

Linnea Soinne

Visuaaliset tunnelman luomisen keinot piirrosanimaatioissa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestintä

Opinnäytetyö

27.4.2015

Tekijä Otsikko	Linnea Soinne Visuaaliset tunnelman luomisen keinot piirrosanimaatiossa
Sivumäärä Aika	49 sivua + 3 liitettä 27.4.2015
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Viestintä
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja	Jaakko Ruuttunen, lehtori
<p>Tämä opinnäytetyö käsittelee piirrosanimaatioiden visuaalisia keinoja luoda haluttua tunnelmaa. Työn tavoitteena on pureutua piirrosanimaatioihin pintaa syvemmälle ja löytää perusteluja visuaalisille ratkaisuille. Tietoja sovelletaan opinnäytetyön käytännön osuudessa, jossa opinnäytetyön tekijä työstää yhdessä toisen opiskelijan kanssa kuva kovalta piirretyn lyhytanimaation nimeltään Ember.</p> <p>Tekstiosuus on piirrosanimaatioiden tutkimista alan kirjallisuuden, palkitun lyhytanimaation sekä tunnettujen animaatioklassikoiden avulla sekä myös kuvaus käytännön osuuden lyhytanimaation työstämisen vaiheista. Työstämisen vaiheet keskittyvät erityisesti tunnelman luomisen kannalta oleellisiin vaiheisiin kuten värien suunnitteluun ja visuaalisuuteen.</p> <p>Käytännön osuudessa opinnäytetyön tekijä sekä toinen opiskelija tuottavat yli 1000 piirrettyä framea lyhytanimaatiota varten sekä valmiiksi hiotun reilun minuutin mittaisen trailerin. Opinnäytetyön tekijä toteuttaa animaatiolle myös julisteen. Lopullisen lyhytanimaation työstäminen jatkuu opinnäytetyön ulkopuolella. Työn tavoitteena on tuottaa visuaalisesti näyttävää ja tunnelmallista animaatiota, jossa on myös syvällisempi viesti juonen takana.</p>	
Avainsanat	animaatio, tunnelma, väri, digitaalinen tarinankerronta

Author Title	Linnea Soinne Mood Creation through Visual Design in 2D Animations
Number of Pages Date	49 pages + 3 appendices 27 April 2015
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic Design
Instructor	Jaakko Ruuttunen, Senior Lecturer
<p>This final project investigates how to visually create different moods in 2D animations. The purpose was to gain an insight into the process of designing and executing animations and to find out reasons behind different visual solutions. This information form the basis for the practical part, which involves the creation an animated short film drawn frame-by-frame by two students. The film was entitled <i>Ember</i> and its trailer has already been published online.</p> <p>The written report includes a literature review and analyses of an award-winning animated short film and several well-known animated classics. It also describes the main points of the production process of <i>Ember</i>. The report focuses mainly on the steps that are important in creating moods such as color design and visual elements.</p> <p>In the practical part, the author and another student created over 1000 frames for an animated short film and produced a 70-second trailer version of it. The author also produced a poster for the animation. Working on the final animated short will continue after the completion of this Bachelor's degree project.</p>	
Keywords	animation, mood, color, digital storytelling, frame-by-frame

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Suunnittelusta animaation piirtämiseen	3
2.1	Lyhytanimaation juonen suunnittelu	3
2.2	Tunnelma ja tunne	4
2.3	Tekotapa ja käsitteet	5
2.3.1	Keyframet ja inbetweenit	7
2.3.2	Animaation kokoaminen	8
2.4	Aikataulutus ja kompromissit	10
3	Animaation värien suunnittelu	12
3.1	Storyboard väreihin	12
3.2	Huomion herättäjän väri	13
3.3	Tunnetilat	14
3.4	Alku- ja keskiosa	15
3.5	Loppuosa ja värikylläisyys	16
4	Animaation teema	18
4.1	Addiktio	18
4.2	Teeman ideointi	19
4.3	Kuinka addiktio näkyy animaatiossa	20
5	Visuaalisen tunnelman luomisen analysointia	23
5.1	Lyhytanimaatio ”Old Fangs”	23
5.2	Kuvaesimerkit väritehokeinoista	27
5.2.1	Aggressiiviset kohtaukset	28
5.2.2	Surulliset kohtaukset	31
5.3	Taustojen taide ja vaikutus	32
5.3.1	Studio Ghiblin animaatioiden taustat	33
5.3.2	Tunnelma muuttaa taustoja	35
5.3.3	Taustojen elementtien muodot	37
5.3.4	Oman animaatioprojektin taustat	39
6	Trailerin kokoaminen Adobe After Effectsillä	41
7	Loppusanat	43

Lähteet	45
Kuvalähteet	47
Liite 1	Linkki traileriin
Liite 2	Kuvakaappaukset animaatiosta (trailer)
Liite 3	Animaation juliste

1 Johdanto

On ihmeellistä, kuinka peräkkäin piirretyt yksittäiset kuvat muodostavat yhdessä liikkuvan kuvan, ja niillä voidaan kertoa kokonainen tarina. Vielä ihmeellisempää on kuitenkin se, että nuo järjestyksessä vaihtuvat kuvat voivat herättää katsojassa suuriakin tunteita: kylmiä väreitä, ihoa kananlihalle, naurua ja itkua. Vanhojen piirrettyjenkään kohdalla aika ei ole kullannut muistoja, vaan ne todella ovat iässä kuin iässä täynnä tunnelmaa.

Olen jo kauan tutkinut tunnelman luomisen visuaalisia keinoja taiteessa, erityisesti itselleni merkityksellisessä osa-alueessa digitaalisessa maalaamisessa. Tässä työssäni pyrin siirtämään tutuksi tulleen digitaalisen maalaamisen itselleni tuntemattomaan mutta sitäkin kiehtovampaan alueeseen - animaatioon. Haasteenani on toteuttaa visuaalisesti näyttävää animaatiota, jossa värit ja valaistukset muodostavat animaatioon näyttävän ja kiinnostavan maailman sekä toteuttaa mahdollisimman hyvän näköistä animaatiota kuva kвалta piirtäen. Olen todellinen aloittelija animoinnin saralla, mutta olen jo kauan ollut kiinnostunut perinteisen piirrosanimaation toteuttamisesta. Tätä työtä tehdessä opetteleen, tutkin ja kokeilen sekä avaan ensimmäistä kertaa Adobe After Effects -ohjelman jolla animaatio rakennetaan yhdessä Adobe Photoshopilla piirrettyjen kuvien kanssa. Pyrin soveltamaan animaatioon alan kirjallisuudesta vinkkejä ja tietoutta.

Tavoitteenani on tehdä visuaalisesti näyttävä ja tunnelmallinen lyhytanimaatio projektina yhdessä toisen opiskelijan Jasmi Ritolan kanssa. Animaatio toteutetaan haasteellisella frame-by-frame-tekniikalla, eli hahmon animaatiot piirretään kuva kвалta aivan kuten ennen vanhaan. Sekä itselläni että projektissa mukana olevalla opiskelijalla on molemmilla valtava ihailu ja mielenkiinto piirrosanimaatioita kohtaan ilman varsinaista kokemusta. Kertaheitolla animaation maailmaan pyrimme tekemään lyhytanimaation, jolla on tarinansa lisäksi rinnalla kulkeva viesti. Syvemmän viestin välittymiseksi pyrimme luomaan tunnelmallisen animaation, joka tarraa katsojan mielenkiinnon alkuhetkiltä aina loppuun saakka jättämättä kylmäksi. Kuvaan animaation tekoprosessia sekä tutkin animaatioiden tunnelmaan vaikuttavia visuaalisia tekijöitä. Tutkimukseni ei ole vain tekninen kuvaus animaation tekovaiheista, vaan pyrin avaamaan auki keinoja luoda mieleen jäävää tunnelmaa, ajatuksia ja tunteita.

Tutkimukseni tarkoitus on avata piirrosanimaatioiden maailmaa auki visuaalisen tunnelman luomisen näkökulmasta. Animaatioissa tapahtuu asioita, joihin katsoja ei välttämättä tietoisesti kiinnitä huomiota, mutta yhdessä ne vaikuttavat siihen, miltä animaation maailma näyttää ja miltä se katsojasta tuntuu. Tulen hyödyntämään tutkimuksessani laadullista tutkimusta keräämällä, jaottelemalla ja yhdistämällä niin ammattilaisten näkökulmia ja luomisprosessia animaatioiden kirjallisuudesta kuin omia esimerkkejä omasta työstäni ja animaatioelokuvia havainnoiden. Otan myös analysoinnin alle yhden kokonaisen lyhytanimaation nimeltään Old Fangs.

Opinnäytetyössäni tutkimusosio ja oman projektin kuvaaminen kulkevat rinnakkain. Tekstissä kuvaan projektin kulkua ja vaiheita, ja tutkimusosio kulkeutuu työvaiheiden rinnalla pohjustaen ja antaen samalla perusteluja kunkin työvaiheen aiheesta. Luvussa 2 aloitan enemmän omilla pohdinnoilla, mistä animaation tekeminen lähti liikkeelle, ja alun suunnitteluvaiheet sisälsivätkin paljon omaa pohdintaa. Selitän myös teoriaa animaation tekotapaan liittyen. Samalla kun animaation työstäminen pääsee käyntiin, tulee myös tutkimusosiota enemmän mukaan. Luvussa 3 aloitan värien käsittelyn. Käyn läpi kuinka suunnittelin animaatioprojektiimme värit, ja samalla perustelen valintoja lähteiden avulla. Luvussa 4 avaun perusteellisesti animaation teemaa ja juonta auki. Visuaalisiin tunnelman luomisen keinoihin paneudun erityisesti luvussa 5 esimerkkien, lähteiden ja omien havaintojen avulla. Lopuksi kuvaan luvussa 6, millaisia vaiheita animaation trailerin koostaminen sisälsi, ja perustelen trailerissa käytetyt leikkaustyyliä. Projektin kuvaamisen ja tutkimusosion nivoutuminen yhteen kuvaa mielestäni parhaiten animaation työprosessia, jossa oma piirtäminen ja tutkiminen kulkivat jatkuvasti käsi kädessä.

Opinnäytetyöni on suunnattu niin graafisen alan ihmisille kuin animaatioiden tekoprosessista kiinnostuneille. Tunnelman luominen on suuressa roolissa kaikessa suunnittelu- ja taidetyössä. Uskon, että animaation tekoprosessin avaaminen sekä visuaalisen tunnelman luomisen keinot kiinnostavat laaja-alaisesti taiteen alan ihmisiä. Ennen kaikkea haluan tarjota animaatiollamme katsojille pienen hetken kestävän elävän visuaalisen elämyksen, joka mahdollisesti palaisi mieleen vielä myöhemminkin.

2 Suunnittelusta animaation piirtämiseen

2.1 Lyhytanimaation juonen suunnittelu

Kuinka suunnitella kantava ja mukaansa tempaava juoni vain muutaman minuutin pituiselle animaatiolle? Oman suuremman projektin alkaessa tuntuu kuin aihe mahdollisuuksia olisi aivan liikaa – ei ole ketään rajaamassa aihetta valmiiksi. Kahden tekijän ansiosta tarjosimme toisillemme loputonta keskusteluseuraa. Aloitimme pohtimisen yksinkertaisesti yksittäisistä ajatuksista: millaista animaatiota haluaisimme tehdä, mikä erityisesti animaatioissa kiehtoo ja mitä olisi kiva kokeilla toteuttaa itse? Päädyimme luettelemaan hyvin samankaltaisia ajatuksia, kuten muun muassa tunnelmallisuus, visuaalinen miellyttävyyden, eläimet, ajatuksien herättäminen, ajankohtaisuus, syvemmän viestin kertominen sekä värien käyttö osana kerrontaa. Näiden hienolta kuulostavien ajatuksiemme jälkeen mietimme, haukkaammeko liian suuren palan, kun jo lähes enimmäistä kertaa animaatiota tehdessämme haluaisimme jo kertoa syvällisen tunteita puhuttelevan tarinan. Motivaatiomme oli kuitenkin korkealla ja lähtökohtamme hyvin samoilla linjoilla; kumpakaan meistä ei huvittanut tehdä vain pinnallista pientä vitsiä liikkuvaksi kuvaksi.

Lähtökohtien selvittelyn jälkeen pyörittelin mielessäni päivästä toiseen ajankohtaisia aiheita maailmalta, median keskusteluaiheista, uutisista, sekä aiheita, jotka pysyvät ihmisten huulilla vuosikymmenistä toisiin. Mielessäni pyöri aiheita kuten esimerkiksi rasismi, masennus, Särkänniemen delfinaario, eläinkokeet ja turkistarhaus. Kaikki ovat aiheina tärkeitä ja jatkuvaa keskustelua herättäviä, mutta aiheena hyvin laajoja mahtumaan lyhytanimaatioon tuoreella ja tiiviillä näkökulmalla. Mitään aiheista ei heitetty vielä syrjään, vaan keräsimme yhteen ideoita mahdollisimman paljon.

Suurien aihealueiden pyörittely ei kuitenkaan onnistunut tarjoamaan mitään konkreettista tartuttavaa aiheiden laajuuden vuoksi. Ajatuksia ja tunteita herättävä animaatio ei myöskään tarkoittanut mielessäni vain ja ainoastaan synkistelevää juonta, vaikka keräsimmekin yhteen paljon vaikeita ja ikäviäkin aiheita. Siispä yritimme kutistaa leijuvan suuren mittakaavan aiheet helpommin tartuttaviin osiin lähemmäs arkielämää. Kirjoitimme ylös tunnetiloja ja ongelmia joita kuka tahansa ihminen voi elämässään kokea. Aiheita listautui muun muassa yksinäisyys, mielenterveys, addiktiot, toivo, rinnakkaistodellisuus, erilaisuus ja tarkkailu. Samalla olimme kirjoittaneet ylös muita vielä konkreet-

tisempia asioita joita haluaisimme animaation mahdollisesti sisältävän: sade, sumu, kirjas mystinen värivalo, kissaeläimet sekä hienot värit. Aivan aluksi ajatuksemme värien nerokkaasta käytöstä animaatioissa leijui vain ihailevalla tasolla: kuinka hienoja animaatioita väriensä puolesta on tehty, miten hyvin värit voivat tehostaa kohtauksia ja kuinka mahtavaa olisi toteuttaa animaatio, jonka värimaailma ja sen kerronnallisuus olisivat suuressa osassa. Ajatus kuitenkin pysyi mukana läpi suunnitteluprosessin, aina siihen asti, kunnes päätimme lähteä kokeilemaan sitä itsekin.

Kun koottuja ajatuksia, ideoita ja elementtejä oli tarpeeksi, eteni juonen kehittäminen valmiiksi kuin palapeli. Yhteisten ideointien pohjalta otin omalle vastuulleni lopullisen juonen suunnittelun. Pysyviksi elementeiksi olivat muotoutuneet päähahmoksi mustapantteri sekä ilmassa leijuva värillinen valo. Muita elementtejä poimin mukaan samalla kun kehitelin mahdollista tarinaa. Mukaan poimiutuivat veteen muodostuva heijastus, värivalon huumaava vaikutus sekä värien radikaali muuttuminen voimakkaan tunnereaktion seurauksena. Alkoi aiheiden palapelimäinen kokoaminen, ja yritin yhdistää yksittäisistä asioista kokonaisuuden. Kokonaisuudeksi hahmottui lopulta jo aiemmin ylös kirjoitettu aihe - addiktio.

Kun tarinan ydinsanoma oli viimein muotoutunut, alkoi tapahtumien yhdistäminen tarinaksi sujua paljon helpommin. Syntyi tarina mustapantterista, joka törmää kiehtovaan valovoimaiseen väril liekkiin keskellä pimeää ja kylmän väristä ympäristöä. Väril liekki on kiehtova, kaunis ja houkutteleva, joka kuitenkin aina katoaa, jos sitä yrittää koskettaa. Vaikeasti lähestyttävä liekki alkaa kuitenkin houkuttaa entistäkin enemmän, kunnes lopulta mikään ei enää riitä. Alkaa kiihtyvä tapahtumien kulku, joka kertoo pinnan alla riippuvuuden moninaisista vaikutuksista ja vaiheista aina siihen asti, kun oma keho ja mieli muuttuvat riippuvaisen pahimmaksi viholliseksi. Käyn animaation juonta perusteellisemmin läpi luvussa 4, joka käsittelee myös animaation teemaa tarkemmin.

2.2 Tunnelma ja tunne

Käsitteestä tunnelma nousee mieleen muun muassa hämärät illat, kynttilät, takkatuli ja hiljainen lumisade. Tunnelma voi rakentua lähes minkä tahansa aistin varaan siitä, mitä näemme, kuulemme, haistamme tai tunnemme. Tunnelman muodostuminen on myös jokaisen kohdalla yksilöllinen kokemus, johon vaikuttavat henkilökohtainen ajattelutapa, kokemukset ja muistot. Kuten käsitteistä tunnelma ja tunne voi arvella, kyseiset käsitteet liikkuvat hyvin lähellä toisiaan. Molemmilla on kuitenkin oma merkityksensä. Tunne on

ihmisen psyykkinen toiminta, jolla tunnelmaa voidaan havainnoida (Katajainen, Lipponen & Litovaara 2006). Tunne muodostuu ihmisen sisällä, kun taas tunnelma on lähtöisin ulkopuolisesta lähteestä, kuten ympäröivästä tilasta, katsotusta videosta tai kuunnellusta musiikista. Ympäröivän tilan ei tarvitse olla tästä maailmasta, vaan tunnelma voi muodostua taideteoksessa, valokuvassa tai elokuvassa, jota katsoja havainnoi.

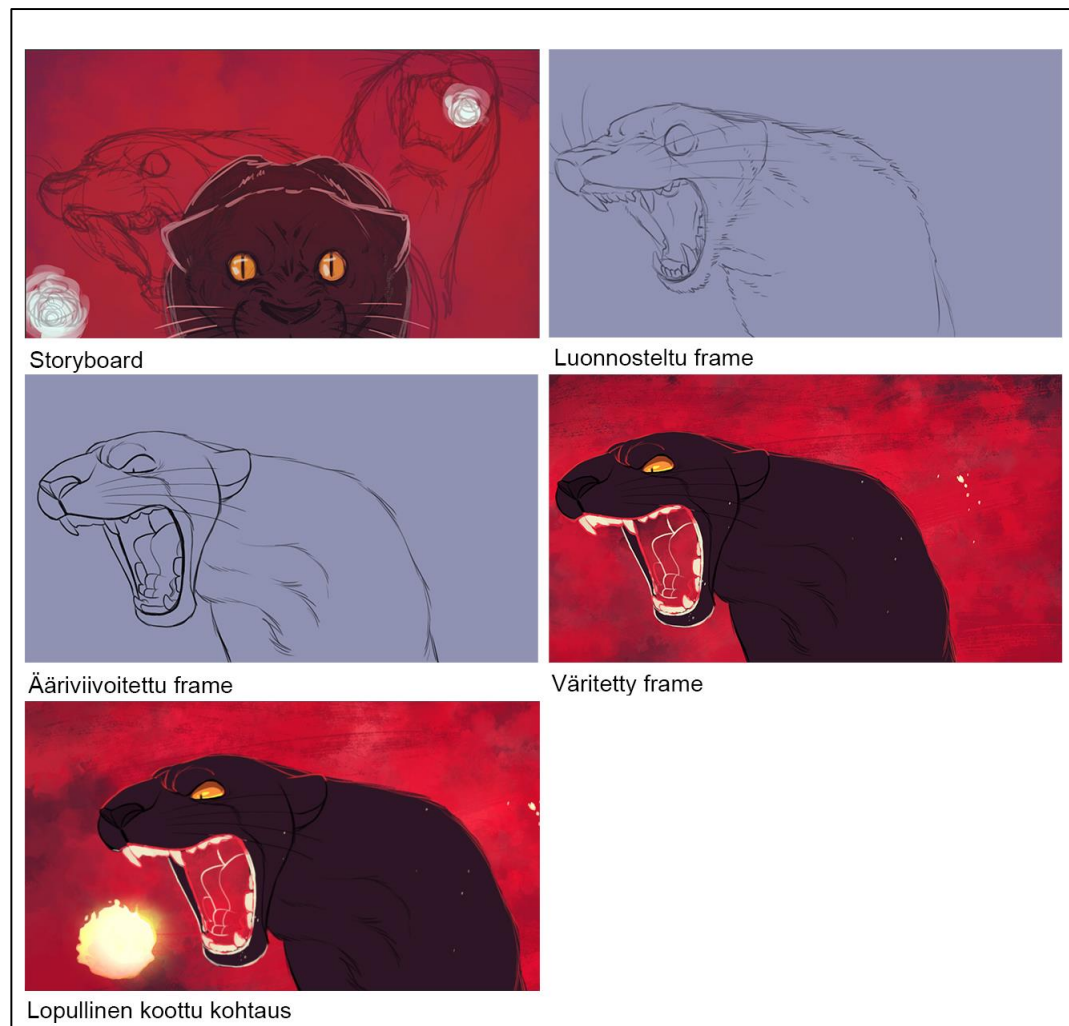
Kun tunnelmakäsitteen siirtää taiteeseen, on kyse hetken ikuistamisesta tavalla, joka saa taiteen katsojankin tuntemaan taideteoksen maailman. Nähdyssä taideteoksessa taiteen tunnelma yhdistyy katsojan kokemuksiin, muistoihin ja mielikuvitukseen. Liikkuvassa kuvassa tunnelman luomiseen yhdistyy monia muitakin seikkoja kuin hetken vangitseminen. Liikkuva kuva kertoo tarinaa, jota säästää liikkeen tempo, hahmon reagointi tapahtumiin, äänet ja musiikki sekä visuaaliset elementit. Kaikki nämä seikat vaikuttavat yhdessä siihen, kuinka katsoja kokee ja tuntee animaation. Tunnelmaa luodessa taiteeseen oli kyse sitten pysähtyneestä maalauksesta tai animaatiosta, voi miettiä, mitä asioita kuvitteellisesta maailmasta haluaa katsojankin tuntevan: olemmeko iloisissa vai pelottavassa paikassa, miltä ilma tuntuu, ja onko kuuma vai kylmä (Sullivan, Alexander, Mintz & Besen 2013, 92)? Korostamalla haluttuja seikkoja voimme vaikuttaa katsojan tuntemuksiin. Minulle tunnelma on se päällimmäisin asia, joka animaatioista jää mieleeni ja joko unohtuu tai tekee lähtemättömän vaikutuksen.

2.3 Tekotapa ja käsitteet

Toteutamme animaation piirtämällä Adobe Photoshopilla ja kokoamalla piirretyt kuvat Adobe After Effects -ohjelmalla. Piirrämme hahmon animaatiot kuva kuvalta (frame-by-frame), eli kaikki hahmon liikkeet koostuvat nopeaan tahtiin vaihtuvista kuvista. Yhtä kuvaa kutsutaan frameksi. Tekniikka on hyvin lähellä vanhanaikaista tapaa, jolla muun muassa Disneyn piirretyt klassikot aikanaan toteutettiin (Thomas & Johnston 1995, 9). Tässä tapauksessa käsin piirtäminen on vain siirretty kokonaan digitaaliseen muotoon: piirtäminen tapahtuu luonnostelua myöten Adobe Photoshopilla, ja paperit korvaavat taset eli layerit. Layerit ovat animaatiota piirtäessä kuin päällekkäisiä papereita, ja layerin läpinäkyvyyttä säädettäessä näemme aina edellisen piirretyt kuvan haaleampana. Layerien läpinäkyvyyttä voi säätää vapaasti, sekä niitä voi klikata kokonaan pois näkyvistä tai näkyviin. Jokainen uusi kuva piirretään omalle layerilleen. Oikeastaan piirsimme jokaisen animaation kahteen kertaan, sillä ensimmäinen versio oli luonnosmainen. Seuraava vaihe oli piirtää animaation framet uudelleen viimeistellyillä ääriviivoilla luonnok-

sien päälle omille layereilleen. Tämä oli myös yksi keinomme saada animaatioon yhtenäinen tyyli huolimatta siitä, että piirtäjiä oli kaksi. Aikataulumme ei mahtunut suurta määrää harjoittelua, jotta olisimme harjoittelemalla hioneet piirtotyyliimme yhtenäisiksi, jolloin hahmo olisi samannäköinen kumman tahansa piirtämänä. Toteutimme projektin alussa pientä harjoittelua piirtämällä hahmoa yhdessä ja kirjoittamalla muistiinpanoja, mutta harjoittelua olisi tarvinnut vielä paljon lisää. Näin päädyimme ratkaisuun, että me molemmat piirtäisimme kohtauksista puolet luonnosvaiheeseen, mutta vain toinen meistä tekisi vielä luonnosten päälle lopulliset siistimmät ääriviivat. Tällöin pääsimme molemmat animoimaan hahmoa sekä ennen kaikkea nopeutimme työskentelyä, kun kohtauksia, eli satoja frameja, oli piirtämässä yhden sijaan kaksi. Näin myös hahmon tyyli pysyi yhtenäisenä jokaisessa kohtauksessa, mutta pääsimme silti molemmat harjoittamaan frame-by-frame-animointia. Koska meillä molemmilla oli vain hyvin vähän kokemusta frame-by-frame-animoinnista, oli piirtäminen aluksi luonnosmaisesti paljon helpompaa ja armeliaampaa, kun pieni epätarkkuus ja nopeasti piirretyt viivat olivat sallittuja. Luonnostelimme kuitenkin kaikki framet, jotta näimme, kuinka liikkeet toimivat. Lopua myöten myös jo luonnosvaiheen framet alkoivat näyttämään yhä siistimmiltä.

Koska opinnäytetyöni aihe käsittelee tunnelman luomista, päädyimme työnjakoon, jossa Jasmi Ritola hoiti animaation ääriviivojen teon yhdessä tehtyjen luonnosten päälle, jolloin minä puolestani keskityin animaation värisuunnitteluun ja sen toteuttamiseen. Myös osa animoinnista tapahtui vasta värien kohdalla: esimerkiksi varjojen liikkeet, silmien eloisuus sekä liekin elo ja kipinät. Tämä työnjako mahdollisti myös aikataulullisesti tehokkaan työskentelyn, jossa molemmilla oli koko ajan tekemistä: sillä aikaa kun Ritola piirsi lopullisia ääriviivoja, minä maalasin kohtaukselle taustan ja ääriviivojen valmistuttua siirryin värittämään kohtausta.



Kuvio 1. Esimerkki kohtauksen työvaiheista

Kuvio 1 havainnollistaa kaikki konkreettiset yhden animaatiopätkän työvaiheet. Lopullinen kohtaus koottiin Adobe After Effectsillä, jolloin mukaan liitettiin kaikki mahdolliset elementit ja tarvittavia valo- tai varjolayereitä. Afteriin siirtyessä mukaan tulivat myös kameran liikkeet, minkä takia kuva kootusta kohtauksesta näyttää sommitelmaltaan hie- man erilaiselta. Kameran liikkeitä tuli ennakoida jo hahmon framejen piirtovaiheessa, jotta ei tulisi tilannetta, jossa kameraa ei voitaisi liikuttaa esimerkiksi alaspäin, koska hahmo on piirretty vain rintakehään asti.

2.3.1 Keyframet ja inbetweenit

Tapamme jakaa työskentely pienessä kahden henkilön animaatiostudiossamme toimi mutta ei ollut tietenkään aivan sama tekniikka kuin millä alan ammattilaiset ratkaisevat

tyylissä pysymisen. Suuremmissa animaatiostudioissa työnjakona toimii piirtäjien jakaminen keyframe-piirtäjiin ja inbetweenien piirtäjiin. Keyframe-ovet liikkeen niin sanottuja pääkohtia, joiden väliin tulee inbetween-kuvia tekemään liikkeestä sulavan. Vain keyframeja katsomalla muut animaattorit ymmärtävät, mitä liikkeessä tapahtuu. (Thomas & Johnston 1995, 241.) Pääanimaattori tai useampi kokeneempi animoija piirtää keyframeja, ja joukko piirtäjiä toteuttaa keyframejen väliin inbetween-kuvia (Wikipedia 2014a). Tässäkin tapauksessa animaation tyyli pysyy näin yhtenäisenä. Liikkeen vauhti vaikuttaa tarvittavien inbetween-kuvien määrään. Mitä nopeampi liikkeen vauhti on, sitä vähemmän keyframien välissä on inbetween-kuvia. Nopean liikkeen kohdalla silmää tavallaan huijataan: liikkeen tapahtuessa tarpeeksi nopeasti tai äkillisesti silmä ei ehdi nähdä nopean liikkeen kuvia, jolloin niitä ei tarvitse edes olla olemassa. Tämä ei tarkoita sitä, että nopeiden liikkeiden piirtäminen olisi sen helpompaa: frameja tulee tottakai lisätä oikeisiin kohtiin tarpeeksi, jotta katsoja ehtii nähdä ja ymmärtää, mitä nopeassakin liikkeessä tapahtuu. Sen sijaan hidas liike on sulava ja koko ajan silmiemme havaittavissa, jolloin kuvia tulee olla paljon enemmän.

On kuitenkin olemassa framien piirtämiseen liittyvä tekniikka, jota käytettäessä framejen määrä hitaissa ja nopeissa kohtauksissa toimii melkein päinvastoin. Kyseessä on tekniikka, jossa välillä animoidaan ”ykkösillä” ja välillä ”kakkosilla”. Tämä tarkoittaa sitä, että frame ratea eli framejen vaihtumisen vauhtia kasvatetaan, ja hitaammassa liikkeissä animaatioiden jokaista yhtä framea käytetään kahteen kertaan peräkkäin. Sen sijaan vauhdikkaat liikkeet tulisi animoida ”ykkösillä”, eli jokainen frame tulee piirtää erikseen ilman framejen kopiointia, jotta liike saa vauhtia ja sulavuutta. (Thomas & Johnston 1995, 65.) Tätä tekniikkaa käytettäessä vauhdikkaat kohtaukset saattavat vaatia enemmän frameja kuin hitaampien liikkeiden. Frame raten kasvattamisen ansiosta silmä ei huomaa, vaikka frameja on peräkkäin kaksi täysin samaa kuvaa. ”Kakkosilla” animoimisen ansiosta animaatio saa suuremman frame raten ilman, että frameja täytyisi itse piirtää lähes tuplasti enemmän.

2.3.2 Animaation kokoaminen

Kohtausten materiaalien piirtämisen ja värityksen jälkeen tulisi kaikki siirtää Adobe Photoshopista After Effects -ohjelmaan. After Effectsissä kohtaukset rakennetaan myös layereihin, joiden avulla animaatiosta tulee kolmiulotteisempi. Esimerkiksi kauimmainen tausta on omalla layerillään, jonka päälle tulee vähän lähempänä olevaa taustaa, sen jälkeen hahmon frame-by-frame-animaatio ja hahmon päälle taustamateriaalia, jonka

halutaan menevän hahmon päälle. Taustat tuli siis jo piirtäessä rakentaa layereille niin, että kaikki liikkuvat osiot olivat omilla layereillaan, ja taustan tuli jatkua osioiden takana. Kaiken päälle on mahdollista vielä asettaa erilaisia varjo- ja valolayereita valaisemaan koko animaatiota tai luomaan varjoja. After Effectsissä toteutamme myös kaiken muun liikkumisen kuin hahmon frame-by-frame-animaation, eli kameran liikkeitä, taustan layerien liikuttelun, valojen ja varjojen animoimisen sekä mahdollisten erikoistehosteiden lisäämisen.



Kuvio 2. Esimerkkikuva kootun kohtauksen layerien määrästä ja järjestyksestä etummaisesta taaimmaisimpaan.

Kuvasta huomaa, kuinka esimerkiksi jälkikäteen lisätyt valot ja varjot toimivat (Kuvio 2). Vaikka itse hahmo on väritetty yhdellä värillä, reunoja pitkin menevä varjo ja liekistä tuleva valoalue keskellä vaikuttavat myös hahmoon, kun niiden layerit sijoittaa hahmon yläpuolelle. Tällöin hahmon takapää näyttää olevan varjossa, ja lähemmäs valoa mentäessä turkkikin värjäytyy hieman valosta. Vain hahmon ääriviivat on väritetty erikseen jokaiseen frameen tehostamaan valon suuntaa. Hahmo myös uppoutuu enemmän maailmaan, kun ääriviivat eivät ole vain mustia. Uppoutumista maailmaan edesauttoi myös frameihin maalatut varjot hahmon tassujen alle: nämäkin varjot tuli animoida käsin piirtäen liikkumaan sitä mukaa, missä kohtaa hahmo kävelee suhteessa valon lähteeseen. Pienellä yksityiskohdalla oli kuitenkin suuri vaikutus siihen, että hahmo näyttää kuuluvan ympäristöönsä ilman irrallisuuden tunnetta.

2.4 Aikataulutus ja kompromissit

Animaation työstäminen on yllättävän aikaa vievä tehtävä. Jo projektin alkuvaiheilla huomasin, että työtä voisi hioa lähes loputtomasti paremmaksi, jos vain aikaakin olisi yhtä paljon. Tiivistettynä kuva kuvalta piirretty animaatio näyttää sitä sulavammalta, kuinka monta kuvaa liikkeeseen piirretään. Sanotaan, että sulavimman ja realistisen liikkeen, jonka ihmisen silmä voi havaita saa aikaan 60 kuvaa sekunnissa, mutta aiheesta ei ole varmaa totuutta saati luotettavia lähteitä. Meidän aikataulumme ei tällaisiin lukemiin kuitenkaan ylettyisi, joten kuvien määrää sekuntia kohden tuli laskea huomattavasti alemmas, mutta kuitenkin, niin ettei animaatio näyttäisi pätkivältä. Käsin piirrettyjen animaatioiden ei myöskään edes tarvitse pyrkiä 60 kuvaan sekunnissa, vaan vähempikin määrä näyttää hyvältä. Animaatioissa 24–30 kuvaa sekunnissa on tyyppisempi kuvien määrä (Wikipedia 2015b). Lähdimme piirtämään ja kokeilemaan, millaisen määrän kuvia tarvitsimme, jotta liike olisi tarpeeksi sulavaa ja kuitenkin toteutettavissa. Päädyimme käyttämään 15 kuvaa sekunnissa.

Tässä projektissa sekä minulla että projektissa mukana olevalla ei kummallakaan ollut juurikaan aikaisempaa kokemusta animaatioiden tekemisestä, mikä toi lisähaastetta työn aikatauluttamiseen. Vielä suurempi tietoinen aikaa vievä seikka oli päätös piirtää animaatio frame-by-frame-tekniikalla, mutta kyseessä on juuri se tekniikka, jota me olemme ihailleet, eikä tekniikasta luopuminen tullut kysymykseenkään. Piirrettyjä kuvia hahmon osalta tulisi olemaan monia satoja, ellei jopa yli tuhannen. Tämän lisäksi jokainen piirretty kuva tulisi piirtää uudelleen viimeistellyillä ääriivoilla sekä värittää. Kohdatukset tarvitsevat taustat, jotka tulisi rakentaa niin, että jokainen liikkuva osa taustasta on omalla layerillaan, ja ne animoitaisiin After Effects -ohjelmalla. Päähahmon lisäksi animaatioissa esiintyi useassa kohtaa valopallo tai useita valopalloja, jotka animoitiin myös kuva kuvalta. Liekkimäisen elementin animoiminen kuva kuvalta vaati useamman kerran harjoittelua onnistuakseen. Materiaalien piirtämisen jälkeen koittaisi vielä kaikkien kuvien kokoaminen Afterilla kohtauksiksi, jälkikäsitteilyä efekteineen sekä viimeisenä mutta tärkeänä vaiheena musiikin ja äänimaailman lisääminen. Tehtävää todella riitti kahdelle kunnianhimoiselle hengelle, ja halusimme saada animaatiosta niin viimeisen päälle hienoa katsottavaa kuin vain mahdollista.

Itse piirtämisen osalta aikataulumme työmäärään nähden oli hyvin tiivis, mutta aloitimme suunnitteluosion melko hyvissä ajoin, jotta meillä olisi mahdollisimman hyvin tehty suun-

nitelma ennen itse piirtämisen aloittamista. Hyvin suunniteltu pohja edesauttoi myös piirtämisen sujuvaa edistymistä. Käytimme aikaa tarinan miettimiseen ja toteutimme luonnoksia, konsepteja, maalauksia tunnelmasta, luonnostellun storyboardin, tarkemmin piirretyn storyboardin ja vielä värien suunnittelun storyboardiin. Suunnittelua olisi voinut jatkaa entistäkin perusteellisemmin vaikka kuinka, mutta aikataulumme puski eteenpäin ja animaatioiden piirtäminen oli aloitettava. Emme muun muassa toteuttaneet yhtä animaatioille tärkeää suunnitteluvaihetta – animaticia. Animatic on animoitu storyboard, joka sisältää havainnollista pientä liikettä, kameran liikettä ja animaation tärkeimpiä ääniä. Animaticia käytetään usein myös elokuvatuotannossa ja televisiomainoksia suunniteltaessa. (Bloop 2015.) Animatic havainnollistaa liikkuvaa kuvaa konkreettisemmin kuin paperille piirretty storyboard.

Kuvien vähentäminen 60 kappaleesta sekuntia kohden sekä myös 24-30 kappaleesta oli jo itsestään selvä asia. Toisena varasuunnitelmana jo aivan suunnittelun alussa oli pakko pohtia kompromissiratkaisuja sille varalle, että aikataulu työhön nähden olisi liian tiivis. Päätimme kohtauksia laatiessa tiivistää kohtaukset niin minimiin kuin mahdollista, toisin sanoen tekisimme ensin välttämättömät kohtaukset, joiden avulla tarina kulkisi alusta loppuun toimivalla tavalla. Tästäkin huolimatta animaatiopätkiä tuli helposti noin 20. Tässä tapauksessa tarkoitan termillä animaatiopätkä yhtä animaatiota joka näkyy ennen kuin leikataan toiseen pätkään. Näiden kahdenkymmenen kohdan avulla saisisimme kerrottua haluamamme juonen, mutta tarina saattaisi kulkea melko nopeasti. Suunnitelmamme oli näiden kohtien valmiiksi tekemisen jälkeen siirtyä tekemään niin sanottuja täyttökohtia. Täyttökohtien avulla pääsisimme vaikuttamaan tarinan tunnelman syventämiseen, rytmiin sekä kerronnallisuuteen. Täyttökohdat eivät sisältäisi niinkään kuva kulta piirrettyä animaatiota, vaan ne olisivat esimerkiksi kuvia taustoista tai lähikuvia hahmosta, ja kuvan liike saataisiin aikaan After Effects -ohjelmalla kameraa liikuttamalla ja mahdollisesti efekteillä.

Piirrettyämme kaikki kaksikymmentä animaatiopätkää, eli noin tuhat framea luonnosvaiheeseen ja käytettyämme siihen kohtuullisen hyvän aikaa, aloin miettimään toista mahdollista varasuunnitelmaa aikatauluun liittyen. Pää tavoitteeni oli saada esitettyä opinnäytetyöni julkistamistilaisuudessa valmis kokonaisuus animaatiosta. Näin ollen päätin, että valmis kokonaisuus voisi yhtä hyvin olla kutistettu versio valmiista tarinasta niin sanottuun trailer-muotoon. Päätimme priorisoida animaatiopätkistä työn alle vain valitut kohdat, jotka toimisivat yhdessä trailerina. Näin takaisimme sen, että saisisimme joka tapauk-

sessä animaatiosta esitettäväksi valmiin viimeistellyn kokonaisuuden keskeneräisten palasien sijaan. Päätös edesauttoi myös animaation päätavoitetta, eli sitä, että valmis lopullinen animaatio olisi viimeisen päälle hyvin tehty kokonaisuus. Jatkaisimme lopullisen animaation työstämistä opinnäytetyöni ajan ulkopuolella. Valmiin animaation aiomme julkaista ainakin internetissä.

Ratkaisu työstää ensin traileri osoittautui hyvin toimivaksi myös siksi, että saimme traileria työstäessä paljon kokemusta ja tietoa, sekä ratkaisimme ongelmia. Näin meillä on paremmat valmiudet jatkaa animaation työstämistä valmiiksi. Aiomme valmiin animaation kohdalla perehtyä muun muassa paremmin frame rate -asioihin, kuten animoimiseen ”ykkösillä” ja ”kakkosilla”. Ykkösillä ja kakkosilla animoimisesta selitän tarkemmin luvussa 2.3.1 Keyframet ja inbetweenit. Tällöin animaatio voisi pyöriä standardilla animaatioille tarkoitetulla frame ratella, kuten esimerkiksi 24 kuvaa sekunnissa. Tekotapa saa hienosäädön verran liikkeisiin enemmän sulavuutta, sekä työskentely standardilla frame ratella helpottaa videon julkaisua.

3 Animaation värien suunnittelu

3.1 Storyboard väreihin

Juonen tultua selväksi oli aika siirtää karkeasti kirjoitettu juoni kuviksi, jotka kuljettaisivat tarinaa. Storyboard on niin elokuvia kuin piirrettyjä animaatioita varten tarkoitettu kuväkäsikirjoitus, jossa tarina kulkee sarjakuvamaisesti kuvilla (Pixar 2015a). Kun kohtauksien kuvakulmat ja sommitelut oli piirretty ruuduille, alkoi animaation entistä tarkempi visuaalinen suunnittelu. Animaation värien suunnittelusta käytetään myös termiä color script eli värikäsikirjoitus (Pixar 2015b). Normaalisti storyboard ja värikäsikirjoitus ovat kaksi aivan eri kokonaisuutta, mutta lyhyt animaatiomme kohdalla ajankin säästämiseksi toteutin värien suunnittelun suoraan storyboardin kuviin.

Väreillä on valtava vaikutus koko animaation ilmeeseen ja tunnelmaan. Sen on myös oltava yhtenäinen kokonaisuus mutta samalla vaihteluakin sisältävä. Etenkin lyhyessä animaatiossa värimaailman on tärkeää olla yhtenäinen. Ajattelen lyhyen animaation värimaailman toimivan kuin musiikkikappaleen: kappaleessa on sama kantava teema ja

toistuvia osia. Kuitenkin kappaleen keskellä ja loppupuolella tulee jotain erilaista ja yllättävää, joka pitää kappaleen monipuolisena. Samaa periaatetta voi verrata elokuvan klimaksikohtaan, jolloin jossakin kohtaa elokuvaa tapahtuu jännittävä muutos (Oppimateriaalit, 2011). Yhtä lailla animaation värien on hyvä elää ja muuttua kuitenkin rikkomatta kokonaisuutta.

3.2 Huomion herättäjän väri

Aloitin värien suunnittelun miettimällä, mitkä olivat animaation hallitsevimmat elementit. Animaatiossa tulisi olemaan vahvana toistuvana elementtinä ilmassa leijuva liekkimäinen valo. Valon väri vaikutti siihen, minkä väriseksi puolestaan suunnittelisin sitä ympäröivän miljööseen, jotta valo saisi halutunlaisen huomionsa ja erottuvuuden. Kokeilemisen kautta oli ainakin selvää, että leijuva värivalo tulisi olemaan lähes vastaväri miljööseen verrattuna, jolloin yksittäinen leijuva väriläiskä olisi todellinen huomiota herättävä piste. Vaikka luovuin jo tutkimuksen alkuvaiheilla värien merkitysten tutkimisesta tiedonlähteiden hataruuden vuoksi, jäi leijuva värivalo kuitenkin ainoaksi elementiksi, johon sovelsin olemassa olevia värianalyseja. Värivalo sai olomuodokseen hehkuvan punertavan oranssin. Väripsykologiaa sivuavat seikat eivät kuitenkaan olleet värivalinnan ainoa syy, vaan väri osoittautui sopivaksi tulenomaisena värinä: se oli hehkuvan lämmin sekä selkeä huomion kiinnittäjä. Oranssilla kuten muillakin väreillä oli paljon erilaisia merkityksiä. Oranssin kohdalla eri merkityksiä ja asioita kuitenkin yhdisti niiden voimakkuus. Oranssiin löytyviä toistuvia merkityksiä olivat muun muassa juhla, intohimo, valta, menestys, voima, varoitus, ilo ja petollisuus - joista kaikki ovat totta kai täysin erilaisia asioita, mutta voimakkaita. Oranssia myös käytetään maailmalla huomiovärinä ilmoittamaan ja varoittamaan. Esimerkiksi musta rasti oranssilla pohjalla tarkoittaa myrkkyä, ja työmailla ja teillä käytetään oransseja tolppia ja kolmioita varoittamaan. (Hintsanen 2013.) Arkielämässäänkin oranssia siis käytetään huomionherättäjänä.



Kuvio 3. Värien suunnittelua varten tehty konseptikuva.

Tein värien testausta varten paljon luonnoksia, joissa värit olivat pääosassa. Niin sanotut väriluonnokset auttoivat hahmottamaan ennen animaation värittämistä, onko kuvassa haluttu tunnelma. (Kuvio 3.) Pätivät oranssiin kaikki nämä värianalyysit tai eivät, väri tuntui juuri sopivalta sen luoman hehkuvan vahvan olemuksen ja herättämän tunteen vuoksi, mikä on tärkeintä. Henri Matisse tiivistää värin valinnan seuraavasti:

"When I choose a color it is not because of any scientific theory. It comes from observation, from feeling, from the innermost nature of the experience in question."
 – Henri Matisse (Bacher 2013, 138).

3.3 Tunnetilat

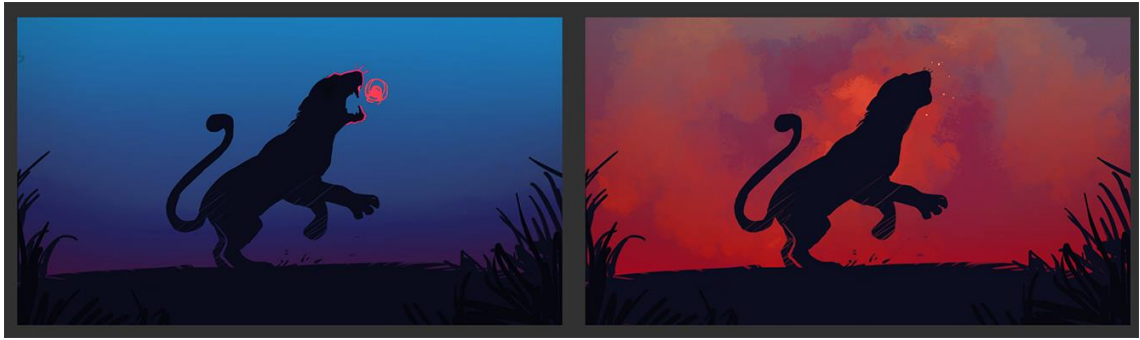
Saatuani animaation pääelementeille lähtökohdan oli aika miettiä animaation tarinan kulua tunnetilojen kautta. Halusin värien elävän tunnetilojen mukaan tunnelmia tukemaan. Kokonaisuuden hahmottuminen helpottui, kun animaatioissa olevat tunnetilat olivat ylhäällä alusta loppuun. Tunteiden aikajanaksi muotoutui mystisyys ja kiehtovuus - uteliaisuus - hämmennys - viha - raivo - tyhjyys/epätoivo - unenomaisuus. Animaatioon muodostuivat selkeät osiot: alku-, keski- ja loppuosa, joista jokainen sai oman värimaailmansa.

Hyvänä esimerkkinä tunnetilojen suunnittelusta värein on tarkkailla Pixarin color scripturejä kokonaisuudessaan. Color scriptureillä pyritään esittämään jo tuotannon alkuvaiheilla tarinan tunnelmia värein, valoin ja varjoin. Pienistä ja tyylitellyistä kuvista ei aina edes erota selkeästi itse kuvan sisältöä ja tapahtumia, vaan silmämme näkevät lähinnä kuvassa käytetyt värit. Color scripturejä tarkastelemalla huomaa, mitkä kohtaukset hyppäävät silmään ja saavat painoarvoa sekä mitkä kuvat näyttävät miellyttäviltä tai ankeilta. (Pixar 2015b.) Color scriptin tekeminen auttaa myös hahmottamaan animaation värikirjon kokonaisuuden: onko animaation väripaletti yhtenäisen näköinen? Työn järkevän suunnittelun hyödyn olen huomannut myös digitaalisessa maalaamisessa, jossa työn jälki ja tunnelman välittyminen ovat lähes aina onnistuneet paremmin, kun värit on suunnitellut etukäteen.

3.4 Alku- ja keskiosa

Animaation alku on samalla mielenkiinnon kaappaaja ja tarinan esittely: kuka on tarinan päähenkilö ja missä tapahtumat tapahtuvat? Halusin luoda alkuosasta kaunista katseltavaa ja mystisyyttä mielenkiintoa herättämään. Halusin myös korostaa leijuvaa liekkiä värikontrastien avulla. Hehkuvan valopallon oranssiksi valitun vastaväri on sininen. Väriasetelma sopi alkuun esittelemään kylmänsävyisen metsän, ja hehkuvan valon vastaparina tapahtumat sijoittuvat yöaikaan tehden ympäristöstä hämärän. Hämäryys eli tummat värit sopivat myös mystiseen tunnelmaan ja yöeläimen eli pantterin esittelyyn. Tummaan metsään heijastuu oranssia valoa luoden yksityiskohtia vaikuttaen näin ympäristön visuaaliseen kauneuteen. Animaatio alkaakin hyvin tummasta taustasta, josta erottuvat vain kissaeläimen kiiluvat silmät. Pantteri työntyy pimeydestä lähemmäs katsojaa, jolloin sininen valo paljastaa pantterin kasvot. Kohtaus esittelee mielestäni hyvin animaation hahmon maalaten samalla tunnelmaa.

Jo keskiosa toimii lyhytanimaatiossa kliimaksina. Animaation keskiosa on täynnä kiihtyviä tapahtumia niin vauhdiltaan kuin tunnetiloiltaan. Keskiosan päällimmäinen tunne on raivo, jota erityisesti halusin väreillä korostaa. Valitsin punaisen värin kiihtyvien kohtausten tehokeinoksi. Toisena tehokeinona käytin värien yhtäkkistä muuttumista, jonka suunnittelimme jo alkuvaiheilla kuuluvan värien ja juonen yhteiskulkuun. Kolmantena tehokeinona värien muutokselle käytin mustaa siluettimaista kohtausta, jolloin värin vaihdos saa entistäkin suuremman painoarvon (Kuvio 4). Halusin räiskyvän punaisen värin suorastaan räjähtävän ruudulle juuri oikeassa kohtaa, minkä jälkeen punainen säilyy vielä seuraavassakin animaatiopätkässä, johon kiihtyvät aggressiiviset kohdat päättyvät.



Kuvio 4. Siluettikohtaus storyboardista

Väri­vaihdos­kohdan jäl­keen punainen ei vain vär­jää taustaa, vaan se vaikuttaa koko kohtauksen vä­reihin kuin väär­istäen sen maailmaa. Jotta oranssi valopallo edelleen erot­tu­isi punaisista kohtauksista, päätimme yhtenä tehokkeinona vaihtaa valopallon näihin kohtauksiin lähes valkoiseksi. Ratkaisu on myös perusteltavissa kohtauksen äärimmäisest­ä hahmon vihan ja huuman sokaisemasta tilasta, jolloin niin ympäristö kuin pakko­miel­teeksi muodostunut kohde näyttäytyvät hahmolle epärealistisesti. Värien vaihdos niin ympäristössä kuin valopallossa heijastuen hahmoonkin korostaa hahmon sekavaa tilaa.

3.5 Loppuosa ja värikylläisyys

Värien vaihtaminen ei ole ainoa ratkaisu värien suunnittelussa tunnelmia ajatellen. Toi­nen paljon vaikuttava seikka vä­reissä on niiden kylläisyysaste eli kuinka paljon vä­rissä on valkoista, harmaata tai mustaa (Gurney 2010, 76). Vä­rin kylläisyyttä voi verrata myös vä­rin niin sanottuun puhtauteen (Arnkil 2007, 268). Animaation alussa värit ympäristössä ovat värikylläisiä, ja keskiosassakin taustat ovat erityisen kirkkaita ja värikylläisiä. Lop­pua myöten sävytin värimaailmaa niin sanotusti harmahtavammaksi eli värien kylläi­suyttä vähemmäksi. Värikylläisyys vaikuttaa animaation eloisuuteen: ovatko värit kirk­kaita, raikkaita vai elottomia ja ankeampia? Valitsin loppuosaan sinivihreän vä­rin jonka värikylläisyyttä on laskettu. Yhdessä sinivihertävän ja harmahtavuuden kanssa animaation maailmasta tuli ankean ja kylmän oloinen. Samoin valopallo säilytti vastavärisyy­­tensä, kun sävytin oranssia hieman punaiseen päin, jolloin punaoranssi on turkoosin vastaväri (Kuvio 5).



Kuvio 5. Kuva storyboardista

Värikylläisyyden vähentämisen luomasta elottomuudesta hyvänä esimerkkinä on Disneyn Hercules-animaatioelokuva (Walt Disney Pictures, Hercules 1997). Hadeksessa käytetyt värit ovat tarkoituksella vähemmän värikylläisiä kuin elokuvan hyvien päähahmojen. Sen sijaan esimerkiksi Zeus on värikylläisempi. Etenkin kun esimerkiksi nämä kaksi hahmoa ovat rinnakkain, huomaa, kuinka värikylläisyyden erot saavat aikaan vaikutelman myös värien eloisuudesta: Zeus näyttää eloisammalta kuin Hades (Kuvio 6). Kontrastia on korostettu myös kylmien ja lämpimien värien vastakkainasettelulla, mutta se on vain tehokeino eikä syy Hadeksen värien elottomuuteen.



Kuvio 6. Esimerkki hahmojen värikylläisyyden eroista (Walt Disney Pictures, Hercules 1997)



Kuvio 7. Herculeksesta tulee kuolevainen (Walt Disney Pictures, Hercules 1997)

Samaa värikylläisyystehokeinoa käytetään elokuvan kohdassa jossa Herculeksesta tulee kuolevainen ja hän menettää ylikuonnolliset voimansa (Kuvio 7). Ennen värikylläisenä esitetty Hercules esitetään kohtauksessa harmahtavampana, jolloin niin sanotusti elottomammat värit tehostivat Herculeksen kuolevaisuutta. Vaikka Hercules koostuu vain lämpimistä väreistä toisin kuin Hades, teki värikylläisyyden vähentäminen samanlaisen vaikutuksen.

4 Animaation teema

4.1 Addiktio

Yhtenä suurena tavoitteena tämän lyhytanimatation kohdalla oli erityisesti vahvojen tunnetilojen korostaminen monipuolisesti erilaisilla visuaalisilla keinoilla. Addiktio oli animaation pääteema, joten ensin täytyi perehtyä siihen syvemmin. Animaatio kulkee kuin pikakelauksena riippuvuuden erilaisten vaiheiden läpi: uteliaisuus, jännitys, hyvänolon tunne, tarve kokea tunne uudelleen, hermostuminen, raivo, vieroitusoireet sekä uudelleen sortuminen ja mielen menettäminen. Kaikki nämä vaiheet toivat lyhyeen animaatioon paljon erilaisia tunnetiloja toteutettavaksi. Taustalla kulkeva teema on kuitenkin vain piilossa kulkeva juoni, jonka katsoja voi itse tunnistaa. Emme halunneet alleviivata piiloteemaa animaatioon liikaa.

Riippuvuus eli addiktio on pakonomainen tarve toistaa jokin mielihyvää tai tiettyä tunnetta tuottava asia. Addiktio tulee latinan kielestä ja tarkoittaa käännettynä "jättäminen jonkun valtaan". (Wikipedia 2015c.) Riippuvuus ei tietenkään aina ole vain haitallista toimintaa. Ihmisen on tervettä hakea mielihyvää tuottavia asioita joista voi parhaimmillaan olla terveydelle hyötyä, kuten liikunta. Hälyttävää on kun riippuvuus alkaa jollain tapaa hallita elämää ja riippuvuuden aiheuttajasta tulee keskeisin tekijä elämässä. Tällöin myös terveelliseksi mielletävät riippuvuuden aiheuttajat voivat kääntyä haitalliseksi niin fyysisesti

kuin psyykkisesti. (Kaski 2015.) Riippuvuus liitetään usein erilaisiin huumaus- tai nautintoaineisiin kuten esimerkiksi alkoholiin, huumeisiin ja tupakkaan. Todellisuudessa lähes mihin tahansa mielihyvää tuottavaan asiaan voi kehittyä riippuvuus, ja se voi tietenkin olla vahvuudeltaan erilaista. Nykymaailmassa riippuvuutta voi aiheuttaa muun muassa sokeri, kofeiini, sosiaalinen media, pelaaminen ja kehon muokkaus. (Irti huumeista 2015.)

4.2 Teeman ideointi

Teeman syntyyn vaikuttivat myös jo suunnittelun alussa ylös kirjoitetut asiat, joista monen pystyi yhdistämään addiktioon. Kirjoitettuja seikkoja olivat muun muassa unenomaisuus, tunne, että joku tarkkailee, rinnakkaistodellisuus, ahdistus ja mielenterveys. Koen itse addiktion myös mielenkiintoiseksi aiheeksi, sillä se on hyvin vahva mieleen ja käytökseen vaikuttava asia. Aihe on tarkoituksella lyhytanimaatiossamme vain pinnan alla kulkevana juonena, jonka katsoja mahdollisesti tajuaa itse. Vielä emme tiedä, kuinka paljon avaamme katsojille juuri tätä osaa juonesta animaation mahdollisessa tekstikuvauksessa vai annammeko katsojien keksiä aihekytkökset kokonaan itse. Koko ideamme animaation juonen suhteen olikin, että näennäisesti pantterista ja mysteerisestä valopallosta kertovan tarinan pinnan alla kulkee suurempi aihekokonaisuus.

Kaikessa karuudessaan koen addiktiot mielenkiintoiseksi aiheeksi. Mikä aiheuttaa niin vahvaa addiktiota, joka sumentaa mielen kuin robottimaiseen tilaan? Halusin kuvata animatiomme pantterissa sitä tilaa kun riippuvuus alkaa hallita elämää ja olla haitaksi tai jopa vaaraksi. Animaation loppupuolella pyrin myös kuvaamaan tilaa, jossa todellisuus hämärtyy, ja mieli on niin sumussa, ettei riippuvainen enää ymmärrä omaa tilannettaan. Idea tähän karuun huumaantuvuuteen ei kuitenkaan lähtenyt alun perin alkoholismista, vaan tämän ajan kuumasta aiheesta sosiaalisesta mediasta ja älypuhelimista. Positiiviselta tai vähintään harmittomalta vaikuttava kapistus on tämän aikakauden yksi mahdollisen riippuvuuden aiheuttaja. Nykyään myös älypuhelin aiheuttaa yhä nuoremmille vieeroitusoireita. Älypuhelin on pakko saada koskettaa. (Siljamäki 2014.) Tämänkin kohdalla olen törmännyt robottimaiseen toimintaan. Älypuhelinriippuvuudesta ei ole vielä juurikaan tutkimustietoa, sillä älypuhelinien ja sosiaalisen median käyttö ovat yleistyneet vasta muutaman viime vuoden aikana. Aiheesta kuitenkin löytyy paljon uutisia, keskusteluita ja pienimuotoisempia tutkimuksia, mutta ennen kaikkea olen itse huomannut aiheen vaikutuksia arkielämässä. Olen nähnyt ihmisiä jotka kesken työnteon pysähtyvät

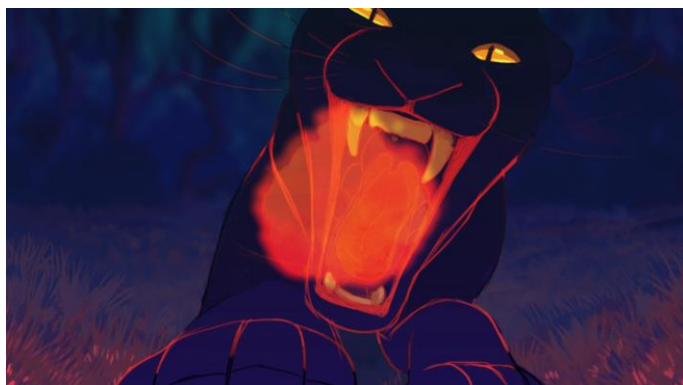
kuin seinään useammin kuin joka kymmenes minuutti ja pysähtyvät tuijottamaan taskusta kaivettua kännykkää. Toiminnon aikana kännykkää katsova ei välttämättä reagoi puheeseen. Toimintoa toistetaan jatkuvasti vaikka kädet olisivat täynnä muuta tavaraa. Pahimmillaan olen nähnyt, kun kännykkää selataan kesken asiakaspalvelunkin. Joidenkin tapausten kohdalla toiminto hyvin todennäköisesti jatkuu ruokailun ohella, ulkona kävellessä, vessassa, nukkumaan mentäessä ja ensimmäisenä asiana heräämisen jälkeen. Tätä jos mitä voisin kutsua pakonomaiseksi toiminnaksi.

4.3 Kuinka addiktio näkyy animaatiossa

Alussa pantteri löytää keskeltä tummanpuhuvaa metsää hehkuvan leijuvan valoliekin, joka herättää pantterissa uteliaisuutta. Valo on kiehtova, kaunis ja kutsuva sekä myös uusi ja outo asia. Lähestyttyään valoa pantteri huomaa, että valoliekin lähellä on hyvä olla. Valo tuntuu niin kiehtovalta, että pantterin tekisi mieli koskettaa sitä - jolloin valo katoaakin. Pantteri hypähtää ylös ja jää hämmennyksen valtaan: minne valo katosi?

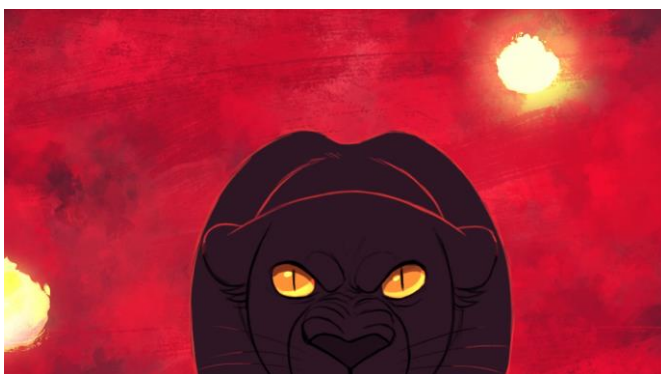
Animaation alkukohtaus kuvastaa addiktion alkua, kun riippuvuuden aiheuttaja on vielä äärimmäisen kiehtova ja mielihyvää antava. Riippuvuuden aiheuttaja näkyy suurelta osin vain positiivisessa valossa, kenties jännittävänäkin. Mielihyvän loputtua on tarve kokeilla tunteen antajaa vielä uudelleenkin (Nuortennetti 2015a).

Animaatio jatkuu, kun pantteri lähtee jahtaamaan uudelleen ilmestynyttä valoa. Pantterin olemus on muuttunut hieman hermostuneeksi. Pantterin ajatuksissa on vain tarve päästä ei vaan valon lähelle vaan myös koskettamaan sitä. Kosketuksen epäonnistuminen saa pantterin kiivastumaan entistäkin enemmän ja lopulta raivon partaalle. Kohtaukset kertovat tarpeesta saada riippuvuuden aiheuttajaa yhä vain lisää ja enemmän. Kun mielihyvän lähde ei olekaan saatavilla, alkaa riippuvaisen hermostuminen, joka voi johtaa todellisiin raivopuuskiin (Hurst 2015).



Kuvio 8. Kohtaus animaatiosta

Raivostunut pantteri syöksyy lopulta valopalloa kohti tällä kertaa kita ammollaan onnistuen nielaisemaan valon sisälleen (Kuvio 8). Tästä hurmioituneena ja valon huuman vallassa pantterin olemus ja käyttäytyminen muuttuvat täysin: pantteri alkaa janoamaan valoa kyltymättömästi lisää raivokkaasti ja välillä mielipuolimaisin ilmein. Pantteri on hengästynyt, silmien katse on muuttunut, ja valojen ahmiminen vain jatkuu. Kohtauksissa värimaailma on helahtanut räikyvän punaiseksi, jossa valojenkin väri näyttäytyy erilaisena (Kuvio 9). Vaihe kuvaa addiktion yhtä käsistä karkaamisen vaihetta, kun todellisuus on vääristynyt, ja mieleen mahtuu pakonomaisesti vain ja ainoastaan riippuvuutta aiheuttava tekijä. Riippuvainen voi huuman vallassa tuntea itsensä yliluonnollisen nopeaksi ja voimakkaaksi ja ympäröivän maailman erilaiseksi. Riippuvainen on käytökseltään arvaamaton ja mahdollisesti jopa väkivaltainen. (THL 2014.)



Kuvio 9. Kohtaus animaatiosta

Huuman jälkeen koittaa todellisuus: hiljaisuus ja tyhjiys niin ympäristössä kuin pantterin sisällä. Valoja ei näy enää missään, ympäristö on kylmänsävyinen ja sumu on laskeutunut maahan. Vain pantterin kuvioissa näkyvä hiillosmainen hehku muistuttaa sisällä roihunneesta ja vielä kytevästä huuman tunteesta. Hiillos ei halua sammua ja tulee kytemään vielä kauan. Pantteri on yksin tuntemuksiensa kanssa: olo on turta, silmät kuin sammuneet, olo on kuin unessa. Tyhjiyden keskeltä pantterin takaa ilmestyy yksi pieni valopallo, joka pyyhältää pantterin pään ohitse. Pantterin ohitse alkaa lentämään enemmän ja enemmän valoja, joita pantterin tyhjä katse herää seuraamaan. Kuin robotti ja sisäisen hiilloksen janon vallassa, pantteri lähtee seuraamaan valojen lentoa.



Kuvio 10. Kohtaus animaatiosta.

Vahvan pakonomaisen huuman tunteen jälkeen myös riippuvaisella koittaa karu paluu todellisuuteen. Todellisuus voi jopa näyttäytyä hurmoksen jälkeen ja vieroitusoireiden saattamana karumpana kuin se todellisuudessa olisi. Mielihyvän tuojan hiipussa pois kehosta alkavat vieroitusoireet nostaa päätään. Etenkin fyysisessä riippuvuudessa itse vieroitusoireet tekevät riippuvaisesta riippuvaisen. Vieroitusoireet voivat olla niin psyykkisiä kuin fyysisiä hallusinaatioista ja pelkotiloista aina vapinaan, hikoiluun ja huonovointisuuteen. (Nuortennetti 2015b.) Tähän osaan riippuvuutta halusin luoda pantterille tyhjän katseen sekä kehosta kuultavan hiilloksen (Kuvio 10). Korostin pantterin sisäistä oloa luomalla taustasta karun ja kylmänsävyisen, sekä lisäsin myös yhteen kohtaan kameran pientä heilumista ja kuvan ajoittaista sumentumista. Tyhjyyden tunnetta sekä taustan luomaa tunnelmaa edesauttaa myös animaatiopätkän rajaus, jossa pantteri kulkee kauempana ympärillään vain sumuista tyhjää ympäristöä, jota näkyy rajauksen ansiosta paljon.

Animaation loppuosa kertoo tauon jälkeen tapahtuvasta niin sanotusta retkahduksesta, eli tauon jälkeen paluusta takaisin riippuvuuden aiheuttajan pariin – kenties entistäkin pahemmin (Päihdelinkki 2015). Loppu myös kulminoituu viestiin, jossa riippuvuus on kuin ulkopuolinen päänsisäinen mörkö, joka sumentaa mielen ja todellisuuden. Loppuosassa hiljaisuuden keskeltä pyyhältää ensin yksi valopallo pantterin ohitse hipaisten samalla mennessään pantterin poskessa hehkuvaa hiillosmaista kuviota. Valoja alkaa kiihtyvällä tahdilla lentää pantterin ohitse yhä enemmän ja enemmän, eikä pantteri voi kuin lähteä seuraamaan valoja. Lopulta pantteri saapuu vesimontun äärelle, jonne valot näyttävät menevän. Pantteri jää tuijottamaan vettä maanisesti kuin transsin vallassa – vedestä katsoo takaisin pantterin heijastus, jonka pyöreät oranssit silmät ovat kuin itse valopallot. Huumaantuneena pantteri tuijottaa kuvajaistaan yhä lähempää, kunnes tämä

pulahtaa kokonaan veden alle näkymättömiin. Pudotessaan pantterin yhtä maanisesti tuijottava kuvajainen avaa kitansa, jolloin näyttää kuin pantteri putoaisi oman kuvajaisensa kitaan veden alle. Pantteri ei nouse pinnalle, vaan animaatio loppuu veden pinnalle jääneen kuvajaisen tuijotukseen (Kuvio 11).



Kuvio 11. Alustava versio animaation loppukohtauksen heijastuksesta

Loppu on tarkoituksella kysymyksiä herättävä, outo, ahdistava ja unenomainen, jossa katsoja ei ole varma, mikä on todellista ja mikä pantterin kuvitelmaa. Loppu on karu kuten sen antama viesti siitä, mihin vakava addiktio voi pahimmillaan johtaa. Halusin lopun olevan myös sellainen, jota katsoja ei välttämättä osaa odottaa tapahtuvan, mikä edesauttaa katsojan kysymysten heräämistä ja tarinan viestin pohtimista.

Päädymme antamaan animaatiolle nimeksi ”Ember”, joka tarkoittaa englannista suomenmennettuna hiillosta. Hiillos ja sen merkitys ovat melko suuressa roolissa animaatiossa. Pantterin hiillosmaisesti hehkuvat kuviot kuvastavat sisäistä oloa ja addiktiota, joka kytee pantterin sisällä.

5 Visuaalisen tunnelman luomisen analysointia

5.1 Lyhytanimaatio ”Old Fangs”

Valitsin yhdeksi tarkasteltavaksi esimerkiksi lyhytanimaation ”Old Fangs”, johon oli onnistuttu toteuttamaan erittäin mieleenpainuvaa ahdistavaa tunnelmaa (Merigeau & Holly 2009). Animaatio oli myös kokonaisuudessaan näyttävä, ja tyyliä ja värimaailmoja sai

ihastella. Animaatio kertoo nuoresta susipojasta, joka päättää palata lapsuudenkotiinsa tapaamaan isäänsä ensimmäistä kertaa sitten lapsuuden. Jo animaation alkuvaiheilla tunnelmasta käy ilmi, etteivät lapsuudenmuistot ole olleet kovinkaan lämpöisiä.



Kuvio 12. Animaation päähenkilö (Old Fangs 2009)

Kun animaatio saapuu tunnelmaltaan ensimmäiseen käännekohtaan, myös visuaaliset elementit saavat muutoksen. Kun auto pysähtyy ja ystäväporukka on saapunut määrän-päähänsä, jää kuvakulma päähenkilön kasvoihin, joita varjostaa hyvin elokuvamainen tumma varjo (Kuvio 12). Vasta pysähtyneen katseen jälkeen ruudulle tulee animaation nimi, joka antaa katsojille viestin - tästä tarina siis vasta todella alkaa. Ilta on alkanut hämärtyä, ja tummat varjot ovat muuttuneet pitkiksi. Animaatioissa vuorokaudenajalla ja ympäristön säätillä on suuri vaikutus tunnelmaan, mutta siihen ei tarvitse olla sidottu, kun värejä käyttää luovasti: vesisateen ei aina tarvitse olla melankolisen harmaata, eikä yön pimeyden epämääräisen pelottavan tummanpuhuvaa. Old Fangs -animaatiossakin alkava kerääntyvä jännitys tapahtuu laskeutuvan punertavan ilta-auringon aikaan, jonka kultainen valo sopisi yhtä hyvin niin miellyttäväänkin tunnelmaan. Tunnelman painostavuutta luo tässä vaiheessa visuaalisesti painavat elementit: varjot ovat pitkiä ja vahvasti tummia. Kohtauksissa on myös käytetty tummaa metsää rajaamaan vain pienemmän alueen ruudusta, jossa hahmot ovat. Matkan edetessä metsän varjot muuttuvat kokonaan mustiksi ja rajaukset ahtautuvat.



Kuvio 13. Päähenkilö lähestyy lapsuudenkotiaan. (Old Fangs 2009)

Yö on jo laskeutunut, kun hahmot saapuvat perille metsän reunalle (Kuvio 13). Animaation ahdistavuuden kohokohta on kuitenkin kaikkea muuta kuin yön pimeyttä.

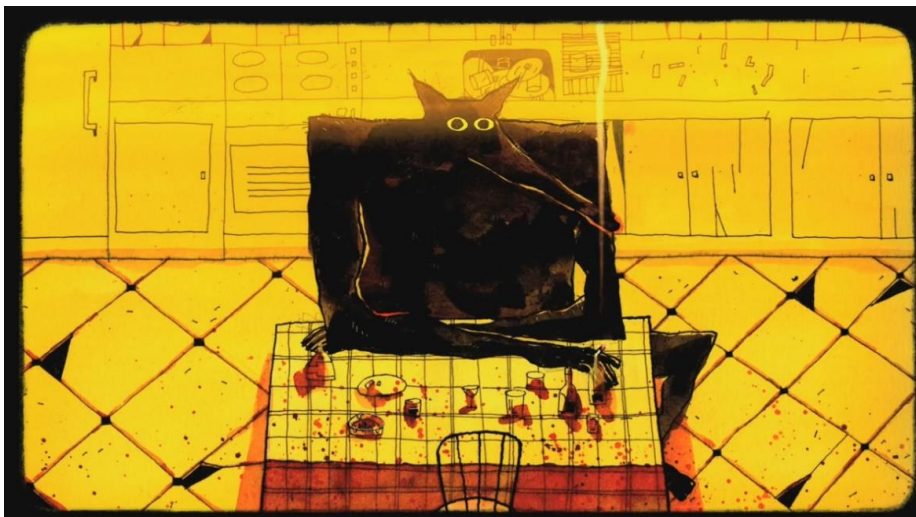
Animaation värimaailmassa tapahtuu valtava kontrasti, kun päähenkilö kulkee tumman-sinisen öisen pellon halki kohti vanhaa kotiaan. Kuvakulman siirtyessä kodin sisälle aukenee katsojalle räikyvän kirkas keltainen väri. Koko sisällä tapahtuva kohtaaminen on värjätty kirkkaan keltaiseksi, mikä on yksi ahdistavan kohtauksen suurista tehokeinoista. Kirkas keltainen on väriltään häiritsevä, räiskyvä ja hallitseva, kun sillä on värjätty kokonainen tila. Keltaista käytetäänkin yleensä huomiovärinä pienillä pinta-aloilla kuten esimerkiksi liikenteessä, kylteissä ja varoituksissa. Sisällä tapahtuva kohtaaminen koostuu varoitusmerkkien väreistä: keltaisesta, oranssista ja mustasta. Keskityn huomioissani visuaalisiin keinoihin, mutta mainittakoon kohtauksen taustalla kuuluva ääni, joka on kuin nariseva jännittyvä jousi. Ääni tuo kohtaukseen paljon jännittyneisyyttä, sillä ääni kuulostaa siltä kuin jousi katkeaisi minä hetkenä hyvänsä.

Painavuudella ja kontrasteilla reilu tyylittely kulminoituu kodissa istuvaan isähahmoon, joka on sysimusta ja tyylitellyn valtava niin kooltaan kuin mittasuhteiltaan. Isän mustan turkin väri ei ole staattinen, vaan vaihtuvaa tummaa silmissä vilistävää tekstuuria, jonka on tarkoituskin häiritä jollain tavalla. Aivan kuin isässä velloisi myrsky. Valtava musta hahmo on suuri kontrasti keskellä kirkkaan keltaista huonetta, ja päähenkilö näyttää entistäkin pienemmältä. Kuvakulmia ja pöydänkin kokoa on käytetty nerokkaasti korostamaan päähenkilön pienuutta, joka kertonee viestin siitä, millaiseksi päähenkilö itsensä tuntee pelottavan isänsä edessä (Kuvio 14).



Kuvio 14. Päähenkilö ja isä istuvat vastakkain pöydän äärellä. (Old Fangs 2009)

Isän valtava koko tuo uhmaa, pelkoa ja auktoriteettia, mitä korostaa pöydän halki ojennettu pitkä isän käsi, joka ylettyy aina pöydän päässä istuvaan päähenkilöön asti. Vääristyneet muodot, perspektiivi ja kokoero kera häiritsevän kirkkaan keltaisen ja isän tyhjän tuijotuksen tekevät tunnelmasta todella ahdistavan (Kuvio 15). Onko häiritsevyys ja outous tie ahdistavaan tunnelmaan?



Kuvio 15. Isähahmon tyhjä tuijotus. (Old Fangs 2009)

Pysäyttävä on myös animaation viimeinen kohtaus, jossa keltainen talon poikkileikkaus on keskellä synkkää metsää ja katsoja näkee sisälle taloon, jossa isäsusi on köyristyneenä entistäkin valtavamman kokoisena (Kuvio 16). Isä on niin suuri, että täyttää koko talon mahtumatta seisomaan suorassa.



Kuvio 16. Isähahmon itkua loppukohtauksessa (Old Fangs 2009)

Paisuneen kokoinen raskaasti hengittävä rintakehä saa katsojankin tuntemaan oman hengityksensä. Raskas hengitys ja lähelle puristavat talon seinät tuovat ahtaan ja puristavan tunnelman, mikä tuntuu sopivan suoraan myös isäsuden tuntemuksiin kyynelten saattamana. Animaatiossa on käytetty hyvin keinoja kuvata visuaalisesti monille tuttuja voimakkaita tunteita.

5.2 Kuvaesimerkit väritehokeinoista

Lähdin tutkimaan tunnettujen piirrosanimaatioiden toistuvia värivalintoja tunnelman luomisen tehokeinona. Väreillä voidaan tehostaa animaation tapahtumia ja peilata tunteita. Keräämäni kuvaesimerkit toistuvista väriteemoista ovat tietenkin vain yksi mahdollinen ratkaisu luoda haluttua tunnelmaa. Vaikka ratkaisuja on monia, on yhtenäisiä tekijöitä kuitenkin hyvin helppo löytää, mikä kertoo vain siitä, kuinka ihmiset tuntevat tietyt pää-tunteet hyvin samalla tavalla. Animaatio antaa mahdollisuuden luoda tunteista värejä ja maalata niillä kohtauksia välittämättä realismista. Esimerkiksi tavallinen luokkahuone voidaan kuvata animaatiossa täysin erilaisissa väreissä riippuen siitä onko kyseessä romanttinen vai arkinen kohtaus.

Esimerkkejä etsiessäni huomasin myös, että tietyt luonnonilmiöt toistuvat animaatioiden samoissa tunnelmissa. Kyseiset luonnonilmiöt myös sopivat usein haluttuun väriin: esimerkiksi toiminnan täyteisissä punaisissa kohtauksissa saattoi toistua tulipalo, kun taas

surullisissa kylmänsävyisissä kohtauksissa vesisade. Myös luonnonilmiöitä siis käytetään paljon tunnelman luomisen tehokeinona.

5.2.1 Aggressiiviset kohtaukset

Punainen on väri jonka aiheuttamista vaikutuksista puhutaan kenties eniten. Punaisen värin niin fyysisistä kuin psyykkisistä vaikutuksista on teetetty tutkimuksia, joiden tulokset ovat joko enemmän tai vähemmän varteenotettavia. Punaiseen liitetyt vaikutukset ovat hyvin usein muun muassa verenpaineen kohoaminen ja pulssin kiihtyminen. Aiheesta on tehty tutkimuksia, joissa koehenkilöt esimerkiksi todella tunsivat punaisen sisätilan lämpimämmäksi, kuin se todellisuudessa oli. (Arnkil 2007, 246.) Itse suhtaudun tämän kaltaisiin tutkimuksiin varauksella, mutta ymmärrän niiden takana olevan myös jonkin verran perää. Vaikka koehenkilöt kuvittelisivat lämpötilaeron vain ja ainoastaan opittujen asenteiden vuoksi, se ei muuta sitä seikkaa, että värit vaikuttavat meihin tavalla tai toisella. Punaisen tekemä vaikutus voi olla opittu tai tiedostamaton, silti se herättää joka tapauksessa reaktion. Värien vaikutuksista emootioihin teetetyt tutkimukset osoittavat myös, että väreillä on kyky vaikuttaa ihmisten tunteisiin (Arnkil 2007, 249). Värien vaikutus tunteisiin kuulostaakin mahdolliselta, sillä värit herättävät väistämättä mielikuvia. Tulee kuitenkin ottaa huomioon, että värin tuottamaan mielikuvaan vaikuttaa ennen kaikkea värin sävy, kirkkaus- ja kylläisyysaste (Arnkil 2007, 250).

Punainen on kautta aikojen ollut suosittu väri piirroselokuvien aggressiivisissa kohtauksissa. Aiheutti punainen fyysisiä reaktioita tai ei, herättää se kuitenkin mielikuvia. Punainen herättääkin usein voimakkaita mielikuvia kuten tuli, kuumuus ja veri. Tunteiden puolelta punaiseen liitetään usein vaara, voimakkuus, rakkaus ja viha.



17.



18.



19.



20.



21.

Kuvio 17. Anastasia (20th Century Fox, Anastasia 1997)

Kuvio 18. Aladdin (Walt Disney Pictures, Aladdin 1992)

Kuvio 19. Bambi (Walt Disney Pictures, Bambi 1942)

Kuvio 20. Leijonakuningas (Walt Disney Pictures, The Lion King 1994)

Kuvio 21. Pocahontas (Walt Disney Pictures, Pocahontas 1995)

Yllä olevissa kaikissa punaisen sävyisissä kohtauksissa esiintyy animaation paha hahmo (Kuviot 17-21). Lisäksi kohtauksissa toistuu taistelu, tarinan kliimaksi, aggressiivisuutta ja pahansuopaisuutta. Jokaisen kohtauksen värit ovat punaisuuden lisäksi myös väreiltään vahvoja. Vahvuutta kohtauksiin lisää myös vahvojen varjojen ja valojen käyttö: varjot ja valot saattavat piirtyä erityisesti hahmoihin muodostaen hahmon kehoon ja kasvoihin varjoja. Etenkin Bambin taistelukohtauksessa valot ja varjot on viety niin vahvoiksi, että kohtaus näyttää selkeästi tyyllitellyltä, mikä myös tekee kohtauksesta erityisen voimakkaan (Kuvio 19). Kirjassa "If It's Purple, Someone's Gonna Die" kirjoittaja Patti Belantoni kuvailee punaisen värin olevan kuin visuaalinen kofeiini. Punainen voi tarinasta riippuen antaa voimaa joko hyvälle tai pahalle hahmolle. Punainen voi myös kiihdyttää

katsojien mielitekoja, herättää aggressiivisuutta tai hermostuneisuutta. Punainen antaa illuusion voimasta ja vauhdista: esimerkiksi punaiset autot saavat nopeussakkoja enemmän kuin muun väriset. (Bellantoni 2013, 2.)



22.



23.



24.



25.

Kuvio 22. Prinsessa Ruusunen (Walt Disney Pictures, Sleeping Beauty 1959)

Kuvio 23. Basil Hiiri - Mestarietsivä (Walt Disney Pictures, The Great Mouse Detective 1986)

Kuvio 24. Bambi (Walt Disney Pictures, Bambi 1942)

Kuvio 25. Quasimodo (Walt Disney Pictures, Quasimodo 1996)

Jännittävät taistelukohtaukset eivät suinkaan aina ole vain punaisia, mutta yhdistävänä tekijänä monessa taistelukliimaksissa on käytetty vahvoja tai kirkkaita värejä. Tunnelmaltaan intensiiviselle kohtaukselle halutaan antaa painoarvoa ja huomiota erottumaan muista kohtauksista, jolloin värien tulee kuin huutaa, että jotain on tapahtumassa (Glebas 2013, 134). Räikeät värivalinnat perustuvat siis keinoon saada tietyt kohtaukset erottumaan muista ja korostamaan samalla kohtausten intensiivistä tunnelmaa. (Kuviot 22-25.)

5.2.2 Surulliset kohtaukset

Surullisissa kohtauksissa toistuvat päinvastaiset värivalinnat kuin aggressiivisissa. Surullisten kohtausten sävyt muuttuvat usein kylmiksi, sekä etenkin värikylläisyyttä laskeaan. Aivan kuin surullisuus laskisi kirjaimellisesti harmaan kalvon kaiken ylle. Elokuvasssa Kaunotar ja Kulkuri (Walt Disney Pictures, Lady and the Tramp 1955) tavoiteltiin realistisempia värejä, ja eritunnelmaiset kohtaukset eroteltiin nimenomaan värikylläisyyden avulla: ankeissa kohtauksissa värikylläisyyttä on laskettu, kun taas iloisemmissa nostettu (Bacher 2013, 141).



26.



27.



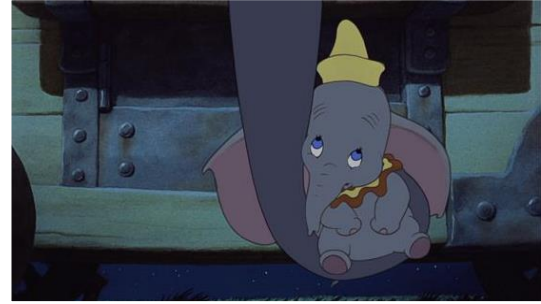
28.



29.



30.



31.

Kuvio 26. Bernand ja Bianca (Walt Disney Pictures, The Rescuers 1977)

Kuvio 27. Hercules (Walt Disney Pictures, Hercules 1997)

Kuvio 28. Mulan (Walt Disney Pictures, Mulan 1998)

Kuvio 29. Bambi (Walt Disney Pictures, Bambi 1942)

Kuvio 30. Kaunotar ja Kulkuri (Walt Disney Pictures, Lady and the Tramp 1955)

Kuvio 31. Dumbo (Walt Disney Pictures, Dumbo 1941)

Yllä olevissa elokuvissa on käytetty surullisissa kohtauksissa samaa värien käytön kaavaa (Kuviot 26-31). Tunnelmaltaan surulliset kohtaukset saavat usein tukea myös luonnosta: vuorokauden ajasta, taivaan peittävästä synkistä pilvistä tai sateesta. Vaikka surullisissa kohtauksissa värikylläisyyttä lasketaan ja väripaletti on usein kaikkea muuta kuin räikeä, erottuvat ne silti omalla tavallaan muista kohtauksista. Color scripturejä tutkiessa on helppo löytää värien perusteella niin toimintakohtaukset kuin surullisetkin. Molemmat tunnelmat ovat usein tarinan kannalta tärkeitä kohtauksia, jolloin ne tehdään erottumaan muista.

5.3 Taustojen taide ja vaikutus

Animaation taustoilla on valtava vaikutus tarinan kulkuun ja tunnelmaan. Mielestäni taustat ovat yksi suurimpia seikkoja, joka herättää animaation piirretyistä kuvista eloon. Nimike tausta on hieman harhaanjohtava, sillä taustat luovat animaation hahmoja ympäröivän kokonaisen maailman. Myös oman animaatioprojektini kohdalla huomasin, kuinka paljon värittämättömän hahmoanimaation siirtäminen taustan päälle vaikutti. Osa taustoista tuli myös piirtää jo ennen itse animaatiota, jotta hahmo liikkuisi oikealla tavalla taustaan sopien. Taustat ovat myös yksittäisiä vaikuttavia taideteoksia. Kaikki eivät välttämättä kiinnitä huomiota jokaisen kohdan taustan yksityiskohtiin, mutta siitäkin huolimatta taustat vaikuttavat vähintään alitajuntaan ja animaatioelokuvasta nauttimisen kokemukseen. Kun taustatkin sisältävät omaa animaatiotaan, syntyy taustasta elävä maailma, joka edesauttaa katsojan uppoutumista animaatioon.

5.3.1 Studio Ghiblin animaatioiden taustat

Erityisen vaikuttavaa taustojen taidetta esiintyy muun muassa japanilaisen Studio Ghiblin animaatioelokuvissa. Kazuo Oga on yksi Studio Ghiblin tunnetuimpia taustojen maalajia. Olin hämmästynyt huomattessani, että Ghiblin animaatioiden taustat on todella maalattu kaikki käsin. (Kazuo Oga and Studio Ghibli [Part 1] 2014.) Erityisesti Kazuo Ogan taustojen tarkkuus, valaistusten toteutus ja yksityiskohtaisuus ovat ihmeellisiä. Oga ja Studio Ghibli ovat hyvä esimerkki siitä, kuinka paljon taustat vaikuttavat animaation tunnelmaan. Yksityiskohtien lukematon kirjo, realismi ja värien elävyys luovat animaatioon satumaisen maailman, johon katsoja unohtuu (Kuvio 32).



Kuvio 32. Kohtaus elokuvasta Naapurini Totoro (Studio Ghibli, My Neighbor Totoro 1988)

Koska taustat luovat animaatioon maailman, voidaan vain taustojen tyylin avulla siirtyä kokonaan toiseen maailmaan, tunnelmaan tai aikakauteen. Tästä yhtenä esimerkkinä on Studio Ghiblin animaatioelokuva *Only Yesterday* (Omoide Poro Poro 1991), jossa Kazuo Oga oli sekä taustojen maalajana että Art Directorina (Kazuo Oga and Studio Ghibli [Part 3] 2014). *Only Yesterday* kertoo nuoresta naisesta Taekosta, joka pakenee Tokion kaupunkielämää maaseudun sydämeen. Matkan aikana Taekon mieleen palaa paljon omia lapsuudenmuistoja. Elokuvassa alkaa kulkea rinnakkain kuin kaksi tarinaa: tarina Taekosta lapsena sekä aikuisena. Kazuo Oga toteutti taustojen tyylin avulla eron näiden kahden maailman ja ajan välille. Nykypäivää kuvaavat taustat on toteutettu perinteisellä

yksityiskohtaisella ja realistisella tyylillä, kun taas lapsuuden kaukaisia muistoja kuvittavat haaleammat ja vähemmän yksityiskohtaisemmat taustat. Kazuo Oga kertoo yksinkertaisempien taustojen kuvaavan kuin muistoa itsessään: muistot ovat haalistuneet, eikä ympäristöstä enää muista kaikkea mahdollista yksityiskohtaa. Oga toteutti taustoihin pelkistetyksi vain asioita, jotka olivat jääneet hahmon muistoihin muun muassa luokahuoneesta, koulun pihasta ja lapsuuden kotikulmien maisemista. (Kazuo Oga and Studio Ghibli [Part 3] 2014.)



33.



34.



35.

Kuviot 33-35. Koottuja kohtauksia elokuvasta Only Yesterday. (Studio Ghibli, Omoide Poro Poro 1991)

Lapsuuden taustojen tyyliratkaisu on kekseliäs, sillä näin ihmisen muisti suurin piirtein toimii. Muistamme lapsuuden paikoista vain valikoituja yksityiskohtia, ja vähemmän tärkeitä seikat muisti on sumentanut. Nämä kaksi täysin erilaista tyyliä kulkevat elokuvassa luonnollisesti rinnakkain, ja vain tyylin muutoksesta katsoja tietää, ollaanko nykyajassa vai menneisyydessä. (Kuviot 33-35.)

5.3.2 Tunnelma muuttaa taustoja

Kohtausten tunnelma vaikuttaa siihen, millaiseksi taustat tehdään. Usein tunnelman vaihtuessa radikaalisti myös ympäristö on tarinan edetessä vaihtunut: esimerkiksi lähestyvää jännittävää kohtausta varten animaation hahmot ovat voineet mennä jännittävän näköiseen paikkaan. Taisteluklimaksit tapahtuvat myös usein erityisessä ympäristössä, jota kenties korostaa vielä ilmasto tai muut ympäristön erityiset elementit. Romanttiset tai iloiset kohtaukset sen sijaan kaipaavat taustakseen kaunista ympäristöä. Tein myös havainnoin, että vaikka ympäristönä olisi yksi ja sama metsä, saattoi metsä näyttäytyä hyvin erilaisessa valossa tunnelman mukaan. Tunnelman kuvaaminen taustan avulla ei siis välttämättä tarvitse itse ympäristön vaihtumista. Esimerkiksi Disneyn animaatioelokuvassa Topi ja Tessu (Walt Disney Pictures, *The Fox and the Hound* 1981) valtaosa kohtauksista sijoittuu metsään. Riippuen kohtauksen tunnelmasta metsä näyttää joko kauniin kukoistavalta ja vehreältä tai karulta ja ankealta.



Kuvio 36. Taustojen vertailu Topi ja Tessu -elokuvassa (Walt Disney Pictures, *The Fox and the Hound* 1981)

Iloisessa kohtauksessa kuten Topin ja Tessun lapsuuden leikeissä metsän värit ovat raikkaat, metsä on valoisa ja kukkia on paljon. Sen sijaan esimerkiksi kohtauksessa, jossa Topin kasvattanut emäntä jättää tämän omilleen, metsä on maalattu kylmillä ja

tummilla väreillä, eikä maassa juurikaan näytä kasvavan ruohoa. (Kuvio 36.) Elokvassa esiintyy myös vesisateella tehostettuja tunnelmaltaan ankeita tai surullisia kohtauksia.

Iloiset ja tunnelmaltaan rauhallisemmat kohtaukset eivät vaadi taustoiltaan niinkään korostamista. Taustoilla on edelleen suuri merkitys, mutta väreissä, muodoissa ja ympäristössä on enemmän vapautta. Iloiset ja rauhalliset kohtaukset kuvaavat taustoissaan usein luonnon, kotien ja arjen kauneutta. Tapahtumat sijoittuvat monenlaisiin vuorokauden aikoihin, jolloin hahmot voivat joko kylpeä erilaisissa auringon luomissa valaistuksissa tai yhtä hyvin illan hämäryydessä. Tyypillisesti rauhallisten kohtausten taustat ovat kauniita tai neutraaleja vuorokauden ajasta riippumatta.



37.



38.



39.

Kuvio 37. Topi ja Tessu (Walt Disney Pictures, The Fox and The Hound 1981)

Kuvio 38. Leijonakuningas (Walt Disney Pictures, The Lion King 1994)

Kuvio 39. Prinsessa ja Sammako (Walt Disney Pictures, The Princess and the Frog 2009)

Ympäristön tuoma tunnelman korostamista nähdään taas silloin, kun tunnelma kohoaa vielä iloisenkin yläpuolelle, kuten esimerkiksi romanttiseksi. Romanttista tunnelmaa tukee taustojen luonnon säihkyvä kauneus tai sisätilojen erityinen tunnelma (Kuviot 37-

39). Taustojen erityinen kauneus korostaa sitä, että romanttinen kohtaaminen on unohtumaton hetki.

5.3.3 Taustojen elementtien muodot

Suuren suosion saavuttaneessa animaatioelokuvassa Maa aikojen alussa (Sullivan Bluth Studios, The Land Before Time 1988) on käytetty paljon tummia värejä. Elokuva sisältääkin alusta loppuun asti paljon tiivistä jännitystä ja suurta murhenäytelmää. Poikkeuksia lukuun ottamatta elokuvan taustojen värit ovat tummat iloisemmissakin kohtauksissa, mikä kenties on tehty näyttämään hahmojen pitkää ja vaikeaa matkaa elottomaksi kuivuneesta kotilaaksosta kohti "Suurta laaksoa", joka tulisi olemaan vihreä ja täynnä vettä. Pitkän pimeyden ja karuuden jälkeen Suuren laakson elinvoimaisuus loppukohtauksissa korostuu.



40.



41.



42.



43.

Kuviot 40-43. Taustojen teräviä muotoja elokuvassa Maa aikojen alussa (Sullivan Bluth Studios, The Land Before Time 1988)

Kun värit ovat läpi elokuvan pääsääntöisesti tummia, on taustojen konkreettisten elementtien avulla saatu korostettua jännittäviä kohtauksia. Huomasin jännittävien kohtausten taustojen sisältävän esimerkiksi paljon teräviä muotoja, synkkiä onkaloita erikoisilla muodoilla tai vaarallisen korkeaa kivikkoa, jotka myös ovat muodoiltaan selkeästi tavallisesta poikkeavia. Taustojen ympäristön terävyys ja outous lisäävät vaarallisuuden tunnetta. (Kuviot 40-43.) Myös monesta muusta klassikosta pystyi löytämään jännittävien kohtausten taustojen ympäristöstä teräviä elementtejä ja erikoisia epäsäännöllisiä muotoja (Kuviot 44-46).



Kuvio 44. Prinsessa Ruusunen (Walt Disney Pictures, Sleeping Beauty 1959)



Kuvio 45. Leijonakuningas (Walt Disney Pictures, The Lion King 1994)



Kuvio 46. Hiidenpata (Walt Disney Pictures, The Black Cauldron 1985)

Taustan muodot luovat kohtaukseen myös sommittelun. Sommittelulla on suuri vaikutus tunnelmaan: onko sommittelu ahdas ja puristava vai kevyt ja tilava. Taustan muodot luovat kohtaukseen ikään kuin ruudun lisäksi toisen kehiksen hahmojen ympärille. Rauhallisissa kohtauksissa taustan luoma kehys on usein kevyt ja huomaamaton, mutta tunnelman muuttuessa joko jännittävään tai melankoliseen suuntaan taustojen muodot ovat usein suuremmissa roolissa.

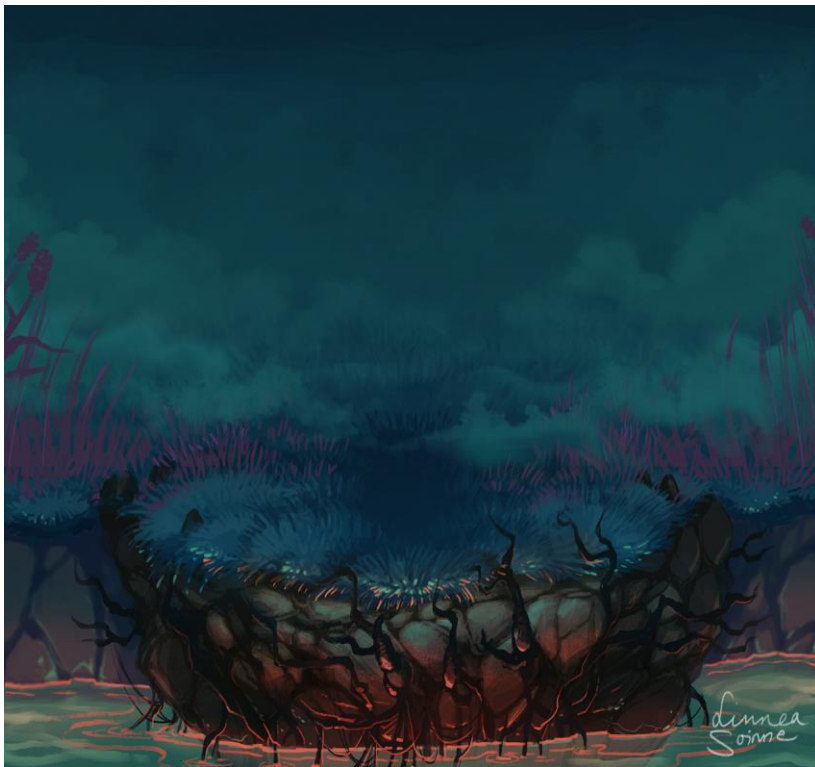


Kuvio 47. Ruma ankanpoikanen (Walt Disney Pictures, The Ugly Duckling 1939)

Tästä hyvänä esimerkkinä on Disneyn vanha klassikko Ruma ankanpoikanen (Walt Disney Pictures, The Ugly Duckling 1939). Ankanpojan murheellista olotilaa korostavat taustan painavat elementit, jotka on sijoitettu hahmon ympärille ja yläpuolelle (Kuvio 47). Elementit näyttävät suurilta ja hallitsevilta luoden painavuutta hahmon yläpuolelle ja korostaen koolla hahmon pienuutta. Tummiin elementtien alla hahmo laahustaa hitaasti päätä alhaalla pois päin. (Thomas & Johnston 1995, 484.) Kohtauksessa on myös hyvin harmaaseen murrettuja värejä.

5.3.4 Oman animaatioprojektin taustat

Koska vastasin projektimme värien suunnittelusta, sain myös taustat toteutettavakseni. Halusin panostaa taustoihin hyvin, sillä tiesin niiden vaikutuksen animaation laatuun. Koska päätimme tiukan aikataulun vuoksi toteuttaa opinnäytetyön julkistamistilaisuuteen vain trailer-version lyhytanimaatiostamme, on osa taustoista vielä tekemättä ja voin toteuttaa ne ilman kiirettä ja kompromisseja. Traileria varten tulevien taustojen tuli kuitenkin olla valmiina ennen hahmon väritystä, sillä taustan värimaailma vaikutti myös hahmon väriin. Tarkoitukseni on muun muassa toteuttaa yhdessä kohtauksessa taustan liikkuminen parallaksia hyödyntäen. Parallaksi tarkoittaa sitä, kun lähimpänä katsojaa olevat objektit liikkuvat nopeammin kuin kauempana olevat (Wikipedia 2015d). Toisin sanoen aion toteuttaa horisontaalisesti liikkuvan metsätaustan, joka muodostuu layereista sen mukaan, kuinka kaukana katsojasta kohden puut ja muut metsän elementit ovat. Kun layerit animoi liikkumaan eri nopeuksilla, syntyy parallaksiefekti. Muulloinkin taustoja maalatessa tuli ottaa huomioon elementtien etäisyys ja liikkuminen: kaikkien liikkuvien tai hahmon eteen tulevien elementtien tuli olla erillisillä layerilla.



Kuvio 48. Tehtyjä taustoja animaation alusta ja loppupuolelta

Kiinnitin taustoissani huomiota erityisesti väreihin, jotka olin jo storyboardvaiheessa suunnitellut melko valmiiksi. Maalattessa annoin kuitenkin myös niin sanottujen luovien sattumien tehdä tarvittavia muutoksia. Lisäksi pyrin sisällyttämään taustoihin tunnelmaa tukevia elementtejä: valojen heijastumista luonnossa, sumua, ja teräviä outoja muotoja loppuosassa animaatiota. (Kuvio 48.) Pyrin myös kiinnittämään huomioita taustojen varjoihin ja valoihin, jotta luonto näyttäisi kiinnostavalta ja elävältä. Kun taustassa olevat varjot ja valot maalataan myös hahmon animaatioon, hahmo sulautuu taustoihin todella hyvin. Suunnittelin värien lisäksi taustoihin toistuvia elementtejä, jotta ympäristö näyttäisi yhtenäiseltä eri kohtauksissa. Toistuvia elementtejä olivat esimerkiksi tiettytyyliset kasvit ja kukat. Jatkossa aion kiinnittää huomiota siihen, että taustoissa on useammin hahmon

päälle tulevia elementtejä, jotta tausta vaikuttaisi enemmän hahmoa ympäröivältä maailmalta, eikä vain takana olevalta litteältä taustalta.

6 Trailerin kokoaminen Adobe After Effectsillä

Tiiviin aikataulun puitteissa valitsimme koko animaation kahdestakymmenestä animaatiopätkästä työn alle kuusi pätkää, jotka toimisivat lyhyenä trailer-kokonaisuutena. Valitsimme kohdat, jotka antavat vihiä animaation juonesta ja tiiviistä tunnelmasta. Valitsimme kohtia niin tarinan alusta, keskeltä kuin myös loppupuolelta. Halusimme trailerin antavan makua siitä, mitä on tulossa, mutta säästimme kuitenkin monta mehukasta kohtaa itse valmiiseen animaatioon.

Saatuamme valittujen kohtien materiaalit valmiiksi oli aika koota kaikki yhteen Adobe After Effectsillä. Päädyimme työnjakoon, jossa minä hoidin trailerin kokoamisen, jotta sain olla tavallaan trailerin ohjaaja, koska juuri trailer tulisi osaksi oppinäytetyötäni. Lopullisen 20 animaatiopätkää sisältävän lyhytanimaation kokoamisen hoitaisimme yhdessä. Lähes ainoa kokemukseni Afterista oli tutoriaalien ja oman kokeilemisen avulla oppiminen, mutta yllätyksekseni ohjelma tuntui yllättävän kätevältä ja helposti opittavalta. Traileria työstäessä Afteria oppi käyttämään koko ajan paremmin. Afterilla kokoaminen sisälsi kohtausten rakentamisen kauimmaisesta elementistä lähimpään, kameran liikkeet, taustojen animointi, efektien lisäys ja logon animointi. Kun kaikki kuusi kohtaa oli koottu, oli vuorossa koottujen animaatioiden tuominen yhteen, leikkaaminen sekä äänien ja musiikin lisääminen.

Leikkaaminen on yksi iso osa animaation kerrontaa ja tunnelmaa. Etenkin trailerin kohdalla, jossa käytettävänä oli vain kuusi animoitua pätkää, leikkauksella pystyi rytmittämään trailerista mielenkiintoisemman. Tiesin heti, että en aikoisin vain esittää pätkiä kronologisessa järjestyksessä toinen toisensa jälkeen, vaan halusin leikkaamalla tuoda esiin animaation teemaa. Tavoitteeni myös oli, että leikkaukset olisivat luonnollisia aiheuttamatta animaatioiden välille irrallista tunnetta.

Alun leikkauksista minulla olikin jo valmis visio toteutuksesta. Tehtäväni oli yhdistää alkuun ilmestyvä logo itse animaation alkuun. Näiden kohtien välille tuli enemmänkin tyylielty siirtymä kuin leikkaus. Alussa tummalle taustalle ilmestyy animaation nimi ”Ember” hehkuen kevyesti. Ensimmäisen itse animaation kohtausten alkaessa panterin silmät

ilmestyvät pimeydestä – samaan aikaan teksti ”Ember” hajoaa ja katoaa pieniksi kappaleiksi. Tämä oli ensimmäinen siirtymä.

Kahdessa seuraavassa leikkauksessa käytin yleistä siirtymää eli ristikuvaa, joka tarkoittaa kahden kohtauksen tai kuvan näkymistä pienen hetken yhtä aikaa päällekkäin. Ristikuvalla voidaan ilmaista esimerkiksi ajan kulua tai paikan vaihtumista. (Chandler 2009, 71-72.) Trailerissa oli vain pari animaatiopätkää tarinan alkupuolelta, sekä rytmiä ja siirtymää helpottamaan otin mukaan myös kohdan, jossa näkyy pelkkää taustaa. Ensimmäinen kohtaus, jossa hahmo on tullut pimeydestä valoon aivan kuvitteellisen kameran lähelle, leikkaantuu ristikuvan kautta seuraavaan kohtaan, joka on vain taustaa. Animoin taustan liikkumaan aivan kuin katsoja näkisi pantterin silmin ja liikkuisi eteenpäin. Ristikuva pantterin lähikuvasta animoituun taustaan tehosti vaikutelmaa, että pantteri lähtisi liikkeelle. Käytin ristikuvaa myös taustasta siirryttäessä seuraavaan animaatiopätkään, joka ilmaisee jälleen paikan vaihtumista.

Seuraavien kohtien välillä käytin tavallisinta leikkausta eli suoraa leikkausta, jossa kohdasta toiseen siirrytään ilman tehosteita. Lisäisin tosin ensimmäisen suoran leikkauksen väliin vain räpäytyksen verran mustaa, jonka ajattelin toimivan, koska ensimmäinen suora leikkaus kohdasta toiseen oli vain lyhyehkö ”välähdys”. Leikkauksessa käväistään vain hetken aivan eri tunnelmaisessa räikyvän punaisessa kohdassa ja palataan takaisin siihen, mihin aiemman animaatiopätkän liike jäi.

Yhdessä siirtymässä halusin tehostaa toimintaa ja liikkeen jatkuvuutta. Aiempi kohta loppui pantterin syöksyyn niin lähelle kohti kameraa, että koko kuvaruutu värjäytyi lähes mustaksi pantterin turkin väriksi. Tähän kohtaan ei kuitenkaan ollut tarkoitus vielä tulla mustan ruudun tuomaa taukoa, sillä seuraavakin kohta oli toimintaa täynnä. Huomasin pelkän suoran leikkauksen luovan seuraavasta animaatiopätkästä liian pysähtyneen näköisen, ja toiminta sai selkeän katkoksen. Päädyin ratkaisuun, jossa siirryttiin suoran leikkauksen kautta seuraavaan kohtaan, joka oli zoomattu niin lähelle, että vain hetken verran ruudun täytti pelkkä liekipallo. Leikkauksen jälkeen liike jatkui, kun animaatio zoomautui takaisin normaaliin kokoonsa eli katsojasta pois päin. Zoomaussiirtymä toimi hyvin, kun edellinen kohta loppui lähes mustaan ruutuun ja seuraava kohta alkoi pelkästä liekestä, joka kauemmas zoomautuessaan paljasti seuraavan animaatiopätkän. Samalla kun kuvakulma zoomautui kauemmas, oli pantteri jo lähtenyt juoksemaan kameraa kohti. Näin animaatiopätkässä todella säilyivät vauhti ja toiminta koko ajan. Animaatiopätkä loppuu, kun kameraa kohti juokseva pantteri hyppää kohti kameraa ja samalla myös

liekkipalloa kita ammollaan. Katsoja ehtii nähdä vain räpäyksen verran, kun pantterin kita menee kiinni ja liekin jäänteet tirskahtavat pantterin hampaiden välistä, minkä jälkeen ruutu menee suorana leikkauksena pimeäksi.

Vasta tähän kohtaan oli tarkoitus tulla mustan ruudun tuoma lyhyt tauko. Mustasta ruudusta oli helppo tehdä siirtymä seuraavaan häivytyksen (*fade*) avulla. Mustan ruudun tuoma tauko yhdistettynä häivytykseen kuvastaa hyvin ymmärrettävästi jonkin jakson alkua tai loppua sekä myös siirtymää paikasta tai ajasta toiseen (Bowen & Thompson 2009, 86). Myös viimeisen kohdan häivytyksiin tummaan väriin pidempään kestäväällä häivytyksellä. Äänien ja musiikin lisäämisen jälkeen trailer-versio animaatiosta oli valmis.

7 Loppusanat

Tässä opinnäytetyössä kerroin askel askeleelta, kuinka kahden opiskelijan voimin onnistuimme toteuttamaan kuva kovalta piirretyn animaation. Molemmilla meistä oli animaatioiden piirtämisestä aiempaa kokemusta vain hyvin vähän, mutta opettelu ja motivaation avulla onnistuimme tekemään näyttävää animaatiota. Tavoittemme oli, että animaatio olisi visuaalisesti näyttävä ja tunnelmallinen, mikä mielestäni onnistui hyvin. Opinnäytetyötä varten toteutimme aikataulullisista syistä vain trailer-version lopullisesta lyhytanimaatiosta. Piirsimme kuitenkin lopullista lyhytanimaatiota varten tarvittavat kaikki reilu tuhat framea. Julkaisimme animaation trailerin internetissä, ja jatkamme lyhytanimaation työstämistä tämän opinnäytetyön ulkopuolella.

Animaatioprojektin kuvailemisen lisäksi tutkin erilaisia visuaalisia keinoja luoda 2D-animaatioihin tunnelmaa. Tutkin tunnelmaan vaikuttavia visuaalisia tekijöitä kuten esimerkiksi värejä ja taustoja. Analysoin tunnelman luomista lyhytanimaation avulla sekä esitin tunnetuista piirroselokuvista esimerkkejä niin värien käytöistä kuin muista visuaalisista seikoista. Onnistuin löytämään toistuvia visuaalisia elementtejä tunnetuista piirroselokuvista, ja pyrin löytämään perusteluja ja selityksiä näille toistuvuuksille. Sovelsin tutkimukseni tietoja myös omaan animaatioprojektiin.

Animaatioiden tunteiden ja tunnelmien kuvaamista tutkittuani huomasin, kuinka tunteiden aiheuttamat tuntemukset kehossa on pyritty siirtämään visuaaliseen muotoon erilaisilla keinoilla. Haluttua tunnelmaa kuvittaessa voi miettiä, millaisia tunteita kyseinen tunnelma sisältää ja miltä ne tuntuvat ihmisen kehossa: ahdistavuus puristaa rintakehää,

saa hengityksen raskaaksi ja olon tukalaksi. Suru luo harmaan kalvon kaiken päälle, ja onni suorastaan kuplii sisällä. Kuvittaessa niin pysähtynyttä kuvaa kuin animaatiota piirtäessä voi miettiä, kuinka näitä jokaiselle tuttuja tuntemuksia voi ilmentää visuaalisesti. Väreillä ja symbolisilla merkityksillä on paljon niin kulttuurisia kuin henkilökohtaisia eroavaisuuksia, mutta perustunteiden tunteminen kehossa on kaikilla ihmisillä lähes samantyyppistä. Mielestäni tätä kannattaa hyödyntää, jos haluaa luoda kuvin vahvasti välittyvän tunnelman, joka varmasti välittyy kaikille. Kun animaatio välittää tuntemuksia ja tunteita, on tunnelmakin jo suurelta osalta luotu. Mielestäni mitä lähemmäs 2D-animaatio menee realismia, sitä tylsempää siitä voi tulla. Animaation ei tarvitse kopioida oikeaa elämää vaan ennen kaikkea peilata elämän tunteita, ajatuksia ja tuntemuksia visuaalisesti. Huomasin myös hahmon frameja piirtäessä, kuinka liikkeiden ja ilmeiden reilu liioittelu sai animoinnin näyttämään paljon paremmalta.

Olen yllättynyt, kuinka paljon projektin aikana opin uutta ja kehityin animaatioiden piirtämisessä. Valmiiksi tehdyt kohtaukset näyttivät hyvin paljon siltä kuin olin ne jo projektin alussa mielessäni kuvitellut. Olen myös tyytyväinen päätökseen toteuttaa opinnäytetyötäni varten kokonaisesta animaatiosta vain lyhyempi trailer-versio, sillä nyt pääsemme työskentelemään lyhytanimaation valmiiksi ilman kiirettä sekä ennen kaikkea paljon kehittyneempinä ja viisaampina. Kaikki kohtaukset eli lähelle tuhat framea lopullista animaatiota varten on kuitenkin jo piirretty, ja jatkamme rauhassa niiden ääriviivoittamista ja väritymistä. Nautin todella animaatioiden piirtämisestä, sillä siinä pystyn yhdistämään itselleni tärkeitä ja loputonta kiinnostusta koskevia aihealueita, kuten värien, varjojen ja valojen suunnittelua, tarinankerrontaa, digimaalausta sekä hahmon herättämistä eloon. Olen yllättynyt, millaista jälkeä olemme onnistuneet luomaan ottaen huomioon kokemattomuutemme. Myös piirrosanimaatioiden tutkiminen projektin aikana auttoi paljon ja sai huomamaan, miten syvä ja mielenkiintoinen prosessi animaatioiden luomisprosessi onkaan. Kun vain aikaa on tarpeeksi, on käsin piirrettyä animaatiota mahdollista hioa todella näyttäväksi. Käsin piirretyn animaation tekeminen on taianomaista, kun yksittäiset kuvat herättävät hahmon eloon. Tekotapa on työläs, mutta samalla mahdollisuudet ovat lähes rajattomat.

Vaikka itsekkin nautin 3D-animaatioiden huikkeista grafiikoista ja animoinneista, henkilökohtaisesti toivon, ettei piirrosanimaatioiden aika tulisi koskaan olemaan kokonaan ohi.

Lähteet

Arnkil, Harald 2007. Värit havaintojen maailmassa. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy

Bacher, Hans 2013. Dream Worlds - Production Design for Animation. Burlington: Focal Press

Bellantoni, Patti 2013. If It's Purple Someone's Gonna Die - The Power of Color in Visual Storytelling. Oxon: Focal Press

Bloop 2015. How to Make an Animatic (Making an Animated Movie). [verkkosivu] <<http://www.bloopanimation.com/animatic/>> (luettu 10.4.2015)

Bowen, Christopher J. & Thompson, Roy 2009. Grammar of the Edit. Oxford: Focal Press.

Chandler, Gael 2009. Film editing: Great Cuts Every Filmmaker and Movie Lover Must Know. Michigan: Michael Wise Productions

Glebas, Francis 2013. The Animator's Eye: Composition and Design for Better Animation. Oxon: Focal Press

Gurney, James 2010. Color and Light - A Guide for the Realistic Painter. China: Andrews McMeel Publishing

Hintsanen, Päivi 2013. Oranssi. Coloria. [verkkosivu] <<http://www.coloria.net/va-rit/oranssi.htm>> (luettu 20.2.2015)

Hurst, Michael 2015. Anger and Substance Abuse. Bayside Marin. [verkkosivu] <<http://baysidemarin.crchealth.com/substance-abuse-addiction/anger/>> (luettu 7.4.2015)

Irti huumeista 2015, Fyysinen, psyykkinen ja sosiaalinen riippuvuus. [verkkosivu] <http://www.irtihuumeista.fi/tietoa_ja_tukea/riippuvuus/fyysinen_psykkinen_ja_sosiaalinen_riippuvuus> (luettu 22.4.2015)

Kaski, Satu 2015. Kun liikunnasta tulee pakko. Työterveyslääkäri. [verkkosivu] <http://www.ebm-guidelines.com/dtk/ltk/avaa?p_artikkeli=ttl00433&p_haku=mita> (luettu 22.4.2015)

Katajainen, Antero & Lipponen, Krisse & Litovaara, Anneli 2006. Mitä tunteet ovat? Terveyskirjasto. [verkkosivu] <http://www.terveyskirjasto.fi/terveyskirjasto/tk.koti?p_artikkeli=onn00021&p_teos=onn&p_selaus=>> (luettu 21.2.2015)

Kazuo Oga and Studio Ghibli [Part 1] 2014. Youtube. [verkkovideo] <<https://www.youtube.com/watch?v=ohzRTB5ksUM>> (katsottu 2.3.2015)

Kazuo Oga and Studio Ghibli [Part 3] 2014. Youtube. [verkkovideo] <<https://www.youtube.com/watch?v=od-T4ekmGtY>> (katsottu 2.3.2015)

Merigeau, Adrien & Holly, Alan 2009. Old Fangs. Vimeo. [verkkovideo] <<https://vimeo.com/6757600>> (katsottu 15.1.2015)

Nuortennetti 2015a, Huumekoukun syntyminen. [verkkosivu] <<http://www.mll.fi/nuortennetti/paihteet/paihderiippuvuus/huumekoukku/>> (luettu 7.4.2015)

Nuortennetti 2015b, Riippuvuus hallitsee elämää. [verkkosivu] <http://www.mll.fi/nuortennetti/paihteet/paihderiippuvuus/riippuvuus_hallitsee/> (luettu 20.2.2015)

Oppimateriaalit 2011. Kliimaksi. [verkkosivu] <<http://oppimateriaali.wikidot.com/kliimaksi>> (luettu 20.2.2015)

Pixar 2015a, Storyboard. [verkkosivu] <<http://pixar-animation.weebly.com/storyboard.html>> (luettu 7.4.2015)

Pixar 2015b, Colour scripts. [verkkosivu] <<http://pixar-animation.weebly.com/colour-script.html>> (luettu 15.3.2015)

Päihdelinkki 2015. Retkahduksen ehkäisyn käsikirja. [verkkosivu] <<http://www.paihdelinkki.fi/fi/oma-apu/huumeet-ja-laakkeet/retkahduksen-ehkaisyn-kasikirja>> (luettu 7.4.2015)

Siljamäki, Tuija 2014. Pakko kikata. Lapsen maailma. [verkkosivu] <<http://lapsenmaailma.fi/teemat/kasvu/pakko-kikata/>> (luettu 21.4.2015)

Sullivan, Karen & Alexander, Kate & Mintz, Aubry & Besen, Ellen 2013. Ideas for the Animated Short - Finding and Building Stories. Oxon: Focal Press

THL 2014. Tietoa eri huumeista. [verkkosivu] <<https://www.thl.fi/fi/tutkimus-ja-asiantuntijatyo/tyokalut/time-out-aikalisa-elama-raiteilleen/aikalisaohjaajien-materiaalipaketti/paihteet-ja-peliriippuvuus/huumeet/tietoa-eri-huumeista>> (luettu 7.4.2015)

Thomas, Frank & Johnston, Ollie 1995. The Illusion Of Life: Disney Animation. Italy: Hyperion

Wikipedia 2014a. Inbetweening. [verkkosivu] <<http://en.wikipedia.org/wiki/Inbetweening>> (luettu 6.4.2015)

Wikipedia 2015b. Frame rate. [verkkosivu] <http://en.wikipedia.org/wiki/Frame_rate> (luettu 26.3.2015)

Wikipedia 2015c. Riippuvuus. [verkkosivu] <<http://fi.wikipedia.org/wiki/Riippuvuus>> (luettu 20.2.2015)

Wikipedia 2015d. Parallax. [verkkosivu] <<http://en.wikipedia.org/wiki/Parallax>> (luettu 2.3.2015)

Kuvalähteet

- Kuvio 6. Walt Disney Pictures, Hercules 1997. Saatavuus: <<http://disneyscreencaps.com/hercules-1997/>> Viitattu: 13.2.2015
- Kuvio 7. Walt Disney Pictures, Hercules 1997. Saatavuus: <<http://disneyscreencaps.com/hercules-1997/>> Viitattu: 13.2.2015
- Kuviot
12 - 16. Merigeau & Holly 2009. Old Fangs. Animaatio. Saatavuus: <<https://vimeo.com/34504886>> Viitattu: 15.2.2015
- Kuvio 17. 20th Century Fox, Anastasia 1997. Saatavuus: <http://donbluth.wikia.com/wiki/In_the_Dark_of_the_Night> Viitattu: 23.3.2015
- Kuvio 18. Walt Disney Pictures, Aladdin 1992. Saatavuus: <<http://disneyscreencaps.com/aladdin-1992/52/>> Viitattu: 23.3.2015
- Kuvio 19. Walt Disney Pictures, Bambi 1942. Saatavuus: <<http://www.homecinemachoice.com/news/article/blu-ray-review-bambi-diamond-edition/9723>> Viitattu: 23.3.2015
- Kuvio 20. Walt Disney Pictures, The Lion King 1994. Saatavuus: <<https://www.youtube.com/watch?v=8guUsnia09M>> Viitattu: 23.3.2015
- Kuvio 21. Walt Disney Pictures, Pocahontas 1995. Saatavuus: <<http://disney.wikia.com/wiki/Savages>> Viitattu: 23.3.2015
- Kuvio 22. Walt Disney Pictures, Sleeping Beauty 1959. Saatavuus: <<http://disneyscreencaps.com/sleeping-beauty-1959/46/>> Viitattu: 23.3.2015
- Kuvio 23. Walt Disney Pictures, The Great Mouse Detective 1986. Saatavuus: <<http://ajshawler.blogspot.fi/2013/05/the-great-mouse-detective-random-images.html>> Viitattu: 23.3.2015
- Kuvio 24. Walt Disney Pictures, Bambi 1942. Saatavuus: <<https://www.youtube.com/watch?v=A81hRIVU3no>> Viitattu: 15.2.2015
- Kuvio 25. Walt Disney Pictures, Quasimodo 1996. Saatavuus: <<http://authorquest.blogspot.fi/2012/06/analyzing-disney-villains-claude-frollo.html>> Viitattu: 20.3.2015
- Kuvio 26. Walt Disney Pictures, The Rescuers 1977. Saatavuus: <http://disney.wikia.com/wiki/Someone%27s_Waiting_For_You> Viitattu: 23.3.2015

- Kuvio 27. Walt Disney Pictures, Hercules 1997. Saatavuus: <<http://feministdisney.tumblr.com/post/11493506227/treasure-planet-we-made-a-whole-new-universe-and>> Viitattu: 15.2.2015
- Kuvio 28. Walt Disney Pictures, Mulan 1998. Saatavuus: <<http://www.fanpop.com/clubs/disney-princess/articles/229925/title/324annas-favourite-scene-from-each-disney-princess-movie>> Viitattu: 20.3.2015
- Kuvio 29. Walt Disney Pictures, Bambi 1942. Saatavuus: <http://disney.wikia.com/wiki/File:Bambi_sad.jpg> Viitattu: 23.3.2015
- Kuvio 30. Walt Disney Pictures, Lady and the Tramp 1955. Saatavuus: <<http://thedisneyfreakblog.blogspot.fi/2013/07/saddest-moments-in-disney-history-part-4.html>> Viitattu: 21.3.2015
- Kuvio 31. Walt Disney Pictures, Dumbo 1941. Saatavuus: <http://disney.wikia.com/wiki/Baby_Mine> Viitattu: 21.3.2015
- Kuvio 32. Studio Ghibli, My Neighbor Totoro 1988. Saatavuus: <<http://gallery.minitokyo.net/view/390701>> Viitattu: 15.3.2015
- Kuvio 33. Studio Ghibli, Omoide Poro Poro 1991. Saatavuus: <<http://studioghylimovies.com/high-res-dual-screen-studio-ghibli-desktop-wallpapers/>> Viitattu: 15.3.2015
- Kuvio 34. Studio Ghibli, Omoide Poro Poro 1991. Saatavuus: <https://www.youtube.com/watch?v=od-T4ekmGtY> Viitattu: 15.3.2015
- Kuvio 35. Studio Ghibli, Omoide Poro Poro 1991. Saatavuus: <<http://entropy-mag.org/30-years-of-ghibli-only-yesterday/>> Viitattu: 15.3.2015
- Kuvio 36. Walt Disney Pictures, The Fox and the Hound 1981. Saatavuus: <<http://disneyscreencaps.com/the-fox-and-the-hound-1981/1/>> Viitattu: 20.3.2015
- Kuvio 37. Walt Disney Pictures, The Fox and The Hound 1981. Saatavuus: <<http://disneyscreencaps.com/the-fox-and-the-hound-1981/39/>> Viitattu: 2.3.2015
- Kuvio 38. Walt Disney Pictures, The Lion King 1994. Saatavuus: <<http://disneyscreencaps.com/the-lion-king-1994/39/>> Viitattu: 2.3.2015
- Kuvio 39. Walt Disney Pictures, The Princess and the Frog 2009. Saatavuus: <<http://disneyscreencaps.com/the-princess-and-the-frog-2009/58/>> Viitattu: 20.3.2015
- Kuviot
40 - 43. Sullivan Bluth Studios, The Land Before Time 1988 Saatavuus: <<http://www.bam.org/film/2013/the-land-before-time>> Viitattu: 20.3.2015 <http://animationbackgrounds.blogspot.fi/2014_03_01_archive.html> Viitattu: 20.3.2015

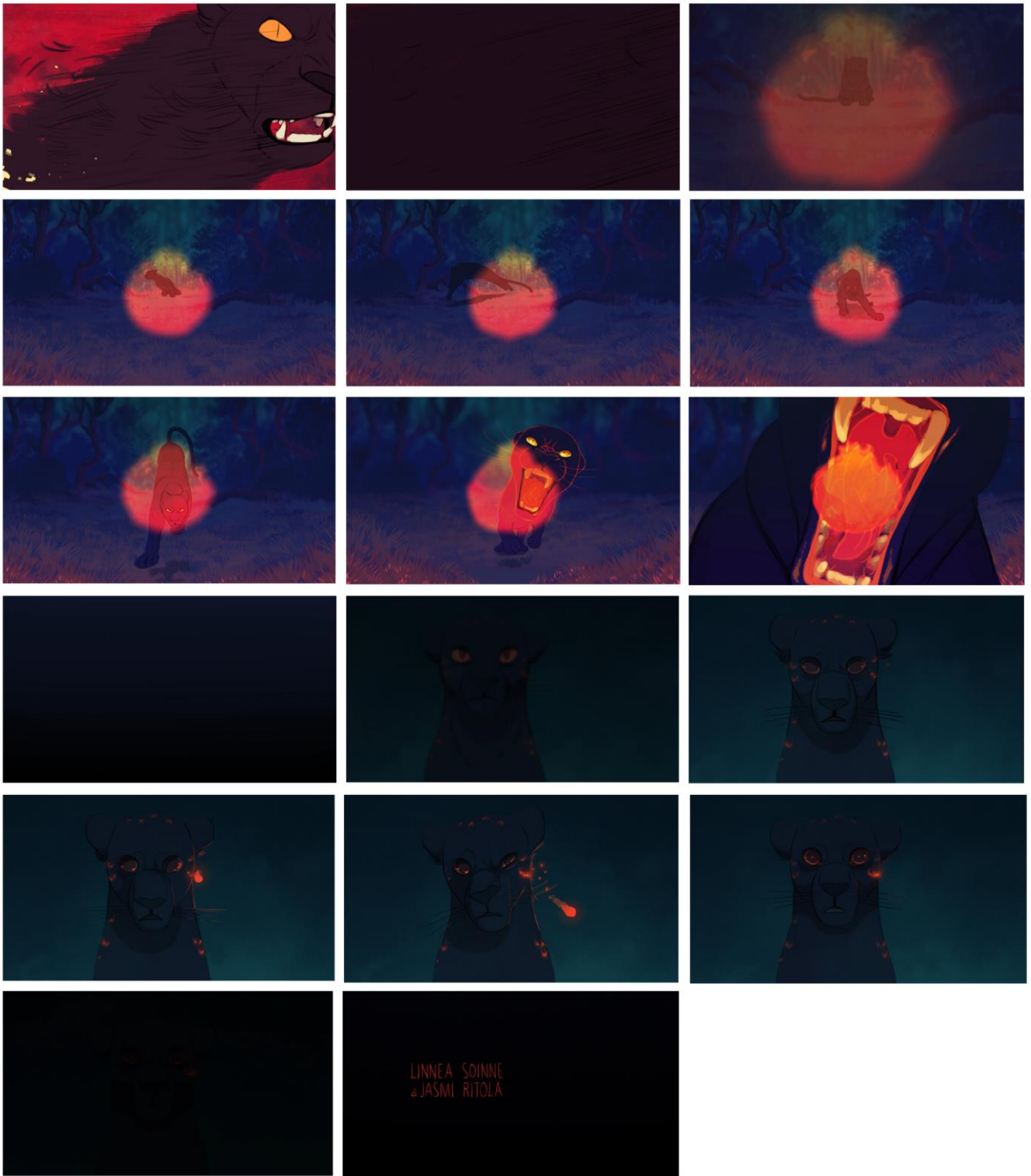
<http://fi.maa-aikojen-alussa.wikia.com/wiki/Maa_Aikojen_Alussa>
Viitattu: 20.3.2015
<<http://z7.invisionfree.com/thegangoffive/ar/t10375.htm>> Viitattu:
20.3.2015

- Kuvio 44. Walt Disney Pictures, Sleeping Beauty 1959. Saatavuus: <<http://disneyscreencaps.com/sleeping-beauty-1959/45/>> Viitattu: 23.3.2015
- Kuvio 45. Walt Disney Pictures, The Lion King 1994. Saatavuus: <<http://disneyscreencaps.com/the-lion-king-1994/26/>> Viitattu: 15.3.2015
- Kuvio 46. Walt Disney Pictures, The Black Cauldron 1985. Saatavuus:
<https://www.youtube.com/watch?v=tD_TF5TpNJE> Viitattu: 15.3.2015
- Kuvio 47. Walt Disney Pictures, The Ugly Duckling 1939. Saatavuus:
<http://disney.wikia.com/wiki/The_Ugly_Duckling_%281939%29/Gallery>
Viitattu: 27.3.2015

Liite 1 Linkki traileriin

<https://vimeo.com/124525811>

Liite 2 Kuvakaappaukset animaatiosta (trailer)



Liite 3 Animaation juliste

