



SPOOKY SKIT

ANIMOINTI JA HENKILÖKOHTAISEN KUVALLISEN TYYLIN KEHITYS



SPOOKY SKIT

ANIMOINTI JA HENKILÖKOHTAISEN KUVALLISEN TYYLIN KEHITYS

LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU
MULTIMEDIATUOTANTO
JONI KUUSISTO
KEVÄT 2012



TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyönäni halusin tehdä omaehtoisen musiikkivideon. Päädyin tekemään animaation yhdistäen erilaisia tyyllisiä ja teknillisiä ratkaisuja. Kirjallisessa osiossa pohdin oman tyylin muodostumista ja puran animointiprosessin teknistä puolta. Olen tyytyväinen että sain projektin valmiiksi aikataulussa, joka työn ohella tuntui välillä mahdottomalta. Kriittisestä tarkastelutavastani huolimatta huomasin onnistuneeni monessa kohtaa pääsemään uudenlaisen itseilmaisun tavoitteeseeni.

ABSTRACT

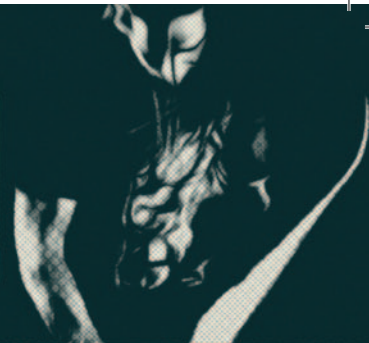
As my final thesis I wanted to do an independent music video. I ended up doing an animation combining various styles and techniques. The written section consist of enlightening and pondering the evolvment of my unique style development, as well as going into details of the technical side of making an animation. I'm contented that I got the project done in a schedule that seemed at times impossible while managing a job at a same time. Inspite of the critical view presented, I noticed that the objective of a new personal style was achieved in parts of the animation.

AVAINSANAT | Animaatio Animointi After Effects Henkilökohtaisen tyylin kehitys Musiikkivideo



SISÄLLYSLUETTELO

1	Johdanto	2
2	Esituotanto	5
	2.1 Rahoitus ja tuotantoprosessi	5
	2.2 Animaation tunnelmaan	6
	2.3 Lähtökohdat animoinnille	6
	2.4 Ajanhallinta	7
	2.5 Tyylin muodostuminen	8
3.	Prosessi	9
	3.1 Kompositointi Adobe After Effectsissä	9
	3.2 Tyylit takaisin	10
	3.3 Efektit	11
4.	Yhteenveto	12



1. JOHDANTO

Ideasta toteutukseen

Opinnäytetyönäni tein musiikin inspiroiman animaation jonka kautta tutkin henkilökohtaisen kuvallisen tyylini muodostumista.

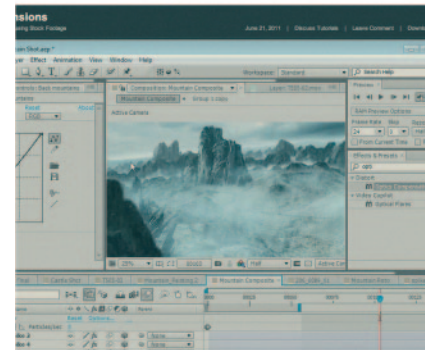
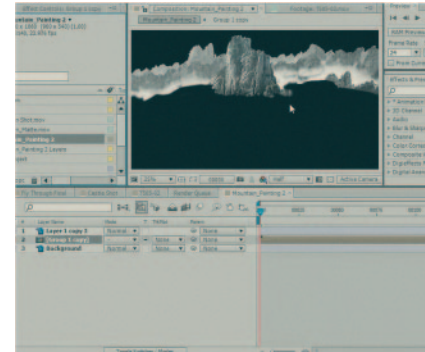
Lopputyönä musiikkivideon tekeminen tarjosi mahdollisuuden tehdä jotain visuaalisesti ja teknisesti kunnianhimoista. Vaikka mahdollisuutena olisi ollut tehdä lopputyö työhöni liittyvistä projekteista, koin kuitenkin tarvetta tehdä jotain riippumatonta ja omaehtoista. Otin yhteyttä Auteur Jazzin nokkamieheen Antti Hynniseen. Auter Jazzin musiikki on kuin tehty vanhan ajan agenttelokuvia rytmittämään, svengaavaa vanhan koulun jazzia. Takaa-ajokohtauksia, film noir -valaisua, jäyhiä miehiä poplareissa – näistä lähtökohdista lähdin etsimään referenssimateriaalia ja tekemään tyyllilajikokeiluita (kuvat vas. yläriivi).

Kokeilut toivat tiettyjä raameja joiden pohjalta rupesin miettimään käsikirjoitusta.

Musiikin inspiroima mielikuva miljööstä ja sävymaailmasta toimivat lähtökohtina käsikirjoittaessa – tapahtumapaikka oli sijoitettava kylmään kaupunkimaisemaan. Tunnelmaa loisi urbaanin ympäristön luoma yksinäisyyden tunne, yksinäisyys yhteisön keskellä. Yksittäisinä referensseinä mainittakoon Frank Millerin piirtämän sarjakuvan Sin Cityn tyyllinen raaka ote yhdistettynä Sofia Coppolan hienoon yksinäisyyden kuvaukseen elokuvassa Lost in Translation (kuvat vas. alarivi).

2,5D–tekniikka

Tekniikka jossa kaksiulotteinen materiaali upotetaan kolmiulotteiseen tilaan on nimetty osuvasti 2,5D-tekniikaksi. Tekniikka on kevyt verrattuna 3D-ohjelmilla rakennettuihin kompositioihin, mutta hyvin rajallinen. Adobe'n After Effectsillä pystyy luomaan tilan jossa virtuaalikameraan piirtyvät kuvat käyttäytyvät kuin oikean kameran edessä. Tekniikkaa käytetään yleisesti luomaan syvyyttä liikegrafiikassa tai paperinukkeanimaatio-tyylisiä ratkaisuja. 2,5D kuitenkin mahdollistaa esimerkiksi taustojen yhdistämisen etualan kuviin (kuvat lähempänä oik., videocopilot.net) Yhdistäessä videokuvaa esimerkiksi liikegrafiikkaan pystyy liike-epäterävyyden määrää säättämään videokuvaa vastaavaksi kameran asetuksista, luoden kompositiolle yhtenäisemmän ilmeen. (kuvat oik.)



G: + Y: 134
 B:
 A: 0

Expression Controls
 Slider Control

Distribute Layers:

0:02:04

#	Layer Name	Parent	Mode	TrkMat
1	BlindsControl	None	Normal	
2	Dude	None	Normal	None
3	BottleRot+WiggleCont	4. Bottle	Normal	None
4	Bottle	None	Normal	None

Effects

- Slider Control
 - Slider: 0.00
- Slider Control 2
 - Slider: 0.00

Transform

- Anchor Point: 0.0, 0.0
- Position: -56.1, 63.9
- Scale: 100.0, 116.0%
- Rotation: 0x +31.3°
- Opacity: 0%

Expression: Rotation

```

thisComp.layer("BottleRot+WiggleCont").transform.rotation+wiggle(thisComp.layer("BottleRot+WiggleCont").effect("Slider Control")("Slider"),thisComp.layer("BottleRot+WiggleCont").effect("Slider Control 2")("Slider"))
  
```

0:02:04

#	Layer Name	Parent	Mode	TrkMat
1	Shape Layer 1	None	Normal	



2.ESITUOTANTO

2.1 Rahoitus ja tuotantoprosessi

Tuotantoprosessin hallitseminen, rahoituksen järjestäminen ja käsikirjoitusprosessi lamauttivat tekemiseni pitkäksi aikaa. Käsikirjoittamista rajoitti tuotannon vielä olematon rahoitus, jolloin suuri osa kamera-ajoista, valaisusta, puvustuksesta yms. olisi pakko yksinkertaistaa sellaiselle tasolle joka ilman todellista tuotannollista panosta ja hyväntekeväisyyttä jäisi keskinkertaisuuden varjoon. Raha siis olisi ratkaissut useampia ongelmia mutta sen saaminen olisi työn takana. Levy-yhtiön saaminen rahoitukseen vaatisi tuotantosuunnitelman ja uskottavan instanssin vastaamaan toteutuksesta, kumpaakaan tässä vaiheessa ei ollut. Esittävän säveltaiteen edistämiskeskuksen tuotantotukianomus olisi saattanut pelastaa tilanteen. Tajusin

asian vasta liian myöhään ja neljä kertaa vuodessa jaettava tuki jäi saamatta. Toki ESEK:in tukea voi hakea takautuvasti, mutta en ollut valmis ottamaan tätä finanssiriskiä. Yhtenä mahdollisuutena rahoituksen järjestymiselle olisi voinut olla tuotesijoittelu, malli jota esimerkiksi työnantajani Cocoa on käyttänyt musiikkivideoissaan, esim. Gracias – Mon€y. Yhteistyökumppaneiden maininta saattaa myös riittää, kuten Cocoan tuottamassa Uniikin ”Kunnon mestaan vetään” -videossa. Kyseisillä videoilla yhteistyökumppaneiden osuus on kuitenkin lähinnä videon tekokustannusten kattamista. Promootioarvo on kuitenkin tekijöilleen syy lähteä tekemään musiikkivideoita. Cocoan Ezra Gouldin ohjaamalla Ruger Hauerin videolla budjetti oli pyöreät nolla, kuitenkin se on puolen vuoden aikana katsottu yli miljoona kertaa (kuvat yllä). Opin projektin edetessä oman kiinnostuksen kuitenkin lepäävän enemmän tuotannon kuin sen suunnittelemisen puolella. Siis itse toteuttamisen, ei rahoituksen tai muiden tuotannollisten



asioiden järjestely. Mikäli olisin tässä vaiheessa osannut pyytää lisäapuja olisi taakkaa voinut jakaa, mutta jääräpäisesti pidin tuotannon omissa näpeissäni, kunnes huomasin deadlineen hämmöttävän.

2.2 Animaation tunnelmaan

Oli siis keksittävä vaihtoehtoisia keinoja toteuttaa musiikkivideo. Alustavissa suunnitelmissa olikin ollut animoidun kuvan liittäminen videokuvaan, mikä antaisi käsikirjoittamiselle vapaammat kädet. Nyt kuitenkin päätin toteuttaa koko videon puhtaasti animoiden, jolloin pääsin rahoituksen rajoitteista. Tiedostin animaation tekoon ryhtymisen riskit. Suurin niistä oli aika, olisi pakko valita kappale joka on mahdollisimman lyhyt jotta animaation saisi valmiiksi. Toki tyyllilajin valinnalla, ts. yksinkertaistamalla saisi nopeammin tehtyä valmista. Yksinker-

taistaminen sinänsä ei kuitenkaan ollut lähtökohtaisesti linjassa oman visioni kanssa – visio joka edelleen haki muotoaan, mutta jonka tavoitteena oli edelleen saada aikaan jotain uutta – jos ei animaation historian kirjoja muuttaakseen, niin omia rajoja kokeillakseni. Tyyli kuitenkin määrittää tunnelmaa enemmän kuin animaation tekninen puoli (Kelly 2008, 70).

2.3 Lähtökohdat animoinnille

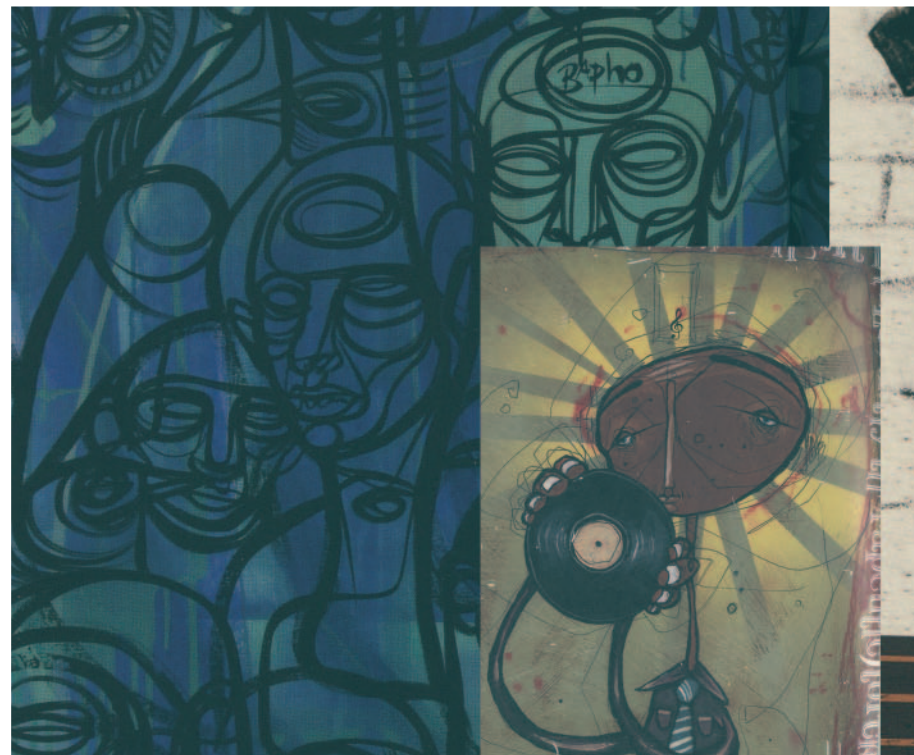
Pidin selvänä että tekisin kuvakompositiot After Effectsillä, mutta kuvien tekemiseen oli vaihtoehtoja. Yhtenäisen tyylin löytäminen olikin haasteellinen tehtävä ja lopulta päädyinkin yhdistelemään eri tekniikoita ja tyyliä. Aiempien vaikutteiden johdosta muodostunut tyyllillinen ilmaisu määritti luonnollisesti animaation muotoa. Oma kuvallinen ilmaisuni on saanut vaikutteita pääasiassa katutaiteesta ja



sarjakuvista. Yksittäisiä vaikuttajia nimetäkseni: Doze Green, Justin Bua, Blaine Fontana ja Mode2 (tämän sivun kuvat). Pääasiallisesti tekijät ovat siis perinteisten medioiden hallitsijoita, kuitenkin olematta puhdasoppisia, käyttäen sekatekniikoita luodessaan uudenlaista muotokieltä. Oma kuvallinen ilmaisuni kumartaa heidän tuotosten suuntaansa, kopioimatta ja eri medioita käyttäen. Nöyränä pitää kuitenkin todeta oman kädenjäljen hioutumattomuuden, ammatillisten intressien hajautuessa laajemmalle alueelle kuin puhtaasti kuvittamiseen. Oman kuvallisen tekemisen lähtökohdat nojaavat kuitenkin puhtaasti perinteisiin medioihin.

2.4 Ajanhallinta

Koska olin aiemmin tehnyt vain yhden tarinallisen animaation piti käsikirjoitusvaiheessa miettiä enemmän kuinka toteuttaisin sen tyyllisesti kuvana kuin mikä toimisi juonellisesti. Monessa kohtaa mietin enemmän yksittäisiä kuvia kuin miten saisin sen





toimimaan animoinnissa. Nopea aikataulu kuitenkin pakotti tässä vaiheessa hyppäämään suoraan kuvakäsikirjoitukseen, jolloin väljät ideat päästäni konkretisoituivat, mitä olinkin suuresti kaivannut (kuva yllä). Kuvakäsikirjoituksessa kuvakoot ja kuvakulmat määrittyivät ajankäytön kautta: kokokuvia päähenkilöstä ei tulisi, käsien ja jalkojen animointiin käyttäisin referenssivideoita. Animaation alussa oli kuitenkin perusteltua käyttää miljöön selventämiseen laajaa kuvaa. Tarinassa pakotettu jännitteen luominen tulisi lähikuvien ja valon käytön kautta. Animaation moodi antoi mahdollisuuden valon rajoittamiseen, joten pärjäsin monessa kohtauksessa näyttämällä vain oleellisen tarinan kannalta. Oli selvää että en tulisi käyttämään perinteistä kuva kuvalta piirrettyä animointia, sen vieden liikaa aikaa. Teoriassa elokuvastandardin 24 ruudun nopeudella etenevään animointiin olisi tässä tapauksessa pitänyt piirtää $(55s \times 24 =)$ 1320 ruutua. Animoinneissa usein käytetty ruutunopeus on kuitenkin 12 ruutua sekunnissa – joka toiselle ruudulle piirtäminen (White 2012, 32) – olisi silti johtanut huimaan 660 ruudun piirtämiseen.



2.5 Tyylin muodostuminen

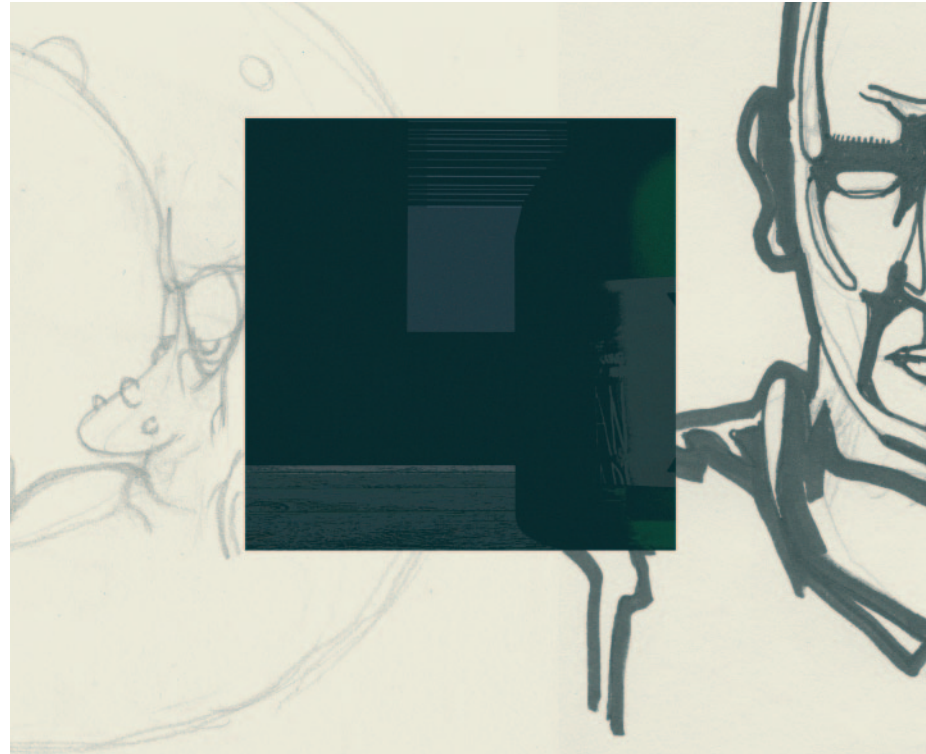
Ensimmäinen kokeilu oli digitaalimaalaus jota animoin After Effectsillä. Vaikka kokeilun tulos syntyi nopeasti ja olin suhteellisen tyytyväinen kokeilun tulokseen en uskonut aikani riittävän tämän tyylin pitämiseen (ja hiomiseen) läpi animaation.(kts. kuva oik.). Osa minusta olisi halunnut tehdä abstraktimpaa ilmaisua mutta abstraktin animaation saattaminen muotoon jossa tarina olisi ymmärrettävissä olisi vaatinut jälleen palaamista kuvakäsikirjoitukseen ja tyylikokeiluihin. Lähdin kuitenkin viemään animointia eteenpäin. Päätin tehdä vektorigrafiikalla animaation, jossa ei olisi liukuvärejä, eikä toisin sanoen pikseligrafiikkaa, mahdollistaen kuvien skaalauksen kompositioissa.



3. PROSESSI

3.1 Kompositointi Adobe After Effectsissä

Aloin kaipaamaan syvyysvaikutelman tuntua kuvissa ja vaikka osittain sitä voi luoda parallaxi-menetelmällä (jolloin lähempänä olevat objektit liikkuvat nopeammin kameran liikuessa ohi (Wikipedia)), en kokenut sitä riittäväksi – joten päädyin luomaan keinotekoisen syväepäterävyyden. Simuloin osittain linssin tarkennuspistettä manuaalisesti, käyttäen After Effectsin joko fast blur tai lens blur -filtteriä. Fast blur -filtteriä käytin kohdissa jossa piirretty viiva näytti liian terävältä. Lens blur on hieman raskaampi filteri joka kuitenkin tiettyssä kuvissa antaa paremman illuusion todellisen kameran linssin ominaisepäterävyyden alueen käyttäytymisestä. Kuitenkin paras tapa luoda luonnollinen bokeh ("bokeh on valokuvaustermi, jolla



tarkoitetaan valokuvan syväterävyysalueen ulkopuolisten alueiden subjektiivisia esteettisiä ominaisuuksia” (Wikipedia)). on käyttää komposition kameran (linssin) ominaisuutta. Valmiiksi raskas efekti vaatii täydellisesti toimiakseen kompositioiden olevan 32-bittisiä, mikä taas hidastaa rendasta huomattavasti (Christiansen, 297). Kokonaisaika animaation rendaukselle oli noin 7 tuntia 32-bittisenä ja noin 4 tuntia 8-bittisenä. Koska tein koko projektin vanhalla Macbook Prolla, olivat konetehot kortilla joten pidin projektin 8-bittisenä työstövaiheessa. Syväepäterävyyden tuominen kuvaan tarkoitti siis myös kuvan pikselöitymistä. Pikseligrafiikan ongelmat esiintyvät lähinnä suurikontrastisten liukuvärien kanssa, jolloin erisävyiset pykälät tulevat helposti esiin – tämän voi ehkäistä teksturoimalla kuvaa. Hyvä ja käytetty tapa on käyttää grain-filtteriä, johon myös päädyin sovelletusti muutamien kokeiluiden kautta (kuva yllä). Koska After Effectsin grain-filtteri on suhteellisen raskas, tein

50% harmaan solid-layerin ja sen rendattuani lisäsin animoinnin päälle soft light -sekoitustilaa käyttäen. Lopputulos on liki sama laskien kuitenkin animaation rendausaika.

3.2 Tyylit takaisin

Koska luovuin tyyllillisesti puhtaasta vektorianimaatiosta, pysyin nyt käyttämään eri tekniikoita animaation tekemiseen. Tein luonnoksia lyijy- ja tussikynillä ja skannauksen jälkeen työstin lopulliset kuvat Photoshopissa (edellisen sivun kuva)Tässä kohtaa tulikin suurin tyyllillinen poikkeama päähenkilön kohdalla, jota en kuitenkaan ehtinyt korjaamaan. Kokeilin myös Cinema4D:n mahdollisuuksia yhdessä leikkauksessa, vaikka alussa päätin olla sotkematta 3D-ohjelmia animointiini. Hylkäsin kuitenkin kokeilun sen poiketen liikaa muusta materiaalista (edellisen sivun kuva).

3.3 Efektit

Efektien käyttö animaatiossa tuo suhteellisen helposti lisää liikettä ja eloa kuviin. Efektien käyttö pitää silti olla perusteltua, itseisarvoa efektien käytöllä ei ole ja harkitsematon käyttö näyttääkin monesti vain amatöörimäiseltä kikkailulta.

Turbulent Displace -efektiä käytin salamoiden ja pilvien liikehdintään. Efekti luo orgaanisen liikkeen joka sopi myös käytettäväksi ikkunassa luoden kevyen vääristymän. Bulge-efekti toi pullon pintaan luonnollista vääristymää. Glow-efektillä sai salamoiden luoman valon näyttämään hehkuvamalta, kuin todellisuudessa, pehmentäen kontrastia. Aiemmin mainittua lens blur -efektiä käytin hahmon kasvoihin, luoden illuusion todella pienestä syväepäterävyydestä vain yhden tason sisällä (kuva oikealla).





4.YHTEENVETO

Tiesin ajanhallinnan olevan itselleni vaikea pala purtavaksi, koen kaavamaisen etenemisen olevan mahdottomuus kun kyseessä ei ole suoraviivainen toimeksianto ja päämääränä luoda uutta ilmaisu omista lähtökohdista. Tein kuitenkin itselleni tietyt aikaraamit, jotka auttoivat saamaan projektin valmiiksi.

Katsottuani nyt tarpeeksi pitkään tuotostani, en ole täysin tyytyväinen animaation kokonaisilmeeseen. Vaikka tein tyyllisiä kokeiluita, jatkoin niitä edelleen itse tekemisen aikana, jolloin visuaalinen kokonaisuus ei ole niin koherentti kuin haluaisin. Kuitenkin yksi määrittävä tekijä ammattimaisessa tuotannossa on saada asiat valmiiksi määräaikaan mennessä.

Jälkiviisaana sanottakoon että mikäli olisin tyytynyt esitelmään vain osan animoinnista olisin säästänyt omia hermo-

jani ja todennäköisesti saanut aikaan enemmän itseäni miellyttävää materiaalia. Todettava on myös että mikäli tekemiselleni ei ole ulkopuolista motivaattoria, ts. jonkinasteista pakollisuutta, erilaisten tekniikoiden ja tyylien luomat mahdollisuudet ottavat huomattavasti enemmän voimavaroja ja aikaa. Aikaa jota en resursoinut kunnolla lopputyöprojektiin.

Koska lähtökohdat animaatiolle olivat ensin päässäni kameralla tallennettuja, en käyttänyt animaation mahdollisuuksia niin laajasti hyväksi kuin olisi voinut. Tarkoitin tällä liiallista todellisuuden noudattamista, kun animaatiossa olisi voinut toteuttaa surrealistisempiakin visioita.

Olen kuitenkin tyytyväinen että sain projektin valmiiksi aikataulussa joka työn ohella tuntui välillä mahdottomalta. Huolimatta aiemmin harjoittamasta itsekritiikistä huomaa onnistuneeni monessa kohtaa pääsemään uudenlaisen itseilmaisun tavoitteeni.



5. LÄHTEET

Mark Christiansen. 2011. Adobe After Effects CS5 Visual Effects and Compositing Studio Techniques. Berkeley, USA: Peachpit

Shawn Kelly. 2008. Animation Tips and Tricks. eBook.
AnimationMentor.com

Tony White. 2012 Animator's Notebook. Oxford, UK: Focal Press.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Parallax>. 30.4.2012

<http://en.wikipedia.org/wiki/Bokeh>. 29.4.2012

