

PAKENEVA HILJAISUUS

Lyhytanimaatioelokuvan tuotantoprosessi



Helena Hyvärinen
LAB ammattikorkeakoulu
Medianomi
Mediasisällön suunnittelu
Kevät 2020
Opinnäytetyö

Pakeneva hiljaisuus – Lyhytanimaatioelokuvan tuotantoprosessi

Helena Hyvärinen
Opinnäytetyö AMK
LAB ammattikorkeakoulu, muotoiluinstituutti
Medianomi
Mediasisällön suunnittelu
Kevät 2020

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyöni aiheena on lyhytanimaation toteuttaminen stop motion –tekniikalla itsenäisesti alusta loppuun. Tavoitteenani on käsikirjoittaa ja animoida monitulkintainen tarina, joka on visuaalisesti kaunis ja mielenkiintoinen. Toivon katsojien tulkitsevan tarinaani omalla tavallaan, ja löytävän siitä viitteitä omasta elämästään. Taustat, sekä hahmo on maalattu vesiväreillä, jotta saavutin haluamani visuaalisen ilmeen.

Halusin oppia lisää stop motion animaatiosta ja kehittyä sen tekemisessä paremmaksi. Käytin animointiin Dragonframe –ohjelmaa, ja editointiin sekä Adobe Premiere –ohjelmaa ja Adobe After Effects –ohjelmaa. Projektin aikana opin paljon sekä uusia teknisiä taitoja, kuin projektin- ja ajankäytönhallintaakin. Lisäksi sorminäppäryyteni kehittyi animaation pieniä paperinpaloja liikutellessa.

Projekti etenee tavalliseen tapaan kaikkien lyhytanimaatioelokuvan vaiheiden läpi. Kykenin löytämään ratkaisuja ilmenneisiin ongelmiin, ja oppimaan niistä. Pääsin käyttämään luovuuttani uudella tavalla, ja nautin projektin tekemisestä. Olen tyytyväinen lopputulokseen ja onnistuin mielestäni hyvin tavoitteissani.

Avainsanat: Stop motion, animaatio, vesivärit, tarinankerronta, animaatiotuotanto

Silence escaping – Production process of an animated short film

Helena Hyvärinen
Bachelor's thesis
LAB University of Applied Sciences, Institute of Design
Degree program in media
Media content design
Spring 2020

ABSTRACT

The topic of my thesis is to independently create an animated short film from start to finish using stop motion technique. My goal is to write and animate an ambiguous story that is visually beautiful and interesting. I hope viewers will interpret my story in their own way and maybe find references to their own lives. The backgrounds as well as the character are painted with water colors to achieve the visual look I desire.

I wanted to learn more about stop motion animation and improve my skills as an animator. For the animation part I used the software Dragonframe. I edited the film using Adobe After Effects and Adobe Premiere. I learned a lot of new skills during the project, both technical skills as well as project and time management. My finger dexterity also improved as I moved the small pieces of paper during animating.

The project proceeds typically and it goes through all the phases of an animated short film. I could find solutions for the problems that occurred and learn from them. I could use my creativity in a new way and I enjoyed working with the project. I am happy with the results. I think I succeeded in reaching my goals.

Key words: Stop motion, animation, water colors, storytelling, animation production

Sisällysluettelo

1. Johdanto
2. Esituotanto
 - 2.1 Stop motion: mitä ja miksi?
 - 2.2 Aikataulu
 - 2.3 Tarina
 - 2.4 Kuvakäsikirjoitus
 - 2.5 Animaatiotestit
 - 2.6 Taustojen tekeminen
 - 2.6.1 Keittiö
 - 2.6.2 Maisema
 - 2.6.3 Muut taustat
 - 2.7 Hahmosuunnittelu
 - 2.7.1 Pää
 - 2.7.2 Suu
 - 2.7.3 Silmät
 - 2.7.4 Hiukset
 - 2.7.5 Nenä
 - 2.7.6 Vartalo
 - 2.7.7 Värit
3. Animaatiotuotanto
 - 3.1 Dragonframe -ohjelma
 - 3.2 Valotus- ja kuvausolosuhteet
 - 3.3 Animointi ja ajoitus
 - 3.4 Keittiö-kohtaus
 - 3.5 Montaasi
 - 3.6 Ikkunan rikkoutuminen ja köynnökset
4. Jälkituotanto
 - 4.1 Jälkikäsittely
 - 4.1.1 Adobe After Effectissä rotoaminen
 - 4.1.2 Värikorjaukset ja editointi
 - 4.2 Muutama sana äänisuunnittelusta
5. Yhteenveto
 - 5.1 Itsearvio
 - 5.2 Mitä seuraavaksi?
6. Lähteet
7. Liitteet

LYHENNE- JA VIERASSANALUETTELO

Stop motion

Animaatiotekniikka, jossa manipuloidaan jotain fyysistä objektia, jotta se näyttäisi liikkuvan. Esinettä liikutellaan hieman kerrallaan, ja jokaisessa välissä otetaan valokuva. Kun kuvat toistetaan nopeasti peräkkäin, syntyy illuusio liikkeestä. (Peart 2012, 1.)

Dragonframe

Stop motion –animaatiotekniikalle luotu ohjelma. Ohjelmaan saa yhdistettyä kameran. Ohjelman kautta voi kuvata animaatiota ja katsoa sen läpi, sekä muokata kuvia.

Storyboard

Kuvakäsikirjoitus. Käsikirjoituksesta seuraava vaihe, jossa tapahtumat ovat piirretty kuviksi. Kuvakäsikirjoitus auttaa hahmottamaan tarinan etenemistä, kuvakulmia ja liikettä.

Animatic

Kuvakäsikirjoituksesta seuraava vaihe animaatiotuotannossa. Karkea luonnos animaatiosta, jotta nähdään, miltä lopputulos tulee näyttämään.

Rotoaminen

Tekniikka, jolla voidaan irrottaa liikkuvasta kuvasta tiettyjä kohtia. Haluttu kohta, esimerkiksi jokin hahmo, voidaan irrottaa alkuperäisestä taustastaan ja liittää toiseen taustaan.

JOHDANTO

Animaatio on aina ollut lähellä sydäntäni, ja tiesin alusta alkaen, että haluan tehdä opinnäytetyöni siitä. Halusin kehittää taitojani sekä tarinankertojana että piirtäjänä. Mietin alkuvaiheessa monia erilaisia ideoita opinnäytetyöni aiheeksi. Tiesin, että halusin tehdä lyhytanimaation, mutta se on aihepiirinä hyvin laaja. Ensimmäinen idea, jota vein pidemmälle, oli täysin erilainen kuin lopputulos. Aluksi suunnittelin tekeväni tietokoneella piirtoanimaatiota clip studio paint –ohjelmalla. Motivaatio ei kuitenkaan ollut ihan kohdillaan, ja halusin tehdä jotain muuta.

Olin keväällä 2019 työharjoittelussa animaatiostudio Pikkukalalla. Siellä pääsin kokeilemaan stop motion –tekniikkaa, josta olin ollut kiinnostunut jo pitkään. Tekniikka tuntui omalta ja sen tekeminen oli mielenkiintoista. Oman opinnäytetyöni tekeminen stop motion –tekniikalla tuntui kuitenkin kaukaiselta haaveelta, se nimittäin on niin työlästä ja vaatii kalliita varusteita. Ensinnäkin tarvitsisin tilan, johon voisin jättää kameran ja työni paikoilleen useiksi viikoiksi. Sen lisäksi tarvitsisin hyvän kameran, jalustan, stop motionille tarkoitetun ohjelman ja kunnollisen valaistuksen.

Idea jäi pyörimään takaraivoon samalla, kun yritin toteuttaa ensimmäistä ideaani. Olin aiemmin ajatellut, että valmistuisin jouluksi. Nopeasti selvisi, ettei se olisi mahdollista, vaikka kuinka olisin yrittänyt vääntää ensimmäisen ideani valmiiksi. Kun oli selvää, että valmistuisin sittenkin keväällä, ja työn tekemiselle olisi enemmän aikaa, päätin vaihtaa aihetta ja tehdä opinnäytetyöni stop motion –tekniikalla.

Suurin ongelma alussa oli, mistä saisin ohjelman ja varusteet. Vanhempieni luona oli tyhjillään oleva entinen huoneeni, jota pystyin käyttämään studiona. Sain lainattua koululta kameran ja ystävältäni jalustan. Ostin Dragonframe –ohjelman itse. Päätin sen olevan hyvä sijoitus, sillä ohjelman sai ostettua kuukausittaisten maksujen sijaan kertamaksulla, jolloin se olisi käytettävissäni aina. Lisäksi Dragonframe on stop motionia varten suunniteltu ohjelma, joten sen käyttöliittymä ja ominaisuudet tukivat projektiani täydellisesti. Olin käyttänyt ohjelmaa aiemmin työharjoittelussani, joten en joutunut opettelemaan sitä alusta asti.

Kun tekniikka oli selvillä, tarvitsin tietenkin tarinan, jonka kertoa. Pyöritin aluksi mielessäni teemoja. Päätin, että en halua antaa työlläni suoria vastauksia kysymyksiin, vaan pikemminkin herättää niitä. Halusin tehdä jotain sellaista, jonka ihmiset voisivat tulkita omaan tilanteeseensa sopivaksi. Päähenkilön ulkonäkö ja taustojen visuaalinen ilme rakentuivat tarinan ympärille, jotta nekin tukisivat sitä.

Päähenkilöllä nähdään puhelin, joka on läsnä hänen elämässään liikaa. Puhelin voi symboloida eri ihmisille eri asioita, jollekin se voi olla toksinen ihmissuhde, jollekin ikävä työpaikka, jollekin vain puhelin. Mitä tapahtuu, kun jokin asia häiritsee takaraivossa päivästä toiseen, mutta sille ei saa syytä tai toisesta tehtyä mitään? Näistä lähtökohdista lähdin rakentamaan animaatiotani.

ESITUOTANTO

STOP MOTION: MITÄ JA MIKSI?

Lyhyesti selitettynä stop motion on animaatiotekniikka. Siinä animoidaan mitä tahansa oikeaa esinettä, jota liikutellaan vähän kerrallaan, ja jokaisen liikutuksen jälkeen otetaan kuva. Kun kaikki kuvat näytetään nopeasti peräkkäin, syntyy illuusio liikkeestä. Stop motionia on nähtävissä kaikkialla, mainoksissa, musiikkivideoissa, sarjoissa ja elokuvissa – vaikka sitä ei heti tunnista. (Dragonframe 2020.)

Tunnettu esimerkki stop motion –tekniikasta ovat suositut Wallace ja Gromit – elokuvat. Siinä hahmot on luotu muovailuvahasta, joka on tyypillinen tapa tehdä stop motionia. Hahmojen luoja, Nick Parkin, ensimmäisissä suunnitelmissa Gromitista oli tarkoitus tulla kissa, mutta hahmo vaihdettiin teknisistä syistä koiraksi. Koira on kooltaan isompi, ja isomman vahapalan käsitteleminen oli helpompaa. (Abbot 2014.) Vahan lisäksi esimerkiksi nukkien, lelujen tai legojen käyttäminen on suosittua.

Ensimmäisen stop motion elokuvan ajatellaan olevan Albert E. Smithin ”Humpty Dumpty Circus” vuodelta 1898. (Guinness World Records 2020.) Smith lainasi tyttärensä lelusirkusta, ja animoi sen kameran avulla eloon liikuttelemalla leluja hieman kerrallaan ottaen aina kuvan välissä. Siitä, keksikö Smith itse idean elokuvalla vai oliko se alun perin jonkun muun idea, löytyy ristiriitaista tietoa. Elokuva oli mykkäelokuva, ja tallenteet siitä ovat valitettavasti kadonneet ajan saatossa.

Tekniikka on hidas ja vaativa, ja se tarvitsee tietokoneen lisäksi tilan, missä animaatio tehdään. Valo-olosuhteet eivät animoinnin aikana saa muuttua, joten luonnonvaloa ei saisi päästä sisään ja lamppujen tulee olla laadukkaita. Animaattorin tulee olla varovainen, ettei kamera vahingossa heilahda tai ettei teoksessa liukahda mitään, minkä ei ollut tarkoitus. Ihmisen silmä huomaa ensimmäisenä liikkeen, joten pienenkin vahinkoliikahduksen näkee heti. Jos virhe kuitenkin sattuu, pahimmassa tapauksessa joutuu kuvamaan koko kohtauksen uudelleen. Tietokoneella voi jälkikäteen korjata paljon, mutta siihen saattaa kulua yhtä paljon aikaa kuin kohtauksen uudelleen kuvaamiseen, eikä lopputulos välttämättä näytä yhtä hyvältä.

Miksi sitten valita tekniikka, joka on niin hidasta ja haastavaa? Animaatiotekniikat ja -ohjelmat ovat kehittyneet huomasti lähivuosina. Tietokoneella voisi paljon helpommin ja nopeammin tehdä animaation. Tietokoneella ei kuitenkaan vieläkaan saa tehtyä stop motionille tyypillistä uniikkia jälkeä. Stop motionissa näkyy tietynlainen rosoisuus ja käsin tekemisen ilo. Hahmojen varjot ovat oikeita varjoja, muovailuvahassa näkyy animaattorin sormenjälkiä. Eläinhahmojen karva liikkuu villisti omia aikojaan, kun niitä on kuvien välissä siirretty.

Omassa työssäni taustoissa ja hahmossa näkyy siveltimen vetoja ja oikean paperin tekstuuri. Pilvet ovat pumpulista ja ikkunan rikkoutuessa lentää oikeita lasinsiruja. Jälki on uniikkia, enkä saisi samanlaista toistettua tietokoneella. Nautin myös työn tekemisestä paljon. Mediasisällön suunnittelijoiden työ tapahtuu usein suurimmaksi osaksi tietokoneen ääressä, joten pieni tauko siitä tuntui hyvältä. Oli vapauttavaa päästä maalaamaan, leikkailemaan ja liimailemaan ja liikuttelemaan osia.

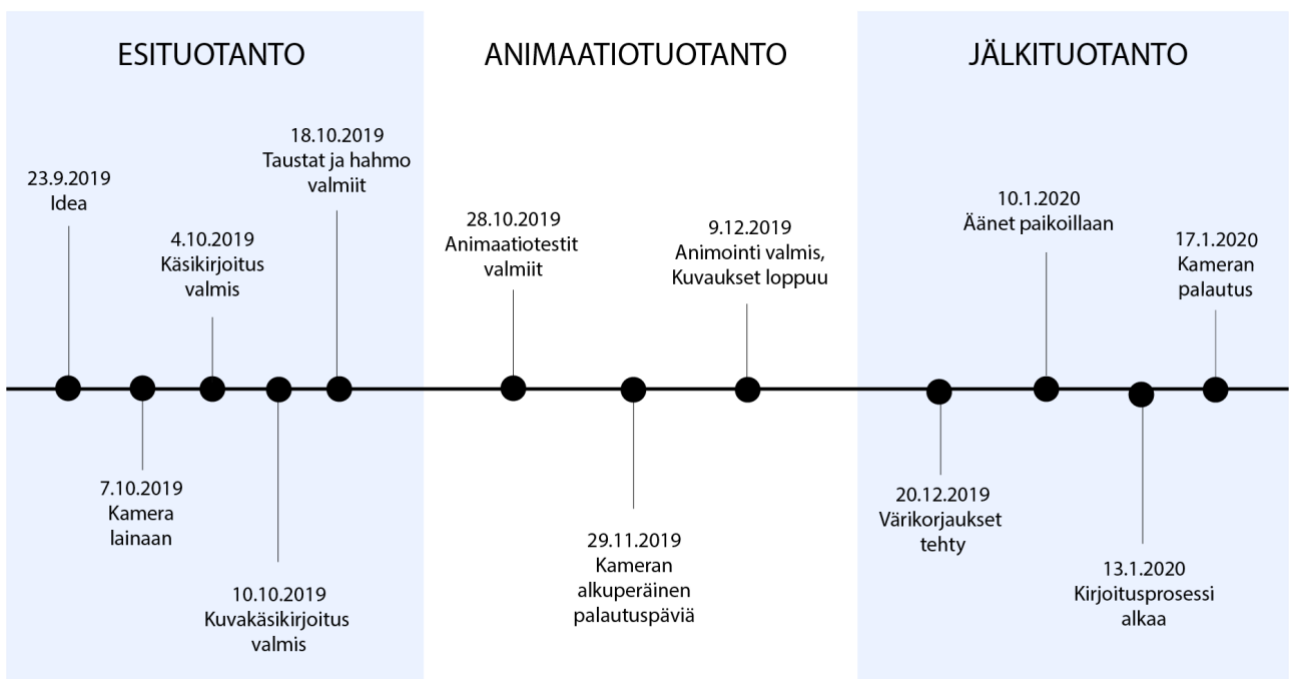
Animaation todellinen taika tapahtuu, kun pitkän valmistelun jälkeen näkee työnsä heräävään henkiin. On loputtoman kiehtovaa nähdä itsetehdyn hahmon käyvän läpi ajatteluprosessin, ja onnistua luomaan jotakin uniikkia, mitä ei ole koskaan ennen luotu. (Williams 2009, 11.)

AIKATAULU

Aloitin opinnäytetyöni idean työstämisen syyskuun lopussa. Lokakuun aikana oli tarkoitus saada valmiiksi käsikirjoitus, kuvakäsikirjoitus, animaatiotestit, taustat ja hahmo. Halusin aloittaa kuvaukset viimeistään marraskuun alussa. Tein heti alussa aikataulun, jotta projektin pituutta olisi helpompi hahmottaa, eikä sen toteuttaminen venyisi loputtomiin.

Olin lainannut kameran koululta aluksi marraskuun viimeiseen päivään asti. Sain kaiken kuvattua siihen mennessä, mutta pidensin laina-aikaa vielä joululoman yli tammikuulle. Odotin palautetta työstäni ja olisin tehnyt korjauksia, jos niitä olisi tullut. Tein vielä muutamia parannuksia ja kaikki kuvaukset olivat valmiit joulukuun alkupuolella.

Kuvausten jälkeen pidin joululoman. Loman jälkeen aloitin äänityöt ja editoinnin. Tein pieniä värikorjauksia ja rotosin Adobe After Effects -ohjelmassa muutaman virheen pois. Korjausten teko vei muutamia päiviä, jonka jälkeen laitoin äänet paikoilleen. Kaikki äänet olivat freesound.org -sivustolta. Pelkästään sopivien äänien etsiminen loputtomista äänikirjastoista oli iso työ, ja se vei suurin piirtein viikon. Animaatio oli lopputekstejä ja nimeä vaille valmis tammikuun alkupuolella. Sen jälkeen tein vielä pieniä korjauksia ja laitoin lopputekstit paikoilleen.



Kuvio 1. Aikataulu

TARINA

Yksi tavoitteistani oli tehdä tarina, joka olisi tulkittavissa eri ihmisille eri tavoilla. En halunnut antaa animaatiollani suoria vastauksia universaaleihin kysymyksiin. Tarinani on täynnä symboliikkaa, jonka kukin voi tulkita miten haluaa. Jälkeenpäin oli hienoa kuulla, millaisia tulkintoja eri ihmiset olivat tarinastani tehneet.

Yksi ystävästäni ajatteli tarinan kertovan huonosta työpaikasta. Toinen ajatteli sen olevan kannanotto siihen, että käytämme nykyään kännyköitä liikaa emmekä huomaa mitä ympärillä tapahtuu. Yleensä taiteilijalla ei ole mahdollisuutta päästä selittämään, mitä hän on itse ajatellut, ja mielestäni niin sen kuulukin olla. Julkistamisen jälkeen teoksesta tulee ikään kuin katsojien oma.

Suurin osa tulkitsi kuitenkin tarinan kertovan huonosta ja kuluttavasta ihmissuhteesta. Se voi tarkoittaa ystävyysuhdetta, parisuhdetta, perhesuhdetta tai mitä vain. Päähenkilön elämässä on joku, joka pomottelee häntä ja jolle hän ei osaa sanoa ei. Ikkunalaudalla olevat kasvit symboloivat terveitä ja hyviä ihmissuhteita, niitä joille hän haluaisi antaa aikaansa. Päähenkilö on hoitanut kasveja ja kastelee niitä, pitäen niistä huolta.

Köynnös taas on valoilleen pääsyt huono ihmissuhde, joka vie valon muilta kasveilta kuihduttaen ne. Köynnös kasvaa kasvamistaan, kunnes se pääsee jopa päähenkilön asuntoon. Tein asunnosta kodikkaan väreineen ja puulattioineen. Halusin sen näyttävän paikalta, joka on sisustettu rakkaudella ja jossa päähenkilö viihtyy. Se on hänen turvapaikkansa, ja köynnös tunkeutuu sinne väkisin rikkoen ikkunan.

Päähenkilön puhelin soi jatkuvasti, ja hän on koko ajan tavoitettavissa. Toisessa päässä puhelinta on tietenkin toinen ihminen. Tarinan edetessä päähenkilö tajuaa, ettei näin voi jatkaa. Kohtaus, missä hän roikkuu köynnöksen varassa, on taitekohta. Tilanne on riistäytynyt käsistä. Kohtauksen voidaan ajatella edustavan paniikkikohtausta tai jotakin mielessä tapahtuvaa napsahdusta. Hän pyristelee itsensä irti ja asettaa ensimmäistä kertaa rajoja laittamalla puhelimen äänettömälle.

Tilanteen jälkeen ikkunalaudalla olevat kasvit voivatkin hyvin eikä köynnöstä näy missään. Ahdistuneena asiat kasvavat helposti liian isoiksi, eikä niitä pysty käsittelemään. Tapahtuiko kaikki vain hänen päässään?

KUVAKÄSIKIRJOITUS

Tein melko yksinkertaisen kuvakäsikirjoituksen eli storyboardin, josta sai käsityksen tarinan kulusta. Kuvakäsikirjoituksen avulla näin, mistä kulmista hahmo pitäisi leikata ja taustat tehdä. Sen avulla koitin myös hahmottaa, kuinka pitkä animaatiostani tulisi. Tarkoituksenani oli selvittää tarinan tarkempi eteneminen animaatiotestien avulla.

Tiesin heti ensimmäisten kuvien olevan haaste. Tarina alkaa, kun päivä valkenee. Miten onnistuisin muuttamaan yön päiväksi? Leikkaisinko kaksi taustaa, ja vaihtaisin niitä? Päätin aloittaa animaation siirtämällä kaksi sinistä paperia pois tieltä kuin esiripun. Sininen toimi myös symbolina yölle, joka väistyy pois tieltä. Eteen avautuu maisema taloista, ja näin katsojalle annetaan käsitys siitä, missä tarina tapahtuu. Kuu lipuu pois taivaalta ja tilalle nousee aurinko. Seuraavaksi kuullaan linnun viserrystä ja kuvaan lentää lintu merkkinä aikaisesta aamusta. Kohtaus laittaa koko tarinan käyntiin.

Lopullinen kohtaus on monella tapaa erilainen kuin kuvakäsikirjoituksessa. Auringon sarastaminen ja valotuksen muuttaminen olivat resursseillani hankalaa, joten päätin jättää kuvat ikkunalaudasta kokonaan pois. Animaatio ei mielestäni tarvinnut niitä toimiakseen. Sen sijaan alkukohtauksesta leikataan suoraan hahmon makuuhuoneeseen, jossa hän herää puhelimen värinään.

Muutoin tarina etenee suurimmalta osin samalla tavalla kuin kuvakäsikirjoituksessa. Tein pieniä muutoksia, kuten sen, että hahmo ei leikkaa köynnöksiä katki saksilla vaan ravistelee itsensä irti. Montaasi on kuvakäsikirjoituksessa hyvin yksinkertaisesti, se vain osoittaa mihin kohtaan montaasi tulee, ja että siinä kasvaa köynnös. Muutoin kohtaus rakentui vasta tekovaiheessa.

Animoinnin kannalta haastavin kohtaus oli ikkunan rikkoutuminen. Hahmot ja tausta olivat paperista leikattuja, joten en tiennyt, miten saada ikkuna menemään rikki ja näyttämään tarpeeksi dramaattiselta. Olin ajatellut tekeväni köynnökset jostakin muusta materiaalista kuin paperista. Ne olisivat voineet esimerkiksi olla vihreää lankaa tai narua, piippurassia tai kangassuikaleita. Lopulta kuitenkin parhaaksi ratkaisuksi osoittautui leikata ne paperista. Ikkunan rikkoutumiseen käytin oikeita lasinsiruja.

Tehdessäni animaatiota ja testejä kuvakäsikirjoituksesta oli suuri apu. Vaikka kuvakäsikirjoitukseni oli hyvin yksinkertainen tikku-ukkomaisella hahmollaan, sen avulla näki, miten tarina etenee. Lopulliseen animaatioon lisäsin muutamia kuvia, joita kuvakäsikirjoituksessa ei näy, sillä animaatio toimii paremmin niiden avulla. Tällaisia ovat esimerkiksi jotkin lähikuvat kasvoista, lähikuva soivasta puhelimesta ja hahmon kävely puhelimen luo.



Kuva 1. Storyboard

ANIMAATIOTESTIT

Kuvakäsikirjoituksen valmistumisen jälkeen animaatiotuotannossa normaalisti seuraava vaihe on animatic. Omassa työssäni animaticin toteuttaminen olisi ollut haastavaa, sillä koneella animoitu kuvakäsikirjoitus olisi hyvin kaukana siitä, miltä lopullinen käsintehty stop motion näyttäisi. Koneella piirtämällä ei saisi samanlaista jälkeä kuin pala-animaatiossa. Päätin tehdä animaatiotestejä suoraan stop motion –tekniikalla, eli ikään kuin korvasin animatic –tekovaiheen testeillä, jotka olivat lähempänä lopullista teosta.

Animaatiotesteissä selvisi muun muassa se, kuinka nopeasti mitäkin palasta tuli liikuttaa. Tietokoneella animoidessa toimintojen kestoa voi aina lyhentää tai pidentää helposti. Stop motionissa ajan venyttäminen ei toimi samalla tavalla. Jos jokin tapahtuu liian nopeasti, voi yrittää kopioida ja liittää kuvia, mutta lopputulos harvoin näyttää hyvältä. Usein se näyttää luonnottomalta ja töksähtelevältä. Tämän takia oli tärkeää ensin testata kohtausten ajoittamista, ja sen jälkeen vasta aloittaa varsinainen kuvaaminen.

Ensimmäisenä testasin hahmon liikkeitä, sitä miten edestä sivulle päin kääntyminen onnistuisi, miltä silmien räpäyttäminen näytti ja toimiko pään kääntäminen. Iloiseksi yllätykseksi hahmon liikkeet toimivat hyvin ja liikkuminen näytti sujuvalta. En joutunut korjailemaan päitä tai silmiä ollenkaan, vaan ensimmäiset versiot toimivat täydellisesti. Hahmon muotojen pitäminen tarpeeksi yksinkertaisina tietenkin auttoi asiaa.

Testejä tehdessäni huomasin myös, kuinka tärkeää oli, että kaikki liikkuvat osat oli kiinnitetty paikoilleen. Jos vain asetin jonkin palasen paikoilleen laittamatta sitä sinitarralla kiinni, se liikahti varovaisuudesta huolimatta vahingossa joka kerta. Lisäksi liimasin huolella kaikki sellaiset osat kiinni toisiinsa tai taustaan, joiden ei ollut tarkoitus liikkua. Kamera oli kiinni jalustassaan, mutta lisäksi teippasin jalustan jalat lattiaan ja pöytään kiinni. Kameran oikeat asetukset ja paikallaan pysyminen olivat tärkeimpiä asioita, sillä niiden korjaaminen jälkeenpäin olisi vaikeaa. Myös uudelleenanimoiminen jonkin pienen virheen takia olisi muuten onnistuneen kohtauksen kohdalla ollut turhauttavaa ja vienyt aikaa.

Valotuksen tärkeys tuli myös selväksi. Jos valotus muuttui kesken kaiken, sen huomasi lopputuloksessa heti. Jos valotus taas oli liian hämärä, kuvaa ei saanut mitenkään jälkikäsitellyssä tarpeeksi hyvälaatuiseksi. Ylivalottuneisuus oli yhtä iso ongelma, sillä se polttaa kuvan puhki, jolloin pikselit katoavat eikä kuvaa voi enää käsitellä. Animaatiotesteistä huolimatta animoin monet kohtauksista vähintään kahteen kertaan, sillä aina tapahtui jokin pieni virhe. Testit auttoivat paljon kohtauksien ja liikkeiden ajoittamisessa, ja ne olivat tärkeä vaihe animaatioprosessissa.



Kuva 2. Animaatiotestejä

TAUSTOJEN TEKEMINEN

Kodin tuli olla tunnelmallinen, kodikas ja kuvastaa hahmoa itseään. Halusin sen näyttävän kodilta, joka on sisustettu rakkaudella ja jossa viihdytään. Niin kuin hahmo yrittää parhaansa mukaan pitää huolta kasveistaan, hän pitää huolta myös kodistaan. Koti on hänen turvapaikkansa, johon tarinan edetessä tunkeudutaan.



Kuva 3. Keittiö

Maalasin ensin paperit vesiväreillä oikean värisiksi, ja leikkasin sitten niistä tarvittavat palaset. Näin sain taustoihin haluamani akvarellitekstuurin, mutta sain silti tehtyä tarkempaa jälkeä, kuin jos olisin maalannut taustat suoraan paperiin.

KEITTIÖ

Aloitin taustojen tekemisen keittiöstä, sillä se oli kaikista tärkein tapahtumapaikka. Keittiö muotoutui lopulliseen muotoonsa pikkuhiljaa. Ensimmäisessä tekemässäni luonnoksessa ei ollut reunoilla tarpeeksi tilaa, enkä saanut kameralla rajattua otoksia niin, etteivät paperin reunat näkyisi, ja niiden alta myös leikkausalueeni. Ensimmäisessä versiossa keittiön takaseinä oli vaalean vihreä. Se ei kuitenkaan sopinut muihin väreihin, ja lisäksi kasvien vihreys ei erottunut tarpeeksi.

Etsin netistä inspiraatiokuvia keittiölle. Löysin paljon hienoja moderneja keittiöitä. Monet haluavat sisustaa kotinsa mahdollisimman vähillä väreillä. Valkoista, harmaata ja mustaa

suositaan. Halusin kuitenkin keittiöön väriä, joten päädyin sinisiin laattoihin takaseinässä ja oranssiin pöytäryhmään. Mielestäni animaatio on mielenkiintoisempi visuaalisesti, kun se on värikäs.

Halusin keittiöön ehdottomasti puulattian. Se toi lisää kodikkuutta ja tunnelmallisuutta. Lattian tekeminen puisen näköiseksi oli paljon helpompaa, kuin olin olettanut. Maalasin kuivalla pensselillä ja eri sävyisillä ruskeilla maaleilla viiruja paperiin, ja lopputulos näytti luonnolliselta ja onnistuneelta.

Yksi haasteista oli ikkuna, ja se mitä ikkunan takana näkyy. Ajattelin ensin laittaa ikkunan taakse maisemaksi jonkin oikean valokuvan, mutta kokeiltuani erilaisia vaihtoehtoja se ei ollut toimiva ratkaisu. Se vei liikaa huomiota ja ikkunan olisi voinut luulla olevan taulu. Paras ratkaisu oli laittaa taustalle sininen paperi, jolloin se ei vienyt liikaa huomiota, ja näyttää luonnolliselta.

Keittiössä lavaarin yläpuolella on naulakko, jossa roikkuu saksit. Kuvakäsikirjoituksessani kohtauksessa, jossa hahmo roikkuu köynnöksistä pää alaspäin, hän leikkaa köynnöksen poikki saksilla. Taustalla olevien saksien oli tarkoitus olla nämä saksit, mutta toteutinkin hahmon irti pääsemisen eri tavalla, ja saksit jäivät vain osaksi sisustusta.

Animaatiossa nähdään keittiö myös sivulta päin. Tein taustasta yksinkertaisen, sillä niissä kohtauksissa oleellisinta oli hahmon ilme. Sivulta päin nähtävällä seinällä on muutama taulu ja vielä yksi kasvi. Kasvi on sivussa ja helposti huomaamaton, sen voidaan ajatella symboloivan esimerkiksi hahmoa itseään.



Kuva 4. Keittiön sivuseinä

MAISEMA

Seuraavana tein maiseman talosta ulkoapäin. Halusin taloille harmoniset värit, joten otin valmiiksi maalattuja papereita ja valitsin niistä värit, jotka sopivat yhteen. Tein ensimmäisenä talon, jossa ajattelin hahmon asuvan, ja jonka kylkeen köynnöksetkin kasvavat. Muut talot rakentuivat myöhemmin sen ympärille.

Taivas on tehty monista sinisistä suikaleista. Alun perin tarkoitukseni oli vain maalata A3-kokoinen paperi vaaleansiniseksi, mutta taloista tulikin niin isot, ettei A3-koko riittänyt taustalle. En halunnut laittaa kahta paperia vierekkäin, sillä sauma olisi väkisinkin näkynyt. Ratkaisin ongelman maalamalla useamman paperin vaaleansiniseksi, leikkaamalla ne sopiviksi suikaleiksi ja yhdistelemällä suikaleet paikoilleen. Taivas sai samalla kivannäköisen ja omaperäisen tekstuurin.

Yön ja päivän vaihtelun rakensin taivaalla näkyvien auringon ja kuun avulla, kameran asetuksilla ja jälkikäsitteilyllä. Yötä kuvaavissa kohtauksissa laitoin kamerasta valkotasapainon sinisemmäksi. Lisäksi käsittelin värejä myöhemmin editointiohjelma Adobe Premieressä.



Kuva 5. Kollaasi

MUUT TAUSTAT

Muut taustat pidin melko yksinkertaisina, esimerkiksi makuuhuoneen, keittiön sivuseinän ja köynnöskohtauksen taustan. Nämä taustat eivät näy tarinassa montaa kertaa, mutta halusin siitä huolimatta tehdä nekin huolella.

Makuuhuone rakentui lähinnä sängystä, lattiasta ja seinästä. Halusin tehdä makuuhuoneeseen rauhalliset ja tummat värit. Lattia on samaa puuta, kuin muuallakin asunnossa ja seinä on violetti. Violetti sopi mielestäni makuuhuoneeseen, sillä se on rauhallinen ja yöllinen väri. Peitto on oikeaa samettista kangasta, jota olin sattunut säilyttämään varastossa. Se sopi peitoksi hyvin, sillä oikea kangas näyttää pehmeältä.

Köynnöskohtauksessa näkyvän taustan rakensin samalla tavalla, kuin maiseman taivaan. Leikkasin paperin suikaleiksi ja yhdistelin ne sopivalla tavalla, jotta sain paperista isomman. Tausta ei saanut olla liian huomaamaton, mutta sen piti silti olla sopivan neutraali, jotta se ei veisi liikaa huomiota köynnöksiltä.



Kuva 6. Köynnösten tausta



Kuva 7. Makuuhuone



HAHMOSUUNNITTELU

Tiesin kaksi asiaa aloittaessani hahmosuunnittelua:

1. animaatioon ei tulisi ainuttakaan vuorosanaa
2. animointi olisi hidasta ja hankalaa, joten hahmon täytyisi olla yksinkertainen.



Kuvat 8 ja 9. Hahmokollaasit

PÄÄ

Tein hahmon samalla tavalla kuin taustat, eli ensin maalasin paperin vesiväreillä oikean väriseksi ja sen jälkeen leikkasin siitä tarvittavat osat. Aloitin hahmon rakentamisen päästä. Ympyrä on turvallinen valinta ja silmää miellyttävä muoto, vaikka sen vaara piilee siinä, että se saattaa olla tylsä vaihtoehto. (Hart 2013, 12.) Päädyin silti ympyrään, sillä mielestäni se sopi hahmolleni, ja lisäksi se helpotti huomattavasti työtaakkaa. Ympyrä on jokaisesta suunnasta samanlainen, joten pään kääntäminen ja ilmeiden vaihtaminen ei ollut monimutkaista. Pään kääntämisen huomaa enemmän hiuksista sekä nenän ja silmien sijainnista, kuin pään muodosta.

Pidin vieressä koko ajan "varapäitä" sillä pää oli hahmossani kohta, joka likaantui helpoiten. Silmiä piti vaihdella ja liikutella, jolloin ne jättivät jälkeensä sinitarrasta johtuvia tahroja. Jos sormet olivat vähänkään likaiset esimerkiksi liimasta tai maaleista, lika näkyi vaaleissa kasvoissa heti. Muista hahmon osista saattoi tarttua myös liimatahroja tai pölyä. Katsojan huomio kiinnittyy ensimmäisenä kasvoihin, joten niissä ei voinut näkyä vahingossakaan sormenjälkiä.

SUU

Vuorosanojen puutteen takia päätin, etten tekisi hahmolle suuta ollenkaan. Hänellä on tarinassa vaikeuksia asettaa rajoja ja sanoa ei, joten myös juonen kannalta suun puuttuminen oli perusteltua. Lisäksi nenä ja silmät olivat suhteellisen pienet, ja oli järkevintä, että pieniä liikkuvia osia olisi mahdollisimman vähän. Halusin hahmon kuitenkin olevan ilmeikäs. Suun puuttuessa hahmon piti siis näyttää tunteitaan muilla tavoin, suurimmaksi osaksi silmin.

SILMÄT

Silmien suunnittelu ja teko oli hahmoa tehdessä haastavin osuus, sillä silmät olivat tärkein väline

tunteiden välittämiseen. Leikkasin paperista erilaisia silmiä kuvastamaan tunteita. Tärkeimmät välitettävät tunteet olivat suru, pettymys/väsytys, yllätys/kauhu ja neutraali ilme. Käytin samoja silmiä ilmaisemaan väsymystä sekä pettymystä. Pettymyksen tunteen rakensin silmien lisäksi muutamalla räpäytyksellä ja katseella, joka lopuksi jää vain tuijottamaan tyhjyyteen. Lisäksi hahmo ikään kuin huokaisee ja painaa päänsä alas.

Hahmon animoinnissa teknisesti haastavin osuus oli silmien liikuttelu. Silmät olivat kooltaan pieniä ja niiden kokoon verrattuna sormet tuntuivat nakeilta. Vaikka olenkin näppärä sormistani, käytin silmien liikuttamiseen pinsettejä. Joskus hieman pidemmistä kynsistä oli hyötyä, sillä kynnen reunan sai livautettua pienen palan alle. Silmien kanssa piti olla varovainen, etten hukannut niitä.

Hahmon piti myös pystyä räpäyttämään silmiään. Ensin koitin tehdä räpäytyksen niin, että leikkasin paperista kiinni olevan silmän, mutta se näytti epäluonnolliselta ja päälle liimatulta. Tämän takia päätin piirtää suoraan kasvoihin silmien kohdalle viivat, jolloin näyttää, että silmät ovat kiinni. Ratkaisu oli toimiva, ja silmien räpäyttämisen animoinnista tuli paljon helpompaa. Pystyin ottamaan aukinaiset silmät pois, ottamaan kuvan, ja laittamaan avoimet silmät takaisin.

Silmien taakse piti laittaa ihan pienen pieni pala sinitarraa, jotta ne pysyisivät paikoillaan. Jos sinitarraa oli yhtään liikaa, palojen liikuttaminen oli paljon vaikeampaa, ja pienenkin liikautuksen jälkeen sinitarra näkyi silmien alta. Lisäksi sinitarra oli hankala saada siistisi pois, joten halusin käyttää sitä vain sen verran kuin oli pakko. Jos sinitarra on paperissa liian kauan, se jättää rasvajäljen. Tämän takia jouduin aina päivän päätteeksi siivoamaan palaset sinitarrasta yöksi.

HIUKSET

Paperista leikattujen hiusten animointi olisi ollut liian monimutkaista, joten hahmolla tuli olla hiukset kiinni. Päädyin käytännössä suoraan nutturaan, sillä mielestäni se sopi hahmolleni parhaiten. Se oli myös muodoltaan yksinkertainen ja helppo leikata mistä vaan kulmasta, sillä se on vain pallo. Letti tai poninhäntä olisi ollut jo paljon hankalampi toteuttaa. Hahmolla on myös muutama hiussuortuva kasvoilla, sillä ilman niitä hiukset olisivat näyttäneet tarralta tai peruukilta, eivätkä hänen omilta hiuksiltaan.

NENÄ

Nenän muoto oli myös helppo ratkaisu. Senkin tuli olla tarpeeksi yksinkertainen. Muoto, joka on jokaisesta kulmasta samanlainen, oli myös tässä kohtaa helpoin ratkaisu. Päädyin siis kolmioon. Kolmio näytti myös pyöreän pään ja nutturan kanssa tasapainoittavalta. Hain inspiraatiota suurimmaksi osaksi Tove Janssonin kuvituksista, ja hahmossani on visuaalisesti jotakin samaa kuin vaikkapa muumihahmoissa.

VARTALO

Hahmo rakentui siis visuaalisuuden lisäksi myös käytännön syistä lopulliseen muotoonsa. Näin oli myös vartalon kanssa. Mekko oli helpoin ratkaisu, sillä silloin jalat eivät näyttäneet hassuilta liikutellessa, kun mekon helma peitti osan niistä. Villatakin kanssa myös irralliset kädet näyttivät suhteellisen luonnollisilta, kun hihat olivat paksut.

VÄRIT

Värit muotoutuivat paljolti taustan värien mukaan. En halunnut käyttää hahmossa samoja värejä, joita olin käyttänyt taustassa. Ensimmäisinä valitsin hiusten ja villatakin värit. Hiuksista tuli tummat siksi, jotta ne erottuisivat taustasta ja kasvoista. Halusin hahmon nenän olevan punainen, jotta se vetäisi katsojan huomion kasvoihin. Näiden värien perusteella valitsin villatakin värin. Villatakin sävyistä sinivihreää ei ollut muualla taustoissa, ja se loi vastavärin punaiselle nenälle.

Sukkahousuille halusin jonkin neutraalin värin, ja niille luonnollinen väri oli harmaa. Musta oli toinen vaihtoehto, mutta se olisi ollut liian raju ja vienyt liikaa huomiota jalkoihin. Alla olevan mekon vaaleansininen väri muotoutui loppujen lopuksi muiden värien mukaan. Se oli harmoniassa muiden värien kanssa, näytti hahmolle sopivalta eikä kiinnittänyt turhaan huomiota.

Animaation alussa hahmolla on yöpuku päällään. Vaatteen tuli olla tumman sävyinen, jotta näyttäisi siltä, että huoneessa on vielä hieman hämärää. Peitto oli tumman punainen, sillä se oli ainoa samettinen pehmeä kangas, joka käytössäni oli. Sen kanssa tumman sininen sopi hyvin. Sininen on myös väri, jota usein käytetään kuvaamaan yötä.



Kuva 10. Prosessikuva hahmon teosta

ANIMAATIOTUOTANTO

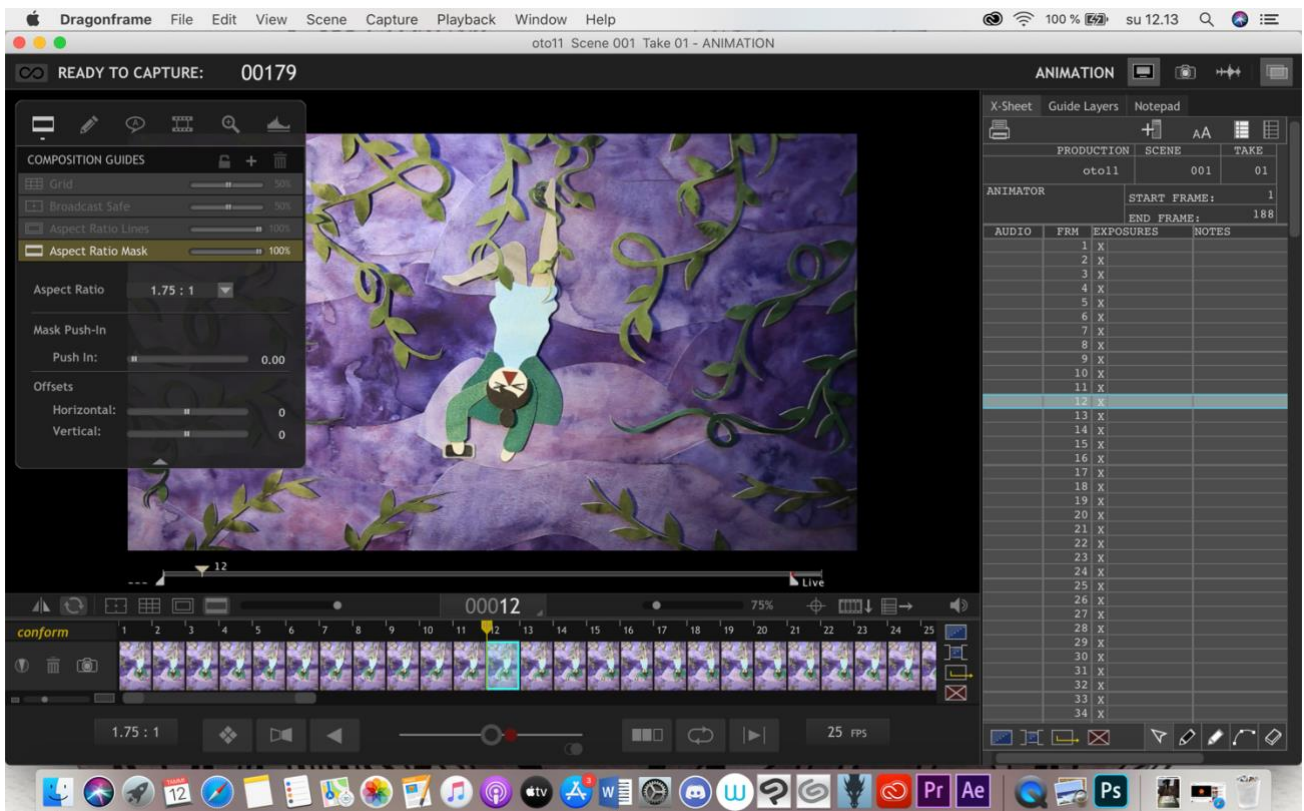
DRAGONFRAME -OHJELMA

Dragonframe on stop motionin tekemiseen suunniteltu ohjelma. Monet tunnetut stop motion-elokuvat on tehty käyttäen Dragonframea, kuten *Isle of Dogs*, *Pikku prinssi*, *Loving Vincent* ja *Frankenweenie*. (Dragonframe 2020.) On myös muita stop motionille tehtyjä ohjelmia, mutta päädyin itse Dragonframeen, sillä se oli minulle entuudestaan tuttu.

Ohjelman mukana tulee kontrolleri, jonka avulla voi ottaa kuvia ilman, että tietokoneen täytyy olla lähellä. Sen sai yhdistettyä suoraan tietokoneeseen, ja se helpotti animoimista paljon. Yksi ohjelman tärkeistä ominaisuuksista on niin kutsuttu "onion skin", joka tarkoittaa sitä, että tietokone näyttää live näkymän päällä läpinäkyvästi edellisen kuvan. Näin animaattori näkee, kuinka paljon hän on liikuttanut esineitä edellisessä kuvassa.

Ohjelman kautta voi myös tarkentaa kameraa ja muuttaa valotusta ja valkotasapainoa. Jos asetuksia haluaisi muuttaa kesken kuvausten, kameraan ei tarvitse koskea. Kameraan koskeminen tarkoittaa käytännössä aina sitä, että kuvaukset on aloitettava alusta. Animaation tekeminen kannattaa silti aina aloittaa siitä, että laittaa kameran arvot kuntoon.

Animaatiota tehdessä alareunassa näkyy aikajana, jossa kuvat ovat peräkkäin. Ohjelmassa voi hyppiä kuvien välillä ja katsoa miltä animaatio näyttää, poistaa kuvia tai toistaa niitä useamman kerran ja nimetä niitä. Kameran voi asettaa kuvaamaan RAW-tiedostoja, jolloin niiden laatu on paras mahdollinen.



Kuva 11. Dragonframe- ohjelma

VALOTUS- JA KUVAUSOLOSUHTEET

Valotus on oleellista stop motionia tehdessä. Valotusolosuhteiden tulisi pysyä samana, muuten se saattaa näkyä lopputuloksessa. Välkkyvät valot tuottavat värisevää kuvaa. Luonnonvaloa ei pitäisi päästää sisään, sillä se muuttuu koko ajan. Kuvasajat saattavat olla pitkiä, jolloin luonnonvalo ehtii muuttua. Jos samaa kohtausta on kuvattu esimerkiksi auringon laskiessa, lopputuloksessa todennäköisesti näkyy, miten valo muuttuu kirkkaasta pikkuhiljaa kellertäväksi ja lopulta hämäräksi.

Vielä huonompi vaihtoehto on, että valotus ei ole riittävä ja kuvista tulee alivalottuneita. Tästä syystä päätin ottaa riskin, ja käyttää luonnonvaloa. En omistanut kunnollisia studiovaloja, eikä minulla opiskelijabudjetillani ollut mahdollisuutta ostaa sellaisia. Koulullani olisi ollut studiovalot, mutta ei ollut varmaa, olisinko voinut pitää niitä tarpeeksi kauan lainassa. Lisäksi olin muuttanut Helsinkiin, ja olisin joutunut tuomaan painavat ja isot lamput Lahdesta asti.

Käytössäni oli kirkas pöytälamppu, kattovalo ja iso ikkuna pöydän edessä, jossa tein animaationi. Alussa tein testejä valotuksesta. Laitoin verhot kiinni ja asettelin lamppua eri paikkoihin yrittäen löytää sopivimman kohdan. Kameran säätöjen jälkeenkin valotus oli hieman liian hämärä. En halunnut laittaa kameran ISO-arvoa liian suureksi, jottei kuvasta tulisi rakeinen. En myöskään halunnut säätää suljinaikaa liian pitkäksi, jottei kuvista tulisi epäselviä.

Seuraavaksi tein testejä verhot auki. Valotus näytti paljon paremmalta ja luonnollisemmalta, ja värit olivat kirkkaammat. Paras sää kuvaamiseen oli pilvetön taivas ja kirkas auringonpaiste, jolloin kuvat valottuivat kunnolla. Toiseksi paras oli harmaa pilvinen sää, sillä silloin valo pysyi koko päivän tasaisena. Pahin mahdollinen kuvaussää oli puolipilvinen päivä, jolloin aurinko meni koko ajan pilven taakse ja pois. Niinä päivinä tein usein testejä tai korjailin taustoja.



Kuva 12. Valotusesimerkki 1

Testi 1

Verhot kiinni, pöytälamppu ja kattovalo päällä



Kuva 13. Valotusesimerkki 2

Testi 2

Verhot auki, pöytälamppu ja kattovalo päällä, ulkona auringonpaiste

ANIMOINTI JA AJOITUS

Aloitin animaation tekemisen ensimmäisestä kohtauksesta ja etenin siitä seuraavaan. Kaikki kohtaukset vaativat useampia ottoja, joten animaation kuvausten eteneminen ei lopulta tapahtunut samassa järjestyksessä kuin lopputuloksessa.

Törmäsin monen kohtauksen kohdalla samaan ongelmaan. Liikutin palasia liian nopeasti, jolloin animaatio oli aivan liian nopeaa. Kuvaaminen ja palasten liikuttaminen on niin hidasta, että on vaikeaa hahmottaa kuinka nopealta lopullinen animaatio näyttääkin. Kuvia täytyy ottaa useita, jotta animaation nopeutta ja liikkeen toimivuutta voi oikeasti arvioida. Muutamista kuvista ei käytännössä voi siis vielä sanoa, miltä animaatio näyttää. Olen tyytyväinen lopulliseen animaatioon, mutta se olisi voinut olla vähän hitaampaa.

Kohtaukset, joissa hahmo näkyy lähempää, ja taustalla näkyy hänen varjonsa, vaativat suunnittelua. Jos asetin hahmon suoraan paperille, hän näytti olevan seinässä kiinni. Sivulta päin kuvatuissa ostoissa seinän tuli olla kauempana. Alun keittiökohtauksessa ei ole samaa ongelmaa, sillä taustan asettelussa näkyy kolmiulotteisuus. Tuolit ja pöytä vaikuttavat olevan edempänä kuin keittiön taso, ja oikealla on seinä, jonka perspektiivi kaartuu sivulle.

Tarvitsin jonkin alustan, jolla nostaa hahmoa irti taustastaan. Ensin koitin laittaa hahmon alle ison klöntin sinitarraa, mutta se näkyi helposti reunan alta, eikä hahmo pysynyt suorassa. Kasasin CD –levyjä pinoon pöydälle ja kiinnitin hahmon reunan niihin, jolloin hahmo on korkeammalla kuin tausta. CD –levyt olivat toimiva ratkaisu, sillä korkeutta säädellessä niitä oli helppo lisätä tai ottaa pois, ja niistä sai kasattua tasaisen pinon.



Kuva 14. Keittiö sivulta

Näkymä sivulta, varjo seinässä



Kuva 15. Keittiö edestä

Näkymä edestä,
hahmo kiinni
taustassa

KEITTIÖ -KOHTAUS



Kuva 16. Keittiö

Haastavin kohtaaminen kuvata oli alussa nähtävä keittiö-kohtaaminen, jossa päähenkilö kävelee keittiöön, menee kastelemaan kukkia ja vastaa puhelimeen. Kyseessä oli pisin kuvattava kohtaaminen. Vaikka se kestääkin vain noin 20 sekuntia, siinä ehtii tapahtua paljon. Kohtaamisen kuvaamiseen meni noin neljä tuntia, eikä välissä ollut mahdollista pitää taukoa. En halunnut riskeerata valotuksen muuttumista tai antaa kameran mennä lepotilaan. Kävelyn animoiminen on hidasta ja hankalaa saada näyttämään hyvältä.

Lopussa ikkunaan ilmestyvät köynnökset olivat myös haastavia. Ikkunan karmi oli sinitarralla kiinni, jotta sain köynnökset pujotettua sen reunan alta, eikä se saisi vahingossa liikautua. Köynnökset piti ensin leikata pieniksi, jotta ne eivät näkyisi ikkunan reunan alta, ja sen jälkeen lisätä niihin palasia niiden kasvaessa. Muotonsa takia köynnökset tarttuivat helposti toisiinsa tai ikkunan karmeihin, mikä hankaloitti animoimista.

Kuvasin kyseisen kohtaamisen useaan kertaan, sillä aina jotakin meni pieleen. Ensimmäisessä otossa kävely näytti tönköltä. Toisessa otossa kuvaukset venyivät, jolloin ulkona ehti tulla pimeää, ja valotus muuttui kesken kaiken. Kolmannessa ja neljännessä heilahti kasveja, ikkuna tai koko tausta. Viidennessä köynnökset liikkuvat aivan liian nopeasti. Vasta kuudes onnistui, ja se on lopullisessa työssä nähtävissä. Kohtaamisen kuvaamiseen ja virheiden korjaukseen meni enemmän tunteja, kuin mihinkään muuhun yksittäiseen työvaiheeseen.

Kohtaamisessa keittiössä on ensin hämärää, kunnes päähenkilö laittaa valot päälle. Toteutin tämän mahdollisimman yksinkertaisesti, eli otin ensimmäiset kuvat hämärämmässä, ja napsautin sitten pöytälamppuni päälle. Hämärässä otettuja kuvia ei tarvinnut muokata ollenkaan jälkikäteen, vaan kohtaaminen toimi hienosti sellaisenaan. Äännetekivät kohtaamisesta myös entistä toimivamman.

Päähenkilö kävelee lattian poikki toiselle puolelle huonetta ja takaisin. Laitoin jokaisella askeleella hahmon jalat pienillä sinitarran paloilla lattiaan kiinni, sillä muuten jalat eivät näyttäneet koskevan maahan. Vesivärillä maalattu paperi kupristuu kuivuttuaan helposti, eikä se sen takia pysynyt täysin suorassa. Olin laittanut hahmon yöksi kirjan väliin ja taustat painojen alle, jotta ne suoristuisivat. Siitä huolimatta ne eivät olleet täysin suorina. Hahmon liikkua joutuin siivoamaan jälkeen jäävät sinitarrat pois, etteivät ne näkyisi.

MONTAASI

Animaation keskivaiheilla nähdään montaasi, jossa päivät vaihtuvat ja köynnös kasvaa. Käytössäni oli vain yksi tausta, jolla piti pystyä näyttämään sekä yö että päivä. Ensimmäisessä versiossa tein niin, että vaihdoin kameran valotusta yön kuvien aikana, mutta alivalottunut kuva ei näyttänyt hyvältä. Alivalotus ei tuonut kuvaan toivomaani yöllistä tunnelmaa, vaan se näytti vain huonoilla asetuksilla otetulta kuvalta.

Toisen version tein niin, että kuvasin kaiken samoilla kameran asetuksilla muuten, paitsi vaihdoin kameran valkotasapainon sinisemmäksi yön koittaessa. Kesken kuvausten kameraan ei voi koskea, sillä pienen pienikin heilahdus näkyy lopputuloksessa. Onneksi Dragonframe on sen verran pitkälle kehitetty ohjelma, että kameran asetuksia pystyy vaihtamaan suoraan koneelta, kun kamera on kytkettynä USB –piuhan kautta. Muokkasin kuvia yöstä jälkikäsitellyssä vielä sinisemmäksi ja hieman tummemmaksi. Lopputuloksesta tuli huomattavasti parempi, kuin alivalottamisella.

Yksi vaihtoehto olisi ollut tehdä kaksi erillistä taustaa, yksi yölle ja yksi päivälle. Koetin sitäkin, mutta niiden vaihtaminen kesken kuvausten sulavasti ei onnistunut. Taustoja ei saanut millään tismalleen samoille paikoilleen toistensa kanssa, ja se näkyi kuvien välillä pienenä tärähdyksenä. Paras vaihtoehto oli tehdä yksi tausta, teipata se pöytään kiinni ja tehdä koko animaatio siinä, ja vaihtaa kameran asetuksia.

Osoitin päivien kulumisen köynnöksen kasvamisella, joka oli montaasissa tärkein tapahtuva asia. Tein päivistä ja öistä myös keskenään erilaiset esimerkiksi taivaan pilvisyyden kautta. Käytin pilvinä pumpulia. Käsitelin pumpulin paloja huolettomasti, enkä välittänyt siitä, että ne vaihtavat hieman muotoaan, kun niihin on koskettu. Mielestäni se antoi niille hauskan tekstuurin ja teki niistä vielä pehmeämmän näköisiä.

Taivaalla tuikkivat tähdet tein jälkikäsitellyssä Adoben After Effects -ohjelmassa. Kokeilin ensin värittää pieniä paloja hopeatussilla, ja laittaa niitä taivaalle. Otin niitä välillä pois tai vaihtelin isommasta pienempään, mutta se ei näyttänyt tuikkimiselta. Tähdet näyttivät epäluonnollisilta, kuin pieniltä roskilta taivaalla jotka yhtäkkiä hävisivät ja tulivat takaisin. Halusin tehdä mahdollisimman paljon nimenomaan stop motionilla, mutta tähtien kohdalla se ei ollut järkevää, ja olisi tehnyt lopputuloksesta heikomman näköisen. Otin hopeatussilla tehdyistä tähdistä yksinään kuvat valkoista taustaa vasten, leikkasin ne irti Adoben Photoshopissa ja laitoin ne jälkikäsitellyssä paikoilleen. Sen jälkeen animoin tietokoneella niiden läpinäkyvyyttä, jolloin ne vaikuttivat tuikkivan.

Montaasin jälkeen nähdään kuva ikkunalaudasta jolla kasvit ovat. Köynnökset ovat peittäneet ikkunan ja kasvit ovat lakastuneet. Jälkeenpäin katsottuna ikkunan takana olisi voinut olla vielä enemmän köynnöksiä, mutta tärkein asia on kuitenkin huonekasvien lakastuminen.



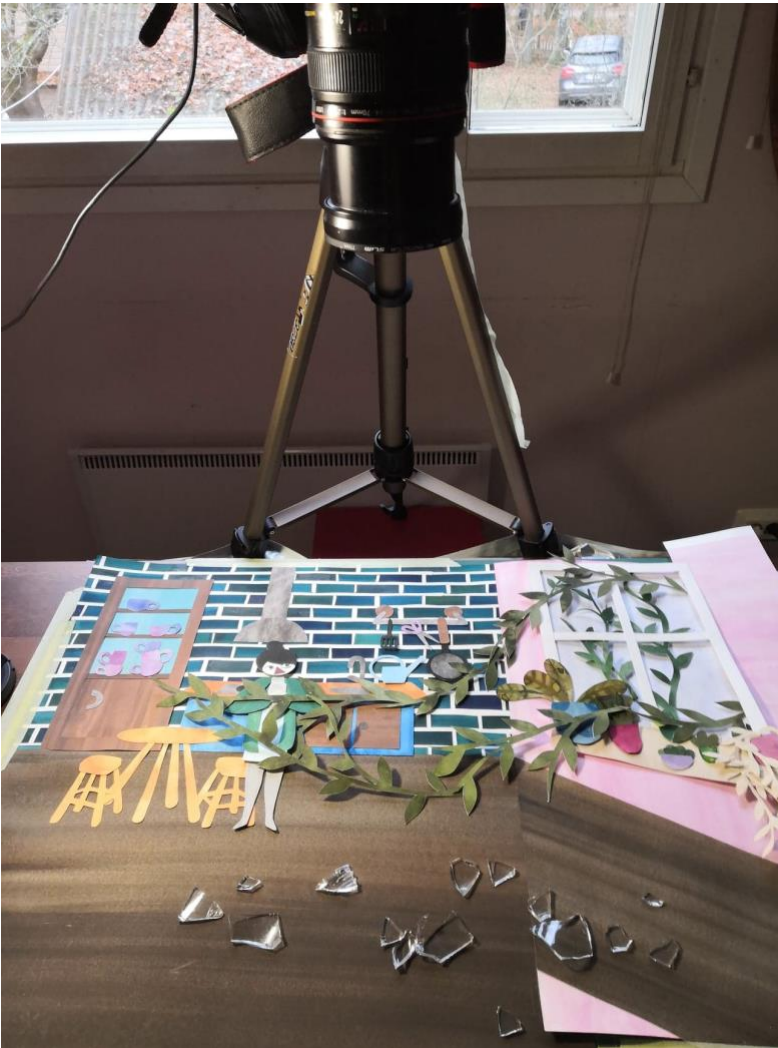
Kuva 17. Kasvien lakastuminen

IKKUNAN RIKKOUTUMINEN JA KÖYNNÖKSET

Keittiö-kohtauksen jälkeen toiseksi haastavin kohtaaminen oli ikkunan rikkoutuminen. Rikoin lasipurkin ja käytin ikkunan rikkoutuessa oikeita lasinsirpaleita. Köynnökset olivat leikattu muutamiin osiin, sillä jos ne olivat liian pitkiä, niiden käsittely oli vaikeaa.

Laitoin ikkunan reunan alle pienen palan seinää, jonka alta työnsin köynnöksiä. Haasteina oli muun muassa ikkunan liikkuminen, köynnösten nopeus ja ikkunalaudalla olevien kasvien liikkuminen. Kohtaaminen on kuitenkin toimiva, sillä kaikki tapahtuu niin nopeasti. Lasinsirut lennähtävät ensin eteenpäin ja tippuvat sitten lattialle.

Kohtaaminen rakentui paljon myös äänien varaan. Äänillä sain kohtaukseen lisää haluamaani dramaattisuutta. Tein kohtauksen useampaan kertaan testaten erityisesti köynnösten nopeutta. Huomasin, että jos ne olivat liian hitaasti, kohtaaminen ei näyttänyt ollenkaan pelottavalta tai dramaattiselta. Jos ne taas olivat liian nopeasti, katsoja ei ehdi ymmärtää, mitä kohtauksessa tapahtuu.



Kuva 18. Kuvausolosuhteet

Oikealla sivussa näkyy ekstrapala seinää, jonka alta työnsin köynnökset, jotta ne näyttäisivät tulevan ikkunasta sisälle.

Köynnökset ovat pienissä paloissa, jotta niiden liikuttelu oli helpompaa.

Tausta on teipattu pöytään, jotta se ei liikahtaisi.

JÄLKITUOTANTO

JÄLKIKÄSITTELY

Tein jälkikäsitteilyn suurimmaksi osaksi Adobe Premieressä ja Adobe After Effectsissä. Animaation nimen ja lopputekstit tein Clip Studio Paint -ohjelmalla, sillä halusin tehdä ne käsinkirjoitetun näköisiksi. Nimen keksiminen animaatiolle oli yksi haastavimmista tehtävistä, ja lopulta äitini keksi sen. Animaatio oli pitkään muuten täysin valmis, mutta siltä puuttui vain nimi.

Kuvat 19 ja 20. Alku- ja lopputekstit



ADOBE AFTER EFFECTSISSÄ ROTOAMINEN

Joissakin kohtauksissa liikahti jotakin, mitä ei ollut tarkoitus. Jos kyse oli pienestä virheestä, se oli järkevämpää korjata jälkikäsitteilyssä, kuin kuvata uudelleen. Virheiden tuli olla hyvin pieniä ja helposti korjattavissa. Jos vaikkapa kamera sattui heilahtamaan, silloin kohtaus oli järkevämpää kuvata kokonaan uudelleen.

Yksi sattuneista virheistä tapahtui kohtauksessa, jossa päähenkilö herää makuuhuoneessaan puhelimen soimiseen. Hänen sängyssään on kiinni harmaa lamppu. Lampun liima oli hieman irronnut, ja lamppu heilahti vahingossa animoidessani kohtausta. Kohtaus onnistui muuten hyvin, ja lampun heilahdus oli niin pieni, että päätin korjata sen jälkikäsitteilyssä.

Alun maisemakohtauksessa, jossa lintu lentää kuvan poikki, näkyi käteni varjo. Varjo liikkui hassusti alareunassa. Huomasin virheen vasta, kun olin jo saanut kohtauksen valmiiksi ja raivannut kaikki osaset pois pöydältä. Tässäkään tapauksessa uudelleenanimointi ei olisi ollut järkevää, sillä se olisi vienyt paljon enemmän aikaa. Rotosin siis varjon pois jälkikäsitteilyssä.

VÄRIKORJAUKSET JA EDITOINTI

Värikäsittelyn ja editoinnin tein Adobe Premieressä. Editointi oli lähinnä kaikkien otosten laittamista oikeille paikoilleen. Olin jo kuvausvaiheessa suunnitellut ajoituksen, ja kuvannut ne oikean pituisiksi, joten niitä ei juurikaan tarvinnut leikata. Vain muutamia kohtauksia pidensin tai lyhensin hieman, jos se oli tarinan etenemisen kannalta perusteltua. Adobe Premieressä laitoin myös lopputekstit ja animaation nimen paikoilleen.

Olin kuvausvaiheessa säätänyt kameran asetukset niin hyvin kuin osasin, joten värikäsittely ei ollut hankalaa. Kuvien välillä oli silti pieniä eroja, koska olin kuvannut verhot auki, jolloin luonnonvalo pääsi sisään. Luonnonvalo tietenkin vaihteli päivästä riippuen. Kuten aiemmin kerroin, kuvaaminen luonnonvalossa oli silti parempi ratkaisu, kuin pelkkien lamppujen käyttäminen.

Tein kuvista hieman kirkkaampia ja säädin värejä voimakkaammaksi. Koetin myös saada valkotasapainon säädettyä sopivaksi. Sen hahmottaminen silmin voi olla hankalaa, enkä omista kalibroitua näyttöä. Adobe Premieressä valkotasapainon voi onneksi klikata kohdilleen yhdellä napautuksella. Eniten värikäsittelyä vaati montaasi. Joka toinen kuva piti säätää sinisemmäksi, jotta se näyttäisi öiseltä. Halusin animaationi olevan värikäs, ja mielestäni lopputulos onnistui hyvin.



Kuva 21 Montaasin päivä ja yö



Kuva 22. Värikorjattu kuva ja alkuperäinen kuva



MUUTAMA SANA ÄÄNISUUNNITTELUSTA

Kaikki animaation äänet ovat peräisin freesound.org -sivustolta. Äänituotanto ei kuulu omiin vahvuuksiini, mutta äänet ovat tärkeä osa tarinaa ja tuovat siihen niin paljon sisältöä, etten halunnut jättää ääniä pois. Laitoin äänet paikoilleen Adobe Premieressä. Suurin osa äänistä oli hyviä sellaisenaan, mutta joitain niistä lyhensin tai muokkasin hieman.

Ensimmäinen haaste oli sopivan musiikin löytäminen. Ilmaista ja tekijänoikeusvapaata musiikkia, joka vielä sopisi omaan projektiin, on vaikeaa löytää. Netti pursuaa musiikkia, mutta tarvitsin animaatiooni tunnelmaltaan sekä pituudeltaan juuri oikeanlaisen pätkän. Kuuntelin läpi kymmeniä näytteitä musiikeista, joita löysin. Kokeilin animaatioon myös useampia vaihtoehtoja, mutta mikään ei tuntunut sopivan. Animaationi on vain kolme minuuttia pitkä, ja halusin musiikkia vain tiettyihin kohtiin. Se tarkoitti sitä, että kappaleen pituuden tuli olla maksimissaan kahdenkymmenen sekunnin mittainen, sillä musiikki ei soisi taustalla koko ajan.

Selatessani musiikinäytteitä sain idean. Animaatiossani näkyy kotikutoisuus ja käsintehty tunnelma. Olisi hienoa, jos musiikkikin tukisi sitä tunnelmaa. Keksinkin, että soittorasian musiikki sopisi täydellisesti animaatiooni. Etsin siis äänitteitä soittorasioista. Alussa ja lopussa soivassa soittorasian musiikissa kuuluu pieni metallinen vinkuna, kun soittorasian kampea on kierretty, ja se istui animaatiooni paremmin kuin olin toivonut. Lisäksi se oli sopivan lyhyt, jolloin sitä ei tarvinnut katkaista ikävästi.

Käytin muutamia erilaisia linnun ja liikenteen ääniä, jotka rakensivat ulkoilman tunnun. Alussa kuvan poikki lentävä lintu sai luonnetta, kun siihen lisättiin linnun viserrys. Suurin osa äänistä oli tavallisia, ”arkisia” ääniä, kuten tömähdyksiä, kahinaa tai askelia. Niiden löytäminen oli suhteellisen helppoa. Ne eivät kiinnitä animaatioissa huomiota, mutta niiden puuttuminen kiinnittäisi.

Yksi tärkeistä äänistä oli ikkunan rikkoutuminen ja köynnösten äänet. Ääniä lasin rikkoutumisesta löytyy netistä paljon, mutta ne ovat usein keskenään melko samanlaisia. Onnekseni löysin täydellisen lasinrikkoutumisäänen, jota ei tarvinnut edes muokata. Ääntä oli valmiiksi käsitelty niin, että siihen oli lisätty kaikua ja sitä oli venytetty. Asetin sen vain paikoilleen, ja kohtaus sai huomattavasti lisää dramaattisuutta ja muuttui entistä toimivammaksi.

Köynnösten pitämä ääni oli vaikeaa löytää. Yritin etsiä ääniä, mitä kasvit pitävät. Todellisuus on, että kasvin kasvaessa se ei käytännössä pidä ääntä, joten sellaisen äänen löytäminen olisi mahdotonta. Tarvitsin siis äänen, joka kuulostaisi siltä. Käyttämäni ääni oli myös valmiiksi muokattu, ja se oli tehty narisuttamalla ilmapalloa sormien välissä. Se kuulosti juuri siltä, miltä olin ajatellut köynnösten kuulostavan.

Hahmolla ei ole vuorosanoja, joten en tehnyt itse äänitteitä lainkaan. Vuorosanojen synkkaaminen hahmon suuhun olisi ollut liian haastavaa stop motion –tekniikalla omilla taidoillani, joten päätin jättää vuorosanat kokonaan pois jo ideointivaiheessa. Tarinani ei kaivannut vuorosanoja, ja se helpotti huomattavasti työtaakkaa.

YHTEENVETO

ITSEARVIO

Projekti oli erityisen haasteellinen, sillä se oli ensimmäinen stop motionilla toteuttamani animaatioprojekti, sekä ylipäänsä vasta toinen toteuttamani kokonainen animaatioprojekti. Tein kaiken alusta loppuun itse. Haaste oli mieluinen, sillä olin halunnut jo pitkään oppia lisää stop motionista, eikä sitä ole parempaa tapaa oppia kuin tekemällä.

Pysyin hyvin aikataulussa, mutta aloitinkin opinnäytetyötäni hyvissä ajoin, enkä ollut samalla töissä. Aloitin ideoimisen ja suunnittelun syyskuun alussa, ja pääsin varsinaisesti vauhtiin lokakuussa. Tein heti suunnittelun alkuvaiheessa aikataulun, johon merkitsin, kuinka paljon millekin työvaiheelle olisi aikaa. Rajoittavin tekijä oli kameran laina-aika, mutta se riitti hyvin animaation tekemiseen. Muilla työvaiheilla ei sen jälkeen ollut kiirettä. Tehtävää oli paljon, ja tunteja kului hieman enemmän kuin opinnäytetyön tekemiseen vaadittaisiin.

Kokonaisen lyhytanimaation toteuttamisessa yksin on sekä hyviä että huonoja puolia. Hyvät puolet ovat ne, että saa itse olla vastuussa kaikesta. Huonot puolet taas ne, että joutuu itse olemaan vastuussa kaikesta. Työmäärä on suuri ja ongelmien ilmaantuessa ne on ratkottava yksin, mutta lopputulokseen on täysi vaikutusvalta.

Visuaalisen ilmeen suunnittelu ja animointi olivat lempivaiheitani. Taustojen ja hahmon maalaaminen ja asettelu oli terapeutista. Oman kädenjälkensä näkee heti taustojen ja hahmon muodostuessa. Animoidessa oli upeaa nähdä, miten palaset pikkuhiljaa heräsivät henkiin. Muutamia asioita olisin mielelläni jättänyt paremmin osaavien käsiin. Näitä olisi esimerkiksi äänet, värien jälkikäsitteily ja rotoaminen. Äänituotanto ei ole omalla vahvuusalueellani, vaikka koin tässä projektissa onnistuneeni kohtuullisen hyvin myös siinä. Äänet eivät ole itse tekemiäni, laitoin ne vain paikoilleen.

Värisuunnittelusta pidin esituotantovaiheessa tehdessäni taustoja, mutta jälkituotannossa en koe osaavani sitä vielä tarpeeksi hyvin. Suurimmat haasteet värien kanssa olivat luonnonvalon takia tapahtuvat muutokset, jotka oli korjattava jälkituotannossa. Värien ja valotuksen muokkaaminen jälkikäteen oli haasteellista, mutta olen tyytyväinen lopputulokseen. Mielestäni animaation värimaailma on muutenkin onnistunut.

Rotoaminen ei taas kuulu vahvuusalueelleni motivaation puutteen takia. En ole siitä erityisemmin kiinnostunut, vaikka osaan ja ymmärrän perusteet. Rotoamista oli onnekseni hyvin vähän, ja sain sen hoidettua. Tekniikkana se kuitenkin on todella hyödyllinen, ja perusteiden osaaminen tuli tarpeeseen. Se säästi projektissani paljon aikaa, kun en joutunut pienien virheiden takia kuvaamaan tiettyjä kohtauksia uudelleen.

Opin paljon animaatiota tehdessäni. Konkreettisia asioita ovat Dragonframe -ohjelman käyttäminen ja animoidessa liikkeen muodostaminen. Kun animaation tekee kokonaan käsin ja hitaalla tekniikalla, liikkeen muodostamisen oppii helposti. Myös muiden ohjelmien kodalla opin lisää teknisistä käyttömahdollisuuksista, kuten Adobe Premieren ja Adobe After Effectsin kohdalla.

Olen erityisen tyytyväinen animaation visuaaliseen ilmeeseen ja siitä välittyvään tunnelmaan. Minulla oli hauskaa animaatiota tehdessä, ja stop motion- tekniikkana sekä animaatio yleisesti on nyt paremmin hallussa. Oppiminen ei tietenkään koskaan lopu, mutta sain projektista paljon irti. Uskon myös tarinan sanoman välittyvän.

MITÄ SEURAAVAKSI?

Olen tyytyväinen lopputulokseen ja oppimiini taitoihin. Seuraavassa projektissa kiinnittäisin enemmän huomiota suunnitteluvaiheeseen. Kuvakäsikirjoituksen muokkaaminen on huomattavasti helpompaa kuin puolivalmiin animaation. Korvasin tarkoituksella animatic -vaiheen animaatiotesteillä, mutta animaticin tekeminenkin olisi ollut hyvä idea. Jopa yksinkertainen tikku-ukko animatic olisi auttanut hahmottamaan kohtausten paikkoja ja ajoittamista.

Seuraavan stop motion -projektin kohdalla varmistaisin myös, että valaistus ei muutu. Teippaisin ikkunaan vaikka jätessäkin, ja hankkisin paremmat valot. On paljon helpompaa varmistaa kuvausvaiheessa, että lopputuloksesta tulee mahdollisimman hyvä, kuin korjailla virheitä jälkituotannossa. Opin kuitenkin korjaamaan valotusta jälkikäteen, ja animaatio näyttää hyvältä. Jälkituotantoon olisi mennyt vähemmän aikaa, jos korjauksia ei olisi ylipäättäen tarvinnut tehdä.

Muita oleellisia oppimiani asioita ovat projektinhallinta, aikatauluttaminen ja suunnitelmallisuus. Aikatauluttaminen ja siinä pysyminen on tärkeää, jotta projekti etenee. Sain paremman käsityksen tuotannon eri vaiheista ja niiden osa-alueista. Oppimistani taidoista on varmasti myöhemmin hyötyä sekä työelämässä, että omia projekteja toteutettaessa.

Animaattorilla tulee olla järkeä päässä ja sydän paikoillaan. Yksinkertaistaminen ja ohjelmien tekniset mahdollisuudet auttavat ja nopeuttavat vaativaa prosessia. Animaation täytyy olla lähellä sydäntä, jotta jaksaa puurtaa pitkiä tunteja animaationsa parissa ja korjata pieniä virheitä kerta toisensa jälkeen. Tämän opinnäytetyön kirjoittamisen aikana sain yhteydenoton animaatiostudio Pikkukalalta, jossa olin työharjoittelussa. He tarjosivat minulle työpaikkaa, joten matkani jatkuu sinne.



Kuva 23. Hahmo

LÄHTEET

PAINETUT LÄHTEET

Hart, C. 2013. Modern Cartooing. New York: Watson-Guption Publications.

Williams, R. 2009. The Animator's Survival Kit. New York: Farrar, Straus and Giroux.

ELEKTRONISET

Peart, E. 2012. Stop Motion Animation Essay. Issuu [viitattu 13.3.2020]. Saatavissa: https://issuu.com/ericpeart/docs/stop_motion_animation_essay

Abbot, K. 2014. How we made Wallace and Gromit. The Guardian [viitattu 29.3.2020]
Saatavissa: <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2014/mar/03/how-we-made-wallace-and-gromit>

Dragonframe-kotisivut. 2020. [viitattu 28.3.2020] Saatavissa: <https://www.dragonframe.com>

Guinness World Records. 2020. [viitattu 29.3.2020] Saatavissa: <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/first-animated-film/>

LIITTEET

Liite 1: Kuvakäsikirjoitus

