Kuvio 14. Paperman. 2012. Clio Chiang & Kendelle Hoyer. John Kahrs. USA: Walt Disney Animation Studios & Walt Disney Pictures. 7min.

Kuvio 15. Geralt McBoing-Boing. 1950. Dr. Seuss, Phil Eastman & Bill Scott. Robert Cannon & John Hubley. USA: United Productions of America. 7min. – Herkules (Hercules). 1997. Ron Clements, John Musker, Don McEnery, Bob Shaw & Irene Mecchi. Ron Clements & John Musker. USA: Walt Disney Pictures & Walt Disney Feature Animation. 1h 29min.

Kuvio 16. Late Afternoon. 2017. Louise Bagnall. Louise Bagnall. Irlanti: Cartoon Saloon. 9min. – Pear Cider and Cigarettes. 2016. Robert Valley. Robert Valley. Kanada: Massive Swerve Studios. 35min.

Kuvio 17. Lee, Eusong 2012. Will. Eusong. <<https://www.eusong.com/will>> (luettu 03.04.2020).

Kuvio 18. Amidi, Amid 2011. The Art of Pixar. San Francisco: Chronicle Books LLC – Ratatouille. 2007. Brad Bird. Jan Pinkava, Jim Capobianco & Brad Bird. USA: Walt Disney Pictures & Pixar Animation Studios.

Kuvio 19. Pinterest. <<https://fi.pinterest.com/pin/220043131772763116/?lp=true>> (luettu 03.04.2020).

Kuvio 20. Fowkes, Nathan 2013. Color Exploration While Listening to Music, 1998. Nathan Fowkes Art. <<http://www.nathanfowkesart.com/2013/09/color-exploration-while-listening-to.html>> (luettu 03.04.2020).

Kuvio 21. Ralph Eggleston. Wall-E Colorsript. Pixar Art Collection. <<https://pixarartcollection.com/products/wall-e-colorsript>> (luettu 03.04.2020). – The Reward Film 2013. Color Script. The Reward. <<http://therewardfilm.blogspot.com/p/colorsript.html>> (luettu 03.04.2020).

Kuvio 22. Zootopia 2016. Jared Bush, Phil Johnston, Bryon Howard, Rich Moore, Josie Trinidad, Jim Reardon & Jennifer Lee. Bryon Howard & Rich Moore. USA: Walt Disney Pictures & Walt Disney Animation Studios. 1h 48min. – Julius, Jessica 2016. The Art of Zootopia. San Francisco: Chronicle Books.

Kuvio 23. Oma kuvitus.

Kuvio 24. Oma kuvitus.

Kuvio 25. Blogspot. Adam & Dog. Storyboardins, an Independent Study. <<http://byjosephinetsay.blogspot.com/2013/02/adam-dog.html>> (luettu 03.04.2020). – The Reward Film 2013. Color Script. The Reward. <<http://therewardfilm.blogspot.com/p/color-script.html>> (luettu 03.04.2020). – Vardanjani, Ahmad Rafael 2019. Color Script. Artstation. <<https://www.artstation.com/artwork/rRJ4xO>> (luettu 15.04.2020). – Amidi, Amid 2011. The Art of Pixar. San Francisco: Chronicle Books LLC

Kuvio 26. Oma kuvitus.

Kuvio 27. Oma kuvitus.

Kuvio 28. Oma kuvitus.

Kuvio 29. Oma kuvitus.

Kuvio 30. Oma kuvitus.

Kuvakäsikirjoitus kuvateksteillä



1. Näkymä niitystä. Kamera liikkuu hitaasti oikealle.
2. Kamera pysähtyy. Kuvaan lentää kärpänen. Otsikko ilmestyy.
3. Päähahmo Finn kulkee kameran ohi, häntästä kärpäsen pois.
4. Kaukaisempi näkymä, jossa nähdään niityn olevan suuri ja hahmon lähestyvän metsän reunaa
5. Lähinäkymä maanpinnasta. Kamera liikkuu oikealle seuraten hahmon kävelyä.
6. Ensimmäinen takauma. Värimaailma muuttuu ja jalat juoksevat kameran ohi.
7. Palataan takaisin nykyhetkeen, jossa hahmo kävelee normaaliin tahtiin.
8. Niitty päättyy ja hahmo kulkee metsään sisään.
9. Näkymä oksasta, jonka lehdet varisevat tuulessa.
10. Hahmo kulkee metsässä. Maa vetää koko ajan hieman ylöspäin.
11. Hahmo saapuu kiville.
12. Takauma, jossa hahmo on samassa lokaatiossa, mutta juoksee pelokkaan oloisesti kivien ohi.
13. Palataan samaan lokaatioon. Hahmo jatkaa matkaa.

14. Hahmo kulkee eteenpäin metsässä.
15. Lähikuva hahmosta, joka kävellessä katsoo ylöspäin.
16. Näkymä taivaasta alhaalta päin katsottuna. Taivaalla lentää lintuja.
17. Takaumassa myrskypilvet lähestyvät taivaalla.
18. Hahmo laskee katseensa edelleen kulkien eteenpäin.
19. Hahmo kulkee vesiputouksen ohi.
20. Näkymä maasta. Nurmikon seassa kasvaa kukkia. Kuvaan ilmestyy hahmon jalat, jotka pysähtyvät.
21. Takaumassa jalat juoksevat läpi kuvan, jättäen jälkeensä tallotut kukat.
22. Palataan edelliseen näkymään.
23. Lähinäkymä hahmosta, joka on poiminut yhden kukista.
24. Hahmo jatkaa kulkemista metsässä.
25. Metsä päättyy hahmon saapuessa kielekkeen reunalle.
26. Takaumassa nähdään hahmon syöksähtävän metsästä esiin. Hänen ystävänsä seisoo kielekkeen reunalla.
27. Lähikuva ystävästä, joka kääntää katseen kohti päähahmoa. Salama valaisee kasvot hetkellisesti.
28. Kaukaisempi näkymä, joka avaa katsojalle tarkemmin tapahtumisen sijaintia. Päähahmo lähestyy ystävää.
29. Lähikuva ystävästä, joka kääntää katseen eteen sulkien silmänsä ja alkaa kallistumaan eteenpäin.
30. Päähahmo syöksähtää hätäntyneenä eteenpäin kurotellen kohti ystävää.
31. Kaukaisempi näkymä, jossa nähdään päähahmon olevan liian kaukana.
32. Ruutu menee pimeäksi.
33. Päähahmo lyyhistyy lähelle kielekkeen reunaa.
34. Palataan nykyhetkeen, jossa hahmo on samassa asennossa.
35. Lähinäkymä muistomerkistä, jolle päähahmo laskee poimimansa kukkasen.
36. Hetken istumisen jälkeen hahmo nousee ja kävelee kohti metsää.
37. Päähahmo katoaa metsään, kuva viipyy hetken tyhjällä kielekkeellä.
38. Ruutu menee pimeäksi animaation päättyessä.