

THE LITTLE MECHANIC

Animaticin tarinankerronnallisen prosessin
suunnittelu ja toteutus

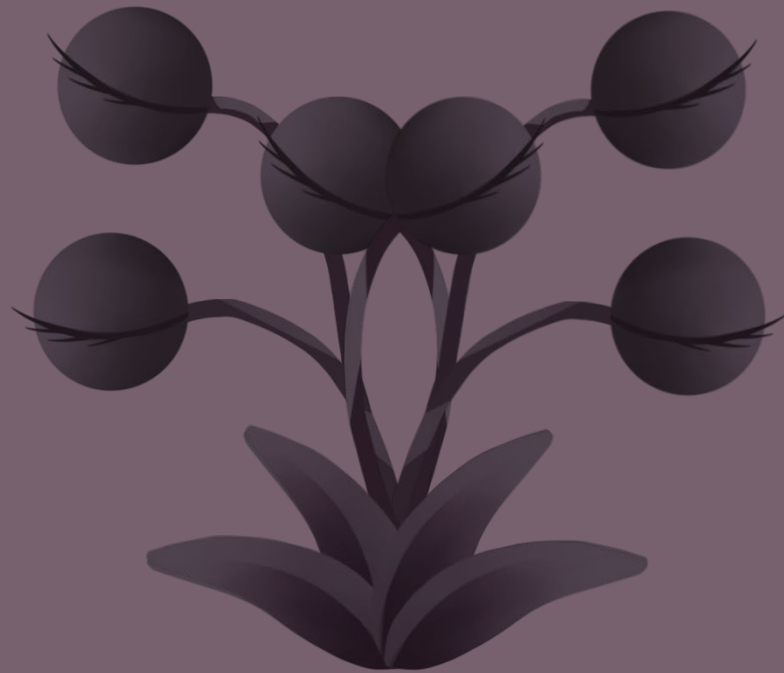
Saila Koskela

Medianomi (AMK)

Visuaalinen viestintä, mediasisällön suunnittelu

LAB - ammattikorkeakoulu

Kevät 2022



Tiivistelmä

Opinnäytetyön aiheena oli suunnitella ja toteuttaa animoitu kuvakäsikirjoitus, eli animatic. Teoksen oli määrä tutkia animaticin tarinankerronnallista työprosessia ja selvittää, miten perusteellisempi suunnittelu tarinan alkuvaiheessa vaikuttaisi itse tarinan kerronnallisen sisällön toimivuuteen. Tutkimuksen vertailevan aiheen materiaalina hyödynnettiin aiemmin kurssityönä toteutettua animaticia.

Työvaiheet toteutettiin hyödyntäen Adoben Creative Cloud -ohjelmistoja. Teoksen tarinallisen pohjan rakentamiseen vaadittiin useampi treatment, storyboard ja animatic. Teoksen tarinallisen pohjan ollessa valmis, siihen tuotiin lisää informaatiota visualisointien ja liikegrafiikan avulla. Teoksen lopputuloksena oli hieman alle kolmeminuuttinen animatic, jonka visualisointi oli viety pitkälle alustavien taustojen, hahmosuunnitelmien, sekä liikeratojen avulla.

Avainsanat: Animatic, treatment, tarinankerronta, kuvakäsikirjoitus, kuvakerronta, kuvitus

Sivumäärä: 33

Abstract

The subject of thesis was to design and produce an animated storyboard, also known as an animatic. The meaning of the work was to examine the workflow of story development in the making of an animatic, and to find out how a more comprehensive planning in the beginning of the process would affect the outcome of the narrative functionality of the story. As the contrastive material, the research made use of an earlier animatic that was made as part of previous course work.

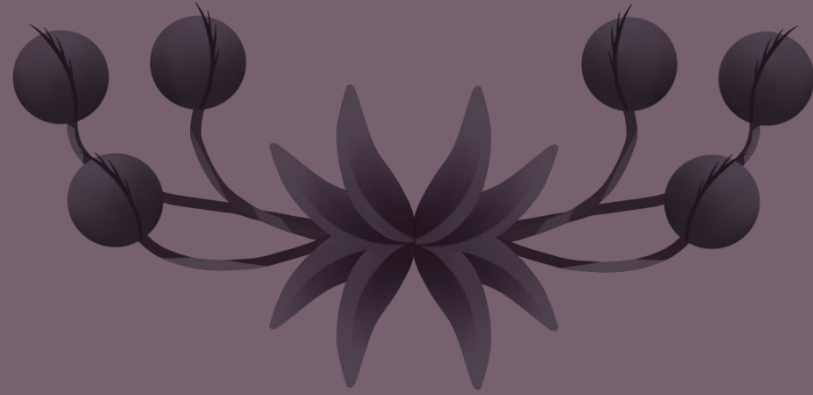
The work was produced with Adobe Creative Cloud software. In order to create the narrative base of the work, several treatments, storyboards and animatics were required. When the narrative base was done, further information was added through the use of illustrations and motion graphics. The outcome of the work was a bit under three-minute long animatic where visualisation was magnified with first detailed versions of backgrounds, character designs and motion paths.

Keywords: Animatic, treatment, storytelling, storyboard, visual storytelling, illustration

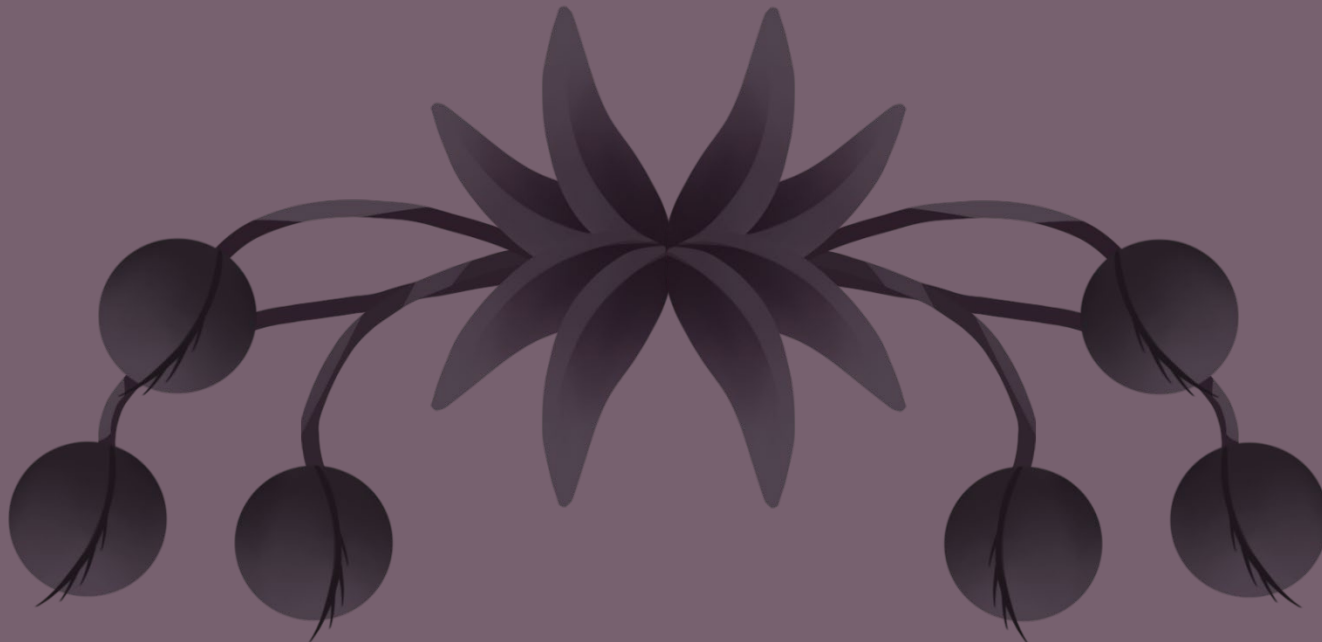
Number of pages: 33

SISÄLLYSLUETELO

1. JOHDANTO	1
1.1 ALUKSI	2
1.2 SANASTOA	2
2. SUUNNITTELUPROSESSIN POHJUSTUS	3
2.1 AIHEESEEN PÄÄTYMINEN	4
2.2 AIEMMAN TEOKSEN PROSESSIN TARKASTELUA	6
2.3 TARINAN UDELLEENARVIOINTI	8
3. TYÖPROSESSI	11
3.1 TARINANKERRONNALLISEN POHJAN RAKENTUMINEN	12
3.1.1 TREATMENT JA STORYBOARD	13
3.1.2 ANIMATIC	15
3.2 VISUAALISEN ILMEEN SUUNNITTELU	19
3.2.1 VÄRIVALINNAT	20
3.2.2 TAUSTOJEN SUUNNITTELU	22
3.2.3 HAHMOJEN SUUNNITTELU	23
3.3 LIIKERATOJEN SUUNNITTELU JA TOTEUTUS	25
3.4 JÄLKITUOTANTO	27
4. YHTEENVETO	29
5. LÄHTEET	32
LIITTEET	



1. JOHDANTO



1.1 Aluksi

Opinnäytetyökseni suunnittelin ja toteutin animoidun kuvakäsikirjoituksen, eli animaticin. Teokseni pohjana toimi aiemmin kurssityönä toteutettu teos, jonka tarinankerronnallinen prosessi oli jäänyt aikataulun puitteissa keskeneräiseksi. Päädyin ottamaan kyseisen teoksen uudelleenarvioitavaksi, sillä sen jatkokehittämisestä voisi syntyä hyvinkin monipuolinen ja kiinnostava päättötyö.

Opinnäytetyöni tavoitteena oli tutkia, miten perusteellisempi suunnittelu tarinan alkuvaiheessa vaikuttaisi tarinan kerronnalliseen sisältöön. Vastaus tähän kysymykseen löytyisi tutkimalla aiemmin kurssityönä toteuttamani teoksen työprosessia ja soveltaa siitä tehtyjä päätelmiä opinnäytetyön teososuuden toteutuksessa.

Tutkimuskysymyksen myötä teoksen toteutustapa vakiintui animaticiksi. Normaalisti animaticista poiketen teokseni sisälsi hyvin pitkälle viedyn visuaalisen ulkoasun lähes valmiilla taustoilla ja hahmosuunnitelmilla. Kyseinen elementti oli kuitenkin vain havainnollistava tekijä yhdessä teoksen alustavan liikegrafiikan kanssa, sillä teoksen painopiste sijaitsi vahvasti teoksen tarinankerronnallisen prosessin suunnittelussa ja toteutuksessa.

Koko työvaihe toteutettiin hyödyntäen Adoben Creative Cloud -ohjelmistoja. Kuvat luonnosteltiin ja viimeisteltiin Photoshopissa. Tämän jälkeen rytmi, sekä liike luotiin After Effectsin avulla. Työn lopullinen leikkaus ja jälkityöt tehtiin Premieressä. Lopputulokseksi syntyi tiivis, hieman alle 3 minuuttinen animatic alustavilla visualisoinneilla ja liikeradoilla.

1.2 Sanastoa

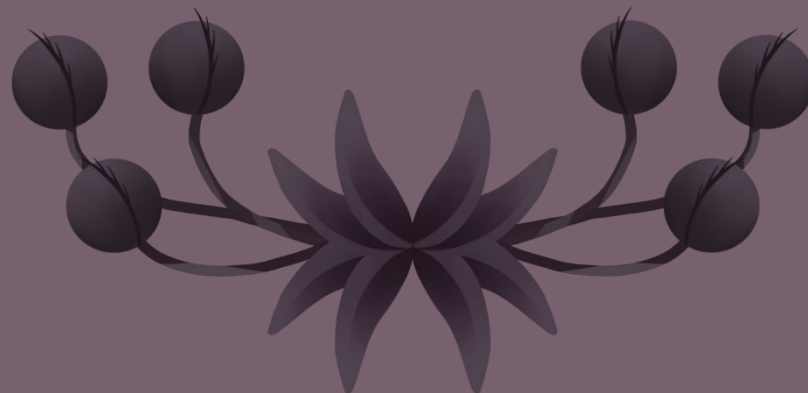
Animatic :	Animoitu kuvakäsikirjoitus.
Exporttaaminen :	Materiaalin vieminen videotiedostoksi.
Frame :	Kuvaruutu.
Frame by frame :	Animaatiotekniikka, jossa liike luodaan yksittäisten kuvien avulla.

Inbetweening :	Animaatiossa käytettävä metodi, jossa kahden kuvan välille luodaan välikuva.
Monokromaattinen :	Yhden värin eri sävyistä muodostuva skaala.
Storyboard :	Kuvakäsikirjoitus.
Treatment :	Tekstin muodossa oleva kuvakäsikirjoitus.



2.

SUUNNITTELUPROSESSIN POHJUSTUS



2.1 Aiheeseen päätyminen

Aloittaessani opinnäytetyötäni, en ollut vielä täysin varma, millaisen teoksen ja siihen liittyvän prosessin halusin toteuttaa. Olin pitkään pyöritellyt mielessäni useampaa toteutuskelpoista päättötyöideaa, mutta aloittaessani suunnitteluprosessiani kyseiset ideat eivät enää tuntuneetkaan edustavan osaamistani haluamallani tavalla.

Aloitin teokseni aiheen etsimisen kartoittamalla omaa osaamistani visuaalisen viestinnän parissa. Olin opintojeni aikana ollut erityisen kiinnostunut tarinankerronnasta, konseptisuunnittelusta, sekä niihin liittyvistä visualisoinneista. Täten halusin kyseisten elementtien olevan läsnä myös työssäni. Olin harjoittanut taitojani näiden tarinankerronnan osa-alueiden parissa myös koulutuksen ulkopuolella, joten koin niiden havainnollistavan parhaiten omaa henkilökohtaista kehitystäni viimeisen neljän vuoden ajalta.

Osaamisen kartoittamisen jälkeen oli aika katsoa hieman tulevan teoksen toteutustapaa. Ennen varsinaisen toteutustavan päättämistä olisi hyvä pohtia, mitä kriteerejä halusin prosessini pitävän sisällään. Ensimmäisten kriteerien ollessa edellä mainitut tarinankerronnalliset elementit, toiseksi kriteeriksi määräytyi hyvin nopeasti kuormitusta vähentävät tekijät. Näistä tärkeimmät olivat teososuuden looginen etenemisjärjestys, sekä teoksen teknisen toteuttamisen mielekkyys.

Työn loogisen etenemisjärjestyksen löytämiseksi, tulisi minun pohjustaa tulevan teokseni työprosessi yhteen opintojeni aikana

läpikäymääni prosessiin. Mediasisällön suunnittelun koulutusohjelma sisälsi onnekseni lukuisia selkeitä opintokokonaisuuksia, joista prosessin valitseminen kävisi helposti. Ennalta määriteltyjen työvaiheiden soveltaminen opinnäytetyön aikana antaisi myös tarvittaessa mielenkiintoista vertailevaa näkökulmaa työni tutkimukselliseen osuuteen.

Teoksen teknisen toteutuksen mielekkyys oli tärkeä piirre työn kuormittavuutta vähentävänä tekijänä. Toteutuksen mielekkyden puuttuminen oli ollut yksi syistä, minkä vuoksi aiemmat ideat olivat tuntuneet haastavilta ja raskailta toteuttaa. Tämän vuoksi minun tulisi valita toteutustapa, jossa omat perustaitoni olisivat melko kehittyneet, sillä täysin uusien taitojen opetteleminen opinnäytetyötä varten veisi aikaa, sekä vaikuttaisi työn lopulliseen jälkeen negatiivisesti.

Pohdintojeni perusteella päädyin valitsemaan opinnäytetyöni pohjaksi visuaalisen tarinankerronnan prosessin, joka kuului samaa nimeä kantavan kurssikokonaisuuden piiriin. Kyseisen prosessin läpikäyminen oli ollut henkilökohtainen suosikkini, sillä se oli sisältänyt kaikki itseäni kiinnostavat elementit. Sen työmäärällinen laajuus oli myös opinnäytetyöhön sopiva, sillä kurssin lopputyö oli yksilötyönä toteutettu teos. Täten yhden ihmisen ei olisi mahdotonta toteuttaa prosessia itseksensä ilman suuremman ryhmän apua tai työosuuden tarkkaa rajaamista.

Prosessin valitsemisen myötä aloin tarkastelemaan aiemmin kurssityönä luomaani animaticia uusin silmin. Pohdin mahdollisuutta käyttää kyseistä teosta ja sen tarinallista konseptia opinnäytetyöni pohjana, sillä se tukisi ajatusta vertailevasta aiheesta. Ideasta inspiroituneena aloin kehittämään alustavaa suunnitelmaa aiemman konseptin viemisestä tyylipuhtaan animaation muotoon. Jouduin kuitenkin lopulta hylkäämään kyseisen idean opinnäytetyöni edetessä, sillä sen toteutus olisi ollut aikataulullisesti hyvin haastavaa. Hylkäämispäätökseen vaikutti myös vahvasti pohjatyöskentelyn aikana toteutettu edellisen teoksen uudelleenarviointi, joka osoitti aiemman teoksen tarinankerronnallisen prosessin keskeneräisyyden.

Aikataulullisista ja tarinankerronnallisista ongelmista huolimatta, halusin yhä yrittää teoksen uudelleenarviointia. Täten lähdin pohtimaan, millaisia vaihtoehtoja minulla olisi teososuuden toteutuksen suhteen. Vaihtoehdot rajautuivat lopulta kahteen aikataulullisesti mahdolliseen työprosessiin. Voisin uudelleenarvioida käsikirjoituksen, jonka myötä teoksen painopiste sijoittuisi itse tarinankerronnalliseen prosessiin ja sen viemiseen havainnollistavaan visuaaliseen esitysmuotoon, tai voisin keskittyä pelkästään tarinan visuaaliseen ilmeeseen, luoden lähes tyylipuhtaan animaation, jonka tarinankerronnallinen prosessi olisi keskeneräinen.

Valinta oli vaikea, mutta aiheen esittäminen opinnäytetyöni ohjaajille auttoi minua eteenpäin asian kanssa. Sain ohjauksen kautta ehdotukseksi verrata animaation ja animaticin työprosesseja,

jolloin olisin saanut osittain toteutettua molemmat aiemmista vaihtoehtoistani. Ajatuksen tasolla idea oli mielenkiintoinen, mutta lopulta se ei koskaan edennyt toteutukseen asti. Tähän vaikutti vahvasti teoksen työosuuden tuoma oivallus tarinankerronnan suunnittelun tärkeydestä työn toteutumisen kannalta.

Koin teoksen tarinallisen osuuden suunnittelun mielekkäänä ja antoisana työosuutena. Käytin hyvin paljon aikaa tarinankerronnallisten elementtien hiomiseen, minkä vuoksi uuden tarinan pohja oli edellisen teoksen pohjaa vahvempi. Tämä toi omalta osaltaan lisää itsevarmuutta tekemiseeni.

Kertoessani suunnitteluprosessin etenemisestä ohjauksen yhteydessä, sain positiivista palautetta työn uudesta suunnasta. Ohjauksen yhteydessä käytyjen keskustelujen perusteella työn päätepineeksi vakiintui animaation sijasta animatic, sillä teos toisi enemmän informaatiota alalle, mikäli sen painopiste ja tutkimuskysymys tukisivat tarinankerronnallisia elementtejä liikegraafisten elementtien sijaan.

Opinnäytetyöni tutkimuskysymyksen tarkoituksena oli täten vertailla vanhan ja uuden animaticin tarinankerronnallisia prosesseja. Tarkoituksena oli selvittää, miten perusteellisempi suunnittelu tarinan alkuvaiheessa vaikuttaisi tarinan kerronnalliseen sisältöön.

Näkökulman ollessa selvä, pystyin syventymään teoksen työosuuden toteuttamiseen uudella innolla. Teoksella oli nyt punainen lanka, jota seurata, sekä toteutuksellinen päätepine, johon tähdätä.

2.2 Aiemman teoksen prosessin tarkastelua

Aloitin opinnäytetyöni teososuuden suunnittelun perehtymällä aiemmin kursssityönä toteuttamani animaticin työprosessiin. Tavoitteenani oli arvioida tämän pohjalta, millaisia haasteita kyseinen prosessi piti sisällään ja millaiset ratkaisut hyödyttäisivät etenemistäni tulevan opinnäytetyöni suhteen.

Aiemman teokseni työvaiheet perustuivat kurssilla saamaani opastukseen ja tietopohjaan. Teoksen ensimmäinen vaihe oli käsikirjoituksen luominen, jonka pohjalta rakensin ensimmäisen version teoksen treatmentista ja storyboardista. Tämän jälkeen sidoin storyboardin kuvat yhteen, tehden niistä videotiedoston, jonka tarkoitus oli demonstroida kohtausten kestoa.

Boordsissa julkaistun aihetta käsittelevän artikkelin mukaan animated storyboardin, eli animaticin, määritelmänä toimii storyboard, jonka kuvista koostuva liikkuva kuvasarja on tuotu videotiedoston muotoon (Chambers 2021). Aiemmin kuvailemani teosversio olisi siis pystynyt yksinään täyttämään kyseisen määritelmän kriteerit.

Kurssilla prioriteettini oli kuitenkin ollut mahdollisimman valmiin teoksen luominen, joten kiirehdin toteuttamaan visualisointeja työhöni sen tarinallisen pohjan rakentamisen kustannuksella. Mikäli prioriteettini olisi ollut tarinankerronnallisissa elementeissä, olisin arvioinut luonnosmaisena animaticin yhteydessä teoksen tarinallista toimivuutta ja tarvittaessa palannut treatmentin ja storyboardin avulla takaisin suunnitteluvaiheeseen. Tämä vaihe olisi toistunut

useamman kerran, kunnes lopputuloksena olisi ollut tarinankerronnallisesti vahva animatic.

Mc Guinnessin (2021) kirjoittaman artikkelin mukaan, animatic tulisi nähdä ennemmin keskeneräisenä, työn alla olevana tekeleenä kuin viimeisteltynä taideteoksena. Hän muistuttaa, että tässä vaiheessa suunnittelua on helpompi tehdä muutoksia hahmoihin ja kohtauksiin, kuin myöhemmin tuotannon aikana. (Mc Guinness 2021.)

Mc Guinnessin pohdinnat aiheesta ohjasivat minut suoraan ongelman ytimeen. Teoksen visuaalisen ulkoasun ollessa pitkälle viety (kuva 2.), oli tarinan kerronnallisen osuuden korjaamiseen syntynyt suurempi kynnyks. Mikäli korjausajatuksia olisi tuossa vaiheessa prosessia syntynyt, olisivat käytetyt työtunnit tuntuneet hukkaan heitetyltä. Tunnesidos työn visuaaliseen jälkeen ja käytettyyn aikaan teki teoksen tarinallisen osuuden kriittisen tarkastelun täten vaikeammaksi.

Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että visualisoinnit olisivat pelkästään este tarinankerronnallisen prosessin etenemiselle. Päinvastoin, mikäli teoksen tarinankerronta olisi rakennettu ensin luonnosten avulla haluttuun pisteeseen, olisi visualisoinnit suuntaa antavana elementtinä tuoneet lisää informaatiota animaticin esitykselliseen muotoon. Alustavien taustojen, värien ja liikeratojen lisääminen ei olisi kuitenkaan saanut viedä aikaa ja huomiota itse teoksen tarinankerronnallisista elementeistä pois.

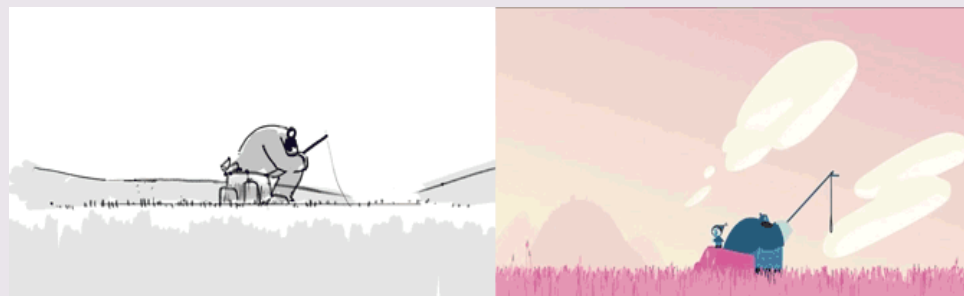
Näiden pohdintojen avulla saatoinkin kartoittaa aiemman työprosessin ongelmakohtat, sekä keksiä niille alustavat ratkaisut. Näitä ratkaisua tulisi hyödyntämään opinnäytetyön teososuudessa aktiivisesti. Mikäli ne vaikuttaisivat tarinankerrontaan positiivisesti, voisivat ne tuoda vastauksen opinnäytetyöni tutkimuskysymykseen.

Ensimmäinen ongelmakohta oli teoksen visuaalisen osuuden kiirehtiminen. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että visualisointi tulisi jäämään kokonaan tulevasta teoksesta pois, sillä koen sen yhä tuovan oikein toteutettuna lisää sisältöä ja vaikuttavuutta teoksen tarinankerrontaan. Visualisointi tulisi olemaan kuitenkin vain tehoste, sillä työn painopiste tulisi sijaitsemaan itse tarinankerronnassa.

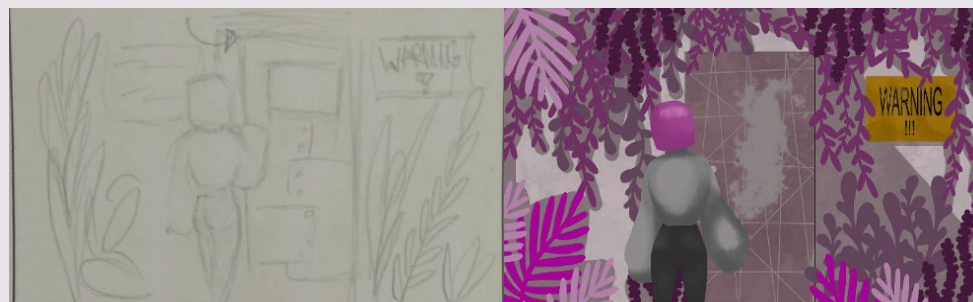
Toinen havaittu ongelmakohta oli aiemman teoksen treatmentin ja storyboardin laiminlyönti. Mikäli teoksen tarinallinen osuus ei ensimmäisessä luonnoksenomaisessa animaticissa vastaa haluttua lopputulosta, tulisi minun palata takaisin näihin työvaiheisiin. Kyseisten työvaiheiden oikeaoppinen toteutus toimisi avainasemassa teoksen tarinallisen toteutuksen toimivuudessa.

Myös storyboard tulisi toteuttaa digitaalisesti, sillä digitaalinen toteutus vaikuttaisi storyboardin kuvien laatuun positiivisesti. Tämä voidaan todeta kuvien 1 ja 2 storyboardien ulkoasujen eroavaisuuksista. Tämä vaikuttaisi myös kynnykseeni toteuttaa vain osittain visualisoitu teos, sillä voisin korvata kohtauksia itse storyboardin kuvilla, välttämättä suuria tyyllisiä poikkeavuuksia.

Viimeinen ongelmakohta kiteytyy omaan kynnykseeni arvioida teosta kriittisesti sen ollessa visuaalisesti pitkälle viety. Mikäli visualisointeja sisällytään teokseen, tulee minun olla valmis arvioimaan teosta sen tarinallisen toimivuuden näkökulmasta. Tämä voisi tarkoittaa lukuisia turhia työtunteja ja pettymyksiä, mutta minimalisoidakseni vahingot, minun tulee panostaa erityisen paljon teoksen tarinan suunnitteluvaiheeseen.



Kuva 1. Esimerkki animaticin ja animaation työpöjäljen eroista (Chambers 2021).



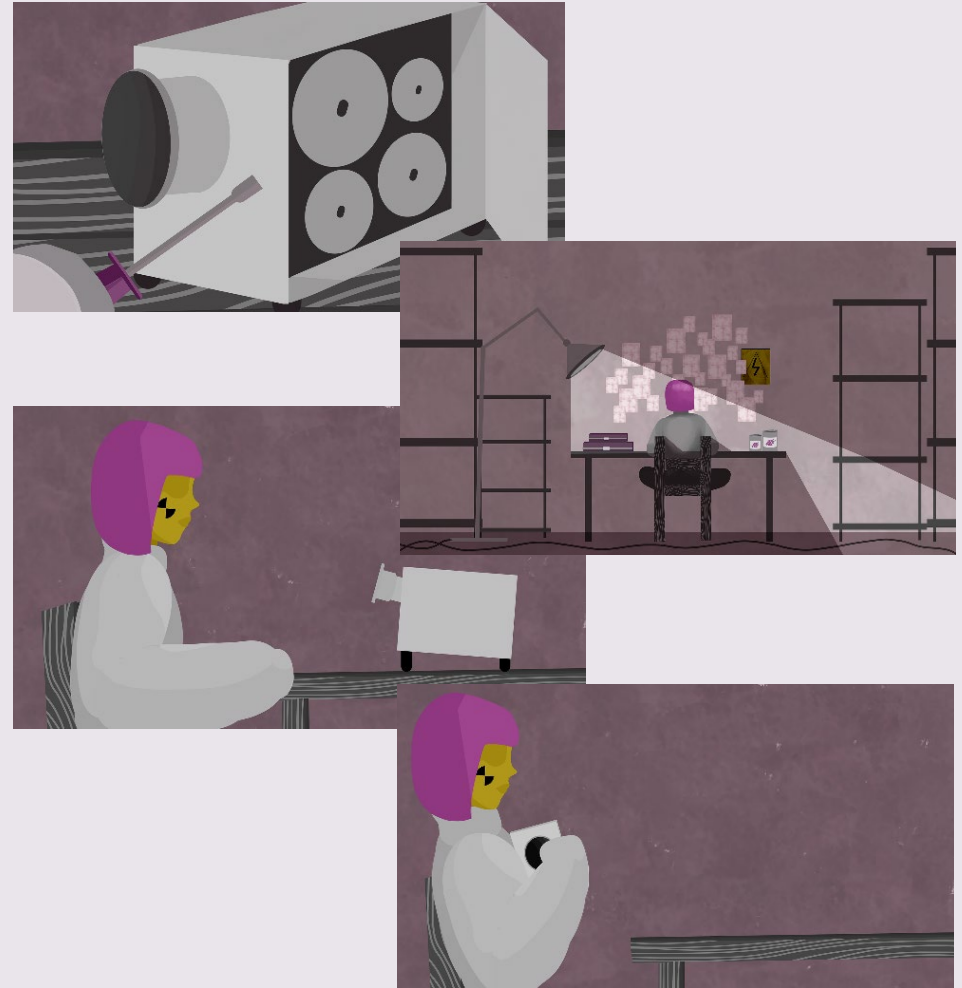
Kuva 2. Kuvapari aiemman teokseni storyboardista ja animaticista.

2.3 Tarinan uudelleenarviointi

Prosessin arvioimisen jälkeen, tarkastelin hieman aiemman teokseni tarinankerronnallista sisältöä. Tavoitteenani oli poimia animaticista ne tapahtumat ja teemat, jotka halusin sisällyttää uuden tarinani kerrontaan. Näiden alustavien pohdintojen ympärille rakentaisin opinnäytetyöni tarinallisen pohjan.

Teoksen päähenkilöt olivat päällimmäisenä säilytettävien asioiden listalla. Törmäystestinukke ja pieni robotti olivat olleet ensimmäisiä asioita, joita olin ideoinut aiempaan teokseeni. Kyseisten hahmojen välinen kanssakäyminen tulisi olemaan myös uudessa teoksessa merkittävässä asemassa.

Halusin tästä syystä säilyttää myös kohtauksen (kuva 3.), jossa hahmojen välinen interaktio esitellään. Kyseisessä kohtauksessa nukke korjaa rikkinäisen robotin, joka lopulta osoittaa kiintymystä nukkea kohtaan. Kohtaus oli tunnelmaltaan hyvin toiveikas ja sydäntä lämmittävä, minkä vuoksi se oli suosikkini aiemman animaticin tarinankerronnassa.



Kuva 3. Kuvasarja kohtauksesta, jossa näämme hahmojen vuorovaikutusta.

Myös nukan kulkeman matka (kuva 4.) kujalta työpöydän ääreen oli teema, jonka halusin tuoda uuteen teokseeni. Kyseinen matka tulisi kuitenkin kokemaan muutoksia, sillä halusin antaa katsojalle laajemman kuvan maailmasta, johon tarinan tapahtumat sijoittuvat. Halusin myös kyseisen matkan tuovan teokseen muutakin kerronnallista sisältöä kuin hahmon kuljettamisen paikasta a paikkaan b.

Seuraavana tarkastelin hieman teoksen maailmanrakennusta. Halusin hyödyntää uuden työni miljöössä tunnistettavia elementtejä aiemmasta animaticistani. Täten päätin tuoda uuteen teokseen aiemmin käyttämiäni väriskaaloja, keksimiäni tapahtumapaikkoja, sekä kehittämäni kasvillisuutta (kuva 5.)

Mikäli teoksen toteutuksessa tultaisiin hyödyntämään visuaalisia elementtejä, teoksen ulkoinen olemus muistuttaisi hyvin paljon aiemman teokseni ulkoista olemusta. Maailman tunnelma tulisi kuitenkin käymään läpi uudelleenarviointeja, sillä teknisen kokemuksen myötä osa aiemman teoksen aikana tekemistäni valinnoista vaatisi tarkempaa tarkastelua.

Myös teoksen äänimaailma tulisi pohjautumaan aiemman teokseni äänimaailmaan. Olin säilyttänyt animaticia varten etsimäni musiikit ja äänitehosteet, sillä halusin käyttää niitä uudelleen jossakin tulevassa projektissani. Täten tuntuikin sopivalta tuoda kyseiset äänelliset elementit takaisin uuteen versioon animaticista.



Kuva 4. Matka ja miljöö.



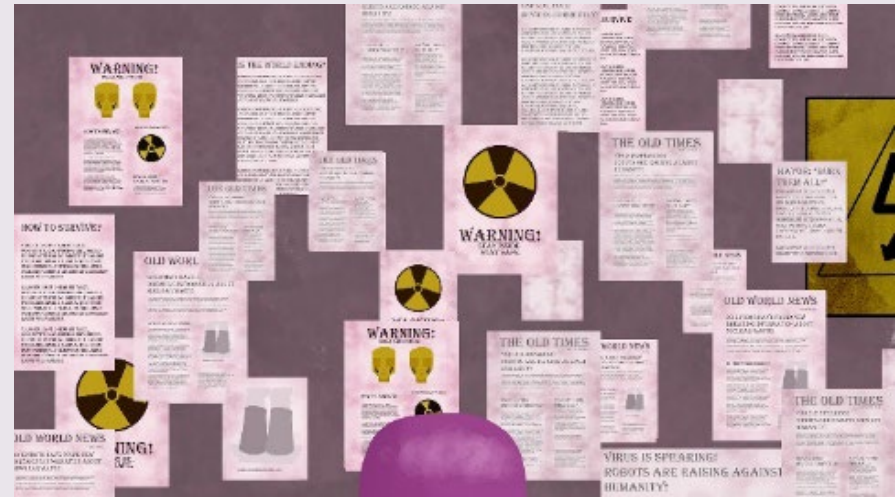
Kuva 5. Kuvitusta kasvillisuudesta ja väreistä.

Toiveenani oli myös tuoda takaisin teoksen keskeinen kerronnallinen elementti, eli dialogin puuttuminen. Aiemman teoksen kerronta perustui vahvasti ”Näytä, älä kerro” -periaatteeseen ja sen mahdollisimman tarkkaan noudattamiseen. Kyseinen periaate ei kuitenkaan kantanut teoksen loppuun asti, sillä tarinan loppuratkaisu tarjottiin katsojalle tekstin muodossa (kuva 6.)

Hellerman kuvailee (2022) virtuaalisessa julkaisussaan näytä, älä kerro -tekniikan olevan kirjoittajan apuväline, jonka ansiosta yleisö pääsee kokemaan tarinan esitettävien kohtausten herättämien tunteiden ja ajatusten kautta, johdattelun, dialogin tai taustaselostuksen sijaan. Hän korostaa, ettei tarinan tarkastelijaa saa pitää yksinkertaisena hieromalla selitystä tai dialogia hänen naamaansa. (Hellerman 2022.)

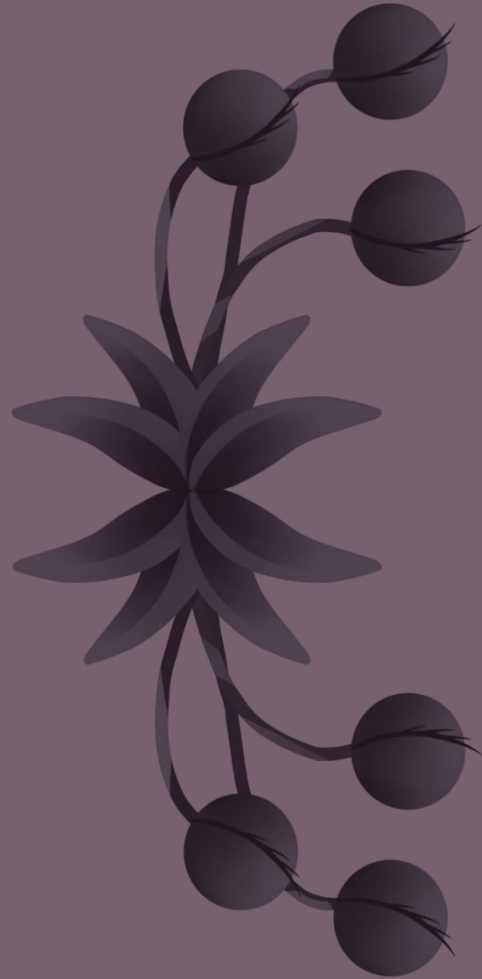
Ajatuksena loppuratkaisun konsepti ei ollut huono. Sen visuaalinen toteutus teki kuitenkin juuri sen virheen, johon Hellerman (2022) tekstissään viittaa, eli selitti katsojalle asian, jonka tämä olisi voinut kokea visuaalisen kerronnan kautta.

Varmistaakseni tulevan teokseni kerronnallisen toteutumisen periaatteen mukaisesti, tulee minun pohtia ovatko esitettävät asiat ilmaistavissa, kun kerrontaan voidaan käyttää vain visuaalisia elementtejä. Jos jotakin asiaa ei voida esittää ilman tekstiä tai dialogia, tulisi minun pohtia sen esittämisen tarpeellisuutta. Mikäli kyseiselle asialle ei löytyisi vaihtoehtoista ilmaisutapaa, se voisi tietyissä tilanteissa tarkoittaa kokonaisten kohtausten uudelleenarviointia. Olin kuitenkin valmistautunut tähän, sillä painopisteen ollessa tarinankerronnallisen prosessin korjaamisessa, olisi kerronnan sujuvuus suurella osalla prosessin onnistumisesta.



Kuva 6. Kohtaus, jossa julisteet kertovat ihmiskunnan kohtalosta.

3. TYÖPROSESSI



3.1 Tarinankerronnallisen pohjan rakentuminen

Teoksen pohjatöiden ollessa tarpeeksi pitkällä, oli aika siirtyä itse työosuuden toteutukseen. Pohjustuksen aikana tehdyt havainnot ja pohdinnat auttoivat teoksen tarinallisen prosessin alkuun.

Työvaiheen aloittamisen aikoihin teoksen pääteipistettä tai tutkimuskysymystä ei ollut vielä lyöty lukkoon. Valitun työprosessin ja pohjamateriaalin ansiosta, tiesin kuitenkin teokseni alkavan käsikirjoituksen luonnostelulla. Siirryin käsikirjoituksesta hyvin nopeasti treatmentin ensimmäiseen versioon, jonka pohjalta loin teokselleni ensimmäisen storyboardin.

Lopulliseen teokseen luotiin yhteensä kaksi treatmenttia, kolme storyboardia ja kaksi eritasoista animaticia. Teoksen tarinallinen suunnitteluprosessi jatkui koko työosuuden läpi, mutta kyseiset vaiheet olivat avainasemassa tarinallisen pohjan rakentumiselle.



Kuva 7. Otos tyylin muutoksesta työvaiheiden aikana.

3.1.1 Treatment ja storyboard

Alustava versio teokseni kerronnalliselle pohjalle muodostui treatmentin ja storyboardin työvaiheiden myötä. Treatment toimi kirjallisena ohjeistuksena storyboardin rakentamiselle, ja storyboard, eli kuvakäsikirjoitus, oli teokseni käsikirjoitus visuaaliseen muotoon vietyä.

Treatmentin pohjalta laadittu ensimmäinen versio storyboardista toteutettiin hyvin luonnosmaisesti. Halusin tällä tavoin madaltaa kynnykseni korjausten tekemiseen, mikäli teoksen juoni ei täyttäisikään kerronnan toimivuuden kriteerejä. Luonnosmainen storyboard tarjoaisi mahdollisuuden myös luonnosmaisen animaticin toteuttamiseen, mikä tukisi pohjatyöni aikana kartoittamaani animaticin oikeaoppista prosessinkulkua. Ennen animaticin toteuttamista halusin kuitenkin saada ulkopuolisen mielipiteen teokseni tarinallisesta pohjasta.

Koin kritiikin saamisen ja vastaanottamisen tärkeäksi osaksi työskentelyä. Juonen ollessa mieleni tuotos, oli se itselleni hyvin selkeä ja yksinkertainen. Huomasin kuitenkin unohtavani usein, ettei ulkopuolisella tarkastelijalla ole samoja tietoja tarinasta ja sen taustoista kuin itselläni. Täten tarinallisen pohjan ymmärrettävyyden kannalta, minun tulisi näyttää työtäni aika-ajoin toiselle henkilölle.

Näyttämällä teokseni ulkopuoliselle tarkastelijalle, sain ajankohtaista tietoa siitä, miltä teos ja sen kerronta näyttävät katsojan näkökulmasta. Kyseisen näkökulman ymmärtäminen auttaisi minua myös arvioimaan kerronnan toimivuutta

puolueettomasti. Tämä edistäisi virheiden löytymistä ja antaisi mahdollisuuden kerronnan korjaamiselle.

Näiden ajatusten pohjalta pyysin animaation parissa töitä tehneen ystäväni vertaisarvioimaan kuvakäsikirjoitukseni kerronnallista rakennetta ja sen toimivuutta. Kävimme yhdessä teoksen storyboardia läpi ja päädyimme toteamaan, ettei tarina toimisi sellaisenaan. Suurin syy kerronnan toimimattomuudelle oli alkuperäisen juonen monimutkaisuus.

Ystäväni kehotuksesta päädyin lopulta muuttamaan storyboardiani muutamalla kuvalla. Tämä ratkaisi aiemmin mainitun ongelman, sillä se selkeyttäisi ja yksinkertaistaisi kerrontaa huomattavasti.

Kerronnan yksinkertaistaminen vaikutti kuitenkin teoksen tarinalliseen sisältöön, muuttaen lopulta sen sanomaa ja loppuratkaisua. Tämän vuoksi uuden treatmentin luominen nousi ajankohtaiseksi aiheeksi. Kyseisen treatmentin pohjalta voisin rakentaa toisen version kuvakäsikirjoituksesta ja jatkaa tätä kautta tarinankerronnallista prosessiani. Ennen kirjoitusprosessin aloittamista, tarkastelin kuitenkin vielä tehtyjä muutosehdotuksia, sekä niiden vaikutuksia teoksen kerronnalliseen sisältöön.

Muutokset jakautuivat kahteen kategoriaan, kuvien lisäämiseen (kuva 8) ja kuvien poistamiseen (kuva 9). Kuvien lisäämisen kohdalla muutoksista tärkein oli päähenkilön omien reaktioiden ja tunteiden lisääminen tarinaan. Koska teoksen kerronta toteutuisi visuaalisen ilmaisun avulla, tulisi päähenkilön tunnetilat olla esitettävissä yleisölle kyseisen kerronnan keinoja hyödyntäen.

Näytä, älä kerro -periaatteen mukaisesti, henkilöiden välisten dialogien puuttuessa, eleet ja ilmeet olivat ainoa käytettävissä oleva kommunikaation muoto. Näiden kerronnallisten tehokeinojen avulla katsoja pääsisi hetkellisesti eläytymään hahmon tunteisiin, minkä kautta hän pystyisi tekemään omat päätelmänsä esitettävien eleiden ja ilmeiden tuomasta merkityksestä kohtauksen sisältöön.

Toinen kategoria, eli kuvien poistaminen liittyi vahvasti teoksen loppuratkaisun toimivuuden kyseenalaistamiseen. Kyseinen uudelleenarviointi oli oleellinen, sillä aiemman teoksen loppuratkaisua ylläpitävien elementtien ilmaiseminen visuaalisin keinoin aiheutti haasteita.

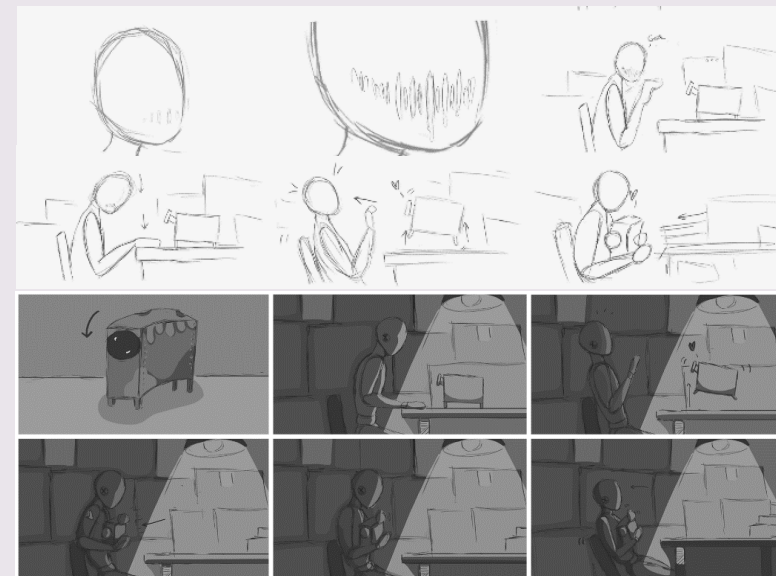
Haasteellisesti ilmaistava osuus ensimmäisen version juonessa liittyi päähenkilön sopeutumisvaikeuksiin. Hahmon sisäisen konfliktin kuvittaminen loi suurimman haasteen, sillä sen vääränlainen visuaalinen ilmaisu olisi hyvin helposti saattanut hämmentää katsojaa ja täten vaikuttaa tarinan ymmärrettävyyteen.

Uutta treatmenttia kirjoittaessa oli tärkeää pohtia, miten toisiin esiin päähenkilön erilaisuuden korostamisen. Ratkaisuksi tähän muodostui hahmon eheämpi ulkoasu, joka loi selkeämmän kontrastin päähenkilön ja muiden hahmojen ulkoisen olemuksen välille.

Eroavan ulkoisen olemuksen lisäksi, halusin myös tuoda esiin enemmän päähenkilön kokemaa yksinäisyyttä. Loppuratkaisun muuttaminen tuki tätä toivetta, sillä se vaikutti nukan ja robotin väliseen vuorovaikutukseen, tehden siitä paljon hennomman kuin aikaisemmin. Aiemman kanssakäymisen perustuessa pelottavuudelle, uusi kanssakäyminen perustui päähenkilön varovaiselle yritykselle saada kontakti toiseen reagoivaan olentoon.



Kuva 8. Esimerkki lisättyjen ruutujen vaikutuksesta kohtaukseen.



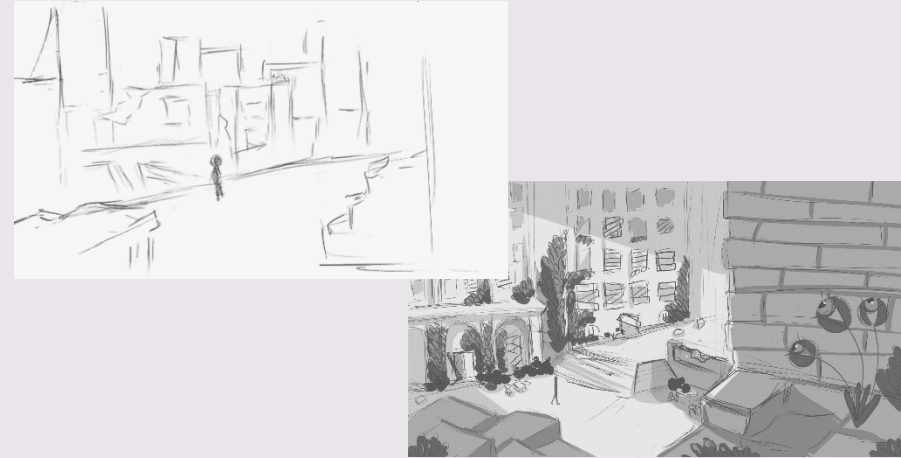
Kuva 9. Esimerkki poistettujen ruutujen vaikutuksesta kohtaukseen.

Treatmentin pohjalta loin toisen, ja lopulta kolmannen storyboardin. Toisen storyboardin ulkoasun ollessa yhtä luonnosmainen kuin ensimmäisen, kolmannen storyboardin visuaalinen ilme rakentui enemmän informaatiota sisältävien luonnosten pohjalle (kuva 10).

Päädyin toteuttamaan kolmannen storyboardin, sillä koin teokseni tarinallisen pohjan olevan siinä pisteessä, että se tarvitsisi luettavuutta helpottavan visuaalisen muodon. Halusin kuitenkin pitää kynnykseni muutoksiin matalana, joten valmiiden visualisointien sijaan, tarkemmat luonnokset riittivät täyttämään nämä kriteerit.

Kolmannen storyboardin tavoitteena oli myös alustavasti havainnollistaa hahmojen, sekä ympäristön ulkoasua. Näiden elementtien tarkoituksena oli luoda alustava mielikuva teoksen maailman tunnelmasta, joka toimi kerronnan tehostamisen keinona.

Huolellisesti luonnosteltu storyboard antaisi tarvittaessa tukea myös teoksen osittaiselle animoimiselle tai visualisoinnille, mikäli kyseisille elementeille jäisi aikaa. Mahdolliset jatkokehitysideat olivat tässä vaiheessa prosessia vielä tervetulleita, sillä teoksen päätepiste ei ollut vielä vakiintunut sen lopulliseen animatic muotoon. Täten perustin tekemäni valinnat myös niiden monikäyttöisyyden pohjalle.



Kuva 10. Esimerkki toisen ja kolmannen storyboardin työjäljen erosta.

3.1.2 Animatic

Kolmannen storyboardin myötä pystyin muodostamaan ensimmäisen version animaticista. Kyseinen versio oli tyylillisesti animaticin periaatteita noudattava ja se piti sisällään hiukan valmista äänimaailmaa. Tämän vaiheen tarkoitus tutkia teoksen kestoa, rytmiä, sekä kohtausten toimivuutta.

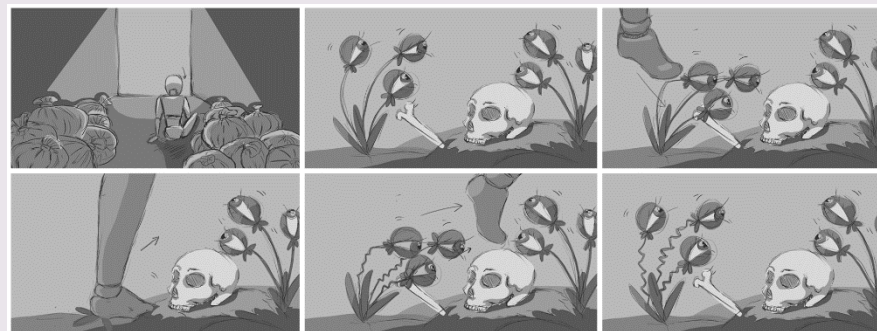
Kerronnallisen prosessin ollessa tarpeeksi pitkällä, oli hyvä pyytää välikritiikkiä opinnäytetyön ohjaajien suunnalta. Mikäli teokseni kerronta saisi ohjaajien hyväksynnän, voisin aikataulun puitteissa jatkaa teostani pidemmälle visuaalisten elementtien avulla. Mikäli teoksen kerronta ontuisi pahasti, palaisin takaisin storyboardin avulla tarinan luonnosteluun.

Lähekkäisesti materiaalin pohjalta ohjaajat saivat kuvan teoksen kerronnasta ja sen toimivuudesta. Saamani palaute sisälsi paljon positiivisia kommentteja, sekä mahdollisia jatkokehitysideoita. Teoksen juonellinen ristiriita ja konflikti koettiin kuitenkin epäselväksi, mikä vuoksi minun tulisi vielä palata kerronnan kehittämiseen täältä osin.

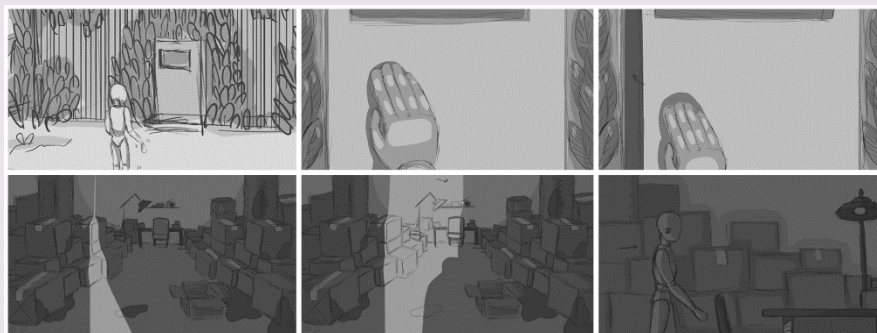
Tarkastellessani kritiikin kautta teosta, ja yrittäessäni löytää ratkaisua mainittuun ongelmaan, huomasin hyvin nopeasti olevani jumissa teokseni kerronnallisen kehityksen suhteen. Suurin syy tähän oli oma vaikeuteni sisäistä esitettyä ristiriidan puuttumista, mikä johti vaikeuteen löytää keinoja ristiriidan parempaan esiintuomiseen.

Jätin täten ajatuksen hautumaan ja päätin viedä työtäni eteenpäin alustavien visualisointien avulla. Kuten aiemmin mainittua, toteutin työprosessini aikana kaksi eritasoista animaticia. Ensimmäisen animaticin pohjautuessa tarkempien luonnosten pohjalle, toinen animatic oli visualisointieni seurauksena syntynyt tyyllisesti pitkälle viety versio.

Päädyin toteuttamaan lopullisena teosversiona visuaalisesti pitkälle viedyn animaticin, sillä prosessin aikataulu salli lopulta kyseisen toteutuksen. Koin visualisoinnin mielekkäänä prosessina, sillä se auttoi minua lataamaan akkujani ja selkeyttämään ajatuksiani. Visualisoinnin tuoman virkeyden ansiosta pystyin tarkastelemaan teoksen tarinankerrontaa uusin silmin.



Kuva 11. Kohtaus, jossa päähenkilö kävelee kasvin päältä.



Kuva 12. Kohtaus, jossa päähenkilö avaa oven.

Lopullisen teokseni tarinallinen juoni ei juurikaan eronnut aiemmin prosessin aikana kehittämästäni juonesta, mutta muutamia muutoksia siihen syntyi prosessin edetessä. Mainitut muutokset kiteytyivät taas kerran informaation poistamiseen, sekä informaation lisäämiseen.

Tarkastellessani aiempia treatmentteja ja storyboardoja, huomasin välillä korostavani liikaa tarinan kannalta epäoleellisia asioita. Tästä voimme pitää esimerkkinä kuvan 11 kohtausta.

Kyseisen kohtauksen alkuperäinen tarkoitus oli toimia liitoskohtauksena, joka sijoitettaisiin kujalla tapahtuvan kohtauksen ja päähenkilön kulkeman matkan väliin. Kohtauksen oli määrä sitoa kaksi tarinaa eteenpäin vievää kohtausta yhteen, tehden täten kerronnasta sujuvampaa. Olin kuitenkin yrittänyt keksiä kyseiselle kohtaukselle symbolista merkitystä, mikä näkyi aiemmissa treatmenteissa hyvinkin räikeästi.

Huomatessani kyseisen kohtauksen sisältävän tarinan kannalta epäoleellista tietoa, palautin kohtauksen vastaamaan sen alkuperäistä tarkoitusta. Samankaltaista yksinkertaistusta hyödynsin myös kuvan 12 kohtauksessa, josta poistin lähikuvan ovesta. Mikäli jonkun asian poistaminen ei vaikuta kerronnan ymmärrettävyyteen, ei se ole oleellinen asia kerronnan etenemisen näkökulmasta.

Informaation lisääminen tapahtui hahmojen välisessä interaktiossa. Kyseiset päätökset olivat pieniä eleitä, kuten päähenkilön yritys koskettaa korjattua robottia, ennen kuin kyseinen robotti osoittaa elonmerkkejä, tai päähenkilön eleet, kun

robotti on osoittanut kiintymyksensä. Informaation lisääminen oli lopulta myös ratkaisu puuttuvan ristiriidan löytymiseen.

Käydessäni keskusteluja alalla opiskelevien ystävien kanssa, sain mielenkiintoista näkökulmaa juonelliseen ongelmaani. Keskustelujen aikana eräs ystävästäni toi esiin pohdintansa rikkinäisen nukan näkymisestä vain kerran teoksen aikana. Kohtauksen ollessa mukana teoksessa, sen oletetaan johtavan johonkin tarinallisesti, mutta kyseinen hahmo ei koskaan ilmestynyt uudelleen tarinaan (kuva 13).

Olin pohtinut kyseisen kohtauksen edustavan puhtaasti päähenkilön kokemaa surua lajitoverinsa kohtalosta, mikä viittaisi sen kykenemättömyyteen auttaa kyseistä hahmoa. Alun perin kohtauksen tarkoitus oli täten pohjustaa teoksen sanomaa.

Tarkastellessani tarkemmin kohtausta ystäväni antamasta uudesta perspektiivistä, totesin oman ajatukseni kohtauksen merkityksestä aukenevan vain itselleni. Tavoitteenani oli siis pohtia, miten toisin teoksen sanoman visuaalisesti esiin myös katsojalle.

Päätin ratkaista ongelman lisäämällä kohtauksen teokseen. Kohtauksen tarkoitus oli lisätä informaatiota päähenkilön ja rikkinäisen hahmon vuorovaikutuksesta, sillä kyseistä elementtiä ei ollut aiemmassa suunnitelmassa tuotu esiin tarpeeksi selkeästi.

Ajatuksen pohjalta kehitin idean päähenkilön muistosta, jossa tämä yrittäisi korjata toista hahmoa (kuva 14). Korjaaminen olisi yhdistävä elementti päähenkilön vuorovaikutuksissa tarinan muihin

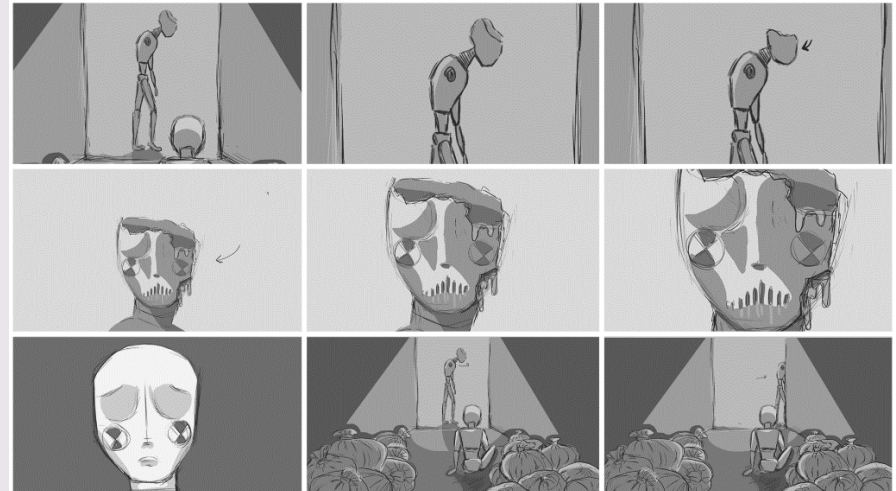
hahmoin. Kyseisen elementin tapahtuminen useammin tarinan aikana saisi aikaan toistoa, joka tehostaisi teoksen sanomaa.

Pelkkä toisto ei kuitenkaan yksin riittäisi tuomaan haluttua tehoa, vaan sen piti myös pitää sisällään tarinan sanoman kannalta oleellista informaatiota. Tästä syntyi idea reaktioiden vastakkainasettelun tuomasta ristiriidasta.

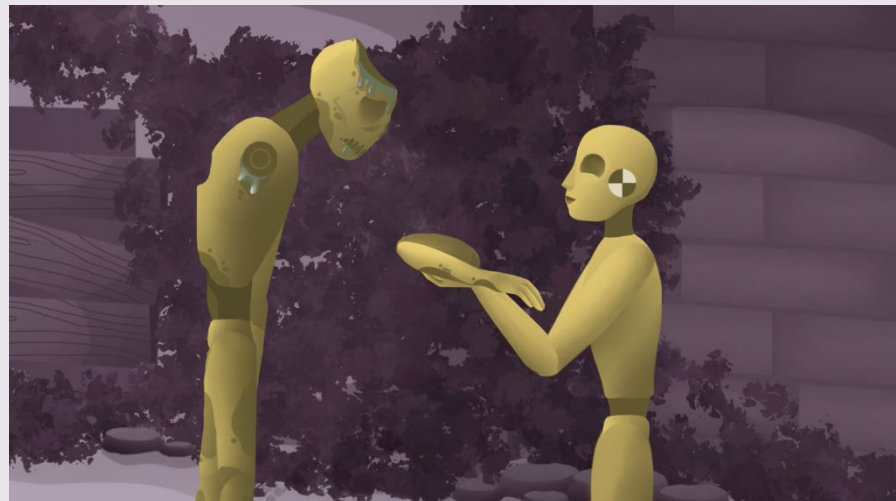
Korjauskohtauksessa pyrkimyksenäni oli täten erityisesti tuoda esiin hahmojen vuorovaikutusta. Ajatuksena oli sisällyttää tarinaan kaksi samaan tekoon kohdistuvaa vastakkaista reaktiota. Kun ensimmäisen hahmon kohdalla reaktiot olisivat negatiivisia ja passiivisia, Toisen hahmon kohdalla reaktiot olisivat positiivisia ja vuorovaikutteisia.

Kohtaus sijoitettiin alkavaksi päähenkilön päästessä työpöydän ääreen, ja päättyväksi ennen robotin ensimmäistä esiintymistä ruudulla. Kohtaus sisältäisi täten myös symbolisen merkityksen negatiivisen reaktion seurauksena syntyneiden surun tunteiden irti päästämisestä.

Lopulta kyseisen kohtauksen lisääminen toi teokseen huomattavan määrän informaatiota, joka teki teoksen ristiriidan helpommin esitettäväksi visuaalisten keinojen avulla. Tämän ratkaisun myötä teoksen kerronta oli taas eheää ja soljuvaa.



Kuva 13. Kohtaus, jossa toinen nukke esitellään ensimmäisen kerran.



Kuva 14. Nuken uudelleen tuominen tarinaan.

3.2 Visuaalisen ilmeen suunnittelu

Kerronnan korjaamisen tuomien haasteiden myötä, päätin hetkellisesti keskittää huomioni teoksen visuaalisen ilmeen suunnitteluun. Koin kyseisen vaiheen hyödylliseksi, sillä se selkeytti ajatuksiani juonen kulusta, sekä toi lisää sisältöä työni lopulliseen ulosantiin.

Ennen varsinaisen visualisoinnin aloittamista, minun tulisi kuitenkin pohtia, miten toteuttaisin teoksen visuaalisen ilmeen suunnittelun mahdollisimman tehokkaasti. Millaisten asioiden visualisointi olisi tärkeää teoksen ymmärrettävyyden kannalta ja millaisten asioiden visualisointi olisi ylimääräistä työtä, joka ei toisi lisää informaatiota teoksen kerrontaan?

Käytin pohdintani tukena aiemmasta teoksesta poimimiani elementtejä, sekä uuden teokseni kuvakäsikirjoitusta (Kuva 15). Näiden elementtien avulla minun oli helppo rajata suunniteltavat asiat kolmeen eri kategoriaan.

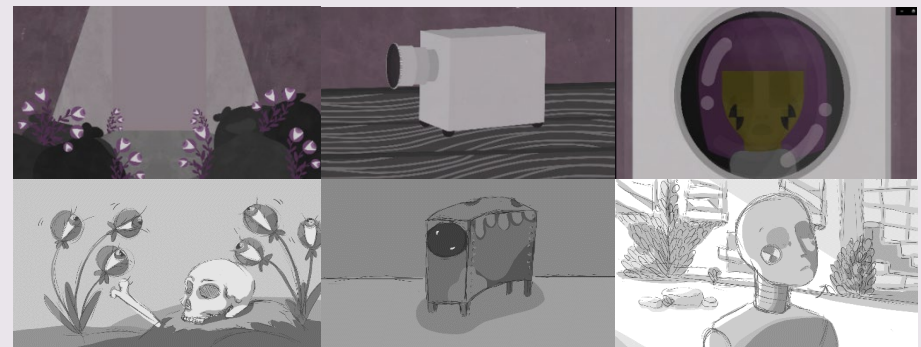
Ensimmäiseksi tavoitteeksi tuli suunnitella teokselle yhtenäinen värimaailma. Tämä kerronnan tehokeino edistäisi teoksen tunnelmaa ja toisi toivottua syvyyttä kohtauksiin. Pohjana uuden teoksen värimaailmalle hyödynsin aiemman teoksen värimaailmaa, jota jatkokehitettiin väriteorian ja tuoreiden värikarttojen avulla.

Toiseksi tavoitteeksi nousi teosten taustojen suunnittelu. Yhdessä värimaailman, sekä storyboardin alustavien suunnitelmien kanssa, kyseinen vaihe olisi helppo toteuttaa. Mikäli liikegrafiikan

toteutukselle ei jäisi tarpeeksi aikaa, taustat voitaisiin jälkikäsitteilyn yhteydessä liittää kätevästi storyboardiin, mikä tekisi teoksen visuaaliselle ilmeelle ihmeitä.

Kolmas, eli viimeinen suunniteltava elementti oli hahmojen ulkoasun päivittäminen. Ulkoasun päivittäminen toteutettiin aiemman teoksen mallien, sekä storyboardin alustavien suunnitelmien pohjalta. Tämän lisäksi hahmojen liikeradan suunnittelu mahdollistettiin luomalla hahmojen rangat erillisistä liikuteltavista osista.

Loppujen lopuksi visuaalinen ilme johti alustavan liikegrafiikan suunnitteluun, sekä teoksen päätepisteen vakiintumiseen pitkälle viedyn animaticin muotoon. Kaikkien elementtien tukiessa kerrontaa, säilyi teoksen painopiste kerronnan suunnittelussa ja toteutuksessa. Tämä piirre auttoi teoksen lopullisen tutkimuskysymyksen muodostumisessa.



Kuva 15. Otos suunnitteluun käytetystä pohjamateriaalista.

3.2.1 Värivalinnat

Teoksen visuaalisen ilmeen suunnittelu alkoi teoksen värimaailman kartoituksella. Vaikka teokseni värimaailma pohjautui vahvasti aiemman teokseni värimaailmaan, kävi se läpi useita muutoksia kerätyn pohjatiedon ansiosta.

Aloitin värimaailman suunnittelun tutkimalla aiemmasta teoksesta poimittujen värien symbolista merkitystä eri kulttuureissa. Tutkittaviksi väreiksi valikoituivat violetti, sekä keltainen, sillä ne olivat olleet merkittäviä värejä aiemmassa teoksessani.

Teoksen päävärinä käytetty violetti koetaan Sarah Marshalin (Canva) Canvassa esittämän määritelmän mukaan usein arvokkaana värinä, jolla on henkisiä, sekä mystisiä piirteitä. Tummempien sävyjen koetaan edustavan luksusta tai vaurautta, kun taas vaaleammat sävyt koetaan feminiinisenä, tunteellisenä, sekä nostalgisena. (Marshal Canva). Violetin koetaan myös edustavan useissa kulttuureissa kuolemaa, sekä suremista (Brooks 2016).

Näiden symbolisten merkitysten tukemana, violetti vahvisti asemansa uuden teoksen päävärinä. Etenkin mystiikka, tunteellisuus, sekä kuolema tuntuivat kuvailevan teoksessa olevaa maailmanlopun tunnelmaa osuvasti. Teoksen sijoituessa oletetun maailmanlopun jälkeiseen aikaan, näiden asioiden korostaminen tuntui oleelliselta kerronnan tukemisen kannalta.

Teoksen tehosteväriksi valikoitunut keltainen koetaan edustavan usein länsimaisessa väriteoriassa hellyyttä ja spontaanisuutta. Väriä koetaan toisaalta edustavan myös ahneutta, sekä

kaksinaamaisuutta. (Shutterstock 2021.) Keltainen voi myös toimia varoitusvärinä, jota käytetään esimerkiksi pelastusliiveissä, poliisinauhoissa, sekä saastuneiden alueiden varoituskylteissä (Marshal Canva). Samea tai likainen keltainen taas voidaan kokea edustavan vaaraa, sairautta tai kateutta (Bourn 2011).

Edellä mainituista syistä keltainen oli voimakas tehosteväri käytettäväksi kerronnan kannalta. Sen käyttäminen teoksessa törmäystestinukkejen värytyksessä olisi toimiva elementti lukuisista syistä.

Keltaisen käyttäminen hahmojen tehostevärinä nostaisi hahmot irti taustasta. Tämä selkeyttäisi kerrontaa ja helpottaisi hahmojen liikeratojen havaitsemista. Keltaisen värin symboliikan vaihtelevuus tukisi myös kerronnallisesti törmäystestinukkejen edustamia vastakohtia. Positiivisten piirteiden kiteytyessä päähenkilöön ja tämän toimintaan, varoitusvärin ja sairauden symboliikka sopi kuvailemaan toisen samaa lajia edustavan hahmon tilannetta.

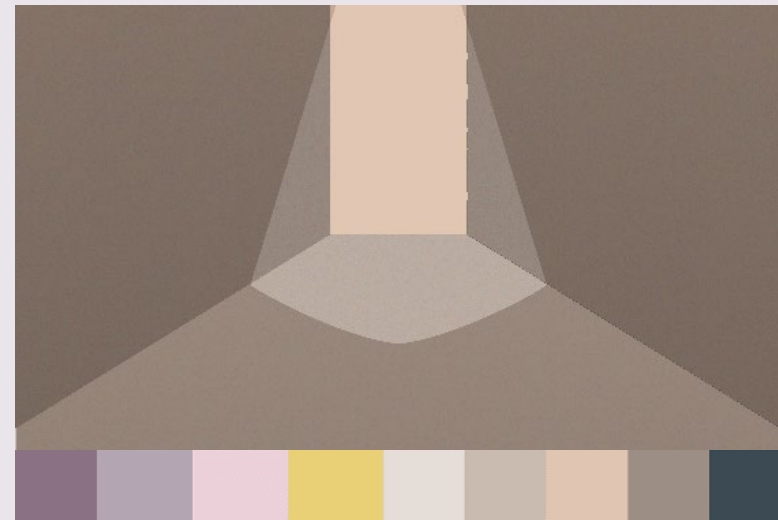
Teoksen värimaailman analysoimisen myötä, muodostin teokselleni alustavan värikartan. Käytin apunani colorsin maksutonta värikarttageneraattoria, sillä halusin teokseen päätyvien sävyjen sointuvan yhteen moitteettomasti. Generaattori oli tässä suhteessa hyödyllinen, sillä oma värisilmäni ei ollut vielä tarpeeksi kehittynyt värikartan spontaaniin luomiseen.

Teokselle muodostui generaattorin avulla kaksi mahdollista värimaailmaa. Ensimmäinen värimaailma (kuva 16 a.) sisälsi lämpimän väriskaalan, joka koostui beigen, violetin ja keltaisten sävyistä. Toinen värimaailma (kuva 16 b.) oli violettien sävyjen suhteen samanlainen kuin ensimmäinen, mutta ilman maanläheisten sävyjen tuomaa lämpöä, sen välittämä tunnelma oli huomattavasti viileämpi.

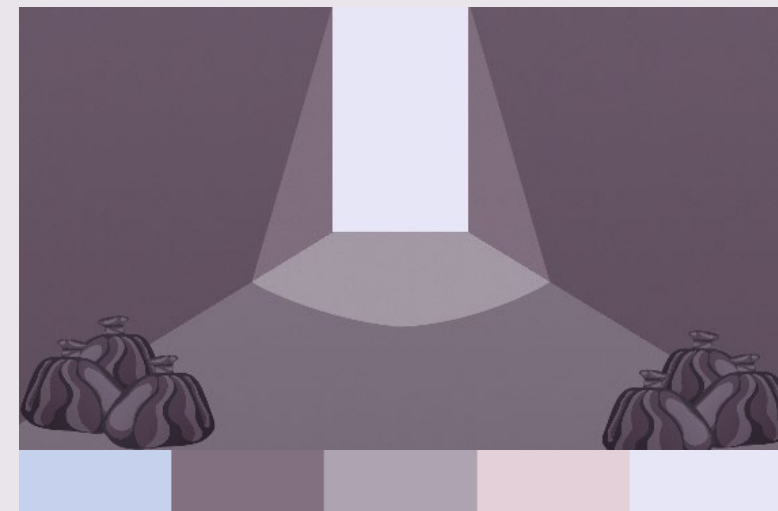
Värimaailman lopullisella lämpötilalla oli suuri merkitys teoksen tunnelman rakentumiseen. Testatessani kuvien 16a ja 16b värikarttoja luonnostelevaani taustamalliin, sain huomata tunnelman muuttuvan huomattavasti eri värikarttojen välityksellä.

Lämpimien sävyjen koetaan usein edustavan länsimaalaisessa yhteiskunnassa positiivisia asioita. Viileiden sävyjen merkitys taas yhdistetään usein yksinäisyyteen, suruun, rauhallisuuteen tai mystisyyteen. (Lam 2021.)

Lamin (2021) pohdinnat tukivat omiani, sillä koin lämpimän värikartan luovan teokseni maailmalle lämpimän tunnelman. Täten päädyin valitsemaan teokseni väripaletiksi viileän värimaailman, joka sisälsi violetin ja sinisen sävyjä. Tehosteväriksi poimin lämpimän paletin keltaisen sävyn, sillä se sopi yhteen violettien sävyjen kanssa.



Kuva 16 a. Lämmin värikartta.



Kuva 16 b. Kylmä värikartta.

3.2.2 Taustojen suunnittelu

Teoksen tunnelman rakentaminen alustavan värikartan avulla loi luonnollisen siirtymän teoksen taustojen suunnitteluun. Koin taustojen suunnittelun mielenkiintoisena prosessina, sillä sen aikana pääsin kehittämään teokselle myös sen lopullisen taidetyylin.

Harkitsin ensin toteuttavani teoksen taustat, sekä hahmosuunnitelmat Adoben Illustratorin avulla, mutta lopulta vektorigrafiikka oli ulkoasultaan liian suoraviivaista omaan makuuni (kuva 17). Harkitessani kyseistä toteutustapaa, ongelmaksi muodostui myös mahdollinen tiedostokoon raskaus. Lopullisen teoksen tiedostokoko voisi nimittäin karata hyvin helposti käsistä, mikä tulisi muodostamaan lukuisia teknisiä ongelmia projektin edetessä. Hautasin täten idean vektorigrafiikasta ja aloitin taustojen luonnostelun Photoshopin avulla.

Taustat toteutettiin pääosin monokromaattisen väriskaalaa hyödyntäen. Monokromaattinen skaala perustuu yhden värin jatkamiseen eri tummuusasteita, sävyjä, sekä kylläisyyksiä hyödyntäen. Pääosin monokromaattinen väriskaala syntyy valitun värin vaalentamisella valkoisen värin avulla tai tummentamisella sen tummempien sävyjen, mustan tai harmaan avulla. (Baianat.)

Taustoja tehdessä teoksen värikartta laajeni huomaamattani murretuilla sävyillä. Tästä syystä taustojen välille syntyi vahvoja sävyeroja (kuva 18). Ratkaisin ongelman yhdistämällä käyttämäni tasot yhdeksi kiinteäksi kuvaksi, minkä jälkeen hyödynsin Photoshopin värinsovitus -toimintoa. Mikäli toiminto ei tuottanut haluttua tulosta, käsittelin taustan uudelleen jälkikäsittelyssä.



Kuva 17. Vertailussa illustratorin ja photoshopin työnjälki.



Kuva 18. Esimerkki värien kanssa tapahtuneesta sävyeroista.

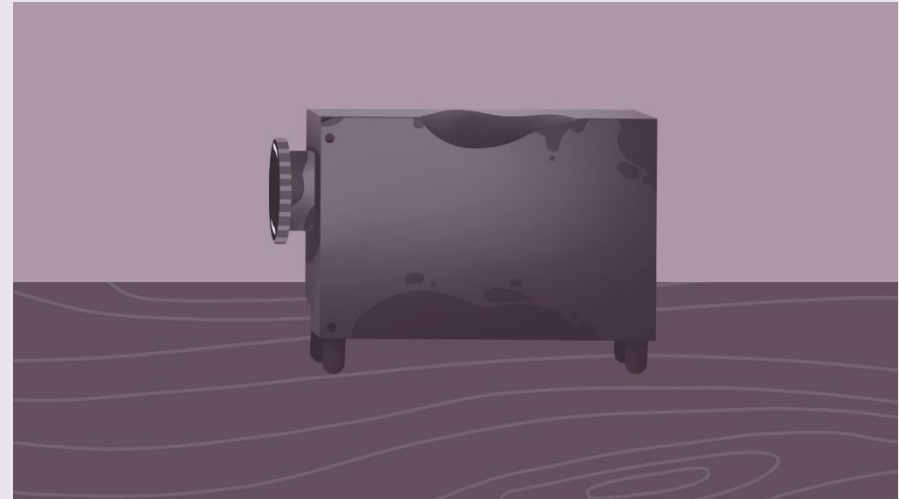
3.2.3 Hahmojen suunnittelu

Väriteoriaan perehtymisen ja värikartan valikoitumisen myötä myös hahmojen ulkoasun uudelleenarviointi oli saanut vahvemman pohjan. Aiemman teokseni hahmosuunnitelmat, sekä storyboardiin toteuttamani alustavat luonnokset hahmojen ulkoisesta olemuksesta olivat kantavia elementtejä lopullisten hahmosuunnitelmien toteutuksessa.

Hahmomallit suunniteltiin kohtauksiin siten, että liikegrafiikka olisi mahdollista toteuttaa jälkikäteen mahdollisimman vaivattomasti. Tämä piirre toteutettiin rakentamalla hahmot toisistaan irrallisista osista, joita olisi helppo liikutella eri ohjelmistojen avulla.

Hahmojen värit suunniteltiin taustan värityksen pohjalle. Joko hahmot olivat monokromaattisia (kuva 19), tai vastavärisiä (kuva 20) taustoihin verrattuna. Vastavärit toimivat hyvin törmäystestinukkejen korostamisessa monokromaattista taustaa vasten, mutta robotin kohdalla taustaan sulautuva monokromaattisuus tuntui oikealta valinnalta.

Kun animaatiossa hyödynnetään vastavärien tuomaa tehoa, on oltava tarkkana, ettei värien käyttö särähdä katsojan silmään. Vastavärien liiallinen käyttö voi vaikeuttaa kerronnan ymmärrettävyyttä, mutta sopivissa määrissä se toimii korostavana tekijänä. (Baianat.)



Kuva 19. Taustan kanssa saman sävyinen hahmomalli.



Kuva 20. Taustan kanssa vastavärinen hahmomalli.

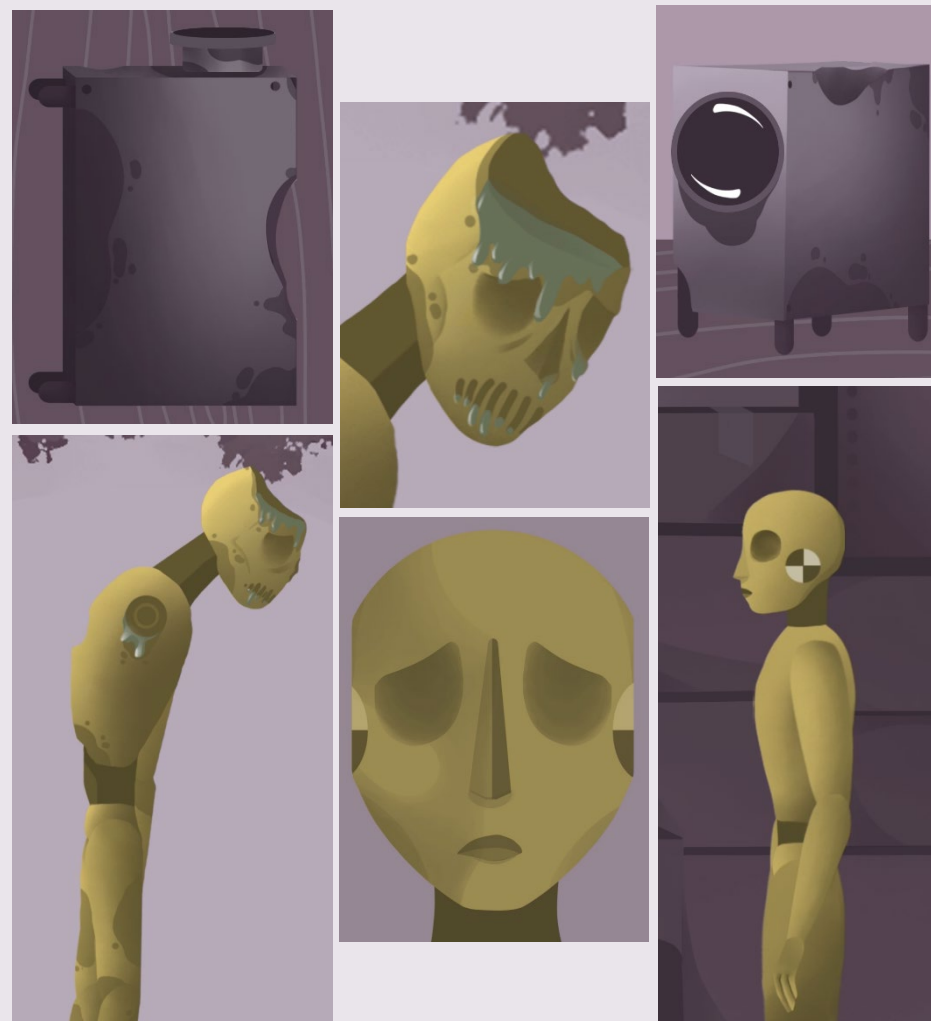
Bianatin artikkelin kuvaus vastaväreistä tuki omaa vaistoani robotin värityksen suhteen. Mikäli kaikki hahmot olisivat toteutuneet tehosteväreiksi valikoituneen keltaisen välityksellä, olisi väri menettänyt vaikuttavuuttaan.

Värien ja teknisen toimivuuden lisäksi, perehdyin myös varsinaisiin hahmosuunnitelmiin tarkemmin (kuva 21). Olin tehnyt lukuisia muutoksia hahmojen ulkoasuun jo storyboard vaiheessa. Kyseiset muutokset perustuivat vahvasti aiemman teoksen hahmosuunnitelmien aiheuttamien ristiriitojen uudelleenarviointiin.

Koska kyseessä on postapokalyptinen maailma, aiemman teoksen robotin puhtaus ei käynyt järkeen tarinan kannalta. Ratkaisuna tähän halusin tuoda robotin ulkoasuun rosoisuutta, joka korostaisi sen rikkinäisyyttä.

Myös nukan vaatetus oli ongelma, sillä se ei tuntunut olevan tarinan kannalta enää oleellinen tekijä. Aiemman teoksen piilotellessa nukan identiteettiä, oli peittävä vaatetus hyödyllisessä asemassa. Uudessa tarinassa en kuitenkaan nähnyt kyseiselle peittelylle tarvetta, joten halusin panostaa päähenkilön hahmosuunnitelman yksinkertaisuuteen.

Uutena hahmona päätin tuoda teokseen toisen törmäystestinuken. Nukan ulkoasu tulisi olemaan hyvin rikkinäinen, sillä se tukisi tarinan kerronnallista juonta, joka perustui rikkinäisyyden korjaamisyrityksiin. Suunnitelmana oli myös hieman pohjustaa kyseisen lajin henkiin herättänyttä mutaatiota lisäämällä ydinjätteen kaltaista ainetta valumaan nukan rikkinäisistä osista.



Kuva 21. Kollaasi hahmosuunnitelmista.

3.3 Liikeratojen suunnittelu ja toteutus

Visualisointien antaman pohjustuksen myötä, päädyin tarkastelemaan teoksen liikegrafiikkaa. Teoksen päätepisteen ollessa pitkälle viety animatic, oli hyvä pohtia liikegrafiikan tuomia mahdollisuuksia teoksen kerronnan näkökulmasta. Parhaimmassa tapauksessa liikkeen lisääminen voisi parantaa teoksen kohtausten ymmärrettävyyttä selkeyttämällä kohtausten rytmiä ja kestoja. Liikegrafiikan suunnittelu antaisi myös hyvän pohjan teoksen opinnäytetyön jälkeisen jatkokehitykselle.

Pohtiessani teoksen lopullista liikegrafiikkaa, minulla oli kaksi vaihtoehtoa sen toteutuksen suhteen. Voisin joko toteuttaa visualisointien avulla storyboardin ja viedä sen kuvat kuvasarjan muodossa videoformaattiin, tai voisin erikseen lisätä liikettä jokaiseen kohtaukseen, minkä seurauksena animaticin liike tulisi olemaan monipuolisempaa ja havainnollistavampaa.

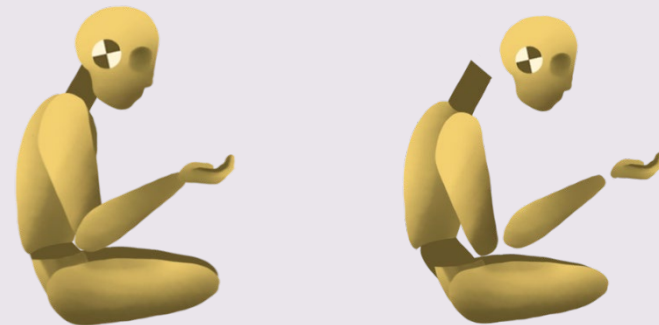
Kun ensimmäinen tapa noudatti tyylipuhtaan animaation periaatteita, toinen tapa meni työprosessiltaan enemmän animaation suuntaan. Lopputulos olisi silti animatic, sillä liikegrafiikka ei tulisi täyttämään animaatioon vaadittavaa 25 kuvaa sekunnissa -tahtia. Täten liike jäisi vain havainnollistavaksi ja suuntaa antavaksi elementiksi.

Valitsin lopulta jälkimmäisen vaihtoehdon, sillä visualisoinnin aikana toteutettu liikegrafiikan ennakointi, mahdollisti yksityiskohtaisemman liikkeen tuottamisen vähäisellä vaivalla. Ennakoinnilla viitataan hahmojen toimivuuden suunnitteluun irtonaisten osien avulla (kuva 22).

Seuraavaksi pohdin liikegrafiikan toteutukseen käytettävää tekniikkaa ja ohjelmistoa. Testasin ensin liikkeen havainnollistamista Adoben After Effectsin avulla. Liikuttelin objekteja Afterin aikajanalla ja loin tämän avulla alustavan liikeradan testikohtaukseen. Samaisessa kohtauksessa oli myös käännöselementti, jonka toteuttamiseen hyödynsin Frame by Frame metodia.

Frame by Frame on metodi, jossa liikkeen illuusio luodaan tekemällä pieniä säätöjä kuvien välille. Yksityiskohtaisen prosessin aikana artistin tulee luoda jokainen teoksessa käytetty kuva erikseen. (Silvermore.)

Tutkiessani kahdella eri tekniikalla toteutettua havainnollistavaa liikettä, totesin Frame by Framen olevan enemmän mieleeni. Kyseisellä tavalla toteutettu liike antoi luonnollisemman vaikutelman liikeradalle, kun taas Afterin aikajanalla luotu liikerata osoittautui liian suoraviivaiseksi ja sulavaksi.



Kuva 22. Esimerkki osien irroteltavuudesta.

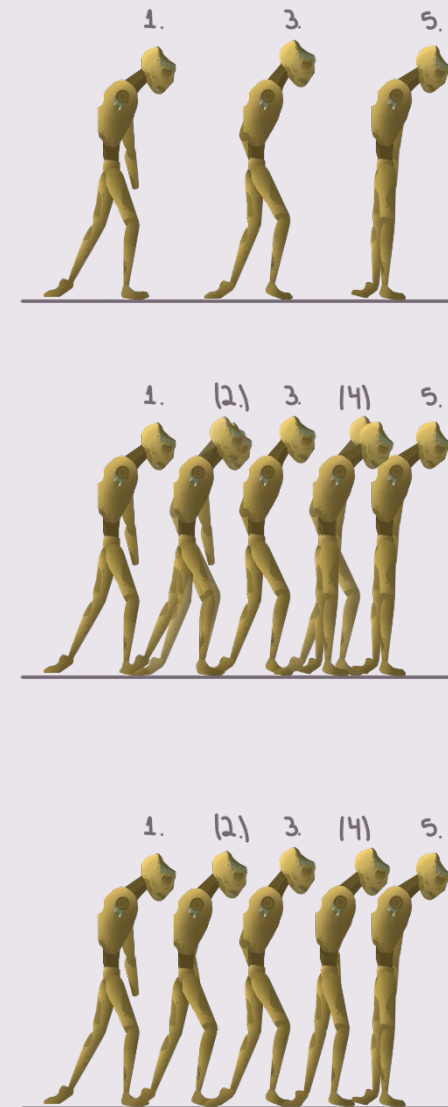
Frame by Frame on normaalisti hyvin työläs tapa animoida liikettä. Teoksen ollessa animatic, liikkeen luominen kyseisellä metodilla ei vaatisi kuitenkaan yhtä paljon työtunteja ja vaivaa. Tekniikan tueksi päätin kuitenkin hieman perehtyä inbetweening -prosessiin, jota yleisesti käytetään Frame by Frame animaatioiden yhteydessä.

Inbetweening on prosessi, jossa kuvien välille luodaan välikuvat. Välikuvat sujuvoittavat liikkeen luonnollista liikerataa. (Adobe.)

Kun suunnittelin toteutettavaa liikettä, aloitin prosessini luonnostelemalla ensin kolme kuvaa. Liikkeen alkuasento, välivaihe, sekä loppuasento. Jatkoin prosessia lisäämällä näiden kuvien väliin välikuvat. Välikuvat muodostettiin laittamalla edellinen ja seuraava kuva läpinäkyvinä toistensa päälle. Läpinäkyvyyden ansiosta pystyttiin havaitsemaan hahmon kehonosien yhteiset ääriiviivat. Mikäli osilla ei olisi yhteistä ääriiviivaa, osan uusi sijainti oli kahden samaa kehonosaa edustavan osan välimaastossa (kuva 23).

Liikkeen sulavuus määräytyy lisättyjen välikuvien määrästä. Mitä enemmän välikuvia teokseen luodaan, sitä sulavampaa liike lopulta on. Mikäli teoksen päätepisteenä olisi ollut animaatio, tämä prosessi olisi toistunut jokaisessa kohtauksessa, kunnes liikkeen määrä olisi täyttänyt lopulta animaation kriteerit.

Inbetweening oli teoksen liikegrafiikan suunnittelun kannalta tärkein elementti. Sen avulla luodut välikuvat olivat juuri oikeanlaiset, mikä olisi animoinnin jatkuessa estänyt nykimisen syntymistä. Inbetweeningin ansiosta havainnollistava liike oli myös mahdollista luoda vähempien kuvien avulla. Tämä säästi lopulta paljon aikaa ja helpotti prosessin etenemistä.



Kuva 23. Inbetweening prosessinkulku.

3.4 Jälkituotanto

Jälkituotanto oli opinnäytetyöni teososuuden viimeinen työvaihe. Kyseisen työvaiheen tarkoitus oli koostaa rakennetut elementit yhdeksi kokonaisuudeksi, joka olisi päättötyöni lopullinen tuotos.

Teoksen jälkikäsitellyssä työvälaineiksi valikoituivat Adoben After Effects, sekä Premiere Pro -ohjelmistot. After Effectsin avulla yhdistin teoksen visuaaliset elementit kohtauksittain videotiedoston muotoon, ja Premieren avulla toteutin lopullisen rytmityksen ja jälkityöt.

After Effectsin soveltui teoksen kohtausten koostamiseen, sillä sain Photoshopissa hahmomalleista luomani Frame by Frame kuvasarjat siirrettyä ohjelman aikajanelle videotiedoston muodossa. Koska jokainen liikesarja oli toteutettu erikseen, oli minun rakennettava haluttu kohtaus After Effectsin aikajanelle.

Kun liikegrafiikka ja tausta oli yhdistetty, katsoin kohtaukselle sen alustavan rytmityksen. Lisäsin jokaiseen kohtaukseen paljon ilmavuutta, sillä tiesin siirtymien vaativan kyseistä elementtiä. Lopulta tarkistin kohtausten värien yhteensopivuuden ja korjasin tarvittaessa niiden sävyeroja After Effectsin värinmuokkaus toiminnoilla.

Toin kohtaukset ulos videotiedostojen muodossa, jotka kokosin Premiere Pro:n aikajanelle järjestyksessä. Premiere Pro:n toimivuus teoksen lopullisessa rytmisä kiteytyi leikkaustoiminnon yksinkertaisuuteen ja aikajanan siistinä pitämisen helppouteen.

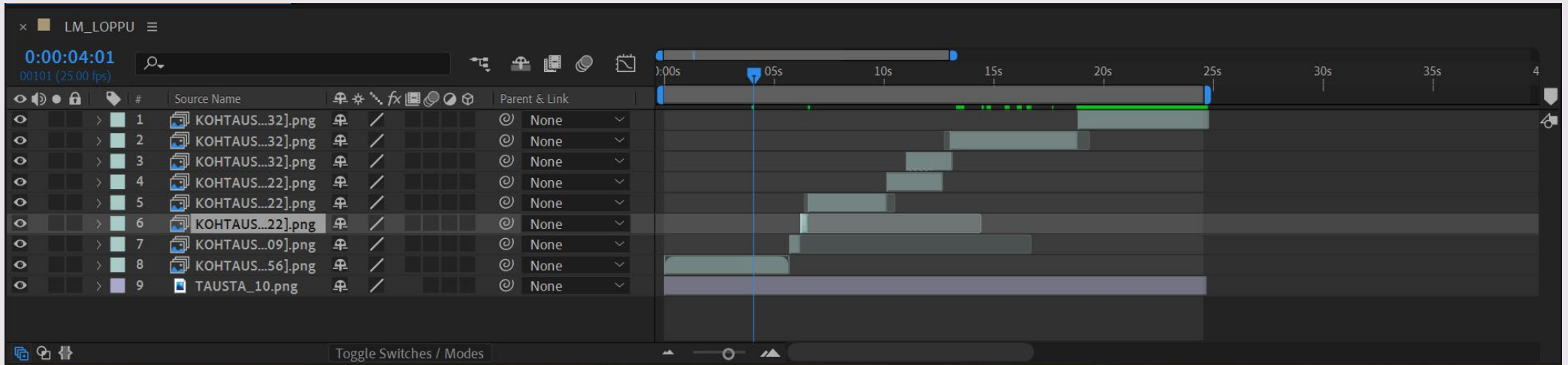
Kun Afterissa lukuisat eri objektit täyttivät aikajanat (kuva 24), Premieressä koko teos mahtui ensimmäiselle kuvaraidalle (kuva 25).

Lisäsin teokseeni siirtymät, sekä testasin rytmin toimivuutta useaan otteeseen ilman musiikkia, kunnes kerronnan tahti oli mielestäni sopiva. Tämän jälkeen lisäsin teokseeni sen äänimaailman.

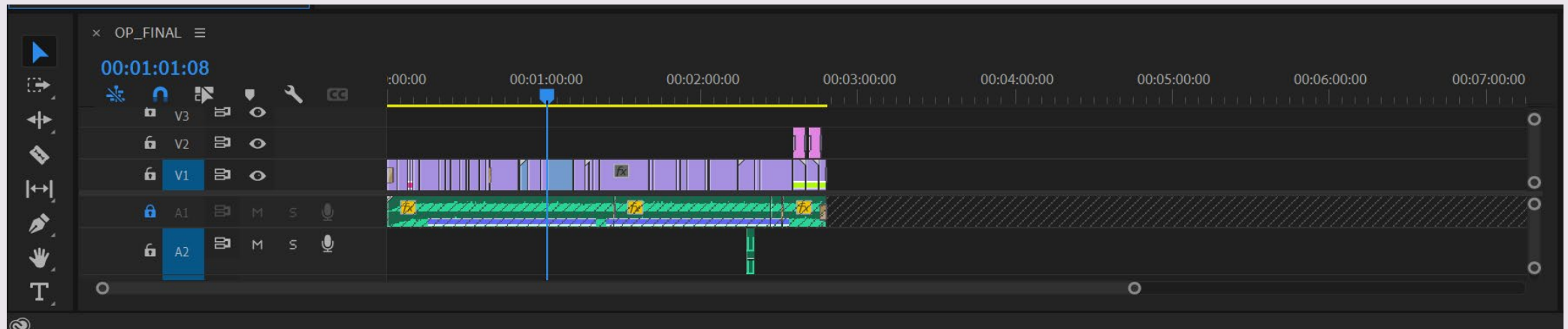
Äänimaailman rakentamisessa hyödynsin aiemman teokseni taustamusiikkia ja äänitehosteita. Teoksen äänimaailman tarkoituksena oli tuoda teokseen sadunomaista tunnelmaa, vaikuttamatta kuitenkaan suoraan katsojan tunteisiin.

Äänitehosteita teoksessa ei lopulta hyödynnetty paljoakaan. Koin ainoan oleellisen äänitehosteen olevan korjatun robotin ääntelyn. Muuten teoksen äänet olivat peräisin teoksen taustalla soivasta kappaleesta.

Säädin vielä äänen tasot sopiviksi ja lisäsin teokseen Photoshopilla tuotetut lopputekstit. Tämän jälkeen exporttasin lopullisen animaticin videotiedostoksi. Animaticin lopulliseksi kestoksi tuli 2 minuuttia ja 48 sekuntia.



Kuva 24. After effectsin aikajana.



Kuva 25. Premieren aikajana.



4. YHTEENVETO



4. Yhteenveto

Opinnäytetyöni päämääränä oli suunnitella ja toteuttaa tarinankerronnallinen prosessi, jonka tavoitteena oli tutkia, miten perusteellisempi suunnittelu tarinan alkuvaiheessa vaikuttaisi teoksen kerronnalliseen sisältöön. Verratessani pohjatyönä tekemääni pohdintaa teokseeni toteuttamaan työprosessiin, havaitsin hyvin mielenkiintoisia asioita.

Pohjatyön aikana tekemääni suunnitelmaa noudattaen, aloitin teokseni tarinankerronnallisen prosessin panostamalla teoksen treatment ja storyboard -vaiheisiin. Kyseisiin vaiheisiin panostaminen oli ratkaiseva tekijä teoksen kerronnallisen pohjan syntymisellä, vaikka teoksen lopullinen tarina vakiintui vasta myöhemmin prosessin aikana. Suunnitelmasta poikkeaminen ei kuitenkaan vahingoittanut työni etenemistä vaan päinvastoin. Työtavan muokkaaminen itselleni mieluisaksi valmiiden raamien sijaan vaikutti positiivisesti teoksen lopulliseen ulosantiin.

Visualisointien sisällyttäminen teokseen lisäsi työskentelyn mielekkyyttä. Teoksen mielekäs toteuttaminen oli ollut eräs tärkein kriteeri opinnäytetyöni prosessipohjaa valitessa, joten visualisointien poisjättäminen ei olisi lopulta tuntunut oikealta. Tästä syystä myös teoksen päätepisteen vakiintuminen oli aluksi hankalaa, sillä en lopulta kyennyt päästämään irti ideasta pitkälle visualisoidun työn toteuttamisesta. Kun minulle kerrottiin animaticin olevan mahdollista toteuttaa pitkälle visualisoituna versiona, oli teoksen päätepisteen vakiinnuttaminen helppoa.

Visualisointien lisääminen teokseen ei ollut huono asia, sillä lähestyin kyseistä vaihetta puhtaasti kerrontaa edistävien elementtien näkökulmasta. Aiemman teoksen keskittyessä mahdollisimman valmiin teoksen toteuttamiseen, uuden teoksen työprosessissa tekemäni visuaaliset valinnat pohjustivat minua myös siihen mahdollisuuteen, että joutuisin palaamaan prosessissani taaksepäin.

Teoksen työprosessi vastasi lopulta myös tutkimuskysymykseen. Teoksen alkuvaiheen suunnittelulla on suuri merkitys teoksen tarinalliseen lopputulokseen, mutta tärkeämpää teoksen tarinan kannalta on läpi toteutuksen jatkuva kriittinen näkökulma oman teoksen kerrontaa kohtaan. Kuten prosessiani tarkistellessa voimme havaita, teokseni kerronnan suunnitteluprosessi ei koskaan varsinaisesti pysähtynyt. Kerrontaan vaikuttavia muutoksia tehtiin vielä teoksen toteutuksen loppumetreillä ja niillä oli suuri vaikutus teoksen kerronnan toimivuuteen.

Opinnäytetyöprosessi oli itselleni hyvin opettavainen kokemus. Suurimmaksi yllätykseksi itselleni muodostui ulkoisen näkökulman eroavaisuus omastani, minkä vuoksi koin ulkoisen kritiikin saamisen suurena apuna teokseni kerronnan toteutumisessa. Ilman ulkoista kritiikkiä lukuisat teoksen ongelmakohdat olisivat jääneet huomaamatta ja täten kerronta olisi kärsinyt suuresti.

Opin myös hyödyntämään lukuisia animaticin ja animaation työprosessin apuvälineitä, joiden olemassaolo oli ollut aiemmin

itselleni vieraampaan. Näiden elementtien käyttö tulee olemaan tulevaisuudessakin osana työskentelyäni, mikäli palaan visuaalisen tarinankerronnan piiriin.

Työprosessia läpikäydessäni, huomasin myös toteuttavani fiksua työskentelyä. Suurimmat oivallukseni tältä osa-alueelta olivat vaihtoehtoisen lähestymistavan etsiminen, ratkaisujen tekeminen teosta edistävällä ja työaikaa säästävällä tavalla, sekä omaa osaamistani tukevien ohjelmistojen käyttäminen. Edellä mainittujen piireiden vuoksi teokseni työosuus pysyi jatkuvassa liikkeessä, edistäen opinnäytetyöni aikataulussa pysymistä.

Jatkossa samankaltaisen prosessin parissa työskennellessäni voisin kuitenkin kiinnittää vielä tarkemmin huomiota treatmentin ja storyboardin työvaiheisiin. Vaikka visualisointeihin siirtyminen oli itselleni luonnollinen tapa jatkaa teoksen toteutusta, olisin voinut toteuttaa vielä yhden luonnosmaisena storyboardin ennen liikegraafisen animaticin toteuttamista. Vaikka tällä kertaa onnistuin toteuttamaan lisätyn kohtauksen ilman treatmentin tai storyboardin tukea, en usko olevani aina näin onnekas.

Teoksen jatkaminen animaation muotoon opinnäytetyön jälkeen on hyvin mahdollista. Mikäli idea saa tuulta alleen, saatan ilmoittaa kyseisen teoksen vuoden 2023 animaatiofestivaaleille. Ajatus on kuitenkin olemassa vain ideatasolla, sillä en koe teokseni tällä hetkellä vastaavan festivaaleilla esitettävien animaatioiden tasoa visuaalisesti.

Lopuksi olin hyvin tyytyväinen teokseni työnjälkeen. Vaikka prosessini ei edennyt täysin oikeaoppisen kaavan mukaan, koin sen omanlaisenani ja täten minulle sopivana tapana edetä teoksen toteutuksen suhteen. Vaikka teoksen toteutuksen aikana kuljettu matka oli hyvin omanlaatuinen, sen lopputulos vastasi itselleni asettamia kriteerejä. Täten koen myös prosessini onnistuneeksi.





5. LÄHTEET

5. LÄHTEET

Elektroniset lähteet:

Chambers, J. 2021. What is an animatic? Boords [viitattu 9.4.2022].

Saatavissa:

<https://boords.com/animatic/what-is-the-definition-of-an-animatic-storyboard#animatic-vs-animation>

Mc Guinness, K. 2021. How to make an animatic? Boords [viitattu 9.4.2022]. Saatavissa:

<https://boords.com/animatic/how-to-make-an-animatic>

Hellerman, J. 2022. How to "Show, Don't Tell"—Examples and Definition in Film and Television. No Film School [viitattu 14.4.2022]

Saatavissa:

<https://nofilmschool.com/show-dont-tell-examples-definition>

Brooks, R. 2016. Colours and their Meanings Around the World. K-international [viitattu 22.4.2022] Saatavissa:

<https://www.k-international.com/blog/color-meanings-around-the-world/>

Shutterstock. 2021. The Meaning of Colors in Cultures Around the World. Shutterstock [viitattu 22.4.2022] Saatavissa:

<https://www.shutterstock.com/blog/color-symbolism-and-meanings-around-the-world>

Marshal, S. Color meaning and symbolism: How to use the power of color [viitattu 22.4.2022] Saatavissa:

<https://www.canva.com/learn/color-meanings-symbolism/>

Lam, J. 2021. How to make a colour script for animation projects.

Envato Tuts + [viitattu 22.4.2022] Saatavissa:

<https://photography.tutsplus.com/tutorials/how-to-colourscripts-animation--cms-38391>

Bourn, J. 2011. Color Meaning: Meaning of The Color Yellow.

BournCreative [viitattu 22.4.2022] Saatavissa:

<https://www.bourncreative.com/meaning-of-the-color-yellow/>

Baianat. The power of color in animation. Baianat [viitattu

25.4.2022] Saatavissa:

<https://www.baianat.com/articles/the-power-of-color-in-animation>

Silvermore, L. A Brief Breakdown of Frame-By-Frame Animation.

Mograph Mentor [26.4.2022] Saatavissa:

<https://www.mographmentor.com/uncategorized/a-brief-breakdown-of-frame-by-frame-animation/>

Adobe. Creating animated action with tweening. Adobe [viitattu

26.4.2022] Saatavissa:

<https://www.adobe.com/creativecloud/video/discover/tweening.html>

Kuvalähteet:

Kuva 1. Boords. 2021. An animatic vs a finished animation [viitattu 11.4.2022]. Saatavissa:

<https://images.ctfassets.net/ccli4xdzdc9p/7vq1EXTOfiVytV7o9WUCoc/96643155c543534063248302f822a2ae/animatic-vs-animation.gif>



LIITTEET

LIITTEET

Liite 1. Aiemman teoksen storyboard

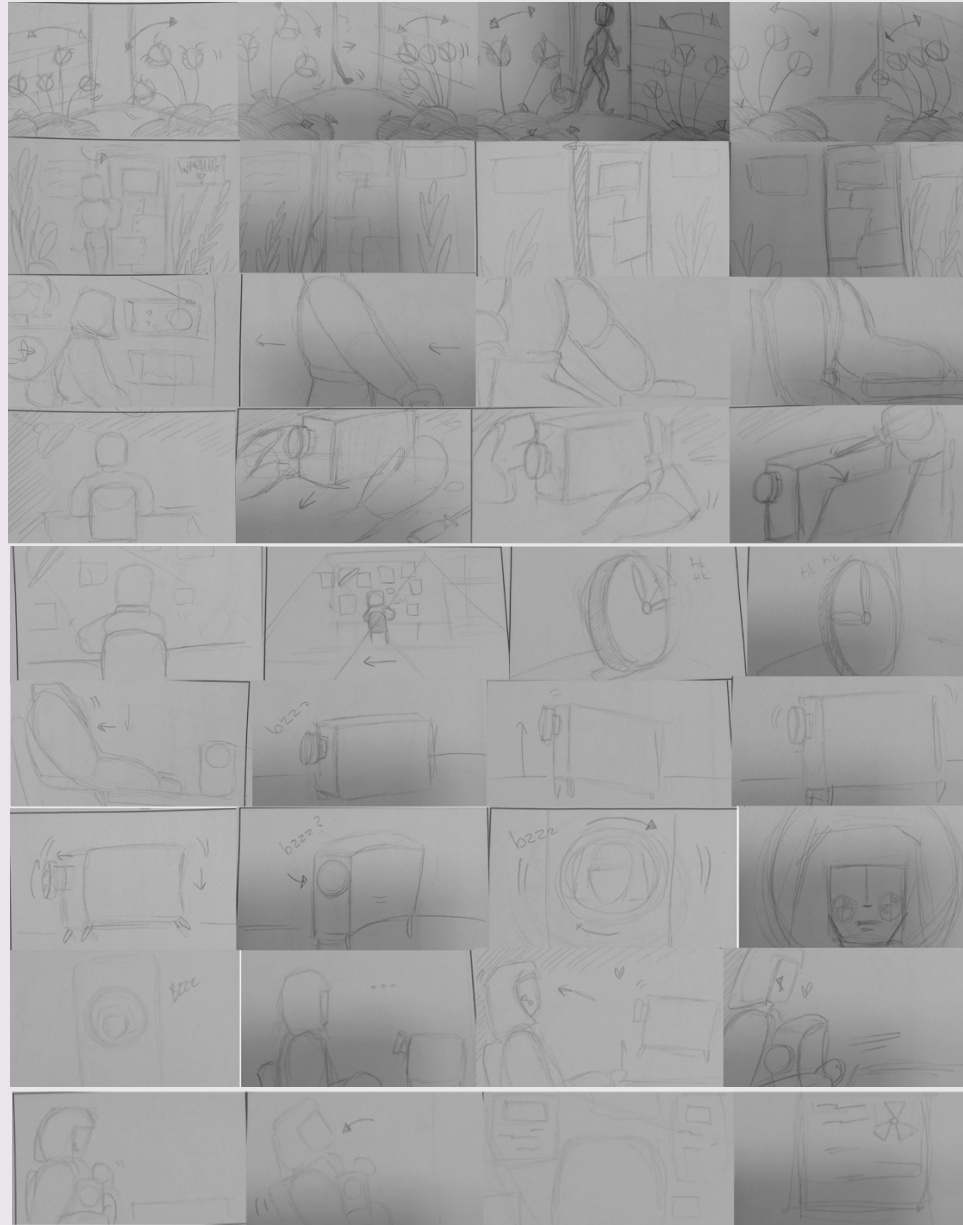
Liite 2. Treatment (versio 1.)

Liite 3. Uuden teoksen storyboard (versio 1.)

Liite 4. Treatment (versio 2.)

Liite 5. Uuden teoksen storyboard (versio 2.)

Liite 6. Uuden teoksen storyboard (versio 3.)



The Little Mechanic – treatment

Animaatio alkaa kuvasta roskasäkeistä. Kuvaan ilmestyvät nukkemaiset kädet, jotka työntävät roskasäkkejä sivuun paljastaen niiden alapuolella olevan otsikon. Otsikko on kirjoitettu pienillä ruuveilla ja muttereilla, jotka käsi pyyhkäisee mukaansa. Kuva vaihtuu kujalle, jossa nukkemainen hahmo tutkii kädessään olevia varaosia.

Kuva pysyy kujassa, mutta hahmon kuullessa askeleita, sen katse kääntyy kujan suuaukkoa kohti. Pian kuvaan ilmestyy toinen samanlainen nukke, mutta uuden nukken liikkeet ovat paljon vaivalloisemmat. Nukke kuitenkin pysähtyy ja kääntyy hidastetusti katsomaan kujalla istuvaa nukkea. Kääntymisen aikana, kamera zoomautuu uuden nukken kasvoihin, paljastaen niiden rikkinäisen ja vääristyneen muodon.

Rikkinäinen nukka tarkkailee kujalla istuvaa nukkea, mutta lopulta kyllästyy ja kääntää katseensa pois. Rikkinäinen nukke poistuu kuvasta. Kujalla istuva nukke kääntää katseensa alas.

Seuraavassa kohtauksessa tutustumme maailman miljööseen hieman enemmän. Kohtaus alkaa lähikuvasta oletettavasti ihmisen luista ja mystisistä värikkäistä kasveista. Askeleet lähestyvät, ja pian kuvaan ilmestyvät jalat, jotka kävelevät kuvassa näkyvän kallon yli. Kallo rikkoontuu ja askeleet vievät seuraavaan kohtaukseen.

Kuva siirtyy kaukokuvaan alueesta, jossa hahmo kävelee autoituneen kaupungin läpi. Kaukokuva vaihtuu lähikuvaan nukken kasvoista viitaten, että aiemmin kävelevä hahmo on ollut kyseinen nukke. Lähikuvassa nukken katse kohoo hieman. Katse ohjaa seuraavaan kohteeseen, eli kuvaan vanhasta varastorakennuksesta.

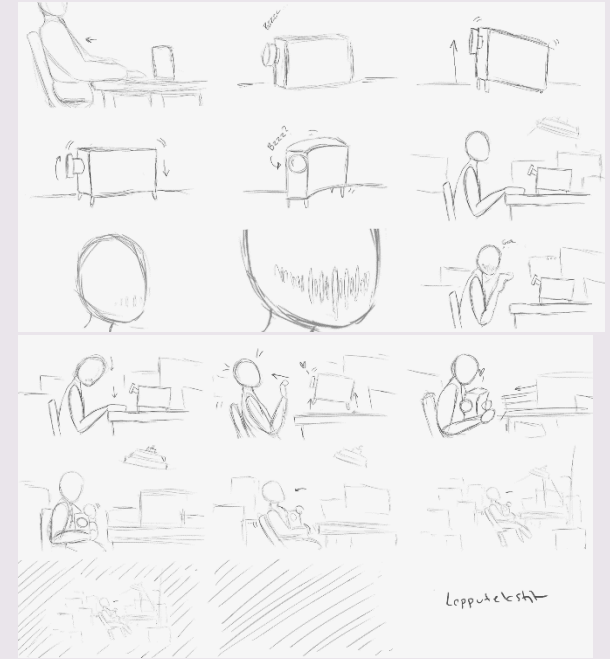
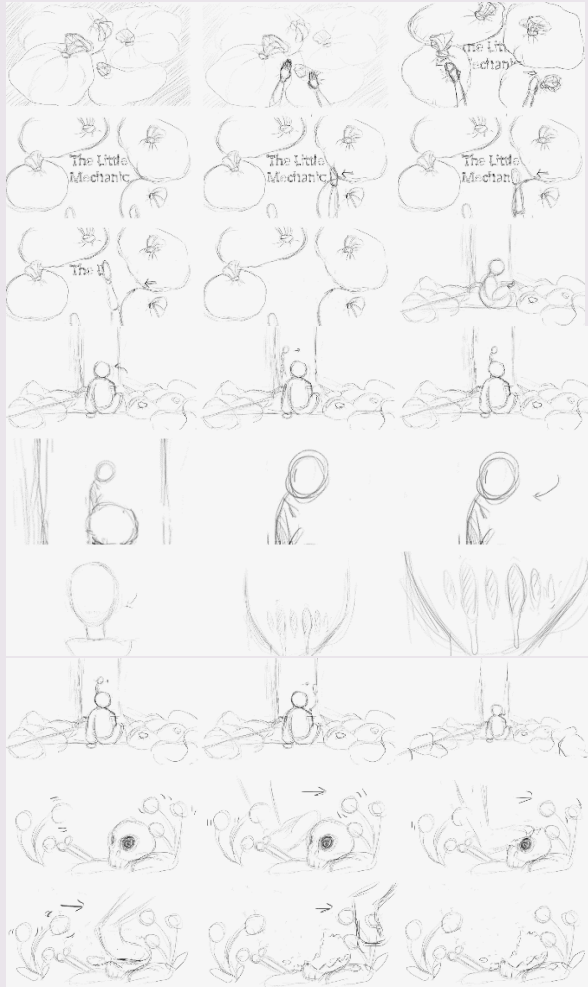
Nukke kävelee varastorakennuksen ovelle. Lähikuva käsistä, jotka avaavat oven. Kokokuva varaston sisätilasta ja sen miljööstä. Varasto on täynnä laatikoita ja romua. Varaston perällä on kuitenkin työpöytä, jonka ääreen nukke kävelee.

Nukke istuu tuolille ja asettuu työpöydän ääreen. Siirrytään lähikuvaan nukken käsistä, jotka vetävät esiin pienen laatikkomaisen robotin. Nukken kädet avaavat robotin sivun, jonka jälkeen lähikuva robotista vaihtuu kaukokuvaan nukken selästä. Kaukokuvasa näemme nukken työskentelyä. Kun nukke on valmis, se työntää itsensä pois työpöydän äärestä ja kuva siirtyy pieneen robottiin. Robotti surisee ja alkaa näyttämään elonmerkkejä. Surinan jälkeen Robotin silmänä toimiva linssi liikahtaa, jonka jälkeen robotti nousee pienille jaloilleen. Robotti kääntyy katsomaan nukkea.

Robotti ja nukke katsovat hetken toisiaan. Kuva siirtyy lähikuvaan nukken kasvoista, jotka muuttuvat vähitellen. Nukelle aukeaa samankaltainen suu kuin toiselle aiemmin nähdylle nukelle. Kuva siirtyy kauemmaksi, paljastaen nukken yrittävän olla pelottava robottia kohtaan.

Robotti ei kuitenkaan tajua nukken yritystä, jolloin nukke masentuu. Viimein robotti osoittaa reaktiota, mutta pelon sijaan robotti on silminnähdyn onnellinen. Robotti hypähtää ilmaan ja syöksyy nukken yllätykseksi tämän syliin. Nukke pitelee robottia ja kuva zoomautuu ulos, lopulta vaihtuen lopputeksteihin.

Teoksen sanoma pohjautuu idealle nukken erilaisuudesta. Nukken konflikti on sisäinen, sillä ulkoisesti sillä on kaikki samat piirteet kuin lajitoverillaan. Nukke ei kuitenkaan koe olevansa yhtä pelottava, joten se rakentaa robotin harjoitellakseen pelottavuuttaan. Loppujen lopuksi robotin osoittama kiintymys osoittaa nukelle, että sen ei tarvitse olla pelottava saadakseen hyväksyntää. Riittää että se on oma itsensä.



Saila Koskela Mes18

The Little Mechanic – treatment

Animaatio alkaa kuvasta roskasäkeistä. Kuvaan ilmestyvät nukkemaiset kädet, jotka työntävät roskasäkkejä sivuun paljastaen niiden alapuolella olevan otsikon. Otsikko on kirjoitettu pienillä ruuveilla ja muttereilla, jotka käsi pyyhkäisee mukaansa. Kuva vaihtuu kujalle, jossa nukkemainen hahmo tutkii kädessään olevia varaosia.

Kuva pysyy kujassa, mutta hahmon kuullessa askeleita, sen katse kääntyy kujan suuaukkoa kohti. Pian kuvaan ilmestyy toinen samanlainen nukke, mutta uuden nukan liikkeet ovat paljon vaivalloisemmat. Nukke kuitenkin pysähtyy ja kääntyy hidastetusti katsomaan kujalla istuvaa nukkea. Kääntymisen aikana, kamera zoomautuu uuden nukan kasvoihin, paljastaen niiden rikkinäisen ja vääristyneen muodon. Kamera siirtyy kujalla istuvan nukan kasvoihin, jotka ovat ehjät ja puhtaat. Ehjän nukan kasvoilla paistaa huoli toisen nukan tilasta, mutta toinen nukke kääntää katseensa pois, jatkaen matkaansa. Kujalla istuva nukke kääntää katseensa kohti maata, surullisena toisen nukan kohtalosta.

Seuraavassa kohtauksessa tutustumme maailman miljööseen hieman enemmän. Kohtaus alkaa lähikuvasta luista ja mystisistä värikkäistä kasveista, jotka liikkuvat elävästi tuulen mukana kohti luita. Askeleet lähestyvät, ja pian kuvaan ilmestyvät jalat, jotka kävelevät kasvin yli. Kasvi pongahtaa takaisin paikallensa, mutta on selvästi hämmentynyt keskeytyksestä.

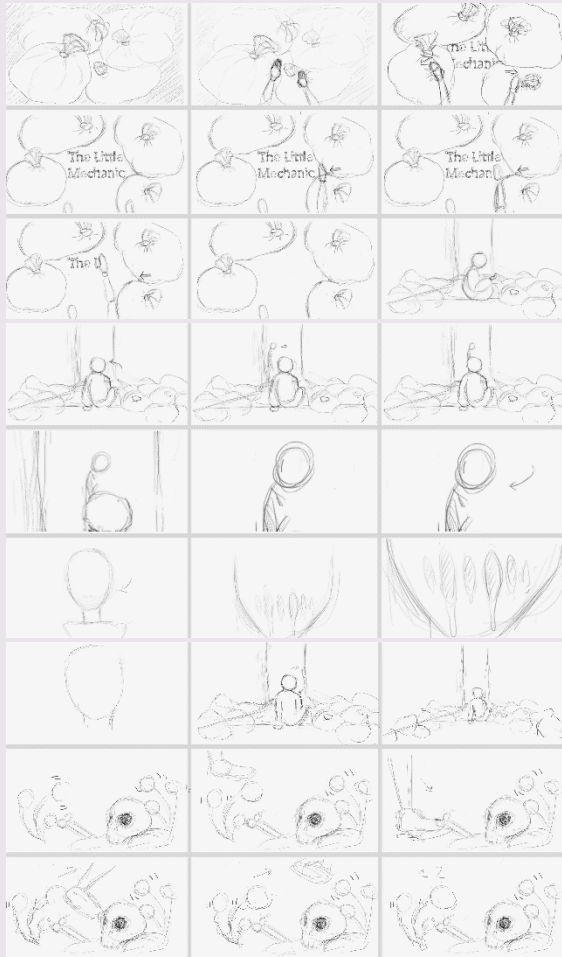
Kuva siirtyy kaukokuvaan alueesta, jossa hahmo kävelee autioituneen kaupungin läpi. Kaukokuva vaihtuu lähikuvaan nukan kasvoista viitaten, että aiemmin kävelevä hahmo on ollut kyseinen nukke. Lähikuvassa nukan katse kohooa hieman. Katse ohjaa seuraavaan kohteeseen, eli kuvaan vanhasta varastorakennuksesta.

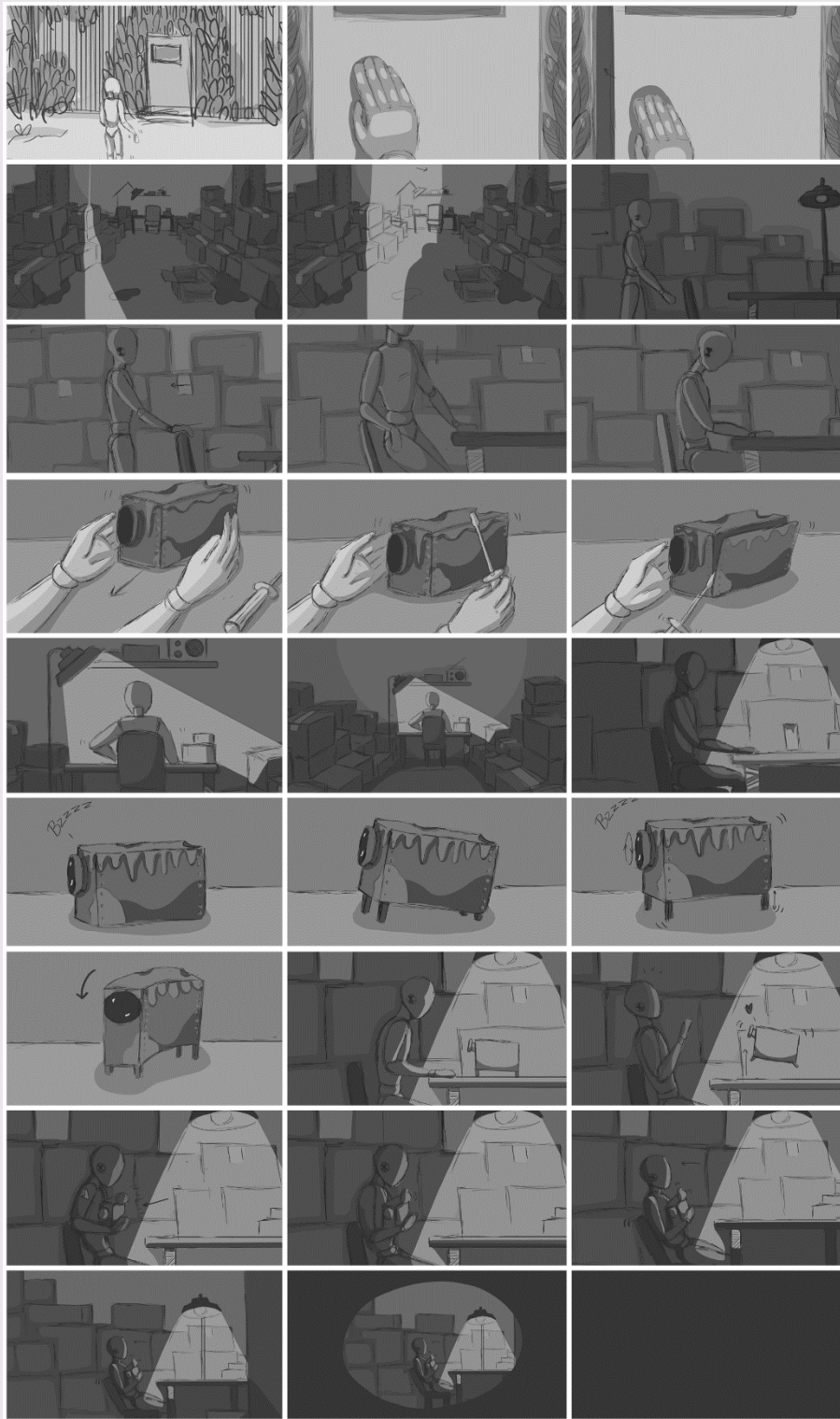
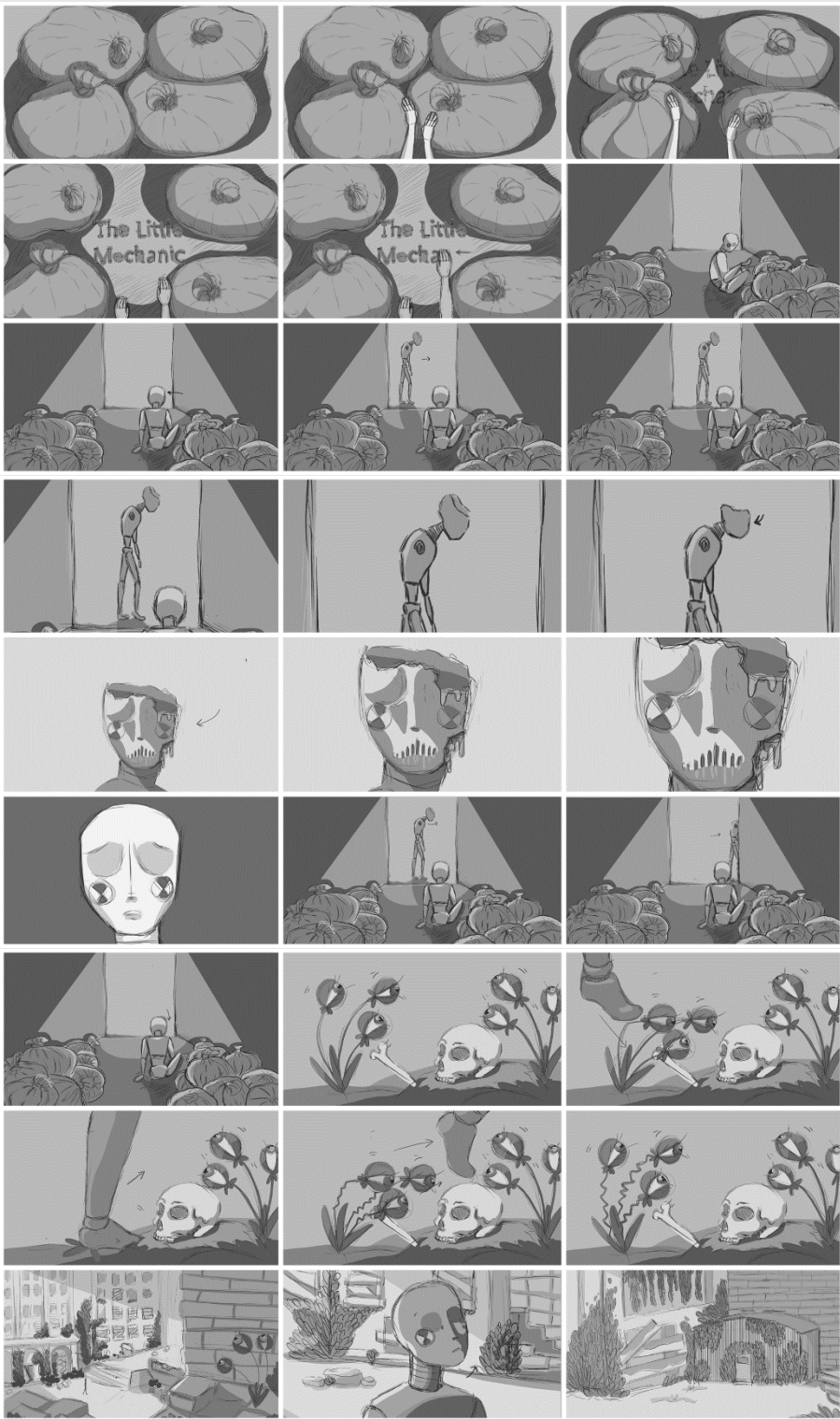
Nukke kävelee varastorakennuksen ovelle. Lähikuva käsistä, jotka avaavat oven. Kokokuva varaston sisätilasta ja sen miljööstä. Varasto on täynnä laatikoita ja romua. Varaston perällä on kuitenkin työpöytä, jonka ääreen nukke kävelee.

Nukke istuu tuolille ja asettuu työpöydän ääreen. Siirrytään lähikuvaan nukan käsistä, jotka vetävät esiin pienen laatikkomaisen robotin. Nukan kädet avaavat robotin sivun, jonka jälkeen lähikuva robotista vaihtuu kaukokuvaan nukan selästä. Kaukuvassa näemme nukan työskentelyä. Kun nukke on valmis, se työntää itsensä pois työpöydän äärestä ja kuva siirtyy pieneen robottiin. Robotti surisee ja alkaa näyttämään elonmerkkejä. Surinan jälkeen Robotin silmänä toimiva linssi liikauttaa, jonka jälkeen robotti nousee pienille jaloilleen. Robotti kääntyy katsomaan nukkea.

Nukke ja robotti katsovat toisiaan hetken hiljaisuudessa. Nukke on hieman nojautunut eteenpäin, mutta säikähtää ja siirtyy taaksepäin, kun robotti hypähtää ilmaan. Robotti syöksyy nukan syliin ja hetken hämmästyksen jälkeen, nukke rentoutuu. Nukke nojaa taaksepäin robotti sylissään ja kuva zoomautuu hitaasti kauemmas, kunnes se häviää näkyvistä.

Animaation ideana toimii ajatus siitä, että aina on olemassa joku, joka yrittää korjata maailmaa ympärillään ja tehdä siitä paremman paikan omilla pienillä teoillaan. Nukke ei ehkä voi korjata toista nukkea, mutta se voi korjata pienempiä asioita ja pienillä asioillakin on lopulta suuri merkitys.







KIITOKSET
ANNI JÄRVENMÄKI
ALINA KAUPPINEN
EMILIA LAMPPU
REETA VARPAMA