

Musiikki, kuvitus ja katsojakokemuksen luominen itse tehdyssä audiovisuaalisessa animaatiossa Illusions

Lahden Ammattikorkeakoulu
Kulttuuriala
Viestinnän koulutusohjelma
Multimediatuotannon pääaine
Opinnäytetyö AMK
Kevät 2017
Krista-Maria Holopainen



Lahden ammattikorkeakoulu
Multimediatuotanto (Medianomi)

SUKUNIMI, ETUNIMI: Holopainen Krista-Maria

Opinnäytetyön otsikko: Musiikki, kuvitus ja katsojakokemuksen
luominen itse tehdyssä animaatiossa

Multimediatuotannon opinnäytetyö, 48 sivua

Kevät 2017

TIIVISTELMÄ

Lopputyöni, Illusions on musiikin pohjalle rakennettu audiovisuaalinen animaatio, joilla pyrin vaikuttamaan tunteisiin ja mielikuvitukseen katsojakokemuksen kautta.

Illusions koostuu erilaisista kohtauksista, jotka musiikki, sen rytmi sekä tunnelman vaihtelut ja visuaaliset elementit sitovat yhdeksi kokonaisuudeksi. Valintojani taustoittamalla ja animaation työprosessin vaiheita avaamalla kerron, miten valinnat työn eri vaiheissa vaikuttivat animaation kehittymiseen ja lopputulokseen. Kerron paljon myös kuvitus- prosessista, tunnelmien ilmentämisestä ja tarinankerronnasta symbolisin elementein. Työssäni näkyy elementtejä sekä länsimaisesta, että aasialaisesta visuaalisesta perinteestä.

Työni pääteemoja ovat rikas ja yksityiskohtainen visualisointi, tarinankerronta ja katsojakokemus.

ABSTRACT

My bachelor's thesis is an audiovisual animation which I aim to impact viewer's emotions and imagination by viewer experience.

My work "Illusions" consists of different scenes which, by music's rhythm, change of ambiance and visual elements create one whole piece. I also tell my choices in thesis about different stages of my bachelor's work and how did those affect in my works development and final result. I also tell a lot about my illustration process in expressing the atmospheres and the symbolic elements in storytelling. In my work can be seen elements of both western and asian visual inheritance.

My work main themes are rich and detailed visualization, storytelling and viewer experience.



SISÄLLYSLUETTELO

I Alku

1.1 Johdanto ja tavoitteet

II. Työn Aloitus

2.1 Disneyn Famntasia-Elokuvan vaikutus tehdessäni taustatöitä

2.2 Musiikin etsiminen ja löytäminen

2.3 Musiikin tuottamat tunteet: uutta vanhalle, nostalgiselle pohjalle

2.4 Musiikin ensimmäinen editointi

III Visuaalinen suunnittelu

3.1. Kuvakäsikirjoitus

3.2 Referenssit

3.3. Kuvituksen aloittaminen

IV Kuvittaminen

4.1 Kerronta ja symboliikka tarinankerronnassa

4.2 Oman työni symboliset elementit

V Animointi

5.1 Kuvien herättäminen henkiin

5.2 Tilojen animointi

5.3 Hahmojen animointi

VI Jälkityöstö

6.1 Työn kehitys ja muuttuvat ideat

6.2 Kill your darlings

VII Viimeistely

7.1 Leikkaus, kokonaisuuden luominen

VIII Loppu

8.1 Mitä opin työn aikana

Lähteet



I. ALKU

I.1 JOHDANTO JA TAVOITTEET

”The Primary purpose of any of the fine arts, is to arouse a purely emotional reaction in the beholder.” Walt Disney

Halusin tehdä työn, jossa pääsisin syventämään aikaisemmin oppimiani taitoja kuten animointia, äänityöskentelyä, kuvittamista ja tarinankerrontaa. Mietin pitkään, miten voisin kehittää osaamistani monipuolisesti jokaisella osa-alueella. Harkitsin aluksi juonellista toteutusta, mutta päädyin lopulta ajatukseen audiovisuaalisesta animaatiosta. Innostuin ajatuksesta, jossa katsoja nähdessään teoksen saisi tulkita itselleen sopivan tarinan. Tämänkaltainen ratkaisu turvaisi vapauden ja motivaation aina projektin loppuun asti. Luovuin juonellisesta animaatiosta myös siksi, että juonikehittelyyn sijaan saisin enemmän aikaa panostaa työni visuaaliseen runsauteen: tunnelmien kuvaamiseen, hahmoihin ja niiden animointiin.

Teos olisi siis lähtökohtaisesti vapaa kehittymään, elämään omaa elämäänsä ja muodostumaan työn mukana kokonaisuudeksi. Halusin tehdä animaatiosta katsojakokemuksen, jossa tunnelmat ja yllätyksellisyys olisivat pääroolissa. Pyrin siihen, ettei katsoja seuraisi tekniikkaa vaan kokisi erilaisia tunteita animaation edetessä. Tässä minun tulisi ottaa mallia nykyisten musiikkivideoiden maailmasta. Sellaisten videoiden jotka eivät sisällä selkeää juonellista tarinaa, mutta kuitenkin viestittävät musiikin tarkoituksen ja viestin. Näissä audiovisuaalinen kerronta ilmentää tunnelmia ja tunteita voimakkaasti, jotta katsoja voi samaistua viestiin olisi se sitten särkyneen sydämen, vihan, ilon, pelon tai muun tunteen tai tunnelman ilmentämistä. Katsojan vahvan tunnekokemuksen luominen tulisi siis olemaan suurin tavoitteeni ja haasteeni.



II. TYÖN ALOITUS

2.1 DISNEYN FANTASIA-ELOKUVAN VAIKUTUS TEHDESSÄNI TAUSTATYÖTÄ

Tutkiessani musiikkivideoita ja audiovisuaalisia animaatioita, joista osa oli loistavia kuvatessaan tunnelmia, huomasin usein palaavani Disneyn Fantasia-elokuvan pariin. Fantasia oli oikeastaan yksi niistä harvoista malleista ja lähteistä, jolla oli jälkeensä ajateltuna runsaasti annettavaa projektiani varten.

Ennen työni esittelyä näen tarpeelliseksi selvittää lyhyesti Fantasian avulla audiovisuaalisointia ja näin avata myös työni taustaa. Fantasia on toteutuksena täysin poikkeuksellinen, sillä juonellisen pitkän elokuvan sijaan se on lähempänä usean pienten teosten kokonaisuutta, jotka yhdessä luovat yhden suuren, ainutlaatuisen katsojaelämyksen. Fantasia elokuva koostuu useasta tunnetusta kappaleesta, jotka luovat kokonaisuuden toisistaan riippumattomista erilaisista musiikin tulkinnoista.

Koska kaikki Fantasian kappaleet ovat jo aiemmin toimineet tarinankerronnallisena elementteinä (joko nimien, oopperan tai baletin myötä) omaavat ne jo raamit, jotka osa ihmisistä tunnistaa. Tämä ei kuitenkaan vaikuta Fantasian musiikin kuvitukseen, vaan animaattorit ovat vapaasti päässeet visualisoimaan musiikkia haluamallaan tavalla. Kappaleen tunnistettavuus on itse asiassa etu, jonka itsekin huomasin ja josta kerron tarkemmin myöhemmin esityksessäni.

Katsoessani Fantasian kohtauksia huomasin, että kohtausten lumoavuus syntyi nimenomaan liikkeiden ja leikkauksen osuessa saumattomasti musiikin rytmikkään. Musiikkivideo tai paremmin ilmaistuna audiovisuaalinen animaatio loi näin oman ulottuvuutensa. Vaikka musiikit saattoivat olla tuttuja ja niillä oli jo omat tarinalliset taustansa, Fantasiassa kaikki tämä unohtui katsojana hetkessä. Tarinaan samaistuin heti ja musiikin alkuperäiset taustat olivat yhdentekeviä. Fantasiassa onnistuneisuus perustuu nimenomaan ajatukseen, jossa musiikki korvaa täysin dialogin. Jopa niin hyvin, että katsojana tätä ei edes rekisteröi. Vaikka toteutustapa näkyy lähes kaikissa elokuvan kohtauksissa, omasta mielestäni erityisen hyvin se onnistuu Igor Stravinskyn Kevätuhri -musiikin kohdalla. Siinä



Fantasia (1940) – (c) Walt Disney Productions

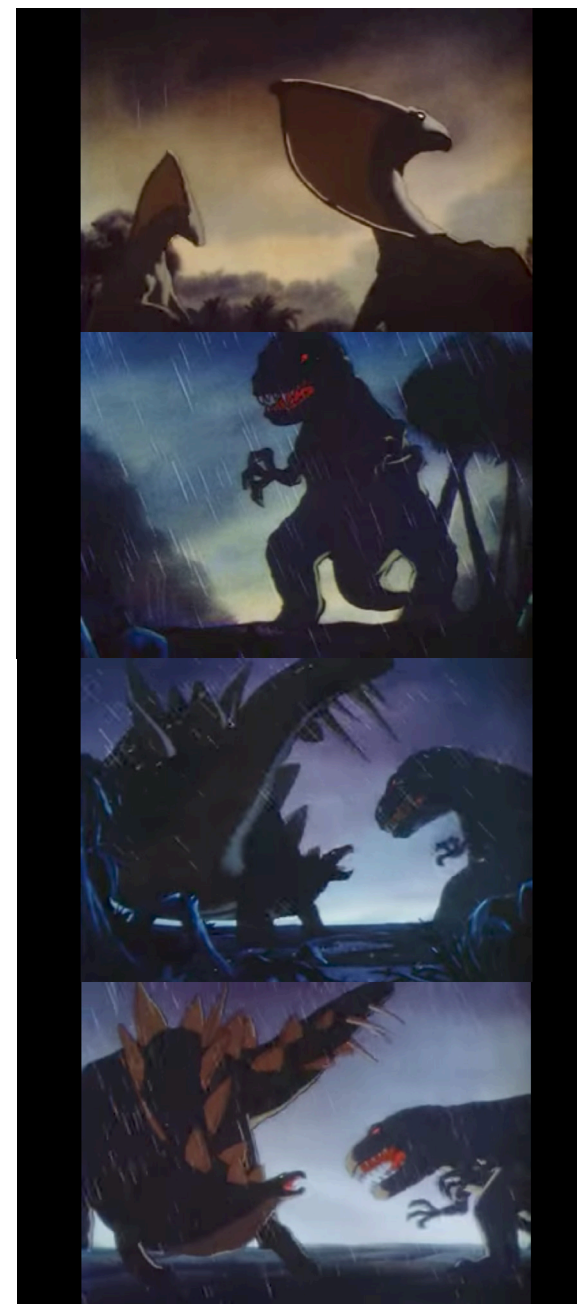
kuvituksena toimivat dinosaurukset, joiden lento, kävely ja koko elämä rytmitehtään musiikkiin. Kaikki tämä tapahtuu ilman viittaustakaan dialogiin ja on silti sataprosenttisen uskottavaa ja vaikuttavaa.

Katsoessani Fantasian kohtauksia huomasin, että kohtausten lumoavuus syntyi nimenomaan liikkeiden ja leikkauksen osuessa saumattomasti musiikin rytmiiikkaan. Musiikkivideo tai paremmin ilmaistuna audiovisuaalinen animaatio loi näin oman ulottuvuutensa. Vaikka musiikit saattoivat olla tuttuja ja niillä oli jo omat tarinalliset taustansa, Fantasiassa kaikki tämä unohtui katsojana hetkessä. Tarinaan samaistuin heti ja musiikin alkuperäiset taustat olivat yhdentekeviä. Fantasiassa onnistuneisuus perustuu nimenomaan ajatukseen, jossa musiikki korvaa täysin dialogin. Jopa niin hyvin, että katsojana tätä ei edes rekisteröi. Vaikka toteutustapa näkyy lähes kaikissa elokuvan kohtauksissa, omasta mielestäni erityisen hyvin se onnistuu Igor Stravinskyn Kevätuhri -musiikin kohdalla. Siinä kuvituksena toimivat dinosaurukset, joiden lento, kävely ja koko elämä rytmitehtään musiikkiin. Kaikki tämä tapahtuu ilman viittaustakaan dialogiin ja on silti sataprosenttisen uskottavaa ja vaikuttavaa.

Muistan kohtauksen hyvin vahvasti omasta lapsuudestani hyvin pelottavana ja aikuisena henkeäsalpaavana. Pelkoa, ahdistusta, surua ja lopulta hyväksymistä. Kaikki tämä 3 minuutissa. Kohtaus on yksi vaikuttavimpia esimerkkejä audiovisuaalisen animaation voimasta, kuten on myös "Taikurin oppipoika", josta koko Fantasia sai alkunsa.

Haluan vielä todeta, että Fantasian ja monien muidenkin elokuvien, pelien ym. maailmassa musiikin ja äänen merkitys on ratkaiseva. Elokuva ei ole pelkkää kuvaa ja liikettä, vaan yhtä tärkeitä ovat äänikuvat. Musiikilla on useita tarkoituksia kuten aiemmin mainitsemani tunnelman luonti, sekä aikakauden tai miljöön esille tuominen. Katsojalle voi olla jopa vaikeaa tunnetasolla samaistua tai tulkita tapahtumia ilman tunnelmaa edistävää musiikkia.

Fantasiassa nämä asiat on otettu mestarillisesti huomioon.



Fantasia (1940) – (c)
Walt Disney
Productions

2.2 MUSIIKIN ETSIMINEN JA LÖYTÄMINEN

Koska tulisin todennäköisesti leikkaamaan musiikkia ja muokkaamaan sitä sopivaksi lopputyötäni varten, tuli minun tekijänoikeuksien ja hintojen lisäksi ensimmäisenä tarkistaa lisensseistä musiikin muokkaamisen mahdollisuudet.

Huomasin musiikkien hinnan nousevan, jos aion esimerkiksi julkaista lopputyöni muualla kuin youtubessa tai jos aikomukseni olisi lähettää työ jonain päivänä kilpailuun. Musiikin etsimistä vaikeutti sekin, että saatoin tarvita siitä vain pätkän tai kappaletta, joka oli liian lyhyt kokonaista animaatiota varten. Usein kohtasin tilanteen jossa olin löytänyt kolme loistavaa kappaletta, joista olisin voinut koota juuri sopivan kokonaisuuden, mutta tarkistaessani lisenssit ja hinnat saatoin kohdata laskun, johon minulla ei ollut varaa.

Jatkoin etsintää hieman tuntemattomampien säveltäjien joukosta toivoen, että voisin tehdä jonkinlaisen lompakolle ystävällisen ja kummallekin osapuolelle edullisen sopimuksen. Eräässä vaiheessa pitkän etsinnän jälkeen löysin mieleiseni kappaletta, joka ei olisi tarvinnut muokkaamista, oli sopivan vaihteleva ja miellyttävällä tavalla erikoinen. Valitettavasti säveltäjästä ei ollut kuulunut mitään viimeiseen puoleen vuoteen, eikä edes tarkkoja yhteystietoja annettu missään. Ilman kappaletta en voisi aloittaa lopputyötä ja lopulta päätelin, että saisin tuskin käyttöoikeuksia ajoissa, joten vastahakoisesti palasin etsintään.

Turhaamani kasvoi entisestään huomattavasti kuinka koneellista ja samankaltaista musiikkia tuli jatkuvasti vastaan. Jos jostain löytyi mielenkiintoinen kappale, se ei sopinut tyylillisesti siihen mitä hain tai kappaleen mielenkiintoinen pätkä oli vaikeasti yhdistettävissä muuhun musiikkiin. Vähitellen alkoi iskeä paniikki ja aloin pelätä lopputyöni puolesta. Sitten tapahtui uskomaton onnenpotku. Kuunnelllessani junamatkalla äänikirjaa youtubesta, lukija oli asettanut loppuosan musiikin, joka herätti mielenkiintoni. Kyseessä oli synkkä versio Tšaikovskin Soikerikukan keijun tanssista, baletista Pähkinänsärkijä. Ihastuin musiikkiin heti ja etsittyäni tekijän: Kevin MacLeodin huomasin ilokseni, että kappale oli kokonaan royalty free. Säveltäjä oli suosittu youtube bloggaajien keskuudessa ja ihme kös tuo, käyttöoikeuksissa tuli vain mainita säveltäjän nimi, muuten se oli vapaasti muokattavissa ja käytettävissä. Musiikki oli laadukasta ja sitä oli paljon. Jo samana iltana olin löytänyt kaksi muuta kappaletta yhdistettäväksi tähän kappaleeseen ja pääsin vihdoin aloittamaan äänityöskentelyä.

Free sheet music supplied by: www.music-scores.com

The Nutcracker Suite

- 3 -

Dance of the Sugar Plum Fairy

Peter Ilyich TCHAIKOVSKY
(1840-1893)
arr. A.L.C.

Piano

6

10

14

18

pp

mf

p

mf

pp

sf

2.3 MUSIIKIN TUOTTAMAT TUNTEET: UUTTA VANHALLE, NOSTALGISELLE POHJALLE

Miksi päädyin niinkin tunnettuun kappaleeseen kuin Tsaikovskin Sokerikukka-keijun tanssiin? Aluksi olinkin epäileväinen ja huolissani siitä, miten tunnettu musiikki vaikuttaisi työhöni. Yhdistäisikö katsoja tämän työn ja Pähkinänsärkijän? Rikkoisiko tunnettu musiikki työn tunnelman ja häiritsisikö se katsojakokemusta? Toisaalta kyseistä musiikkia oli jo käytetty niin useaan kertaan erilaisissa produktioissa ja erilaisiin tunnelmiin, että en uskonut sen haittaavan tätä työtä. Lisäksi aloin uskoa, että tuttuus voisi myös nousta eduksi. Koska kyseisellä musiikilla on jo ns. "status", sadunomaisen kerronnallisuuden ja vahvan positiivisen tunnelman luoja, sen kuvittaminen uudella odottamattomalla tavalla voisi itse asiassa herättää enemmänkin katsojan mielenkiintoa. Lisäksi musiikin synkemmällä versiolla loisin uuden sävöyksen, joka tekisi toivottavasti vanhasta uutta, mielenkiintoista ja yllättävää.

Katsojan tunnistaessa kappaleen, hänessä saattaa herätä nostalgiaa ja mielenkiintoa siihen, vastaako työ ennalta arvattavia odotuksia. Perustan ajatuksen konserttiin, jossa tuttu bändi soittaa uusia kappaleitaan. Tunnelma nousee aivan uudelle tasolle kun bändi soittaa jonkun vanhoista klassikoistaan. Miksi? Syy on uskoakseni nostalgia. Jokaisella katsojalla on jonkinlainen muisto tai oma samaistumisen musiikkiin. Kyseisen kappaleen soidessa uusi tilanne ja uusi energia tuo uuden elementin muistorikkaaseen musiikkiin. Sen merkitys korostuu ja vahvemmat tunteet nousevat esiin. Muistot siitä miten kappale kuvasi kuuntelijan tunteita tietystä elämänvaiheesta, jolloin hän kuunteli kyseistä kappaletta usein. Kun sama kappale soitetaan uudessa ympäristössä, aiemmatkin tunteet nousevat esiin. Tuo elämänvaihe on jäänyt taakse ja suhtautuminen on erilainen aikaisempiin tunteisiin verrattuna, mutta musiikki jonka kuulet muistuttaa niistä vielä. Nämä oman nostalgian muistot tekevät kyseisestä hetkestä yksilöllisen. Kun kappale kuullaan uudestaan, uusi muisto sekoittuu vanhaan ja syventää katsojakokemusta. Uuden kappaleen kohdalla tilanne on erilainen: se on uusi kokemus. Vaikka vaikutus voi olla vahva, kokemus ei ole sama kuin nostalgisen kappaleen kohdalla, jolla on jo ennestään oma syvä vaikutuksensa. Tähän perustaen tutun kappaleen valitseminen animaatioprojektiin mahdollisti sen, että saatoin hyödyntää ennalta arvattavia olettamuksia mitä työ tulisi pitämään sisällään ja yllättäkin katsojaa aivan uudella tavalla.

Minulla oli jo lapsuudestani Tsaikovskin Pähkinänsärkijä -kappaleeseen nostalginen tunneside ja arvelin, että monella muullakin saattaisi olla sama tilanne. Koska uskon, että uutta on hyvä luoda vanhan pohjalle juuri tunnesiteen takia, tulisi tämä kappale edukseni. Muuttaisin tuttua hienovaraisesti, jolloin yllättäisin katsojan ja toivottavasti työni jäisi mieleen.



2.4 MUSIIKIN ENSIMMÄINEN EDITOINTI

Koska tiesin tunnelman ja yllätyksellisyyden olevan työni ydinteemoja, tuli musiikin ensimmäisen leikkauksen luoda vahva pohja tulevalle työskentelylle. Kun lähdin yhdistämään kolmea kappaletta, piti ensimmäiseksi erottaa käyttökelpoisimmat ja sopivimmat kohdat.

Aloitin kuuntelemalla kolmea kappaletta erikseen. Tein mielessäni muistiinpanoja kohdista, jotka saattaisivat rytmillisesti sopia yhteen ja joissa voisin enemmän leikitellä leikkauksella. Kun mielessä hahmottaminen oli tapahtunut, siirsin työn Adobe Auditioniin ja aloitin editoinnin. Jaoin kappaleet kolmeen osaan. Ensimmäisessä osassa The Snow Queen, seuraavassa traditionaalinen Sugarplum Fairy ja lopussa, musiikin huipussa, yllätykseni Dark Sugarplum Fairy Mix. Täytyy myöntää, että kappaleiden teema nimissä oli sattumaa, mutta yllättävän onnistunut.

Kun kolme kappaletta oli jaettu paikoilleen, aloitin kokonaisuuden yhtenäistämisen. Alku toimii introna ja arvaamattomana tekijänä, jolla tarkoitan kappaleen tuntemattomuutta eli odotuksena, että kappale on kokonaisuudessaan uusi ja tuntematon. Sitten tulee ensimmäinen yllätys: uutuus vaihtuukin tuttuun kappaleeseen. Odotukset heräävät, mutta yrittän olla vastaamatta klassiseen jouluisen satukuvitukseen. Seuraavana musiikillisena yllätykseni ovat yllättävät vaihdokset dark mixiin. Näin rakennan kliimaksia loppua kohden. Toivon että reaktio olisi hämmennys, jossa huomattaisiin, että musiikissa ei ole kaikki kohdallaan ja että jokin on muuttunut.

Sitten tullaan viimeiseen vaiheeseen: sulava vaihdos ja täysin uusi ja outo versio kappaleesta alkaa soida. Tunnelma asettuu pääläelleen, mutta kuitenkin loppuun vielä pieni vihjaus satumusiikista, joka katkaistaan rajusti.

En tietenkään oletanut, että katsojat tulkitsisivat musiikkia näin tietoisesti, mutta toivoin, että alitajunnassa vaihdokset olisivat tiedostettavissa, vaikka tunnistamattomina.

Kun musiikillinen draaman kaari oli rakennettu, lähdin korostamaan erilaisia tunnelmia. Halusin luoda äänimaailmoja, joissa ollaan osittain varpaillaan. Koska



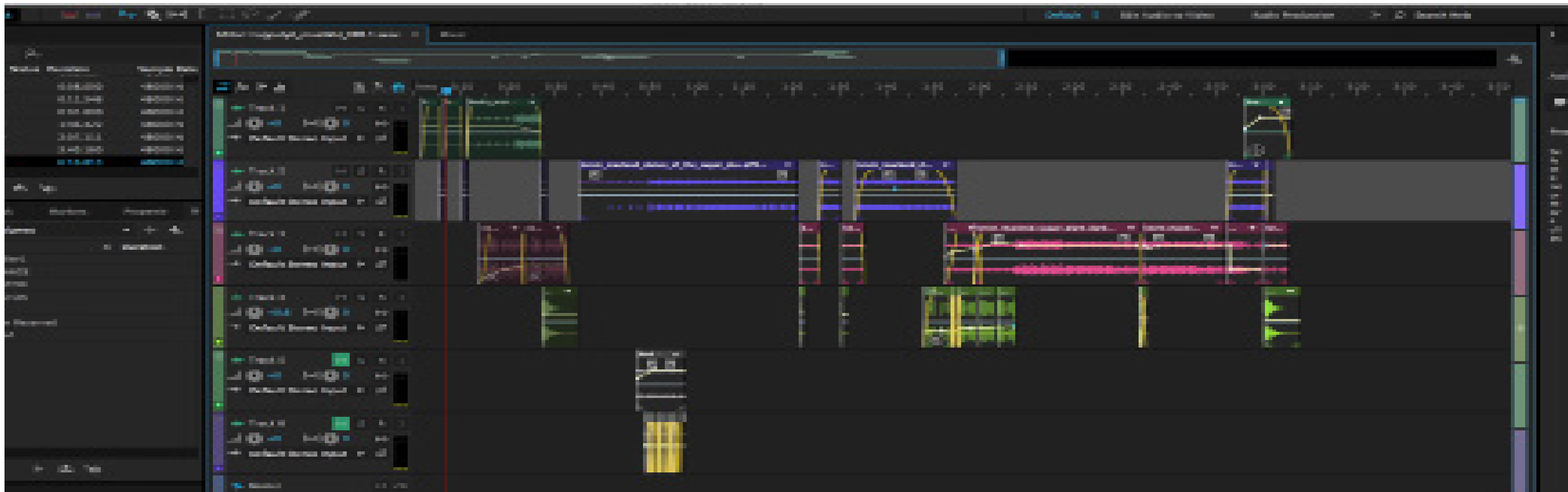
kuvituksessa tulisin käyttämään yllätyksellisyyttä ja ajatusta, että “kulman takaa saattaa tulla ihan mitä vain” halusin yllätysten kuuluvan myös musiikissa. Niinpä ensimmäisen kappale osion jälkeen laitoin hiljaiseen hetkeen kellon tikitystä. Koska kello symbolisoi odottamista ja ajankulua, saattoi sillä helposti luoda jännityksen tunteen, varsinkin kun kello pysähtyy juuri ennen toisen musiikin alkua, mikä oli dramaturginen valinta. Kauhuelokuvistakin tuttu hiljaisuus on loistava efekti, kun haluaa luoda arvaamattomuuden ilmapiirin. Varsinkin kun sitä ennen on ollut tuttu ääni, jolla on jonkinlainen symbolinen syy. Esimerkiksi vuotavan hanan äänen katkeaminen ja syvä hiljaisuus voi luoda uhkaavan tilanteen. Ääni, johon on tottunut katkeaa. Miksi? Mitä tapahtuu seuraavaksi? Tämän kaltaisten äänimaailmojen luominen on dramatiikassa tärkeää. Työssäni korostan äänen ja kuvan yhteistä vuorovaikutusta ja sen merkitystä. Siksi äänimaailmojen luominen oli elintärkeää.

Kun draaman huippu, kliimaksi, alkaa tulee sen myötä uudet haasteet, varsinkin mitä tulee kuvitukseen. Tunnelman rakentamisen jälkeen on aika vastata odotuksiin. Jos tämä osio epäonnistuu, jää työ unohdukseen ja muuttuu pettymykseksi.

Tämä tärkeä ja haastava vaihe koskee niin elokuvia, pelejä kuin musiikkivideoitakin. Epäonnistunut musiikki unohdetaan ja epäonnistunut elokuva revitään sanallisesti kappaleiksi. Omalla kohdallani paineet nousevat vasta kuvitustyössä ja leikkauksessa. Tähän palaan myöhemmin tarkemmin, mutta koska tietoisesti rakensin alussa musiikin, jossa on selkeä draaman kaari ja loin siten itselleni paineet luoda myös musiikkia vastaavaa visuaalista kuvitusta kyseiselle hetkelle.

Kun ensimmäinen raaka kolmen kappaleen yhdistyminen oli saavutettu, aloitin yksityiskohtien nivomisen yhteen. Tein korostusääniä: huokauksia yms. Pyrin luomaan uudenlaisia tunnelmia ja myös peittämään joitakin sellaisia rytmisiä kohtia, joissa musiikit eivät olleet sulavasti yhdistyneet.

Halusin musiikkiin hiukan aavemaisen, uhkaavankin tunnelman, mutta hienovaraisesti. Halusin alun valmistavan lopun synkkää tunnelmaa varten. Tämän tuli tapahtua lähes huomaamattomasti. Toistuvat (mm. kellon äänet) pienet vihjeet tulevasta musiikista, henkäisy -kaikki rakentui lopun huippua varten. Nämä toimisivat hyvinä viitteinä kuvitustyölleni.



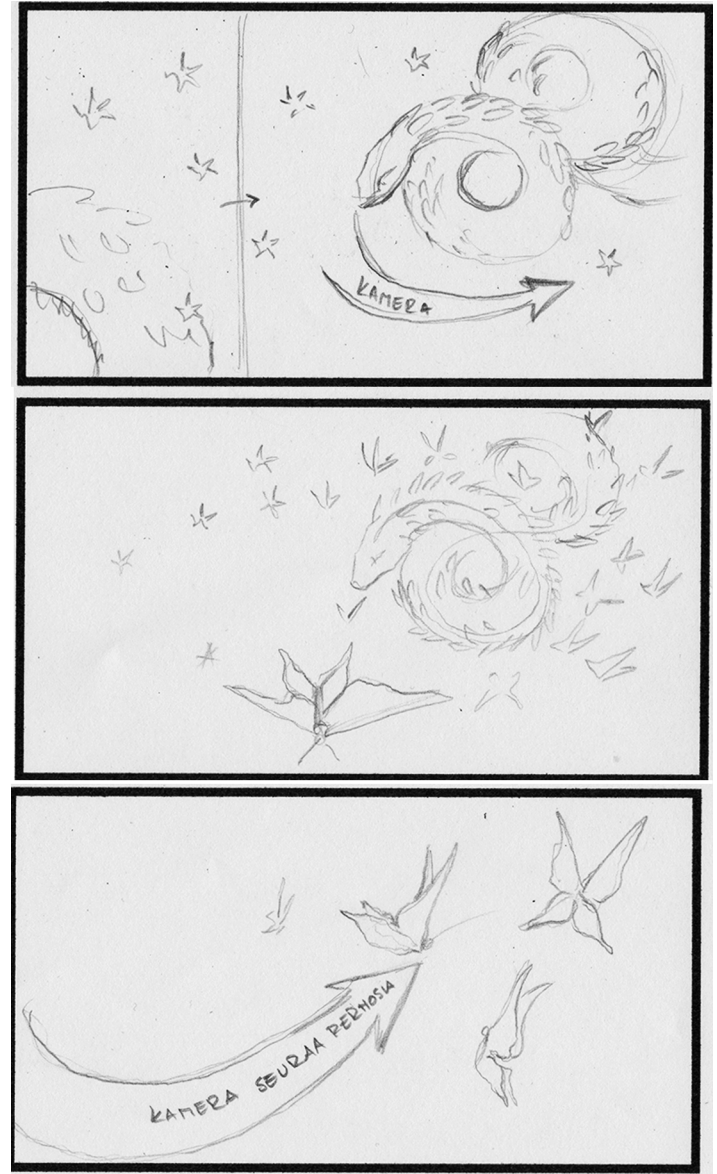
Tässä kuva Adobe Auditionissa tekemästäni ensimmäisestä musiikin leikkauksesta ja äänisuunnittelusta.

III. VISUAALINEN SUUNNITTELU

3.1. KUVAKÄSIKIRJOITUS

Koska musiikki toimi jo eräänlaisena käsikirjoituksena, työni kuvakäsikirjoitus oli enemmänkin viitteellinen. Tiesin, että kuvat tulisivat tekemisen myötä muuttamaan huomattavasti alkuperäisestä kuvakäsikirjoituksesta, mutta auttaisivat ainakin alussa satunnaisten kohtausten hahmottamisessa mielessäni.

Syystä tai toisesta kuvien saaminen paperille oli todella haastavaa. Osittain uskoin sen johtuvan musiikin aiheuttamista paineista. Halusin onnistua työssäni luomaan vaikuttavan kokonaisuuden. Tässä vaiheessa minulla oli vielä jokseenkin suuret odotukset ja asetin tavoitteet ehkä liiankin korkealle. Kun pääsin työskentelemään kuvakäsikirjoituksen kanssa ja luovuin paineiden asettamisesta, alkoi työlle muodostua kevyt rakenne. Jätin aukkoja, joiden uskoin täyttyvän työn jatkuessa. Loppujen lopuksi minulla oli kasassa satunnaisia kohtauksia, joten päätin alkaa suoraan työstää niitä. Alku ja loppu muodostuisivat sitten vähitellen työskentelyn aikana.





Assassin's Creed II
Concept art



Concept art, Beauty and the Beast by
Karl Simon

3.2 REFERENSSIT

Olen aina uskonut, että uutta luotaessa on hyvä pohjata johonkin tuttuun ja vanhaan. Näin siksi, että ihminen hakee uusista asioista aina tuttuja elementtejä, jotta hän pystyisi ymmärtämään aihetta ja asettamaan sen ympäristöönsä. Jos vanhaa hyödyntää ja muuttaa kekseliäällä tavalla sitä uuteen muotoon, on katsoja yleensä hyväksyttävämpi aihetta kohtaan ja vastaanottaa sen helpommin

Työssäni tiesin, että minun tulisi luoda maailma joka muistuttaisi jotakin tai jostain, mutta ei kuitenkaan olisi suoranaisesti tuttu. Näin ollen aloitin ideoiden ammentamisen monipuolisesti mm. kulttuurisista visualisoinneista, teatterista, historiasta, luonnosta ja omasta jokapäiväisestä ympäristöstäni. Kulttuurisella visualisoinnilla tarkoitan esimerkiksi haluani yhdistää mm. vaatteita ja ympäristöjä. Tästä on teoksessani esimerkkinä mm. kilpikonnat. Hain tietoisesti kilpikonniin aasialaisia viitteitä, jotka yhdistin länsimaisiin eläimiin, joidenka vaatteet (silinterihatut, samettitakit) loisivat mielenkiintoisen kokonaisuuden. Halusin myös kuvata työssäni itselleni rakkaita asioita, kuten Venetsiaa, mytologisia ja pieniä kauhuelementtejä jne. Aloitin keräämällä materiaalia taidekirjoista ja netistä. Näistä ryhdyin tekemään eräänlaista miellekarttaa, joka loppujen lopuksi muodostui kokonaiseksi kansioksi täynnä kuvia ja väriyhdistelmiä. Näiden pohjalta saatoin aloittaa kuvituksen.



Blind Curiosity by Martin Wittfooth



Artist: Ibuki Satsuki

3.3. KUVITUKSEN ALOITTAMINEN

Koska tähtäimessäni oli luoda kuvan ja äänen symbioosi, tuli minun perustaa kuvitustani pitkälti musiikin luomiin mielikuviin. Kuuntelin raakaeditointia ja kirjoitin ylös erilaisia musiikin mieleen tuomia mielikuvia. Kun olin kirjoittanut muistiin tarpeeksi ideoita, laitoin musiikin kokonaan sivuun ja aloitin hahmottelun.

Jaoin hahmottelun osiin, sen mukaan mitkä kohdat olivat selkeästi mielessäni ja ne kohdat joihin en ollut vielä aivan keksinyt kuvitusta. Ensimmäinen selkeä mielikuvani oli ns. kilpikonnamarssi ja ensimmäiset hahmotukset muodostuivat nopeasti. Sitten tulivat linnut, eläimet, sulkakäärme, sirkus luonnokset, tanssijat jne. Tein kasoittain erilaisia luonnoksia. Osan kohdalla olin aivan varma, että tulisin käyttämään niitä, mutta toisin kävi. Loppujen lopuksi en saanut niitä sopimaan kokonaisuuteen tai niille ei ollut aikaa ja luovuin näistä luonnoksista, Näin kävi mm. sirkuskuvitukselle ja osittain tanssijoille.

Kaikki tämän työn kuvat ovat pohjanneet käsin piirtämiini luonnoksiin. Koska tyylini on hyvin yksityiskohtainen, koen toteuttamisen helpommaksi perinteisin menetelmin. Näin kuvitus on rakentunut siten, että olen ensin piirtänyt lyijykynäpohjan ja tämän jälkeen valopöydän avulla tehnyt siitä ääriiviivapiirustuksen. Sitten olen skannannut kuvan koneelle ja digimaalannut sen photoshopissa. En ole aiemmin paljoakaan tehnyt digimaalauksia, vaan työskennellyt mm. vesivärein ja tussein ja halusinkin tässä työssä parantaa taitojani tällä saralla.

Olen aina ihailut digimaalauksen jälkeä, sillä värit ovat useammin kirkkaammat ja taseisemmat kuin vesiväreissä. Lisäksi animointi on selkeämpää ja virheet helpommin korjattavissa. Vaikka tulen aina käyttämään perinteisiä tekniikoita, nautin tässä työssä suuresti digimaalauksesta ja olin ylpeä kehityksestäni, jonka aiemmin olin kokenut hankalaksi.

Värien käytössä halusin runsaita syviä sävyjä, jotka muistuttaisivat jalokivistä. Nautin myös suuresti tekstuurien tekemisestä, varsinkin tanssijoiden kohdalla ja käytin tähän ehkä turhankin paljon aikaa.

Ornamentiikkaa näkyy kuvituksessani paljon. Koen ornamenttien tekemisen meditatiivisena ja nautin yksityiskohtaisten koristelujen tekemisestä. Yksityiskohtat ovat mie-

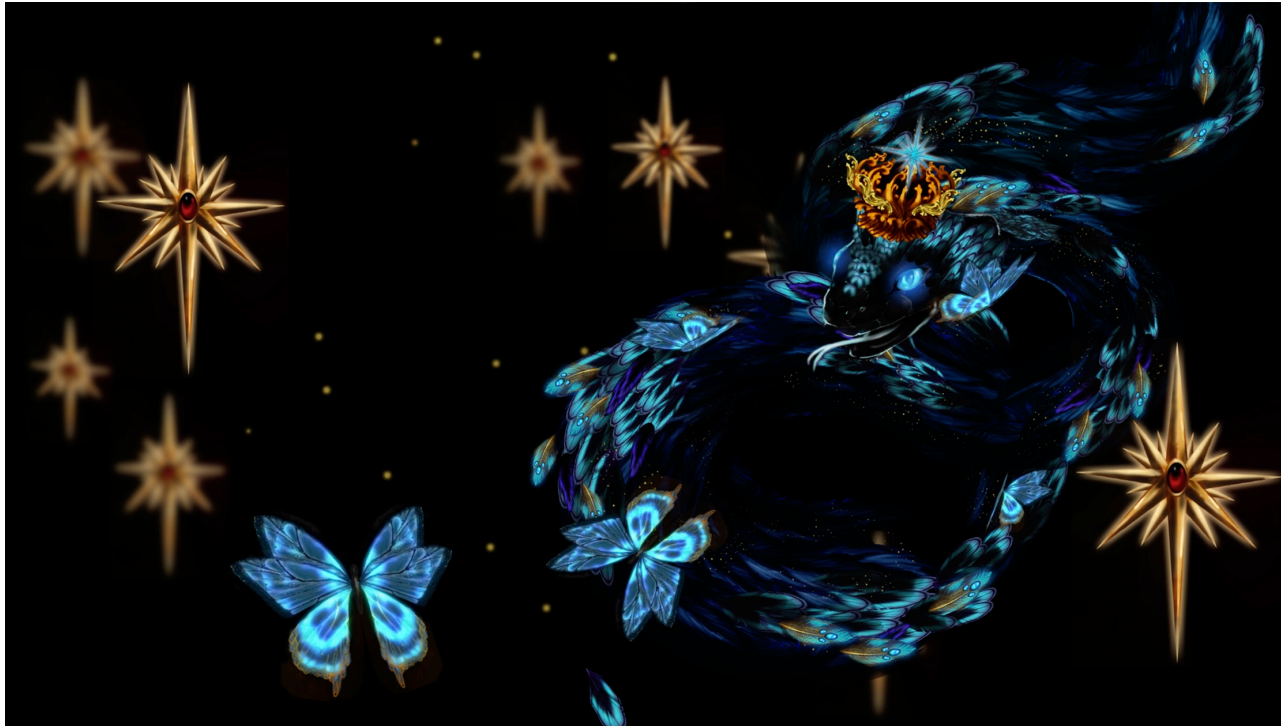
lestäni tärkeitä, sillä ne antavat sekä silmänruokaa, että niihin voi piilotella pieniä asioita, joita katsoja voi halutessaan etsiä. Tässä animaatiossa yksityiskohtien merkitys oli muutenkin suuri, sillä saatoin tällä osittain paikata tarinan puutetta. Ilman suurempaa tarinaa saatoin antaa tilaa ja aikaa kuvien yksityiskohtaisuudelle.

Seuraavaksi kuvitusta.





Ääriivapiirrokset kilpikonnamarssia varten.



Tästä kuvasta voi hyvin nähdä työprosessini. Aloitin työskentelyn luonnoksella, jossa olin jo hahmotellut yksityiskohtia valmiiksi myöhemmä työskentelyä varten. Sitten tein joko lyijykynällä tai tussilla äärviivat ja skannasin kuvan itse työstöä varten. Photoshopissa tein sekä hahmon, että ympäristön valmiiksi.

Ylin kuva on valmiista kohtauksesta animaatiossa.





Näyttö Ikkuna Ohje

Adobe Photoshop CC 2015.5

Valinta ja maski...

Vakio



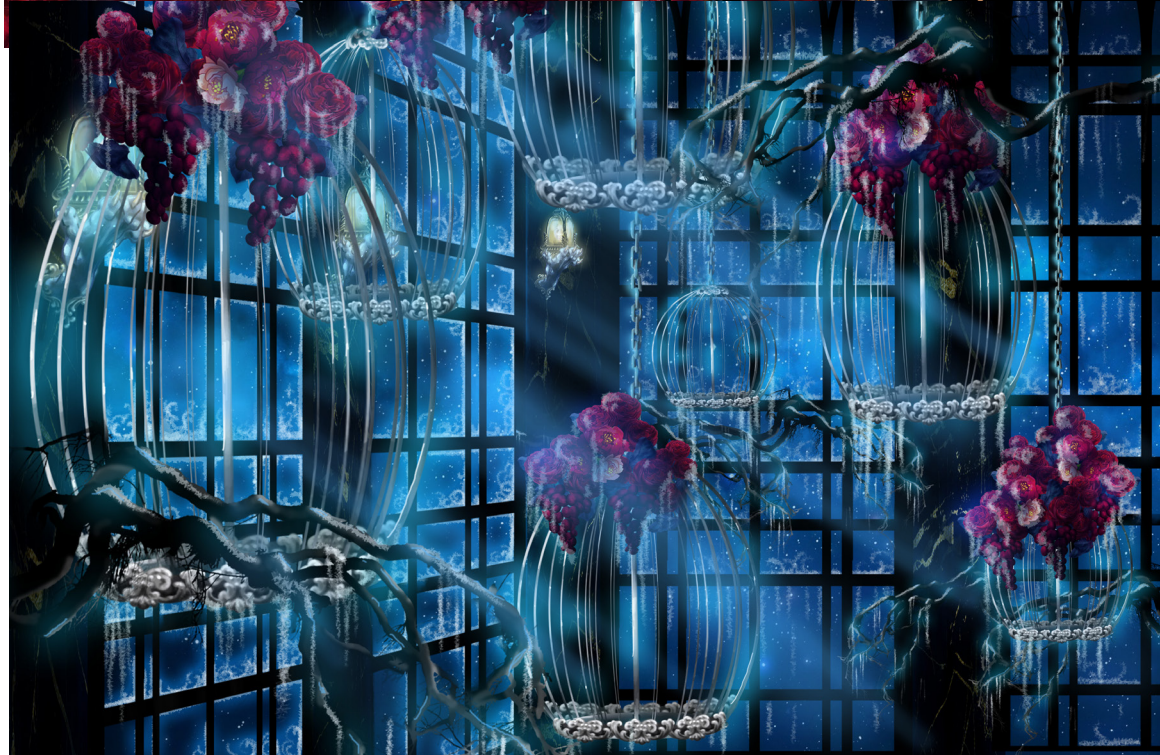
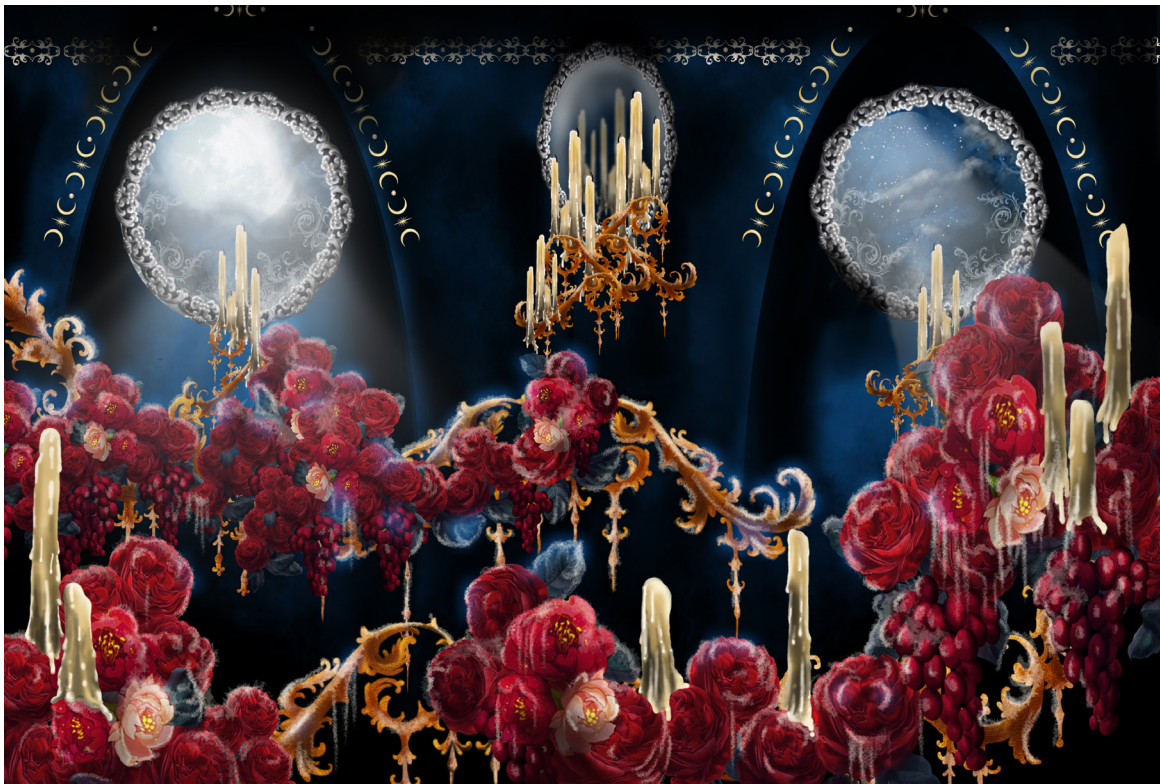
Tasot Kanavat Reitit

Tyyppi

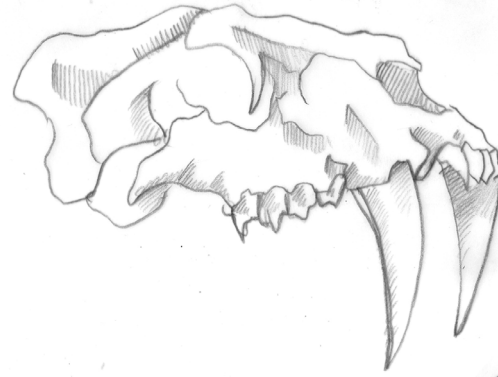
Normaali Peittävyys: 100%

Luk.: Täyttö: 100%

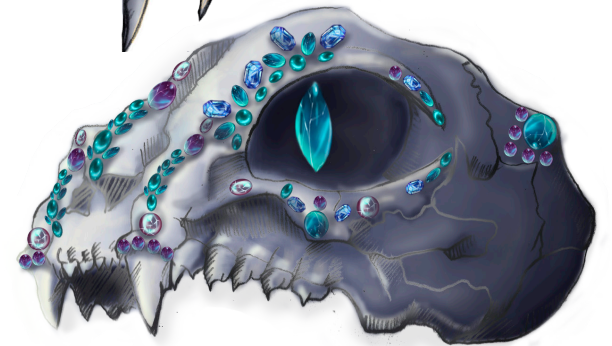
- lintu_1
 - siipi-4
 - siipi_3
 - siipi_2
 - siipi_karki'
- silmaluomi
- nokka_leuka
- paa
- ruumis
- lintu_3
- lintu_2
- lintu_4
- Tausta



PHOTOSHOPIN
AVULLA PIIRTÄMIÄNI
TILOJA



TANSSIJOIDEN
NAAMIOT





Linnut ensimmäisessä kohtauksessaan.

HAHMOJA

KARHU KUNINGAS



KISSA HERRA I.



HERRA NÄÄTÄ



HERRA HIIRI I



HERRA KOIRA





NEITI KAURIS



NEITI NÄÄTÄ



HERRA HIIRI 2



HERRA JÄNIS



KISSA HERRA 2

IV. KUVITTAMINEN

4.1 KERRONTA JA SYMBOLIIKKA TARINANKERRONNASSA

“Symboli (tunnuskuva, vertauskuva, merkki, tuntomerkki, tunnusmerkki) on merkki, joka edustaa jotakin asiaa.” suora lainaus wikipediasta

Symboli on tapa viestiä asioita nopeasti ja tehokkaasti ilman turhia selityksiä. Vaikka sillä on hyvin vahva stigma uskonnollisen mystiikan maailmassa. On symboliikalla myös vahva rooli elokuvissa ja kirjallisuudessa, unohtamatta arkipäiväistä ympäristöämme, jossa symboliikka näkyy esimerkiksi liikenne-merkeissä.

Symboleilla voidaan syventää tarinaa, antaa vihjeitä ja luoda tunnelmia. Niillä voidaan vahvistaa teoksen pääteemoja ja rakentaa syvyyttä, jota ei muuten pystyittäisi ilmaisemaan tai kertomaan. Symboleilla on mahdollista muuntaa myös kuvien tarkoitusta. Esimerkiksi kuva, jossa näkyy kaksi täysin toisilleen tuntematonta ihmistä istumassa puistonpenkillä ei merkitse mitään, mutta kun heidän yläpuolelleen asetetaan sydän, syntyy symbolista oletus, että heidän välillään vallitsee romanttinen suhde. Särkynyt sydän -symboli muuttaa jälleen kuvan merkityksen joksikin aivan muuksi.

Nämä ovat havainnoitavaa, tietoista ja saman tien ymmärrettävää symboliikkaa, mutta entä alitajuntainen, huomaamaton symboliikka? Symboliikka, jota pikemminkin alitajuisesti aistimme kuin tiedostamme? Tätä näemme mm. elokuvien maailmassa.

Koska omassa työssäni musiikki toimii vahvana tunnelman luojana, piti minun korostetusti ottaa huomioon symboliikka tarinankerronnallisena elementtinä. Näin varsinkin siksi, että työni tulisi olemaan juoneton, unenomainen ja lyhyt.

Olin jo alkuvaiheessa päättänyt rakentaa tunnelmat sijoittumaan yöaikaan. Yö itsessään on symbolina mielenkiintoinen: se assosioituu kauhuun, vaaraan ja tuntemattomaan. Tämä ajattelu juontaa vahvasti jo keskiaikaan. Yön arvostus positiivisena aiheena taiteissa nousi vasta renessanssin myötä 1500- luvulla,



jolloin taiteilijat ja runoilijat yhdistivät yön symboloimaan pohdiskelua, mystiikkaa ja taiteita. (Aihetta selvitetään tarkemmin mm. Riikka Forsströmin kirjassa Yön Valtakunta). Nykyään yöllä on kymmenittäin erilaisia merkityksiä, joita tulkitaan sen mukaan millaisiin aiheisiin ympäristöihin ja tilanteisiin tämä vuorokaudenaika yhdistetään ja miten sitä kuvataan. Vahvat, lämpimät sinisen sävyt viittaavat kesäyöhön, kylmät sävyt kylmyyteen ja tummat pimeyden sekä vaaraan. Näitä kaikkia käytin omassa työssäni ilmentämään kohtausten tunnelmaa.

Värisymboliikkaa näemme ympärillämme kaikessa. Voimme lukea niin kirjojen kansien kuin julisteidenkin väreistä minkälaista tyyliä teos edustaa. Animaatioissa ja elokuvissa väreillä voidaan erottaa todellisuuksia ja maailmoja toisistaan. Omassa työssäni tein tätä useissa kohdin. Esimerkiksi kuura, joka kylmän sinisine sävyineen viittaa pakkaseen näkyy lintukohtauksissa, tanssijoissa ja käärmeen ympärillä. Väreillä kuvasin myös lämpötiloja, joita vuorottelin eläinparaatin ja vesisalien jaksoissa. Loin tunnelmaa tulella ja kullan sävyillä, jolla symboloidaan arvokkuutta ja jopa kuninkaallisuutta. Kukilla saatoin korostaa luontoa, sekä vahvistaa yleistä ns. arvokkuuden ja ”juhllisuuden” tuntua.

Valon määrä, kirkkaat, yltäkyläiset sävyt, kukat maljakossa ja hymyilevät kasvat voivat ilman dialogiakin kertoa, että katsomme positiivista ja mukavaa

hetkeä, jossa vaaraa ei ole läsnä. Mutta entä jos värit ovat liian kirkkaat ja hymyilevät kasvat hymyilevät liian pitkään ja liiankin leveästi ja liikkeit muuttuvat normaaleista hiukan nykiviksi ja kaiken kukkuraksi kukat alkavat lakastua. Pienin elementein on silloin luotu positiivisesta mielikuvasta jokseenkin painajaismainen. Kirkkaat, yltäkyläiset värit yhdistetään hyvään oloon ja positiivisuuteen, mutta kun totutut rajat ylitetään, yhdistämme sen luonnottomuuteen, sillä maailmassamme ei näy ylikirkkaita värejä. Entäpä hymy? Miksi pitkälle venytetty hymy voi tuoda epämurheellisen tunteen ja muuttua symboliseksi elementiksi? Tämä perustuu tottumukseen sosiaalisessa kanssakäymisessä. Yleensä on tapana, että asioihin vastataan asianmukaisesti ja sopivan pituisen ajan. Jos reaktio kuitenkin jatkuu pitkään ilman minkäänlaista havainnoitavaa syytä, pidetään tätä outona, jopa huolestuttavana. Koska reaktion syytä ei tiedetä, herää tuntemattoman pelko, jolloin toinen osapuoli muuttuu arvaamattomaksi, koska häntä ei voi tulkita. Elokuvassa tämänkaltaisen toistaminen muuttuu symboliseksi elementiksi.

Entä konkreettinen symboli -kukkien lakastuminen? Kukkien kuoleminen on normaali asia, mutta nopeutettuna se symboloi kuolemaa ja yliluonnollisuutta. Kuolema tarkoittaa yleensä pahaa ja henkilö, joka pitää nopeasti kuolevaa kukkakimppua käsissään ja hymyilee voidaan yhdistää ajatukseen, että kaikki ei ole aivan kohdallaan. Näin useasta erilaisesta symbolisesta elementistä muodostuu kokonaisuus.



4.2 TYÖNI OMAT SYMBOLISET ELEMENTIT

Työni eri kohtauksissa katsoja voi huomata länsimaisuuden lisäksi myös piirteitä aasialaisista ja itämaisista kulttuureista. Halusin työssäni luoda maailman, joka on sekoitus erilaisista kulttuureista, jotka yhdessä saivat aikaan yhtä aikaa tutun ja tuntemattoman tunnelman. Tätä varten loin tietoisesti useita symbolisia elementtejä ja tyylejä, joilla rakensin kokonaisuuden.

Lasiset linnut

Lintujen ympäristön halusin tuntuvan mahdollisimman kylmältä. Koska en voi katsojalle viestittää fyysistä tunnetilaa, tuli minun löytää symbolisia keinoja näyttää tämä. Näin ollen ensimmäinen asia mitä lähdin tekemään oli värien valinta: sävyt tulisivat olemaan kylmiä ja materiaalit kuultavia. Kohtauksen päätähdet, linnut, halusin tehdä lasista luodakseni yliluonnollisen vaikutelman ja näin liittää kohtauksen työn unenomaiseen teemaan. Kuten muuallakin kohtauksissani halusin hyödyntää ristiriitaisuuksia. Täässä ilmensin sitä elävillä kukilla, joilla on voimakkaat punaiset sävyt. Kaiken järjen mukaan kylmässä kukkien tulisi olla kuolleita. Tosin taitoin ne tunnelmaan mukaisesti sinertävämpään sävytykseen. Lisää kylmyyteen viittaavia asioita tein mm. kuun avulla. Tätä tuskin rekisteröidään, mutta olen ulkona talvella huomannut, että kuun valo on huomattavasti kalpeampi ja kirkkaampi talvella, jolloin myös säteet osuvat voimakkaammin ja luovat synkemmät varjot. Näin ollen kun työssäni kuun säteet tulevat ikkunasta, on muualla paitsi ikkunan läheisyydessä pimeämpää.

Vaikka palaset olivat nyt kohtauksessa kohdillaan, tarvittiin viimeinen silaus: kuuran kimallusta kukilla. Tämä oli tärkeää, sillä tällä elementillä saatoin saavuttaa hakemani kylmyyden tunteen.

Vielä kaipasin taikuuden ja illuusion tunnelmaa, jota lähdin korostamaan kynttilöiden syttymisellä ja värien lämmön tuomisella. Näillä symbolisilla elementeillä olin luonut tunnelman ja myös lämpötilan vaihtumisen.

Lintujen häkkikohtauksessa halusin leikitellä symboliikalla enemmän ja korostin jälleen ristiriitaja. Linnut ovat tunnetusti liitetty vapauteen, joten häkkiin suljetulla linnulla on päinvastainen merkitys. Täällä halusin korostaa lintujen ns. "vapautta", mutta kuitenkin luoden ristiriidan sille, että ne ovat yhä vangittuna, vain suuremmassa tilassa. Lasiset linnut elävät lasisen salin sisällä, jossa asuu ainainen talvi. Näin korostan myös sitä, että nämä linnut eivät ole samankaltaisia kuin elävät, lämpimät lajinsa edustajat. Näin herää symboliikan avulla kysymys onko niillä edes samoja käyttäytymistapoja.



Eläimet

Käytin paljon aasialaisia elementtejä tehdessäni eläimiä. Joidenkin kohdalla halusin jopa viitata niiden mytologisiin juuriin. Tällaisia oli mm. kilpikonna, jonka päällä kasvaa puu ja selässä ratsastaa kani, joka on symbolinen yhdistelmä. Itse kilpikonna kuvaa lopputyöni teemoja kiinalaisessa mytologiassa. Musta kilpikonna edustaa ilmansuunnista pohjoista, vuodenajoista talvea, vuorokaudesta yötä ja elementeistä vettä. Pidin tätä hauskana sattumana, kun luin tarkemmin ideani symbolisista taustoista, jonka lähtökohtana olivat olleet betoniset Eiranrannan kilpikonnat, joiden päällä olin lapsena istuskellut.

Jänis on taas sekä japanilaisessa, että kiinalaisessa kulttuurissa yhdistetty kuuhun. Esimerkiksi kiinalaisessa mytologiassa: “kuussa asuu jänis, joka istuu puun alla sekoittamassa ja jauhamassa erilaisia yrttejä kuolemattomuuden eliksiiriksi”. (Myytit ja legendat ensyklopedia, Philip Wilson). Olin alunperinkin halunnut käyttää nimenomaan valkoista jänistä yön ja kuun teeman ilmentämiseksi, mutta jälleen tarkempi taustatyöni antoi huvittavan yhteensattuman siihen mitä itse olin paperille piirustanut.

Mäyrän valitsin puhtaasti länsimaisista vaikuttimista ja halustani luoda jälleen risiriitoja. Mäyrä on jokseenkin epätavallinen eläin yhdistää hyvin aasialais painotteeseen tyyliin. Tämä johtuu siitä että mäyrää ei siellä juuri tavata, lukuunottamatta ehkä eläintarhoja. Yhdistämällä mäyrä kolmeen vahvasti idässä merkitykselliseen eläimeen, jatkoin työn teemaa, illuusioita. Vaikka tätä ei aivan heti kenties yhdistäisi symboliikkaan niin sitä se nimenomaan on. Muissakin eläimissä hyödynsin länsimaalaisuutta, kuten Beatrix Potterin eläintarinat, joissa eläimille on puettu viktoriaanisia vaatteita. Tosin omassa versiossani olen sekoittanut viktoriaanista tyyliä (silinterihatut) aasialaisiin elementteihin (hihat, värit). Iloitutuksissa korostin sekä tätä, että juhlakulkuetta matkalla jonnekin.

Tämänkaltaisien menetelmien pystyin rakentamaan tunnelmaa ja luomaan tarinalle uusia kerroksia.



Vesialit

Vesialien kuvituksessa halusin luoda arvokkaan ympäristön, jonka symbolisina väreinä toimivat musta ja kulta. Vaikka käytin inspiraationa sekä Venetsiaa, että ripausta Atlantis- mytologiasta, halusin luoda kokonaan oman maailman. Mustan ja kullan yhdistämisellä halusin luoda myös modernin sävöksen.

Rakastan Venetsiaa ja kaupungilla on minulle suuri merkitys. Tiesin alusta alkaen, että halusin viitata tähän maailmaan jotenkin. Helpoimmat symbolit olisivat gondoli, naamiot ja vesi. Mutta miten välttyisin tekemästä suoraa kopiota myyttisestä kaupungista? Päätin tehdä toteutuksen hiukan raunioituneen kaupungin elementein. Rakensin salit, joissa ei ollut lattiaa vaan vettä. Tyhjä tila, joka osittain symboloisi autioitumisen tunnelmaa. Veden läsnäoloa ja tilan outoutta korostin sellaisin symbolisin elementein, kuten ilmassa uivin medusoin ja veden alle sukeltavalla kilpikonnalla. Samalla loin yhteyden alkuun muidenkin eläinten kanssa ja illuusion teema pysyi esillä.

Koska en halunnut työssäni näkyvän vain sadunomaisuutta, otin mukaan myös hiukan synkemmän teeman. Sen lisäksi, että lopun nainen perhosviuhkoineen edustaa eräänlaista taikurinhahmoa halusin korostaa erästä pientä teemaa unien maailman kanssa: työssäni liikkuvat sekaisin niin pedot kuin saalistettavatkin vuorovaikutuksessa toisiinsa. Kani ja koira skoolaavat gondolilla, kissa ohjaa gondolia, jossa matkustaa hiiri sekä karhukuningas ja ihmiset tanssivat naamioinaan eläinten jalokiviset kallot. Tanssijoiden kallonaamiot toimivat työssäni yhteytenä eläimiin ja korostaen ihmisten ylluonnollisuutta. Sillä eiväthän ne tuijottavien naamioidensa takana aivan ihmisiä ole. Tämä kaikki on teeman korostamista ja ylläpitämistä. Symbolistisia valintoja, jossa korostetaan, vaikka tosin näkymättömänä, uinuvaa vaaraa ja rauhattomuutta.



Ihmispäin tatuointien pohja oli tämä: vaaran elementin eli kallojen sijaan tein kahden myrkyllisen eläimen: skorpionin ja käärmeen, jotka ovat myös kaksi tähtikuviota, kultaiset tatuoinnit. Laitoin nämä ja muut tanssivat ihmishahmot korostamaan työn synkkää vaihetta. Tatuoinnit loin kuvitukseksi ja eläinkallot sävyttäväiksi elementiksi, symboloimaan musiikin kauhuvaihetta. Halusin luoda kuvituksen, jossa olisi sekä sirkuselementtejä, gotiikkaa, alitajunnan mystiikkaa että unien maailmaa. Tämä oli työn niitä kohtia, joissa oli minulle tyypillistä kuvitusta: dramaattista ja ehkä hiukan outoa.

Mutta palatakseni saalistaja-saalistettava -symboliikkaan, myönnän halunneeni kuvata nimenomaan näiden hahmojen rauhallista vuorovaikutusta toisiinsa. Siis vastakohtien yhdessäoloa ja niiden luomaa kiehtovaa kokonaisuutta. Kuningaskäärmeen sulista ilmaantuu perhosia, hämähäkit tuovatkin valoa ja kaikki ovat jotenkin vuorovaikutuksessa toisiinsa. Hämähäkit kutovat tarinaa kirjaimellisesti yhteen ja näin kuljettavat tarinaa. Alkujaan en ollut suunnitellut hämähäkkiä ollenkaan koko esitykseen, sillä kammoan niitä syvästi. Silti mielihoiteesta päätin

kuitenkin piirtää kyseisen olennon, sillä vaikka pelkäänkin niitä, en voi olla ihailematta joiden hämähäkkien siroutta, enkä liikkeen karmivaa sulavuutta. Ja koska muutenkin työni tasapainottelee symbolisin elementein kauhun ja sadun välillä, niin oli mielestäni vain sopivaa että lisäisin soppaan omien pelkojeni kohteen sympaattisena lampun kantajana.



V. ANIMOINTI



5.1 KUVIEN HERÄTTÄMINEN HENKIIN

Kun aloitin animoinnin olin huolissani. Piirtämäni olivat hyvin runsaita ja olin mielessäni kuvitellut miten ne voisi animoida, mutta kokemukseni mukaan olin varma että toteutus animoinnilla voisi olla hyvin erilainen kuin olin suunnitellut. Liikkeiden kuten kävelyn tai lennon animointi toisi varmasti ongelmia, koska olin paininut niiden kanssa ennenkin. Tiesin myös että jotkut tilat näyttäisivät hyvin erilaiselta kolmiulotteisessa asettelussa ja niiden mukana tulisi animaatiollisia ongelmia. Esimerkiksi joissakin kohdissa tulinkin huomaamaan, että kuvien osat katkesivat tai niissä näkyi huolimattomuutta joka vain korostui animoidessa.

Kuitenkin sain mielestäni usein toteutettua sen mitä olin hakenutkin, mutta joidenkin kuvien kohdalla taas keksin ratkaisuja, joissa lisäsin materiaalia tai yhdistin ennestään animoimia osia toisiin kohtauksiin. Näin koko kuva saattoi muuttua paremmaksi, kuin se oli ollut paperilla.

Suurimmat haasteet tulivat kameran käytön aikana. Jouduin usein animoimaan ns. sokeana, koska koneeni ei pysynyt kameran mukana, enkä usein nähnyt mitä olin tehnyt kun vasta videon renderaus vaiheessa. Tämä johtui isoista tiedostoista, mutta en voinut muuta, koska kolmiulotteisuuden kuvaaminen ei olisi onnistunut yhtä hyvin rendatulla videomateriaalilla. Turhauduin usein kameran käyttöön ja tämän uskon johtuvat kokemattomuudestani. Kamera on minulle vielä hyvin uusi efekti after effects:illä, mutta olin päättänyt käyttää sitä tässä työssä ja kehittyä, jotta saattaisin tulevaisuudessa hyödyntää tätä efektiä paremmin. Mielestäni onnistuin jokseenkin hyvin, vaikka en onnistunut tekemään niin hienoja kuvakulmia tai siirtoja kuin olin toivonut.



5.2 TILOJEN ANIMOINTI

Tämä oli yksi suosikkivaiheita projektissa. Olen aina nauttinut tunnelmien luonnista ja pienten yksityiskohtien rakentamisesta. Aamu-usva, kuun säteet, veden heijastukset, kaikki tämä tekee usein animaatiosta uskottavamman ja todellisemman. Tiloilla luodaan hahmoille ympäristö, jossa voidaan seurata heidän elämäänsä, mutta myös tulkita hahmoja itseään. Tilalla kuvataan elämää ja hetkiä, mielenkiintoja ja taustoja. Tiesin että hahmojeni sadunomaisuus pohjautuisi paljon siihen minkälaisessa ympäristössä ne elivät ja korostaisi näin myös hahmoja itsejään. Tilaa animoitaessa saatoin kuvata vuorokauden aikaa, tuulta tai jopa ääniä. Liikkumattomuus voi kertoa hiljaisuudesta tai odotuksesta. Heiluvat esineet tuulesta ja tärinä, jonkin saapumisesta. Pienin elementein saatoin korostaa haluamiani seikkoja kuten avaruutta tai sulkeutuneisuutta.



5.3 HAHMOJEN ANIMOINTI

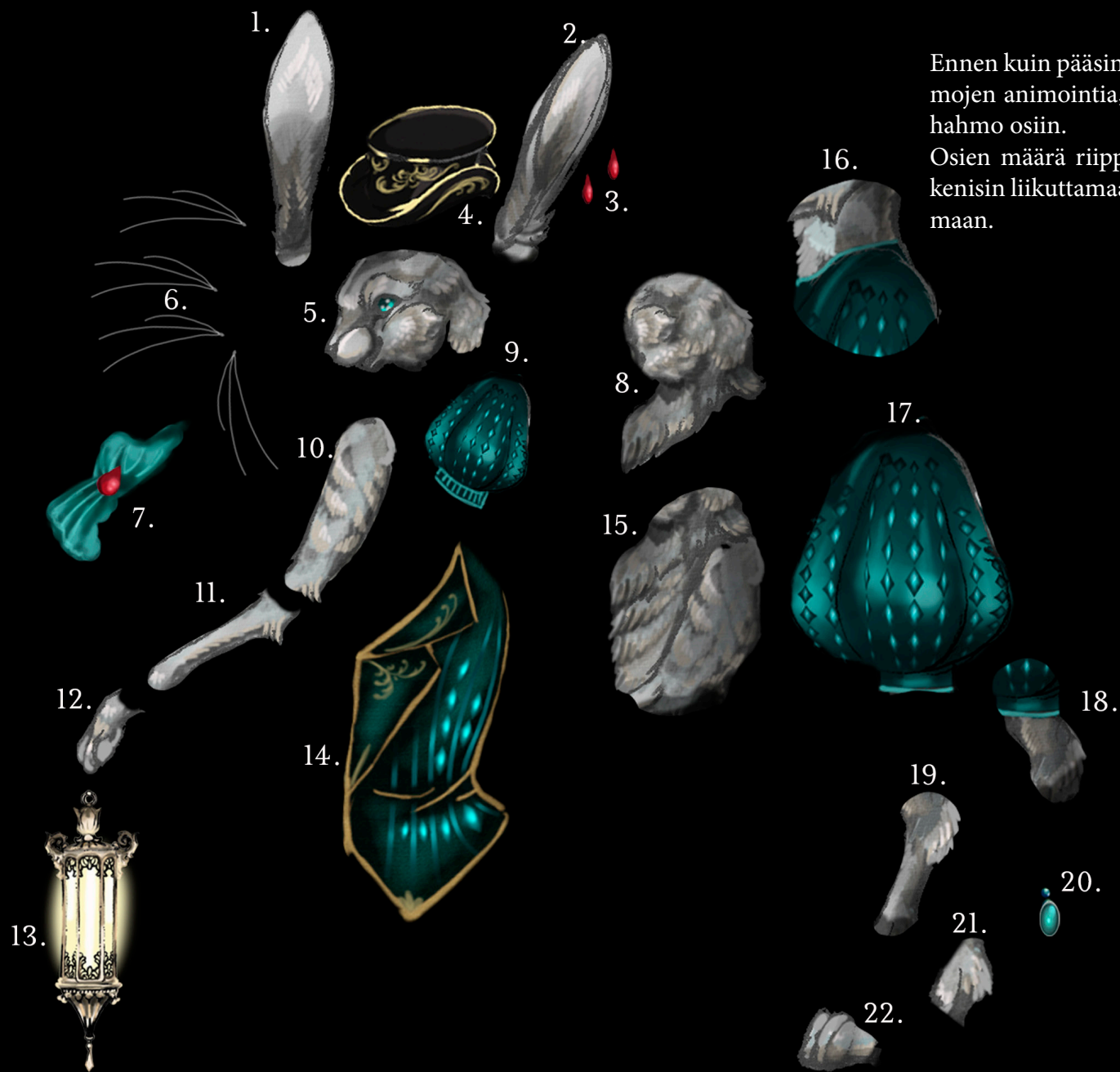
Hahmojen animointi oli kameran lisäksi haastavinta koko animaatiossa. Halusin jokaiselle olenolle oman persoonallisen liikehdintänsä, jotta kohtaukset olisivat elävämmät ja luontevimmat. Olen aiemmin ollut jokseenkin huono hahmo animoinnissa, joten halusin myös kehittyä tälläkin saralla. Yritin tehdä mahdollisimman huolellista jälkeä ajan puitteissa, mutta tiesin, että tällä aikataululla saisin tuskin Disneyn veroista liikettä. Lopulta päädyin hiukan paperinukkemaiseen animointiin, sillä mielestäni se sopi tyyllillisesti paremmin kokonaisuuteen ja loi teatterimaisen ilmeen, jota työssäni muutenkin hain. Usein piirsin jokaisesta hahmosta hahmotelmia kävelystä. Koska musiikkini oli alunperin baletista päätin hiukan leikitellä ja hain inspiraatiota joidenkin eläimien liikkeisiin tanssista. Helpoimmat animoitavat olivat yllättäen linnut. Syystä tai toisesta olen aina kokenut lintujen liikkeen yksinkertaisimmaksi jäljentää, tosin eivät ne ole tässäkään animaatiossa aivan täydellisiä.





Tässä kohtauksessa kaikki eläinhahmot on animoitu ja niillä on oma persoonallinen liikehdintänsä.

Lisäksi olen tehnyt värisäätelyä ja lisännyt kukkiin kimallusta After Effectsin avulla. Myös lamppujen valon olen tehnyt After Effectsillä.



Ennen kuin pääsin aloittamaan hahmojen animointia, tuli minun jakaa hahmo osiin.
 Osien määrä riippui siitä, mitä kykenisin liikuttamaan ja näin animoimaan.



- | | | | | | |
|----------------|---------------|---------------|---------------|-----------------|--|
| 1. Vasen korva | 5. Pää | 9. Hiha | 13. Lyhty | 17. Reisi/Housu | 21. Nilkka |
| 2. Oikea korva | 6. Viikset | 10. Olka | 14. Takki | 18. Reisi jatke | 22. Tassu |
| 3. Korvakorut | 7. Kaulahuivi | 11. Käsivarsi | 15. Yläruumis | 19. Jalkavarsi | (Käsien ja jalkojen palat kopioidaan,
jotta saadaan sekä oikea että vasen puoli) |
| 4. Hattu | 8. Kaula | 12. Tassu | 16. Pelvis | 20. Lahjekoru | |



Kilpikonnamarssi. Tämä sisälsi paljon efektejä. Heijastuksia, iletulituksia, valojen hehkua, eri värisiä savuja ym. Tämä oli yksi haastavimmista koh-
tauksista rakentaa, jopa enemmän kuin eläinparaati.



Tämä oli kohta, jossa animoinin aikana tajusin jotain puuttuvan. Päätin lisätä kilpikonna alusta, tällä kertaa ilman matkustajaa. Tämän kohtauksen kanssa oli kärsivällisyys usein koetuksella, mutta siitä tuli loppujen lopuksi jokseenkin onnistunut.

TANSSIJA KOHTAUS



Tässä kohtauksessa olen lisännyt sumun ja tähdet taustalle After Effects:illä. Kukat ja helmet keksin lisätä oikeastaan vasta animoidessani.



Samat efektit kuin edellisessä, tähän tosin lisäsin kattokruunun ja gorgoilin vesisaleista. Lisäksi tässä erona muihin tanssijoihin ovat käsien säröt, jotka myös keksin lisätä vasta myöhemmin.



Tämä kohtausta muistutti liian paljon toisen tanssiparin ympäristöä, joten halusin tuoda käärme-
kunin takaisin kuvioihin. Olin yllättynyt kuinka hyvin se sopi kukkien päälle. Tästä kohtauksesta tuli
yksi suosikeistani nimenomaan onnistuneiden värien ansiosta.



Ainoa kohtaus, joka jäi selkeästi muistuttamaan sirkusmaailmasta, jota olin ajatellut animaatioon. Pidin paljon ajatuksesta viuhkasta, jonka kuvat heräisivät eloon. Tässä ne ovat perhosia, jotka lentävät ulos koristeista naisen heilauttaessa viuhkaa. Pidän hyvin paljon tämän kohtauksen ilmeestä, tässä mielestäni kiteytyy se tunnelma joka hallitsee musiikin synkempää puolta.



Linnut lasisalissa. Tämä oli yllättävän mukava animoitava ja miljöönä onnistunut.

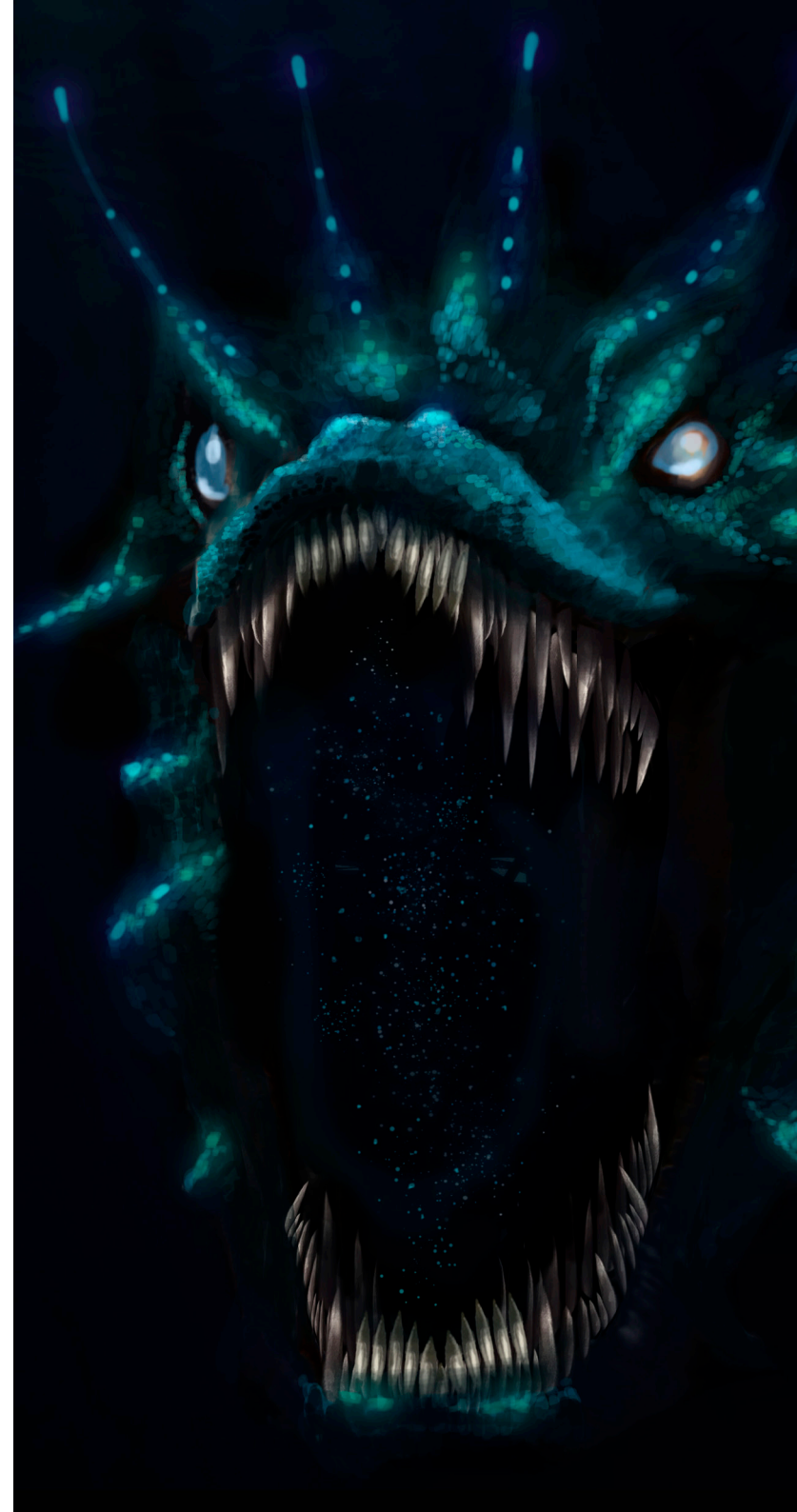


Susilähde. Tämän kohtauksen ajattelin alun perin olevan vain pikainen siirtymä lintukohtauksesta seuraavaan, mutta työskennellessäni kiinnyin kohtaukseen niin paljon, että päätin nopean siirtymän sijaan antaa sille enemmän aikaa näkyä.

VI. JÄLKITYÖSTÖ

6.1 TYÖN KEHITYS JA MUUTTUVAT IDEAT

Välillä oli todella vaikea pysyä motivoituneena. Näinä hetkinä pyrin tekemään jotain muuta ja mielenkiintoista, jotta ei tulisi vaaraa, jossa hyvä kohtaaus jäisi keskeneräiseksi. Tämä oli todella tärkeää, koska jos olisin tuntenut mitään negatiivista työtäni kohtaan, tulisi se myöhemmin vain kasvamaan ja näin pilaamaan ehkä jopa koko työn. Koska työni eli jatkuvasti, tuli minun pitää itseni jatkuvasti hallinnassa. En saanut jäädä liian pitkäksi aikaa viilaamaan kohtauksia tai ideoimaan yhä uusia kuvituksia tai animointeja. Riskinä nimittäin oli ajan loppuminen tai animaation kokonaan muuttuminen, kun uusi idea korvaisi kokonaan aikaisemmin tehdyn materiaalin. Tosin välillä uudet ideat olivat eduksi, varsinkin ongelmatilanteissa kuten silloin jos piti löytää keino sitoa kohtauksia toisiinsa. Minun tuli myös pitää mieleni avoimena. Jokaisen kohtauksen ei tarvinnut sisältää uutta materiaalia vaan saatoin käyttää vanhaa uudestaan, joko hiukan eri tavalla tai toistona. Näin myös katsojakin saisi nähdä mitä kohtauksissa olisi, eikä vain tulla ylisyötetyksi uudella materiaalilla. Tämän muistaminen oli tärkeää myös siksi, että se säästi aikaa ja energiaa, että se poisti osittain turhaa materiaalia ja näin ylimääräistä työtä. Katsoja kun ei kenties hahmota kohtausta runsaudesta johtuen yhdellä kertaa. Toisto hahmojen ja kuvien uudelleennäkeminen helpottaa myös mielikuvien luomista kokonaisuudesta. Musiikissakin samoja teemoja usein toistetaan eri näkökulmin ja sävyin.



6.2 KILL YOUR DARLINGS

Usein sain huomata, että minulla oli liikaa luonnoksia tai materiaalia, joka ei enää sopinut kokonaisuuteen. Jotkut suunnittelemani kohtaukset olivat liian isoja ja aikaa vieviä suhteutettuna niiden näkyvyyteen. Näin esimerkiksi tanssijoiden määrä ja kuvakulmat vähenivät sekä merihirviöt, joita olin suunnitellut erilaisiin kohtauksiin jäivät suurimmilta osin kokonaan pois. Myös eläinhahmojen kohtauksien määrä väheni. Päätökset eivät olleet helppoja, koska osa kohtauksista olisi voinut olla todella sopivia työhön tai ideoihin, joihin olin jo ehtinyt kiintyä. Jouduin siis painimaan samankaltaisten päätösten kanssa kuten elokuvien leikkauksessa. Koska työn piti olla mielenkiintoista seurattavaa pelkäsin, että liialla materiaalilla työstäni saattaisi tulla pitkäväteinen ja vaikeasti seurattava. Oli myös varauduttava mahdollisiin ongelmiin, varsinkin kun deadline alkoi hämmöttää.



VII. VIIMEISTELY

7.1 Leikkaus, kokonaisuuden luominen

Tämä oli todella haastava vaihe työssäni. Koska en ollut tehnyt tarkkaa kuvakäsikirjoitusta, jouduin työskentelemään paljon vaistojen ja mielikuvien varassa. Minulla oli ajatuksia siitä, mihin kohtiin kohtaukset voisivat sopia ja missä järjestyksessä kukin niistä tulisi. Toisaalta tiesin, että siirtymien rakentaminen kohtausten välillä olisi haaste, josta kokonaisuus ja näin ollen myös lopputulos riippuisi. Koska musiikin kuvittaminen oli tavoitteeni, tuli minun ottaa kaikessa huomioon myös musiikin rytmitys ja sen asettuminen kuvitukseen.

Joissain paikoin olin arvioinut kohtausten keston väärin suhteutettuna musiikkiin. Huomasin, että sen sijaan, että materiaalia olisi ollut liian vähän sitä oli usein jopa liikaa. Toisaalta ongelmaksi muodostui myös se, että vaikka kohtauksia oli paljon, suurin osa niistä oli suunniteltu musiikin keskivaiheille, joka taas johti siihen, että alkuun ja loppuun oli todella vaikea asettaa sopivaa musiikin tunnelman kuvitusta. Lisäksi jouduin animoimaan paljon uutta materiaalia kohtausten vaihdoksille. Tähän olin kyllä aikaisemman animoinnin aikana tietoisesti valmistautunut.

Alun perin olin toivonut pystyvän käyttämään lähes valmiiksi editoitua musiikkia sellaisenaan kokonais-työstössä, mutta näin ei käynyt. After Effectsin avulla leikkaaminen muodostui äärimmäisen hankalaksi, Tämän ohjelman käyttöön olin leikkaamisessa lopulta päätenyt, mikä johtui tarpeesta uusien animointien kehittämiseen leikkaamisen yhteydessä.

Päätin myös editoida musiikin uudelleen. Olin suunnitellut joka tapauksessa lisääväni enemmän äänimaailmaa musiikin ohelle, joten tämä ei tuonut liikaa lisätyötä.

Koska rytmitys ei ollut osunut aivan nappiin leikkaamisen kanssa, oli työ nyt Adobe Auditionin kanssa hiukan helpompaa ja saatoin tavoitella osittaista musiikin luomaa dialogia animaatiolle. Musiikin dialogisuus ei kuitenkaan ollut lopputyön tavoitteeni, vaan katsojakokemuksen luominen ja tunnelmien ilmentäminen. Mutta Disneyn fantasian inspiroimana halusin kokeilla, jos onnistuisin edes muutamassa kohtauksessa tekemään kuvan ja musiikin symbioosin.



VIII. LOPPU

8.1 MITÄ OPIN TYÖN AIKANA

Kehityin sekä taidollisesti että ammatillisesti työn aikana paljon enemmän kuin olin kuvitellut, Koska olin tietoisesti valinnut hyvin haastavan työn, tuli minun myös hyväksyä siihen liittyvät riskit. Moni asia oli vaarassa epäonnistua ja omaa jaksamista piti huomioida aivan uudella tavalla.

Koska tässä animaatiossa visuaalinen ilme sisälsi paljon yksityiskohtaisuutta, tuli minun jaksaa loppuun asti pitää valitsemaani tasoa yllä. Oikeastaan jaksaminen ei muodostunut ongelmaksi (vaikka loppupuolella teki mieli oikoa) vaan aika Monasti oli hetkiä, jolloin oli kiusaus jäädä hiomaan pieniä, jokseenkin huomaamattomia asioita ja näin saatoin vaarantaa aikataulun.

Kehityin myös lähdemateriaalin havainnoinnissa ja analysoinnissa. Opin paremmin huomaamaan pieniä nyansseja animoinnin ja kuvituksen saralla sekä hyödyntämään niitä omassa työskentelyssäni, vaikka tietysti ainakin toistaiseksi kömpelömmän kuin lähdemateriaalini mestarit.

Sain paljon harjoittelua musiikin hyödyntämisestä ja asettelusta sekä äänisuunnittelusta. Uskon vakaasti että tästä on minulle suurta hyötyä tulevaisuudessa.

Taidollista kehitystä koin erityisesti Adobe After Effectsin käyttämisessä. Opin uusia animointi- tekniikoita ja kehitin jopa omia efektejä. Nämä efektit olivat sellaisia, joista ei löytynyt tutoriaaleja. Vaihtoehtoihin olisi tarvittu kalliit pluginit joihin itselläni ei ollut varaa.

Jouduin siis soveltamaan ja kehittämään korvaavat efektit (kimallus, kolmiulotteiset pilvet, heijastukset, kuun- säteet ym.) itse. Olin hyvin ylpeä itsestäni, kun saatoin soveltaa oppimaani ja ratkaista ongelmia ilman, että jouduin etsimään jatkuvasti ratkaisuja netistä.

Tunsin tämän projektin aikana kehittyväni huomattavasti myös digimaalaamisen saralla, joka oli aiemmin minulle jokseenkin ongelmallista. Vaikka kehittämistä tällä alueella vielä on, niin koen digimaalaamisen nyt huomattavasti tutumpana kuvituskeinona kuin ennen. Lisäksi huomasin nauttivani erilaisten tekstuurien kuten eri metallien, jalokivien, kankaiden ym. tekemisestä.

Kokonaisuudessaan opin paljon. Vaikka kaikki ei aivan mennyt miten olin alunperin ajatellut, olen erittäin tyytyväinen, että otin tämän projektin loppuptyökseni. Jos valitsisin yhden asian, jonka näin jälkikäteen haluaisin tehdä toisin, niin se olisi kuvakäsikirjoitus. Varsinkin loppuvaiheessa siitä olisi ollut hyötyä.

LÄHTEET

Youtube

The Making of Fantasia

https://www.youtube.com/watch?v=_Xns6ZDKxSQ

Channel Awesome

Can An Ending Ruin a Film?

<https://www.youtube.com/watch?v=iHmh4FsAa-2o&t=617s>

The Art of Aaron Blaise

Revisiting "Beauty & The Beast"

Aaron's Art Tips

<https://www.youtube.com/channel/UC0lLeNdvLrFoz-QRsQ1TQiAw>

Kirjat

Biedemann Hans - Lempiäinen Pentti (toim.):

Suuri symbolikirja

Kustantaja: WSOY, painovuosi:1996

The Art of Alice Madness Returns

Dark horse Books, May 2011

Myytit ja Legendat ensyklopedia

Philip Wilkinson

2009

Internet:

Yön valtakunta

Tekijät Riikka Forsström

https://books.google.fi/books?id=JDBbAwAAQBAJ&pg=PT81&lpg=PT81&d-q=y%C3%B6+renessanssi+taiteessa&source=bl&ots=OcbSLWF_qC&sig=H99R-SuWp4Xp5E4DOOsc2ThHXlHA&hl=fi&sa=X&ved=0ahUKEwipmt3dzKHUAhVrKpoK-HXuRDJEQ6AEIMTAD#v=onepage&q=y%C3%B6%20renessanssi%20taiteessa&f=false

Film Directing Tips, Film Making Articles and Online Resources for the Independent Filmmaker

<http://filmdirectingtips.com/archives/157>

Color Symbolism in Movies: What Do Colors Mean in Movies?

<http://www.color-meanings.com/color-symbolism-in-movies-what-do-colors-mean-in-movies/>

Symbolism: Storytelling and the Invisible Hand

<https://litreactor.com/columns/symbolism-storytelling-and-the-invisible-hand>

Mikko Lehtikangas

Pelimusiikin sävellysprosessin kehitys ja käyttö pelin tunnelman luonnissa

https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/53740/Lehtikangas_Mikko.pdf?sequence=1

Juha Lilja, Ilkka Juuso, Terttu Kortelainen & Tapio Seppänen

Artikkeli

Elokuvan rakenne ja katsojakokemus

<https://journal.fi/inf/article/view/2233/2071>



Viuhka, jonka tein tanssija kohtaukseen.
Tehty Photoshopilla.

