

2D-ANIMAATION TAUSTAT
VISUAALISEN KERRONNAN TUKENA

Saarenpää Jaana

Opinnäytetyö

Kuvataiteen koulutus
Kuvataiteilija (AMK)

2023

Kuvataiteen koulutus
Kuvataiteilija (AMK)

Tekijä	Jaana Saarenpää	Vuosi	2023
Ohjaaja(t)	Eija Rajalin		
Toimeksiantaja			
Työn nimi	2D-animaation taustat visuaalisen kerronnan tukena		
Sivu- ja liitesivumäärä	57 + 20		

Opinnäytetyössä käytiin läpi kaksiulotteisen animaation taustan visuaalisen kerronnan elementtejä. Opinnäytetyön teososassa oli tarkoitus oppia rakentamaan taustoja ja visuaalista kerrontaa. Tarkoituksena oli kehittää taiteellista kykyäni animaation tekemisestä, erityisesti taustojen teon prosessista. Henkilökohtainen tavoitteeni oli laajentaa taiteellista tietämystäni animaation visuaalisesti ehjän kokonaisuuden muodostamisesta.

Tutkimusosuus koostui taustan määrittelystä, kerronnasta, visuaalisesta lukutaidosta, visuaalisista elementeistä ja näiden tulkinnasta. Näiden lisäksi annoin esimerkkejä 2D- animaatioin taustoista, joiden avulla analysoin taustojen visuaalisia kerronnan elementtejä.

Teososuus koostui lyhyestä animaatiosta, joka on nimeltään 'Journey'. Animaatiossani on yksinkertainen tarinaosuus, jossa taustat ovat kohokohdassa. Toteutin animaationi Clip Studio Paint -ohjelmalla ja käytin frame by frame -tekniikkaa. Käytin toteutuksessa myös Adobe-ohjelmia, esimerkiksi Adobe Photoshop-, After Effects- ja Premiere Pro -ohjelmia.

Animaatiossani on useampia taustoja, joista analysoin yhtä valitsemaani taustaa. Tätä tutkin laadullisella kuvantutkimusmetodilla eli formalistisen analyysin kautta. Tarkastelin tekemääni analysointia vastatakseni tutkimuskysymykseeni, miten 2D-animaation taustat tukevat visuaalista kerrontaa.

Opin rakentamaan taustoja animaationi kautta. Animaation tekeminen auttoi laajentamaan tietämystäni liittyen visuaalisen kokonaisuuden muodostamiseen. Animaation tekeminen kehitti myös taustojen rakentamista ja näiden teknisten prosessien hallintaa. Animaationi on hyvä lähtökohta haastavampien taustojen muodostamiseen, sillä animaation tausta on hyvin laaja ja visuaalisesti tuottava ominaisuus tarinankerronnassa.

Avainsanat	Animaatio, tausta, visuaalinen lukutaito, tarina, kerronta, tulkinta
Muita tietoja	Työhön liittyy animaatio

Degree Programme in Fine Arts
Bachelor of Culture and Arts

Author	Jaana Saarenpää	Year	2023
Supervisor	Eija Rajalin		
Commissioned by			
Subject of thesis	2D-animation backgrounds to support visual storytelling		
Number of pages	57 + 20		

In the thesis, two-dimensional animation background for visual storytelling elements were reviewed. The purpose in the thesis was to learn to make backgrounds and visual storytelling. The intention was to develop my artistic skills in making animation, especially about the process of making backgrounds. My personal objective was to expand my artistic knowledge in creating a visually intact whole of an animation.

The research section includes the definition of animation background, narration, visual reading, visual elements, and their interpretation. In addition, I gave examples of 2D- animation backgrounds of which I analysed the backgrounds for visual storytelling elements.

The artistic output includes a short animation named 'Journey'. My animation has a simple story part in which the backgrounds are the centre of the attention. I executed the animation with Clip Studio Paint program, and I used frame by frame technique. I also used Adobe programs, for example Adobe Photoshop, After Effects and Premiere Pro.

My animation has several backgrounds, of which I analysed one of the backgrounds that I chose. I studied through formalist analysis of that background. I reviewed the analysis to answer my research question, how 2D-animation backgrounds support the visual storytelling.

I learned to make backgrounds through my animation. Making the animation helped to expand my knowledge about creating a visual ensemble. Making the animation also developed the construction of the background and the control of these technical process. My animation is a good start to create even more challenging background because animation background is very a comprehensive in and visually beneficial feature in storytelling.

Keywords animation, background, visual reading, story, narration, interpretation
Special remarks The thesis includes an animation

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 ANIMAATIO	7
2.1 Animaation alku	7
2.2 Amerikkalainen animaatio	8
2.3 Animaatio ympäri maailmaa	11
2.4 Nykypäivä	12
3 ANIMAATION TAUSTA JA KERRONTA	15
3.1 Animaation tausta	15
3.2 Kertomus ja sen kerronta	16
4 VISUAALINEN LUKUTAITO JA FORMALISTINEN ANALYYSI	19
4.1 Visuaalinen lukutaito	19
4.2 Formalistinen analyysi	20
5 VISUAALINEN KERRONTA	22
5.1 Taustan sommittelu	22
5.2 Kuvauksen ja tilan jäljittely	25
5.3 Aika ja leikkaus	28
5.4 Valot ja varjot	30
5.5 Värit	32
6 ANIMAATION TOTEUTUS	36
6.1 Animaation suunnittelu	36
6.2 Taustojen teosprosessi	39
6.3 Liikkeet	43
6.4 Kokoaminen	45
7 FORMALISTINEN ANALYYSI	47
8 POHDINTA	51
LÄHTEET	54
LIITTEET	58

1 JOHDANTO

Minua on aina kiehtonut animaatioissa useammat elementit, kuten hahmojen tarinat, kertomus ja visuaalisuus. Opinnäytetyöni tavoitteena on tutkia visuaalista tarinankerrontaa taustan keinoin. Animaation taustat ovat yksi niistä kohteista, joissa pystytään syventämään kertomusta visuaalisin keinoin. Taustojen kautta animaation tarina välittyy, mikä muodostaa todentuntuisen maailman hahmojen ympärille. Ympäristö luo katsojalle realistisen kuvan hahmojen maailmasta visuaalisin keinoin.

Animaatioissa keskitytään enemmän hahmoihin ja näiden liikkuvuuteen, sillä katsoja kohdistaa huomionsa ensisijaisesti näihin kohteisiin. Olen tehnyt animaatioita, joissa nämä hahmon liikkeet ovat merkittävässä osassa. Tämän ajatuksen pohjalta lähdin pohtimaan animaatiota toisesta näkökulmasta eli animaation taustoja ja niiden visuaalisuutta. Opinnäytetyöni tarkoituksena on oppia taustan rakentamista ja niiden visuaalista kerrontaa animaatioissa. Tarkoituksena on myös kehittää taiteellista kykyäni animaation tekemisestä, erityisesti taustojen teon prosessista. Henkilökohtainen tavoitteeni on laajentaa taiteellista tietämystäni animaation visuaalisesti ehyen kokonaisuuden muodostamisesta.

Olen kiinnostunut tutkimaan animaation visuaalisen tekniikan elementtejä ja näiden kerronnan keinoja. Pyrin tarkastelemaan visuaalisen kerronnan elementtejä eri taidelajien näkökulmien kautta. Pyrin tutkimaan myös kertomuksen ja tämän kerronnan keinoja. Oletan, että nämä vaikuttavat myös animaation taustoihin. Näiden lisäksi pyrin tarkastelemaan katsojan osallisuutta taustan tulkitsemisessä. Aion selventää myös taustan visuaalisia elementtejä tutkimalla useampia valitsemiani esimerkkejä animaatioelokuvien ja -sarjojen avulla, jotka ovat ainoastaan perinteisellä ja/tai digitaalisella tekniikalla toteutettuja kaksiulotteisia animaatioita.

Opinnäytetyöni teososuuteen teen lyhyen animaation, johon toteutan tarvittavat taustat digitaalisesti. Animaation taustojen tekniikkana käytän viivapiirroksen ja maalauksen yhdistelmää. Toteutan taustat ja ruutu ruudulta (frame by frame)-animaation Clip Studio Paint-ohjelmalla. Tämän lisäksi käytän apuna Adobe-ohjelmia, kuten Adobe Photoshop- ja Adobe After Effects-ohjelmia. Lopuksi kokoan

animaation otokset Adobe Premiere Pro-ohjelmalla ja esitän animaation video-muodossa.

Animaatiossani tulee olemaan useita eri otoksia. Tämän takia kohdistan aineiston analyysin ainoastaan yhteen valitsemaani animaatiotaustaan. Tätä tutkin laadullisella kuvantutkimusmetodilla eli formalistisen analyysin keinoin. Tarkastelen tekemääni analysointia vastatakseni tutkimuskysymykseeni, miten 2D-animaation taustat tukevat visuaalista kerrontaa.

2 ANIMAATIO

2.1 Animaation alku

Animaation juurten uskotaan olevan lähtöisin muinaisista luolamaalauksista. Näissä eläimelle oli piirretty monta päätä ja raajaa vierekkäin tai päällekkäin, ja ne näyttivät muodostavan liikkeen soihdun valaistuksen liikehdinnän avulla. (Kaaro 2012.) Selkeimpänä todisteena pidetään vanhan savimaljan maalattua kuviointia, josta on havaittu hyppivän pukin liikkeen eri vaiheet (English Farsnews, Lehtinen 2013,7).

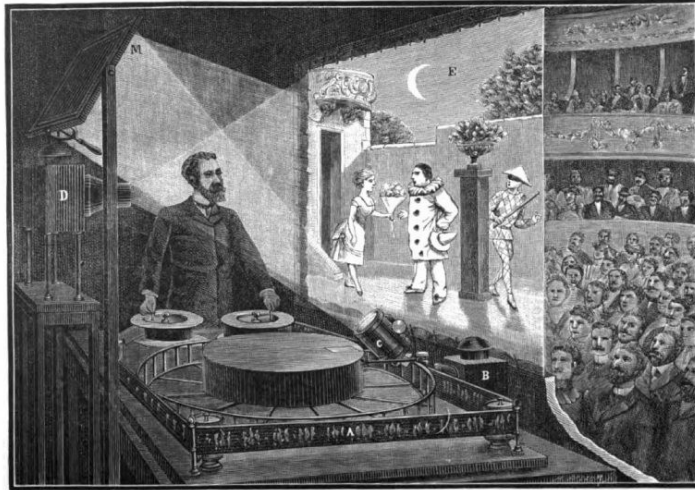
1800-luvun alun Euroopassa ryhdyttiin valmistamaan kuvan esityksien sekä elävöittämisen välittäviä laitteita (Lehtinen 2013, 9). Vuonna 1832 belgialainen professori Joseph Plateau kehitti ennennäkemättömän laitteen, phenakistoskoopin. Phenakistoskooppi oli pyöreä levy, jonka reunassa olevat hahmot eri asennoissa muodostivat toistavan liikkeen levyn pyöriessä. Levy piti asettaa peiliä vasten, jonka heijastusta tuli seurata levyn reunojen raoista. (Eskelinen 2008,14.) Liikettä pystyttiin tarkastelemaan myös levyn pyöriessä vaakatasossa (Lehtinen 2013,9).

Muut keksijät alkoivat kehittää rumpumaisia katselulaitteita, mitkä muistuttivat phenakistoskoopin tekniikkaa. Esimerkiksi itävaltalainen matemaatikko ja keksijä Simon von Stampfer rakensi stroboskoopin. (Eskelinen 2008,15.) Laitteessa olevat piirretyt kuvat olivat pystytasossa rummun pinnalla (Lehtinen 2013,9).

Optiikasta kiinnostunut ranskalainen insinööri ja professori Émile Reynaud keksi praksinoskoopin vuonna 1877. Praksinoskooppi oli samankaltainen kuin aiemmat keksinnöt, mutta esitystapa oli poikkeavampi. Rummun keskiössä olevat peilit heijastivat kuvia, mikä loi yhtenäisemmän liikkeen. Laitteeseen tehtiin eri valaistuksen ja kuvan siirtämiseen tarvittavia lisäyksiä, minkä ansiosta kuvat saatiin näkyviin ensi kertaa kankaalle. Postikortin kokoisen taustamaalauksen heijastus asetettiin myös liikkeen taakse. (Lehtinen 2013,9.)

Teollistuminen mullisti myös animaation tuotannon, koska kehittyneen praksinoskoopin avulla pystyttiin näyttämään animaatioita isommalle yleisölle. Laitteella voitiin heijastaa selluloidifilmiä voimakkaan sähkölampun ja linssin suurenuksen avulla. Liike saatiin siirtymään kankaalle peilin kautta. Reynaud perusti

'Theatre Optique' -nimisen teatterin, missä hän toi esille teoksiaan. (Lehtinen 2013,9.) Kuviossa 1 on esitetty kuva kyseisestä laitteesta ja paikasta (ks. Animacam 2016).



REYNAUD'S OPTICAL THEATER.

Kuvio 1. Reynaudin Theatre Optique- teatteri (Animacam 2016)

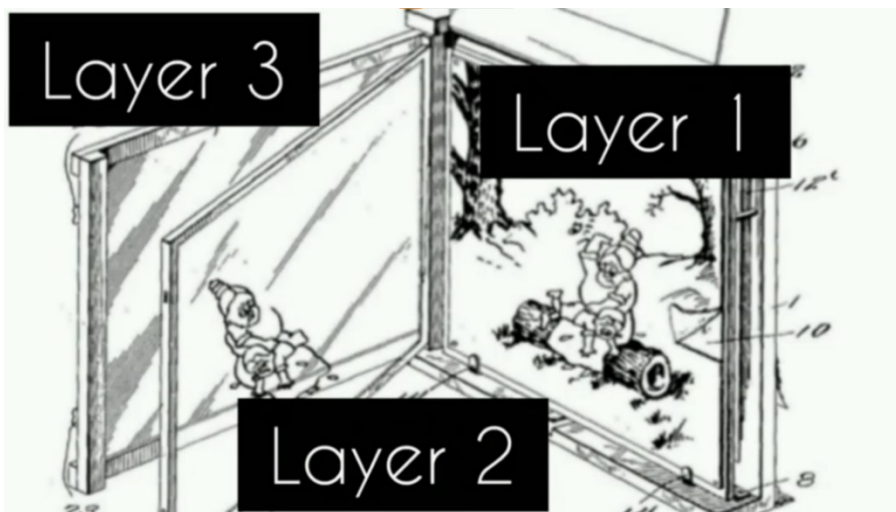
Ranskalainen pilapiirtäjä Émile Cohl loi animaation 'Fantasmagorie' vuonna 1908 (Lehtinen 2013,12–13). Cohl'n käyttämä animaatiotekniikka oli piirtää ja kuvata piirroksia yksi kerrallaan (Nummelin 2015,13). Kyseinen teos oli ensimmäinen, joka oli toteutettu täysin piirrosten keinoin. Tämä antoi perusteet tulevalle perinteiselle animaatiotekniikalle. Cohl halusi teoksissaan olevien muodonmuutoksien kautta osoittaa animaation mahdollisuuksia, jotka uhmasivat todellisuutta. (Jamie 2023.)

2.2 Amerikkalainen animaatio

Animaatioiden valmistaminen suuntasi Euroopasta Amerikkaan 1900-luvun alussa (Nummelin 2015,13). Animaation tuottaminen kiehtoi erityisesti sarjakuvien tekijöitä. He alkoivat tutkia ja kokeilla animaation ilmaisutapoja. Näiden pohjalta he alkoivat tuottaa hahmoille ja ympäristöille sulavia liikkeitä, jotka tulisi olla hyvin liioiteltuja. Tällöin animaatiossa ei ollut vielä ääniä kuvien tukena. (Antoons 2020.) Animaatiostudioita syntyi, ja tarvittiin useampia työntekijöitä tuottamaan eri osa-alueita animaatioissa (Nummelin 2015,13).

Vuonna 1914 sarjakuvapiirtäjä Winsor McCay kehitti animaation 'Gertie the Dinosaur' (Antoons 2020). Animaatiossa käytettiin ensimmäistä kertaa kuvaruutuja (keyframe), kuvaruutujen välissä olevia lisäruutuja (inbetweening), ruutujen numerointia (registration marks) ja animaation toistumista (animation loops). Nämä ominaisuudet vakiintuivat animaation valmistuksessa. (Jamie 2023.) McCayn tekniset ratkaisut muuttivat animaatioiden valmistuksen teolliseksi tuotannoksi (Lehtinen 2013,29).

McCayn tekniikassa kaikki kuvat tuli piirtää yksitellen taustaa myöten. Väärin jäljennetty kuva aiheutti aaltoilua taustassa. (Lehtinen 2013,23,25.) Sarjakuvapiirtäjä ja animaattori John Randolph Bray päätti parantaa animaation valmistusta McCayn tekniikan pohjalta. Bray erotti liikkuvat kohteet jättämällä taustaan tyhjän paikan, johon animoitavan kohteen liikkeet lisättiin kuvausvaiheessa. Brayn yhtiökumppani ja animaattori Earl Hurd kehitti läpinäkyvät selluloidikalvot, jotka voitiin asettaa päällekkäin. Näin kohde pystyi liikkumaan vapaasti yhtenäisen taustan pysyessä paikoillaan. Tätä kutsutaan selluloidikalvojen päällystyksen prosessiksi (cel overlay process) (kuvio 2), joka vakiintui animaatiotuotannossa. (Animated Talk Studios 2021.)



Kuvio 2. Kuvankaappaus. Earl Hurdin animaatiotekniikasta (Animated Talk Studios 2021)

Walt Disney oli yksi tunnetuimmista elokuvatuottajista ja animaattoreista. Disneyn ensimmäinen tunnettu animaatio oli 'Höyrylaiva Ville' (1928), jonka pää-

osassa on Mikki Hiiri. Miljö sijoittuu Mississippi-joelle. Kyseinen animaatio ei ollut ensimmäinen äänianimaatio, vaan ensiaskel kohti synkronoituja äänianimaatioita. (Lehtinen 2013,50–51,61–63.) Kuviossa 3 on esitetty kuva 'Höyrylaiva Ville'-animaatiosta (ks. Walt Disney Animation Studios 2009).



Kuvio 3. Kuvankaappaus. Höyrylaiva Ville. 'Walt Disney Animation Studios' Steamboat Willie 1928' (Walt Disney Animation Studios 2009)

Disney keräsi lyhytanimaatioistaan tietoa valmistustavoista ja tekniikoista tulevaan kokoillan animaatioelokuvan valmistamiseen. Tätä varten Disney keskittyi tutkimaan Technicolor-värijärjestelmällisen monitasokameran, tarinankerronnan sekä musiikin käyttöä. (Chancellor 2016.)

Disneyn valmistama 'Lumikki ja seitsemän kääpiötä' (1937) oli maailman ensimmäinen pitkä värianimaatioelokuva. Elokuva oli kansainvälinen menestys. Animaatiot vähitellen muuttuivat Hollywoodin näyteltyjen elokuvien kaltaisiksi, esimerkiksi "kameranliikkeissä" tai kuvan rajauksissa. Disneyn animaatiot poikkesivat muiden studioiden animaatioista, joissa oli enemmän vauhdikkuutta ja toimintaa. Nämä olivat erilaiset myös tyyliltään sekä tarinan kerronnaltaan. (Nummelin 2015,17,22–25.)

Televisioon tehty animaatio keskittyi enemmän dialogiin, muuttui hitaantempoiseksi ja yksinkertaisemmaksi, koska animaation kestoa haluttiin pidentää. Tämän vuoksi animaatioiden valmistaminen tuli olla helpompaa ja nopeampaa. (Nummelin 2015,30–31.) Nämä muutokset näkyivät niin liikkeissä kuin taustoisakin (Lehtinen 2013,243).

Elokuviin tehty animaatio taas toi esille uudenlaista elokuvamusikaalin tunnelmaa. Nämä alkoivat yleistymään, kun huipentumana oli erottuvalla tyyllillään ja tarinan sanomallaan Disneyn 'Pieni Merenneito' (1989). (Lehtinen 2013,280–281.) Animaatio muistuttaa Broadway musikaaleja, mikä muodosti uuden tarinan kerrontamallin. Kyseisen tarinan rakenteen lisäksi animaatioissa alkoi korostumaan maailman rakentaminen ja tämän visuaalisuuden kerronta. (SuperCarlin-Brothers 2019.)

2.3 Animaatio ympäri maailmaa

Euroopassa tehtiin animaatioita eri tavoilla ja tekniikoilla, kuten stop-motion nukke- ja vaha-animaatioita sekä abstraktisia animaatioita (Kehr 2023). Esimerkiksi Saksassa animaattori Lotte Reiniger teki animaatioita kohteiden varjojen silueteilla. Reiniger tuli tunnetuksi myös kehittämästään ensimmäisestä monitasokamerasta, jonka useammat erilaiset siluetit asetettiin päällekkäin lasille, mikä luo vaikutelman syvyydestä. Tätä tekniikkaa Reiniger käytti animaatiossaan 'The Adventure of Prince Achmed' vuodelta 1926. (BBC Ideas 2018.) Kuviossa 4 esitetty kuva on mainitusta Reinigerin animaatiosta (ks. Yockey 2021). Disney omaksui myös tämän tekniikan ja kehitti oman versionsa monitasokamerasta (BBC Ideas 2018).

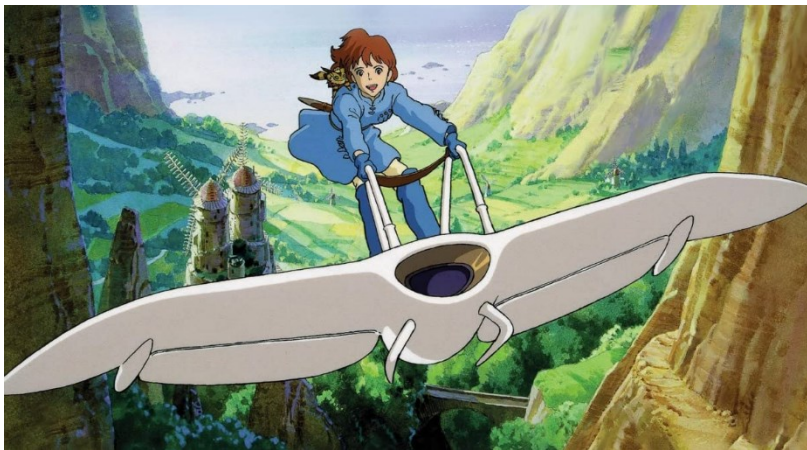


Kuvio 4. Kuvankaappaus. Hahmo veden äärellä. The Adventures of Prince Achmed (Lotte Reiniger, 1926) (Yockey 2021)

Suomessa tuotettiin pääpainotteisesti piirros-, maalaus-, savi-, pala-, leike- ja nukkeanimaatioita. Nämä näkyivät lyhyissä tai pitkissä animaatioissa, esimerkiksi

mainoksissa, elokuvissa, elokuvien alkuteksteissä tai -kuvina, televisiosarjoissa, lastenohjelmissa sekä taideanimaatioissa. Lisäksi tehdään yhä enemmän tietokoneanimaatioita, 2D- ja 3D-animaatioita. Näiden toteuttaminen ja näkyvyys on myös kansainvälistynyt. (Nummelin 2015,60–65.)

Japanin animaatio tunnetaan nimeltä 'anime' eli kaikkea piirrettyä elokuvaa (Nummelin 2015,78). Japanilainen animaatio muotoutui televisiosarjoissa 1960-luvulla. Sarjakuvantekijä Osamu Tezuka luoman sarjakuvan 'Astro Boy' pohjalta tehtiin animaatio, joka loi pysyvän mallin animen tyyliille. Tyyli oli yksinkertainen ja tunteiden ilmaisussa realistinen. Elokuvauksellisia tekniikoita myös ryhdyttiin hyödyntämään, kuten valaistuksen ja sommittelun keinoja. Hahmojen ja taustojen visuaalisuus kehittyi värikkääksi ja liioitteluksi 1980-luvulla. (AnimeEveryday 2017.) Ohjelmien lisäksi alkoi elokuvatuotannon huippu. Hayao Miyazakin kirjoittama ja ohjaama elokuvan 'Tuulen laakson Nausicaä' (1984) suosion ansioista Miyazaki pystyi luomaan Ghibli-studion, minkä useat elokuvat ovat tunnettuja maailmalla. (Nummelin 2015,81.) Kuviossa 5 esitetty kuva on Miyazakin elokuvasta (ks. IMDB 2023b).



Kuvio 5. Kuvankaappaus. Prinsessa Nausicaä lentämässä. Nausicaä of the Valley of the Wind (1984) (IMDB 2023b)

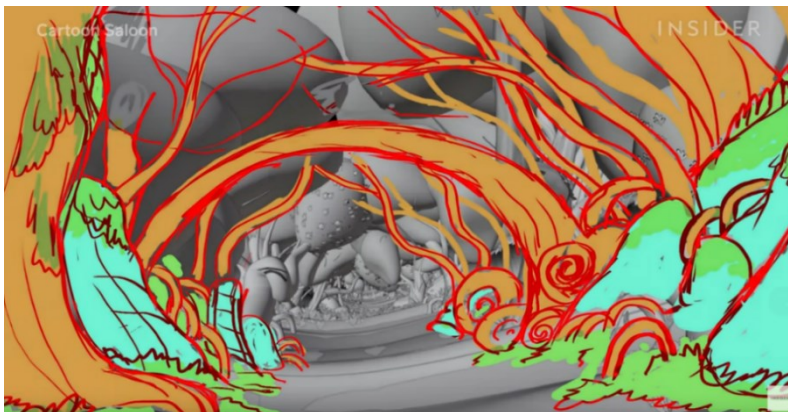
2.4 Nykypäivä

Pixar-animaatiostudio tuotti Disneyn tilauksesta Toy Story-elokuvan (1995), joka oli maailman ensimmäinen tietokoneella tehty kokoillan animaatioelokuva (Lehti-

nen 2013,276-277). Näkemykseni mukaan kyseisen elokuvan jälkeen 3D-animaation suosio on kasvanut animaatiotuotannossa. Totean, että 3D-animaation ansiosta pystytään ilmaisemaan ja toteuttamaan monipuolisempaa hahmojen sekä taustojen kuvausta. Olen huomannut, että kehittyneen teknologian myötä uudet laitteet ja ohjelmat mahdollistavat 2D-animaatioiden valmistuksen laajemmin ja nopeammin. Tällä pyritään myös säilyttämään 2D-animaation henki.

Olen havainnoinut nykypäivänä myös muita animaatiotapoja, esimerkiksi stop-motion-animaationa vaha-, nukke-, pala- ja graafista animaatioita. Olen nähnyt, että eri tekniikat tukevat myös toinen toisiaan: animaatiossa esiintyvät hahmot voivat olla 2D-animaatiolla toteutettuja, kun taas tausta on tehty kolmiulotteisesti tai päinvastoin. Olen havainnoinut myös 3D-animaatioita, joita on käytetty apuna myös 2D-animaatioiden valmistamisessa.

Youtube kanava Insider videossa 'How 'Wolfwalkers' Animated Its Wolf Vision Scenes' esitellään Cartoon Saloon studion ohjaajien Tom Mooren ja Ross Stewart'n ja animaation kohtauksen tarkastaja Eimhin McNamaran valmistaman 'The Wolfwalkers' (2020) elokuvan kohtauksissa kehitettyä tekniikkaa, jota kutsutaan 2.5D-animaatioksi. Kyseisessä animaatiossa suunnittelu tapahtuu kolmiulotteisen tekniikan keinoin, minkä kautta syvyys ja liikkeet jäljennetään piirtämällä kaksiulotteisen animaation muotoon. Kuviossa 6 esitetty kuva on kohtauksen suunnitteluvaiheesta, jossa 2D-animaation taustan elementit ovat asetettu kolmiulotteiseen ympäristöön. Tämä luo taustan realistisuutta sekä siellä esiintyvien hahmojen liikkuvuutta. (Insider 2021.)



Kuvio 6. Kuvankaappaus. 2.5D-animaatio. How 'Wolfwalkers' Animated Its Wolf Vision Scenes (Insider 2021)

Olen nähnyt animaatioita teattereissa kokoillan tai lyhytanimaatioina, televisiossa sarjoina tai mainonnan välineenä. Olen törmännyt myös animaatioihin myös Internet-sivustoilla ja sosiaalisessa mediassa: aina yksinkertaisista luonnoksista jopa pitkiin animaatioihin. Näiden lisäksi olen huomannut myös animaatioita peleissä, jotka ovat toteutettu kaksi- tai kolmiulotteisen keinoin. Koen, että ne voivat vaikuttaa myös pelaajan pelikokemukseen. Olen nähnyt myös animaatioita taidenäyttelyissä, esimerkiksi lyhytanimaatioina tai toistuvina animaatioina.

Ymmärrän, että animaatioita voidaan toteuttaa hyvin monipuolisten tekniikoiden avulla. Näin muodostuu siis erilaisia tyylejä, yksinkertaisista piirrosanimaatioista aina realistisiin animaatioihin. Oletan, että näiden visuaalisen kerronnan elementeissä on jonkin verran samankaltaisuuksia. Tämän kautta pidän todennäköisenä, että visuaalisen kerronnan elementit kohdistuvat myös animaatioiden taustoihin ja näiden kuvaukseen.

3 ANIMAATION TAUSTA JA KERRONTA

3.1 Animaation tausta

Youtube kanavan perustaja ja animaatioiden taustojen tekijä Devin Elle Kurtz on kertonut videossaan 'Background Art 101' animaation taustan tai ympäristötai-teen keskittyvän ympäristön elementtien kuvaukseen. Kurtz on luokitellut taustan kaikkeen, mitkä eivät ole hahmoja tai rekvisiittoja. Kurtzin mielestä animaation taustan tila toimii hahmojen näyttämönä, jossa hahmot pystyvät kyseisessä tilassa liikkumaan ja esiintymään. (Kurtz 2020.)

Youtube kanavan RCanimen perustaja ja videoiden tekijä Matthew Li on kertonut videossaan 'What Goes into the Background Art (in Anime)?' taustan olemassaolon tärkeydestä. Li on todennut, että animaation taustan tarkoituksena on rakentaa maailma, joka välittää hahmojen ja kohtausten tunnetiloja. Lin mielestä taustan merkitys muodostuu ainoastaan, kun hahmot ovat vuorovaikutuksessa taustan kanssa, jos se on tarinan kannalta välttämätöntä. (RCAanime 2016b.)

Youtube kanavan Gallerynucleusin videossa 'Painting the Studio Ghibli Way—Art of Yoichi Nichikawa' kerrotaan taustojen tekijän ja taiteen ohjaajan Yoichi Nichikawan havainnoista, minkä mukaan taustan tulee aina asettua etäämmälle, eikä tausta saa jättää hahmoja sivuun tai olla parempia. Näiden lisäksi tausta ei tulisi olla liian realistinen tai muistuttaa valokuvaa. Videossa kerrotaan myös Miyazakin antamasta ohjeesta studiosa taiteilijoille, minkä perusteella heidän tulisi käyttää kirkkaita värejä taustan yksityiskohtiin tuoden esille animaatiolle sopivaa mielikuvituksellisuutta. (Gallerynucleus 2020.)

Kurtz on kertonut videossaan, että kaksiulotteisen animaation taustojen tyylit voivat olla hyvin yksinkertaisia ja tyylieltyjä tai yksityiskohtaisia ja realistisia. Kurtzin mukaan taustat ovat tyyliään erilaisia verrattuna muihin animaation elementteihin, esimerkiksi hahmojen ääriivoihin. Taustojen eri tyylit pysyvät tasavertaisina, ja ne ovat ainoastaan eri tavalla taustan lähestymistä. Kurtz on samaa mieltä Nichikawan kanssa: taustojen kuvalliset elementit eivät saa korostua liikaa, vaan niiden tarkoitus on tukea hahmoja ja niiden toimintaa. (Kurtz 2020.) Lin mukaan tausta ilmaisee itsenäisesti omaa tarinaansa (RCAanime 2016b). Tausta

tukee tarinan kerrontaa, kuten osoittaen animaation maailman historiaa (Lowtwait 2014).

Nettisivuston We Are Gognitive artikkelissa 'Visual Storytelling; What is it? Why Is It Important' määritetään visuaalisen kerronnan universaaliksi kieleksi, jolla viestitään sanomaa, tunteita, kertomusta ja tietoa. Näiden avulla tavoitetaan katsoja syvällisesti. Visuaalisen kerronnan tehtävä on välittää tietoa ymmärrettävästi ja sisäistettävästi. Näiden lisäksi visuaalisen kerronnan avulla voidaan luoda tunteisiin vetoavan yhteyden, mikä osoittaa tarinan kertomisen tehokkuutta. Tarinan kerronnan merkityksellisyys muodostuu rakenteista, kertomuksista, hahmoista, referensseistä ja tunnelmasta. Näiden kautta välittyy enemmän osallisuutta, merkitystä ja tietoa katsojalle. Visuaalinen kerronta antaa syvyyttä ja tavoitettavuutta kerrontaan, joka auttaa kertomaan tarinaa ja jakamaan viestiä. (We Are Gognitive 2021.) Kurtzin mukaan kerronta muodostetaan eri ominaisuuksien keinoin, kuten värien, valöörin, tyylin, muodon, valaistuksen, perspektiivin, tekstuurien ja yksityiskohtien keinoin (Kurtz 2020). Näen, että visuaalisen kerronnan elementit siis näkyvä myös animaation kertomuksessa.

3.2 Kertomus ja sen kerronta

Animaation muodostamista voidaan peilata siis elokuvan kertomuksen ja sen kerronnan kautta. Elokuva-alan tohtori ja professori David Bordwell (1985, xi) on kertonut, että kertomusta voidaan tarkastella prosessina, joka on tarinamateriaalin valitsemisen, järjestämisen ja tulkinnan toimintaa. Nämä vaikuttavat katsojaan, jolle pyritään saamaan aikasidonnaisesti vaikutelmia kertomuksesta. Tätä prosessia Bordwell on kutsunut kerronnaksi.

Näin ollen animaation seuraamiseen tarvitaan samoja keinoja kuin elokuvankin. Elokuvankatsomiseen kuuluu katsojan havainnon (perception) ja tiedollisen (cognition) näkökulmat. Nämä katsojan toiminnat liittyvät konstruktivisen teorian olevaan psykologiseen toimintaan. Kyseisen teorian mukaan havainto ja ajattelu toimii aktiivisena tavoitteiden hakuisena järjestelmänä. Havaintopäätelmät muodostuvat aistien sekä tehtyjen johtopäätösten mukaan. Havainnon kautta muotoutuu aktiivisesta hypoteesien eli odotuksien testaamisesta, jonka avulla katsoja pyrkii

keräämään ympäristöstä tietoa. Tätä tietoa katsoja rinnastaa tehtyihin havainto-hypoteeseihin. Näitä kyseisiä hypoteesien tekemistä ohjaavat skeemat. Nämä ovat oppimisen tuloksia. Kyseiseen teoriaan kuuluu myös visuaalinen havainto, jossa tiedon havaitseminen ja käsitteleminen tapahtuu automaattisesti. (Sihvonen 1988,64–65; Bordwell 1985,31–32.)

Elokuvan katsominen on dynaaminen psykologinen prosessi, johon vaikuttavat katsojan havaintokyvyt, aikaisemmat tiedot ja kokemukset sekä elokuvan materiaali ja rakenne. Katsojan tavoitteena on rakentaa ymmärrettävä tarina. Tämän ymmärtämiseen katsoja pyrkii etsimään keinoja hahmottaakseen elokuvallista jatkumoa tapahtumien joukkoina, mitkä ovat sijoittuneet tiettyihin miljöihin. Nämä rajoittuvat ajallisen (temporaalisen) sekä syyperäisen (kausaalisen) periaatteiden mukaisesti. Mikä tahansa skeema voi muuttua oleelliseksi osaksi elokuvan ymmärtämistä. Nämä skeemat liittyvät joko tapahtumaan, sijaintiin, aikaan tai syy- ja seuraussuhteeseen. (Sihvonen 1988,66–67; Bordwell 1985,32–34.)

Bordwell (1985,49) on lähestynyt formalistien kehittämään teoriaan, mikä jakautuu fabulaan ja syuzhetiin. Fabula on käännettynä 'tarina'. Tämä on kronologisen eli aikajärjestyksen mukainen syy- ja seurauksen tapahtumaketju, jolla on tarkoin määritetty kesto ja tapahtuman tila. Fabula on katsojan luoma kuvitteellinen rakenne, joka muodostuu olettamuksien ja johtopäätöksien kautta. Tämän rakentamiseen vaaditaan katsojalta jatkuvaa tutkimusta tarinan sen hetkisestä tapahtumista sekä samanaikaisesti hypoteesien tekemistä sekä testaamista aiempien tapahtumien perusteella. (Sihvonen 1988,71; Bordwell 1985,49.)

Syuzhet on käännettynä 'juoni', joka on tarinan varsinainen järjestys ja esitystapa. Syuzhet on vuorovaikutuksessa fabulan kerronnallisen "logiikkaan", jossa katsoja määrittää ilmiöitä tapahtumina sekä näiden välisiä yhteyksiä toisiinsa rakentaakseen fabulan. Näiden lisäksi syuzhet tuo esille vihjeitä tarinan ajan etenemisestä järjestyksen, keston ja toistuvuuden keinoin. Näitä Bordwell on tuonut esille Gérard Genetteen (1980) osoittaen. Syuzhet ohjaa fabulan tapahtumia, jota esitetään konkreettisesti tai abstraktisessa tilassa. Syuzhet vaikuttaa katsojan tekemiin havaintoihin fabulasta halliten tämän tiedon määrän, tämän merkityksellisyyttä sekä syuzhetin esityksen ja fabulan tiedon keskinäisen vastaavuuden avulla. (Sihvonen 1988,71–74; Bordwell 1985,50–51.)

Bordwell on tuonut esille fabulan ja syuzhetin lisäksi myös tyylin. Tyyliin kuuluu elokuvalliset keinot, esimerkiksi lavastus, kuvaus, leikkaus ja ääni. Erilaiset tyylliset keinot voivat vaikuttaa eri tavalla katsojan toimintaan. Bordwell on lähestynyt pohdintaa siitä, että katsojalla olisi tyyllinen skeema. Katsoja etsii aina vihjeitä rakentaakseen fabulaa elokuvan korostaessa tyyllisiä keinoja. Bordwellin mukaan kerronta on prosessi, jossa syuzhet ja tyyli ovat vuorovaikutuksessa antaen vihjeitä ja ohjaten katsojaa rakentamaan yhtenäisen fabulan. Näiden lisäksi kerrontaan kuuluu tyyllinen prosessi. (Bordwell 1985,36,49–50,52–53.) Koen, että kertomus ja tämän esitystapa vaikuttavat siis animaation taustan ympäristön näkyvyyteen ja tämän ymmärtämiseen.

Taiteilija James Gurney on maalannut Youtube videossaan 'How Can I Paint A Landscape That Hints A Story' maisemaa tiestä, jonka reunassa on pyörä. Gurney on kertonut näiden kuvastavan matkaa, mitkä tuovat tarinankerrontaa maalaukseen. (Gurney 2021.) Näen, että elementtien sijoitus nostaa esille visuaalista kerrontaa. Ohjaajien Juliette Brocalin, Camille Letouzen, Ana Monizin, Ruitao Shen ja Shanshan Zoun lyhytelokuvassa 'Sundown' esiintyjät valmistautuvat tulevaan näytökseen, mutta yksi esiintyjistä puuttuu. Henkilön etsiminen alkaa, joka aiheuttaa kovia paineita muille esiintyjille. Henkilöä ei ole vielä löydetty ja muiden esiintyjien on aika mennä lavalle ilman puuttuvaa esiintyjää. Kuviossa 7 esitetty kuva on kyseisestä animaatiosta. (ks. Gobelins 2020.) Vaikka kyseinen animaatio on lyhyt, tarina on jäsennetty ymmärrettävään muotoon. Tyylin kautta siis tulee ilmi tarinan rakentamiseen tarvittavat tiedot.



Kuvio 7. Kuvankaappaus. Sundown-animaation alku. 'Sundown' animaatio (Gobelins 2020)

4 VISUAALINEN LUKUTAITO JA FORMALISTINEN ANALYYSI

4.1 Visuaalinen lukutaito

Kuvataidetutkija ja visuaalisen kulttuurin teorian professori Anita Seppä on viitanut kirjassaan 'Kuvien tulkinta: menetelmäopas kuvataiteen ja visuaalisen kulttuurin tulkitsijalle' visuaalisella kaikkeen, mikä hahmottuu muodoista, väreistä, liikkeestä tai merkityksistä. Kuvaa tulkittaessa voidaan lähestyä eri tavalla ja korostaa eri asioita. Seppä (2012,19) on todennut taidehistorian professori William John Thomas Mitchelliin (1994) viitaten kuvan näyttäytyvän katsojalle aina eri tavoin riippuen tilanteesta. (Seppä 2012,18–20.)

Kirjailija Herkko Eskelinen (2008, 42) on tuonut esille historian lisäksi animaation tekemisen, jossa voidaan heijastaa myös todellisen maailman toimintoja. Li on kertonut videossaan 'Looking at Architecture (In Anime)' animaation ympäristöstä, jossa voidaan käyttää joko todellisia, fiktiivisiä tai näiden yhdistelmää. Näissä esiintyvien arkkitehtuurien kautta voidaan kertoa tunnelmaa ja tarinaa eri sijainneista. Siellä olevat erilaiset rakennukset määrittelevät oman tunnelman tietyille alueelle, esimerkiksi kylän ja kaupungin arkkitehtuurien välisien erojen avulla. (RCAnime 2015b.)

Nickelodeon Animation studion kehittämä 'Avatar, The Last Airbender' (2005-2008) sarja kertoo neljästä eri kansasta, joilla on oma hallitseva alkuaineen elementin voima: vesi, maa, tuli ja ilma. Nämä kansat ovat saaneet vaikutteita eri maiden kulttuureista, arkkitehtuureista ja historian tapahtumista. (Kkachi95 2019.)

Jokaisen kansan elementti edustaa omaa visuaalista ominaisuutta, joka yhdistyy kulttuuriin. Nämä piirteet näkyvät myös arkkitehtuurissa, esimerkiksi maakansan miljöö koostuu elementin mukaisesti voimakkaista linjoista, kun taas vesikansan ympäristössä havaitaan pehmeitä linjoja. Kuviossa 8 esitetty kuva on vesiheimon miljööstä, jonka inspiraationa on käytetty Venetsian vesiliikennettä. Kyseisestä kuvasta voidaan hahmottaa kaarevia pintoja, jotka heijastavat vedelle ominaista piirrettä. Elementin visuaaliset piirteet heijastavat näiden kansojen tarinaa visuaalisin keinoin. (ks. Kkachi95 2019.)



Kuvio 8. Kuvankaappaus. Pohjoisen vesiheimon arkkitehtuuri. Real Life Cultural Influences of Avatar: The Last Airbender (Kkachi95 2019)

Animaatioiden visuaalisen elementtejä havaitaan visuaalisen lukutaidon avulla. Visuaalisen journalismin professori Janne Seppänen (2011,141) on kertonut kirjassaan 'Katseen Voima: kohti visuaalista lukutaitoa' kirjailija ja professori Richard Sinatraan (1986) osoittaen 'International Visual Literacy Association' (IVLA) konferenssin määritelmän visuaalisesta lukutaidosta, joka koostuu useasta visuaalisista kyvyistä. Näitä kehitetään ja tuetaan usealla eri aisteilla, joiden avulla tulkitaan ja erotellaan ympäristöä ja siellä olevia elementtejä. Kyvyt auttavat myös tulkitsemaan teoksia.

Opetusministeriön perustama Tietoyhteiskunnan lukutaidot-työryhmän tekemä Suomi (o)saa lukea-muistio sisältää useaa eri lukutaidon muotoa. Seppäsen mielestä kyseinen luettelo käsittelee lukutaitoa väline- eli mediasidonnaisena. Tämän pohjalta Seppänen on nostanut esille luettelossa olevan televisuaalisen lukutaidon ja osoittaa tätä television audiovisuaalisen kielen hallinnaksi. Multimedian hallitsemiseen tarvitaan samanaikaisesti monia lukutaidon osa-alueita, kuten televisiossa olevien kuvan ja tekstin tulkitsemiseen. (Seppänen 2011,16–17.)

4.2 Formalistinen analyysi

Kvantitutkimusmenetelmät voidaan jakaa määrälliseen (kvantitatiivisia) ja laadulliseen (kvalitatiivisia) tutkimusmenetelmään. Määrällisessä kuvantutkimuksessa mita-

taan, luokitellaan ja vertaillaan informaatiota, kun taas laadullisessa kuvantutkimuksessa painotetaan merkityksiä ja tulkintoja. Laadullisessa kuvantulkinnassa katsoja on aina vuorovaikutuksessa tutkittavan kohteen kanssa. Laadullisia kuvantutkimusmetodeja on useampia. Näihin kuuluu formalistinen kuvantutkimus. (Seppä 2012,21,24.)

Formalistinen teoria muotoutui 1800-1900-luvun vaiheen aikana. Tällöin tutkinta alkoi suuntaamaan modernissa taiteessa olevien runouden, klassisen musiikin sekä maalaustaiteen taiteelliseen muotoon ja kieleen. Näiden lisäksi heräsi kiinnostus muotokeskeisestä ajattelusta ja taiteen rakenteellisista piirteistä. Visuaalisten kielten erityispiirteiden tutkinta nousi tärkeämmäksi mitä todellisuuden jäljittely. Modernin taiteen eri tyyliuuntauksissa alkoi korostumaan maalauksellisia ominaisuuksia, kuten muoto, värit, viivat, sommitelma, tasot ja siveltimen liike. (Seppä 2012,74–75,82–83.)

Seppä (2012, 76) on nostanut esille yhden 1900-luvun formalistisen teorian kehittäjän Clive Belliin (1958) viitaten taiteeseen sisältävään esteettisen kokemuksen perustaan eli taiteelliseen muotoon. Tätä kutsutaan merkitykselliseksi muodoksi, joka herättää tunteita katsojassa, mikä voidaan kokea jokaisessa teoksessa. (Bell 1958, Seppä 2012,76). Sepän mukaan kyseinen muoto muodostuu vain taiteellisen näkemisen, kokemisen ja työn tuloksen kautta (Seppä 2012,76). Käsitän, että animaation taustan visuaaliset elementit siis nostavat esille ympäristön visuaalista kerrontaa, jonka kautta pyritään herättämään katsojassa tunteita.

5 VISUAALINEN KERRONTA

5.1 Taustan sommittelu

Näen, että animaatioissa heijastuu elokuvien sommitellun ominaisuudet. Youtube kanavan The Cinema Cartography tekijöiden Lewis ja Luiza Bondin videon 'Composition in Storytelling' mukaan sommittelu on ilmaisuvoimainen tekniikka, jonka avulla korostetaan mitä halutaan kertoa. Eri sommittelukaavojen avulla yritetään saada kuva mieluisaksi silmille, esimerkiksi kolmanneksen säännön avulla (rules of thirds). (The Cinema Cartography 2016a.) Kolmanneksen säännön sommittelu opastaa katsojaa keskittymään tiettyyn kuvauksen kohteeseen 3x3-jaetun ruudun keinoin (Film Riot 2017).

Animaatioissa käytetään elokuvaukseen tarkoitettuja tunnusomaisia otoksen rajauksia (Kurtz 2020). Näitä ovat laajakuvaus (wide shot), keskikokoinen kuvaus (medium shot) ja lähikuvaus (close-up). Näiden sommittelukaavat, otoksien kehystys (framing) ja kuvakulman valinnat vaikuttavat kuvattavan kohteen merkittävyyteen. (Film Riot 2017.) Katsetta ohjataan myös sommittelujen vaikuttavien tekijöiden avulla. Näitä ovat kohteen lähellä oleva valo (subject close to the light), kuvan leikkaus (diagonals), keskitys (focus), geometria (geometry), koko (scale), kehystys (framing), kuvan apuviivat (guiding lines) ja katseen taso (eyeline of the subject). Näiden tarkoituksena on korostaa tärkeitä kohteita. (The Cinema Cartography 2016a.)

Nämä tuovat esille myös asiayhteyksien merkittävyyden kerrontaa, esimerkiksi ruudun sisällä olevaa ruutua (frame in frame). Videossa käytetään esimerkkinä ovien ja ikkunoiden karmeja, jotka rajaavat kuvausta muodostaen järjestystä. Nämä tilan jakaukset kertovat, esimerkiksi eri maailmojen jakautumisesta tai eri tarinoiden välisestä kontrastisuudesta. Sommittelun rajausta muotoutuu myös objektien tai hahmojen mukaan, jotka muodostavat joko avoimen tai suljetun otoksen. Näiden lisäksi sommittelu muodostuu perspektiivin linjoista, joka auttaa ohjaamaan katsetta sekä kohdistamaan haluttuun kohteeseen ja tämän merkittävyyteen. (The Cinema Cartography 2016a.)

Lewis ja Luiza Bondin mukaan kuvauksen kohde hallitsee eniten otoksessa, mikä tuodaan esille sijoittamisen avulla. Kohteen sijoittaminen jakautuu keinotekoiseen ohjaukseen (artificial control), jossa huomio kiinnittyy automaattisesti kuvattavaan kohteeseen, kun taas perusohjauksessa (primal control) kiinnitetään huomio voimakkaaseen dynamiikkaan. Tämä vaikuttaa kohteiden kerronnan painottamiseen, joka kattaa hahmojen ja/tai ympäristön väliltä, esimerkiksi kohteiden mittasuhteiden eroilla (size and scale). Nämä ohjaukset voivat olla myös samassa otoksessa, mitkä erottuvat näissä olevien kohteiden sijoittamisen keinoin. Ne voivat myös vaihtua joko otoksen tai tarinan aikana, mitkä vaikuttavat myös hahmojen tai tarinan kerrontaan. (The Cinema Cartography 2016a.)

Näen, että myös animaatioissa heijastuu myös maalauksen sommitellun ominaisuudet. Taiteilija Dan Scott kertoo blogissaan 'A Comprehensive Guide To Composition For Artists' sommitellun visuaalisiin elementteihin kuuluvan viivan käytön, alueiden muodon, värien, tekstuurien, valöörien eli värien tummuus ja vaaleus, positiivisten (runsaiden) ja negatiivisten (vähäisten) objektien tilan käytön ja syvyyden etu-, keski- ja taka-alojen synnyttävän sommitellun muodostamiseen. Scottin mukaan edellä mainittuja elementtejä yhdistää toistuvien elementtien tai kuvioiden rytmitys, tasapaino, keskitys, elementtien vaihtelun eroavaisuudet, harmonia, muotokieli, siveltimen liikkeet sekä kokojen suhde toisiinsa. (Scott 2021.)

Tarkasteltuani elementtejä eri näkökulmista voin sanoa, että animaatiossa nämä elementit näkyvät eri tavalla joka kuvakulmassa. Taiteilija Tuomas Tuimala kertoo artikkelissaan perspektiivin tuovan kolmiulotteisuuden eli syvyyden tunteen kaksiulotteiseen kuvaan. Esimerkiksi ilmaperspektiivissä kaukana olevat kohteet muuttuvat vaaleaksi valon määrän vuoksi. (Tuimala 2020.) Perspektiivi jakautuu lintuperspektiiviin, joka on kuvattu ylhäältä alas. Tämän alapuolella on kavaljeeriperspektiivi. Näiden lisäksi on sammakkoperspektiivi, joka on kuvattu alhaalta ylös. (Seppä 2012,39.) Kurtzin mukaan animaation tilan aitous muodostetaan perspektiivin, rakenteen, syvyyden ja muotokielen kokonaisuudesta, joka viestii tunteista ja tarinankerronnasta (Kurtz 2020).

Scottin mainitsema positiivisen ja negatiivisen tilan käyttö näkyy myös animaation taustoissa. Lewis ja Luiza Bond toteavat, että kuvassa oleva negatiivinen tila vaikuttaa psykologisen näkökulmasta hahmojen tunteisiin tai tavoitteisiin. Tämä tila

muodostuu ympäristön yksityiskohtien karsimisella, joka korostaa kuvattavaa hahmoa. Tätä voimistetaan myös nostamalla joko yhden tai useamman kohteen otoksen keskiöön. Niiden asettuminen otokseen, joka voi olla tasapainossa tai epätasapainossa, vaikuttavat kerrontaan, esimerkiksi ne voivat kuvata hahmojen yhteensopivuutta tai konfliktia. Kyseinen tasapainotila vaikuttaa myös ohjauksen määritykseen ja tämän hallinnan hajautumiseen otoksessa. (The Cinema Cartography 2016a.)

Cartoon Saloon studion ohjaaja Tomm Mooren elokuvassa 'Song of the Sea' (2014) seurataan kahden sisarusten matkaa Irlannin seudun maisemien sekä tämän mytologian ja kansantarun parissa. Kuviossa 9 esitetty kuva on toinen päähenkilöistä sukeltaa, joka vedenalaiseen maailmaan muuttaen muotoaan hylkeeksi. Otoksessa oleva negatiivinen tila korostaa hahmoa ja tämän ympärillä olevia hylkeitä. Nämä ovat myös keskiössä, joka muodostaa otokseen keinotekoisien ohjauksen. Tilan vähäisyys korostaa myös maalaustekniikoita, kuten taustan tekstuurien sekä hahmon ympärillä olevien värien ja valöörien keinoin. Nämä voimistavat meren maailmaa ja siellä olevaa tunnelmaa (ks. IMDB 2023a.)



Kuvio 9. Kuvankaappaus. Saoirse ui meressä. Cartoon Saloon Song of The Sea 2014 (IMDB 2023a)

Positiivinen tila vastaavasti voi tuoda esille taustan yksityiskohtia. Kuviossa 10 esitetystä kuvasta on elokuvan toinen päähenkilöistä, joka seikkailee metsässä. Oheisen miljööän kuvauksessa on käytetty liitettyjä objektien osia, joiden sommitelu antaa vaikutelman kolmiulotteisuudesta. Päähenkilö on asetettu yläviistoon

vasemmalle, joka katsoo alas kohti mökkiä. Kuun valo jakaa kohteiden sommitelun eri tasoihin, joka kertoo visuaalisesti katsojalle syvyyden tunteesta. Laajakuvatun taustan sommittelu antaa paljon tietoa paikasta ja ajankohdasta. Taustan etualan yksityiskohtia on korostettu, jotta se erottuisi selvästi muista taustalla olevista elementeistä. Yksityiskohtien lisääminen korostaa etualalla olevia rakenteita, joka muistuttaa kameran tarkennusta (ks. IMDB 2023a.)



Kuvio 10. Kuvankaappaus. Ben päätyy talolle. Cartoon Saloon Song of The Sea 2014 (IMDB 2023a)

5.2 Kuvauksen ja tilan jäljittely

On itsestään selvää, että animaation taustoissa ilmaistaan ulko- ja/tai sisätilan ympäristöjä. Näiden kuvauksessa voidaan jäljitellä kameran optiikkaa ja sen luomaa liikkuvuuden tunnetta (RCAnime 2015a). Youtube kanavan 'Film & Media Studies' videossa 'What is Cinematography Part 1. Lens and Focal Length' elokuva- ja mediatutkimuksen tohtori ja elokuvayksikön apulaisprofessori Jordan Schonig on kertonut kameran eri objektiiveista, joiden eri polttovälin avulla manipuloidaan tilan määrää ja etäisyyttä, kuten laajakulma-, normaali- tai kauko- eli teleobjektiiveja. Nämä tuovat eri tavalla tilaa esiin, esimerkiksi laajakulmaobjektiivi laajentaa tilaa ja väärentää kuvakulmia, kun taas kauko- eli teleobjektiivi minimoi tilaa ja tiivistää etäisyyttä. (Film & Media Studies 2021a.)

Schonig on erottanut tilassa olevan syvyyden muodostamisen kameran syväterävyyteen (depth of field) ja tilan syvyyteen (deep space). Kameran syväterävyys ilmenee kuvattavien kohteiden syvän tai matalan tarkennuksen keinoin, kun taas tilan syvyys muodostuu otoksen syvyyden korostaminen tilassa olevien järjestyksen (spatial arrangement) avulla. Tähän syvyyteen kuuluu myös syvän ja matalan tarkennuksen keinot. Näiden syvyyksien määrittäminen riippuu objektiivista ja/tai kuvattavien kohteiden sommitellun otoksessa. (Film & Media Studies 2021a.)

Bordwell on jakanut tämän lavastuksen muodostumisen otoksen, leikkauksen ja äänen tilojen keinoin. Otostila (shot space) muodostuu muotojen päällekkäisyydestä, tekstuurien vaihteluista, atmosfääriperspektiivistä, tuttuista ko'oista, valoista ja varjoista, värien vaihteluista, perspektiivistä, hahmon sekä kameran liikkeistä. Tilan käsitys syntyy myös useiden otoksien välisen leikkauksen tilasta (editing space), joka perustuu katsojan toiminnan varaan, kuten odotuksiin sekä muistiin. Tilan tunne muodostuu visuaalisuuden lisäksi äänen eri taajuuksien kautta (sonic space). Tilat ohjaavat katsojaa muodostamaan myös ulkopuolisen alueen (offscreen area), joka ei ole (nondiegetic offscreen zone) tai on osana (diegetic zone) fabulan kuvitteellista maailmaa. (Bordwell 1985,113–120.)

Bordwell on tuonut esille kameran viitatessaan ulkopuoliseen alueeseen, joka ei kuulu kuvitteelliseen maailmaan. Katsojan rakentaman fabulan maailmassa oleva ”kamera” ei ole fyysinen kone. Kyseinen kamera on puhtaasti katsojan mielen rakentama, joka on tilan ominaisuuksien sekä muutosten skeema. Kyseinen ”kamera” ei muodosta kerronnan tilan ominaisuuksia, vaan nämä ominaisuudet muodostavat katsojan ”kameran”. Kuvilla vihjataan hypoteeseja kameran olemassaolosta, vaikka oikeaa kameraa ei ole edes sijainnissa. Tällä Bordwell on viitannut animaation tekemiseen. Katsojan tulee tehdä olettamuksia tietäen valokuvien (photographic images) valmistuksesta, jotta voi rakentaa skeeman nimeltä ”kamera”. (Bordwell 1985,119.)

Bordwellin mukaan katsoja tekee olettamuksia, että ruudun toiselle puolelle jatkuu kuvitteellisen maailman alueet. Nämä muodostavat myös fabulan kuvitteellisen maailman ulkopuolisen tilan. (Bordwell 1985,119–120.) Bordwell (1985,119–

120) on kertonut elokuvateoreetikko ja elokuvantekijä Noël Burchiin (1973) osoittaen ulkopuolella olevien tilojen jakautuvan kehystyksen linjojen, kameran sekä horisontin taakse jääväksi tilan mukaisesti. Fabulan kuvitteelliseen maailmaan kuuluvan ulkopuolisen tilan olemassaolo on vaihteleva (Burch 1973, Bordwell 1985,120). Tätä Bordwell on pohtinut siten, että katsojan tulee arvata ainoastaan kerronnallisesti merkittävät ulkopuoliset alueet. Nämä joko vahvistuvat todeksi tai osoittautuvat vääräksi, kun katsoja peilaa arvauksiaan saamiensa vihjeiden kesken. Tilan esityksen rakenne muodostetaan katsojan toiminnan sekä fabulan ja syuzhetin vuorovaikutuksesta. (Bordwell 1985,120.)

Shconigin on maininnut myös Burchiin viitaten ulkopuolisesta tilasta, jonka olemassaolon vaihtelevuuden rakentamisesta muodostuu voimakas elokuvan luomisen väline. Tätä Shconigin on tarkastellut, että ulkopuolisen tilan avulla voidaan luoda ainutlaatuisia ilmaisutapoja sekä merkityksiä. Shconigin mukaan ulkopuolisen tilan muodostumiseen vaikuttaa otoksessa oleva sommittelu ja hahmojen sijoitus ja katse. Sommittelun ja hahmojen välinen tasapaino vaikuttaa ulkopuolisen tilan tunteen muodostamiseen. Näiden avulla joko korostetaan tai estetään ulkopuolista tilaa. (Film & Media Studies 2021b.) Li on samaa mieltä Bordwellin ja Shconingin mainitsemasta Noël Burchin kanssa: katsoja näkee osan kuvattavasta maailmasta, minkä tarina jatkuu kuvan ulkopuolelle. Animaatio antaa myös kameralle vapauden liikkua kuvatussa tilassa moniulotteisesti. Tämä muodostaa myös laajan kerronnallisen toteutustavan, kuten hahmon tunteiden tai kohtausten tunnelman kuvaaminen. (RCAnime 2016a.)

Li on esitellyt videossaan 'Mamoru Hosoda–The Use of The Camera Movements' ohjaajan Mamoru Hosodan kuvaustyylin koostuvan pysähdyksistä, jotka korostavat hahmoja ja taustoja. Li tarkastelee Hosodan ilmaisevan kameran liikkeen ja sen nopeuden avulla vain tärkeiden otoksien sisältöjä, esimerkiksi eri tunnelmaa tai merkittävyyttä. Liike välittää myös tarinan kerrontaa ja sen etenemistä. Lin mielestä kameran liike vaatii tunnetta ja yhteyttä kohtaukseen. Eri kameran liikkeiden avulla tuetaan myös hahmojen tunteita, toimintaa ja persoonallisuutta. (RCAnime 2016a.)

Liike ja sommittelu tukevat toisiaan, koska kameran ja/tai hahmojen liike vaikuttaa yhden tai useamman otoksen kehystyksessä olevan sommittelun uudelleen

muotoutumiseen (reframing). Tämä voi vaikuttaa myös tunnelman muutokseen. (The Cinema Cartography 2016a.) Eskelinen on myös yksimielinen Lin kanssa: animaation kameran sijoitus on laajasti toteutettavissa, mikä tekee animaation kerronnasta ja tämän seuraamisesta monipuolista ja ainutlaatuista (Eskelinen 2008,32).

5.3 Aika ja leikkaus

Niin kuin elokuvassakin, animaatioissa hallitsee myös aika. Bordwellin mukaan elokuva hallitsee tapahtumien esityksen järjestystä, toistuvuutta ja kestoja. Kerronnassa oleva rytmi pakottaa ja hallitsee katsojaa tekemään päätelmiä tietyssä nopeudessa. (Bordwell 1985, 74,76.) Katsojan tulee päätellä fabulan ajalliset yhteydet. Nämä muodostuvat, kun katsoja sovittaa skeemojaan kerronnan esittämien vihjeiden avulla. (Bordwell 1985,77.)

Bordwell (1985,77) on havainnollistanut kirjallisuuden tutkija Gérard Genetteen (1980) osoittaen ajan määrittymiseen, mikä muodostuu tapahtumien järjestyksen (the order of events), toistuvuuden (frequency) ja keston (duration) avulla. Alla oleva on Bordwellin tekemä jako ajallisesta järjestyksestä:

Fabula (tarina)	Syuzhet (juoni)
A. Samanaikaiset tapahtumat	Samanaikainen esitys
B. Peräkkäiset tapahtumat	Samanaikainen esitys
C. Samanaikaiset tapahtumat	Peräkkäinen esitys
D. Peräkkäiset tapahtumat	Peräkkäinen esitys

Fabula voidaan esittää juonessa joko järjestyksessä tai tästä poikkeavasti. Ajallisessa toistumisessa (temporal frequency) taas tapahtumat esitetään yhdesti, useamman kerran tai ei ollenkaan. Kesto jakautuu fabulan keston (fabula duration), joka määrittelee fabulan tietyn ajankohdan. Juonellinen kesto (syuzhet duration) taas käsittelee ajanjaksoja, jotka elokuva dramatisoi. Näiden välistä yhteyttä ilmaistaan esimerkiksi kellojen tai kalentereiden kautta. (Bordwell 1985,77,79–80.) Li on maininnut taiteen ohjaaja Kazuo Ogan muodostaman ajan

käsityksen elokuvassa 'Eilisen kuiskaus' (1991), jossa hän on erottanut tarinan nykyajan ja muistojen taustat erilaisen tyylin ja värien keinoin (RCAnime 2016b).

Ruutuajan kestolla tai kuvausajalla (screen duration or projection time) tarkoitetaan elokuvan kokonaisaika, mikä muodostuu elokuvallisten keinojen avulla, esimerkiksi tapahtumapaikka, kuvauksen, leikkauksen tai äänen avulla. Kestoa hallitaan eri menetelmillä, esimerkiksi fabulan keston vähennys (reduction). Näitä menetelmiä kutsutaan ellipsisiksi, jotka kiteyttävät tarinan ajallista kulkua. (Bordwell 1985,80–82.)

Syuzhet hallitsee fabulan tapahtumien esittämistä ja näiden yhdistämistä tietyllä tavalla, mitkä muodostavat aukkoja. Nämä muodostuvat ellipsisista. (Bordwell 1985, 54, 82.) Aukko voi olla esimerkiksi epätarkka, jonka sisältö on viittaava. Tätä katsoja pyrkii avoimesti päättelemään. Aukot muodostuvat tiettyjen fabulan antamien tiedon osien esityksien mukaisesti, mitkä voidaan tuoda esille mahdollisimman eri tavalla. Kyseiset aukot ovat selkeämpiä vihjeitä, jotka saavat aikaan katsojan skeemojen sekä hypoteesien prosessin muodostumisen. (Sihvonen 1988,74–75;Bordwell 1985,55.)

Ajan ja tilan kontrolloimisen avulla voidaan luoda visuaalista kontekstia, joka muodostuu leikkauksen keinoin. Tämän tarkoitus on hallita katsomista sekä pitää juoni liikkeessä. Vaihtuvat otokset antavat tärkeää tietoa yleisölle, esimerkiksi miljööstä ja/tai hahmoista. Jokainen otos välittää viestiä, joiden kautta nostetaan esiin ideoita, esimerkiksi toimintaa tai tunnelmaa. Viestin välitys tapahtuu pidentämällä otoksen kestoajaa, minkä kautta katsoja ymmärtää idean ja sen myötä olla vuorovaikutuksessa otoksen kanssa. (The Cinema Cartography 2016b.) Tapahtumasarjojen siirtymät tapahtuvat eri leikkausten keinoin, kuten häivytyks ja pyyhkäisy (Raymond Bellour 1974/1975, Alan Williams 1976, Bordwell 1985,158).

Elokuvien tavoin, animaatio ilmaisee kohtauksien viestejä ja näiden tietoja ympäristöstä. Animaattori ja ohjaaja Shingo Tawagawan lyhytelokuvassa 'Puparia' (2020) eri kohtauksissa olevat otokset etenevät hyvin rauhallisesti näyttäen visuaalisesti rikkaita ympäristöjä, aina puutarhan täyteläisyydestä yksityiskohtaisiin huoneisiin. Kuviossa 11 esitetty kuva on kyseisestä kohtauksesta, jossa huoneen

perällä oleva hahmo etenee kohti ovea. Kamera lähestyy hitaasti kohti ovien karmia, antaen katsojalle vihjeen jotain tapahtuvan. Otoksessa on kaksi ruutu ruudussa olevaa rajausta: ovien karmit keskittävät katsojien katseen. Ovien karmit luovat myös kontrastia, jotka tuovat esille huoneiden välissä olevan tilan. Tila on täysin pimeä verrattuna valaistuihin ympäristöihin. Tämä luo kontrastia otokseen, jotta katsoja kiinnittäisi enemmän huomioita takana olevaan ympäristöön. Tyhjä tila korostaa myös edessä olevaa ympäristöä. Näiden yksityiskohdat nousevat paremmin esille valon ja varjon avulla. (ks. Tanagawa 2020.)



Kuvio 11. Kuvankaappaus. Mies kävelee kohti ovea. PUPARIA Shigo Tamagawa (2020)

5.4 Valot ja varjot

Konseptitaiteilija Dom Lay on opettanut videossa 'Storytelling with Light' kuinka valon luoma kontrasti auttaa ohjaamaan kuvassa olevaan huomion keskipisteesseen. Tätä kutsutaan dynaamiseksi valaistukseksi. Tämän avulla myös ohjataan tunnetta ja tunnelmaa. (Proko 2021.) Valo paljastaa tärkeitä asioita kohtauksessa sekä välittää tarinaa. Valo voi olla kirkasta tai himmeää, ja siinä voi olla teräviä tai pehmeitä reunoja. Se voi olla myös avointa (runsasta) tai suppeaa (vähäistä). Valolla on myös eri lähteitä. (Videomaker 2020.)

Youtube kanavan Art Prof: Create & Critique videossa 'Art Fundamentals: Natural vs Artificial Light' taiteilija, opettaja ja kirjailija Clara Lieu sekä kuvittaja, opettaja ja taideohjaaja Cat Huang ovat keskustelleet maalauksien, elokuvien, sarjojen ja

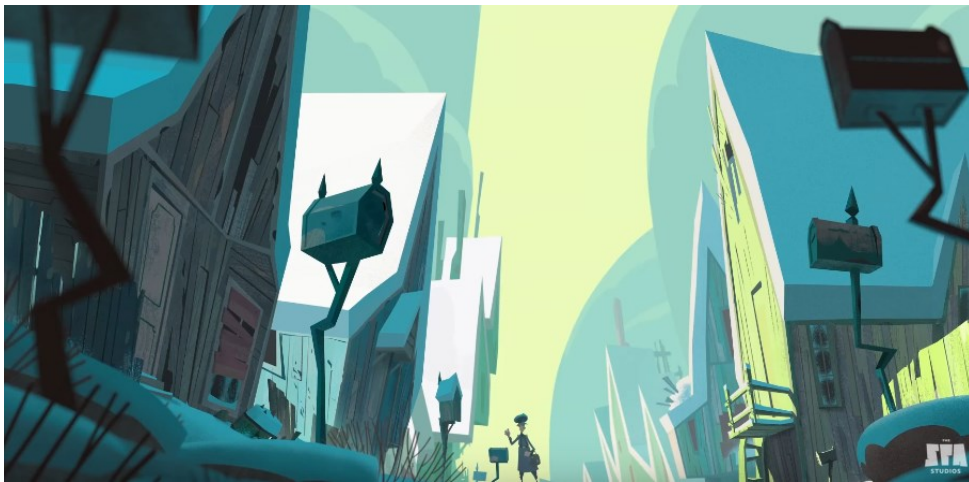
animaatioiden luonnollisesta ja keinotekoisesta valosta. Luonnollisella valolla tarkoitetaan luonnon muodostamaa valoa, kun taas kaikki muut valot luokitellaan keinotekoiseen valoon. Esimerkiksi luonnon valo voi olla pehmeä ja hento, kun taas keinotekoinen valo hyvin kontrastinen ja dramaattinen. Nämä voivat olla myös päinvastoin. Nämä voivat myös yhdistyä, jossa on molempien valojen ominaisuudet. Valojen näkyvyydet ja niiden määrittäminen kuitenkin riippuvat eri tekijöistä, kuten valonlähteistä ja niiden sijainnista, ulko- ja sisätilasta ja vuorokauden ajasta. Valon avulla rakennetaan tarinaa sekä uskottavaa maailmaa. (Art Prof: Create & Critique 2021.)

Varjo jakaa alueita eri tasoihin, jotka korostuvat kuvan eteen tai taakse. Ne kiinnittävät myös huomion tiettyyn alueeseen. Valon mukaisesti, varjo voi olla terävää tai pehmeää. Valon tehtävä on paljastaa, kun taas varjon tarkoitus on peittää. Ne voivat lisätä mystiikkaa, korostaa tai piilottaa tärkeitä yksityiskohtia. Varjoja kontrolloidaan valon määrällä ja kuvattavan kohteen etäisyydellä. Varjot lisäävät myös syvyyttä ja todenmukaisuutta. Lisäksi ne ohjaavat ja välittävät tietoa katsojalle, esimerkiksi käsitystä ajan kulusta tai säästä. (Videomaker 2021.)

Kurtzin mukaan valon ja varjon tarkoituksena on vahvistaa esiintyviä hahmoja ja niiden toimintaa, esimerkiksi päähenkilön vastustaja on sijoitettu varjoihin korostamaan tämän pahuutta (Kurtz 2020). Pohdin, että animaation valot ja varjot pyrkivät siis lähestymään luonnonmukaisuutta, jolloin näiden voimakkuuden säätelämisen avulla voidaan korostaa ympäristön kerrontaa.

The Spa Studion perustajajäsen ja ohjaaja Sergio Pablos ja elokuvan lavastajat Marcin Jakubowski ja Szymon Biernacki keskustelevat videossa 'Behind the Scene: Psychological Lighting' 'Klaus'-animaatioelokuvassa käytetystä psykologisesta valaistuksesta. Tekijät tarkoittavat psykologisella valaistuksella sitä, miten valon ja tämän muodostamien värien kautta ilmaistaan kerrontaa visuaalisesta näkökulmasta. Kuviossa 12 esitetty kuva on tekijöiden mainitsema elokuvan kohtaus, jonka valaistukset ja näiden värit ovat epäluonnollisessa sävyssä. Kyseisessä esimerkissä tekijät kertovat, että he ovat muuttaneet valaistukset ja värit myrkyinvihreään sävyyn. Tällä he ovat halunneet osoittaa kylässä olevaan epämiellyttävään tunnelmaan. (The SPA Studios 2020.)

'Klaus'-animaatioelokuvan miljöö sijoittuu pohjoiseen, jossa valon määrä vaihtelee huomattavasti. Valo ja sen muuttuvuus kertoo katsojalle vuoden- ja vuorokaudenajan, joka on erityisen tärkeä osa visuaalisessa kerronnassa. Katsojalle kerrotaan, mihin ympäristö sijoittuu ajallisesti. Tämä vaikuttaa myös hahmojen suunniteluun, esimerkiksi hahmojen vaatetukseen. Kuviossa 12 esitetty kuva on kyseisen kohtauksen valosta, joka on luonnollinen sekä keinotekoinen. Nämä muodostuvat siten, että valot ovat pehmeät ja samalla hyvin kontrastiset ja dramaattiset. Valaistus on hyvin kirkas, mutta valojen ja niiden tuomien eri värisävyjen harmonia tekee otoksesta tasapainoisen. (ks. The SPA Studios 2020.)



Kuvio 12. Kuvankaappaus. Jesperin ensimmäinen päivä uudessa kylässä. The SPA Studios, KLAUS Behind the Scenes: Psychological Lightning (2020)

5.5 Värit

Lewis ja Luiza Bondin tekemän videon 'Color in Storytelling' mukaan värit ovat aina olleet osa tarinan kerrontaa. Värejä voidaan käyttää kertomaan paikan ja ajan tajunnasta sekä eri perspektiiveistä. Värit luovat myös tietyn tunnelman tarinan kokonaisuudelle. Ne herättävät tunteita, mitkä liitetään tarinan kerrontaan. Värien kautta kerrotaan myös niiden tuomia ideoita. Näitä ovat värien sävyt (hue) joka on värien puhtaus, värin kylläisyys (saturation) kertoo, kuinka vahvana väri esitetään eli värin kirkkaus tai haaleus. Näiden lisäksi valööri (value) joka on värin tummuus tai vaaleus. Yhden tai useamman elementin muuttuessa myös tunnelma muuttuu. (The Cinema Cartography 2015.)

Youtube kanavan Cinematicj videossa 'Colortheory for Filmmakers' kuvaaja JP Caldeano on tuonut esille väriympyrän, jonka kolme pääväriä on keltainen, sininen ja punainen. Näiden värien sekoituksesta syntyvät välivärit väriympyrään eli vihreä, oranssi ja violetti. Kuviossa 13 esitetty kuva on videossa mainittu väriympyrä. (Cinematicj 2017.) Gurney on kirjoittanut blogiinsa 'Gurney Journey: Color Theory: Warm and Cool' väriympyrästä, jonka hän on jakanut kahteen osaan. Nämä jakautuvat lämpimiin ja kylmiin värisävyihin. Lämpimiin värisävyihin kuuluvat keltainen, keltavihreä, oranssi ja punainen, kun taas kylmiin värisävyihin sini-vihreä, sininen ja violetti. Gurneyn mukaan eri värien lämpötilojen yhdistäminen tukevat toisiaan kontrastisuudellaan tuoden eloisuutta kuvaan. (Gurney 2007.)

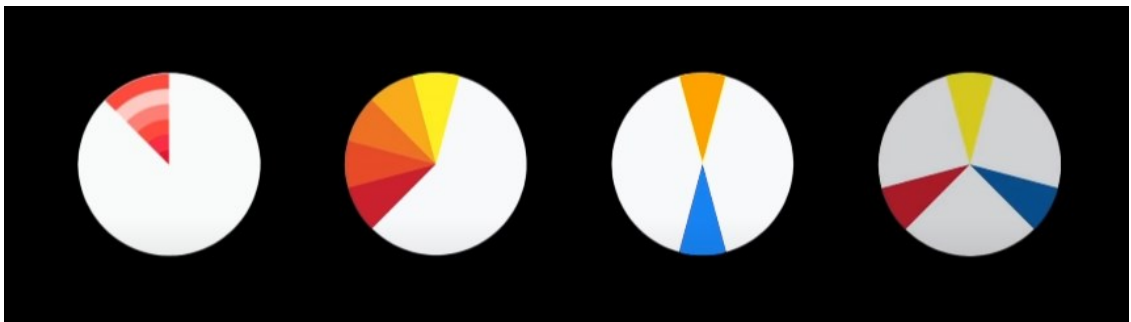


Kuvio 13. Kuvankaappaus. Väriympyrä. Colortheory for filmmakers (Cinematicj 2017)

Värit voivat luoda keskenään harmonioita. Tasapainotettujen (balance) väriharmonioiden avulla korostetaan kokonaisuutta, kun taas ristiriitaisien (discordance) väriharmonioiden avulla kohdistetaan tai ohjataan katsojan katsetta tiettyihin kuvauksen elementteihin. Näiden värit muodostavat ristiriidan harmonian kanssa, minkä avulla väri nousee esille kuvassa. Värien tarkoitus kerronnan välineenä on liittyä kohteeseen tai ideaan, esimerkiksi yksi väri kulkee tarinan mukana alusta loppuun. Muuttuvat värit tarinan edetessä taas kertovat siirtymisestä, esimerkiksi paikasta tai hahmojen sisäisestä kehityksestä. Oikeinkäytetyt väriharmoniat tekevät kuvasta tasapainoisen. (The Cinema Cartography 2015.)

Caldeano on tuonut esille myös elokuvien neljä yleisintä käytettyä väriharmoniaa. Monokromaattinen (monochromatic) väriharmonia sisältää vain yhtä väriä, joka

luo pehmeyttä, hiljaisuutta ja rauhallisuutta. Analoginen (analogous) väriharmonia sisältää väriyhdistelmät, jotka ovat väriympyrässä vierekkäin. Tämä luo rauhallisuutta ja kokonaisuudessaan harmonista tunnelmaa. Vastaväriharmonialla (complimentary) tarkoitetaan vastakkaisia värejä, joista toinen väri hallitsee enemmän. Näissä yhdistetään lämmin- ja kylmänsävyjä. Caldeanon ajatukset ovat rinnakkain Gurneyn mielipidettä: näiden eri sävyjen yhdistäminen tuovat voimakasta kontrastia luoden energistä jännitystä. Tämä väriharmonia liitetään yleisesti sisäiseen tai ulkoiseen ristiriitaan. Kolmisointuväriharmonia (triadic) kolme eri värit asettuvat tasaisesti vastakkain väriympyrään. Näistä kolmesta väristä yksi väri hallitsee, joita muut värit korostavat. Kyseistä väriharmoniaa käytetään voimakkaita ja kirkkaita sävyeroja, mikä tekee kuvasta leikkisän. Kuviossa 14 esitetty kuva on videossa mainittu harmonioiden jako. (Cinematicj 2017.)



Kuvio 14. Kuvankaappaus. Väriharmoniat vasemmalta oikealle: monokromaattinen, analoginen, vastaväri- ja kolmisointuväriharmonia (Cinematicj 2017)

Kyseiset väriharmoniat voidaan liittää hahmoihin, objekteihin, paikkoihin tai teemaan. Caldeano on yhtä mieltä Lewis ja Luiza Bondin kanssa: värit voivat kertoa hahmojen sekä tarinan kaaren ja teeman muutosta. Nämä esitetään väripaletin toistumisen tai niiden vaihtumisen keinoin. (Cinematicj 2017.) Li taas korostaa värien käyttöä miljööön kautta, mitkä tuovat esille hahmoja ja näiden tunnetilaa sekä tarinan tunnelmaa ja tapahtumia. Animaatioiden värien käyttö voi olla aina todenmukaisuudesta hyvin mielikuvitukselliseen. (RCAnime 2015a.) Totean, että eri tyylille asetetut värit korostavat siis eri tavalla tiettyjä kerronnan elementtejä jokaisessa otoksessa.

'Klaus'-animaatioelokuvan tekijät mainitsevat videossa kohtauksesta, jossa päähenkilön salassa pidetty juoni on juuri paljastunut muille hahmoille. Kuviossa 15 esitetty kuva on kyseistä kohtauksesta. Tekijät puhuvat päähenkilön olevan niin

sanotusti astunut esille valoon. Valon lisäksi värit kertovat ja vahvistavat myös tiedon alttiina hahmoille ja myös katsojille. Valon rajausta vaikuttaa yhtä paljon värien määrään: oranssin voimakkuus leikkaa kuvaruudun kahtia, joka jakaa myös hahmot erilleen. Oranssin molemmille puolille jää sinivihreäsävyinen tila, joka pysäyttää ja antaa katsojan hengittää dramaattisessa kohtauksessa. Kyseisessä kohtauksessa on käytetty vastaväriharmoniaa, jossa ovat oranssin ja sinisen sävyt. (ks. The SPA Studios 2020.)



Kuvio 15. Kuvankaappaus. Jesperin salaisuus on paljastunut. The SPA Studios. KLAUS Behind the scenes: Psychological Lighting (2020)

Näiden eri visuaalisten elementtien perusteella käsitän, että animaatiossa voidaan kuvata laajasti erilaisia taustoja sekä näissä olevia ympäristöjä. Näiden visuaalinen kerronta siis muodostuu hyvin pitkälti elokuvan ja maalaustaiteen elementtien keinoin. Tämän pohjalta tulkitseen, että näitä pystytään hyödyntämään hyvin monipuolisesti animaation tekemiseen. Näiden monipuolisuuden pohjalta ymmärrän, että nämä visuaaliset elementit mahdollistavat myös tekijälle persoonallisen ilmaisutavan luomisen.

6 ANIMAATION TOTEUTUS

6.1 Animaation suunnittelu

Opinnäytetyöni idea lähti siitä, että en ole tehnyt kovinkaan paljon animaation taustoja. Muissa animaatioteoksissani olen kiinnittänyt huomiota enemmän hahmojen liikkeisiin, joten taustojen luominen toisi haastetta sekä uuden näkökulman animaation tekoon. Näin ollen päämääränäni on oppia taustojen rakentamista, erityisesti visuaalisen kerronnan elementtien korostamisessa. Tarkoituksena on havainnollistaa animaatioissa olevan maailman eri ympäristöjä toteuttamalla selkeitä, tasapainoisia ja runsaita taustoja, johon katsojan katse kiinnittyy.

Markkinoinnin tohtori Arash Naghdi on kertonut animaatiostudio 'Dream Farm Studios'-sivustossa olevan blogin artikkelissa 'What is 2D animation? Step-by-Step guide for 2D production process' animaation työvaiheista hyvin yksityiskohdallisesti. Animaation tekeminen lähtee inspiraatioista ja lopulta johtaa tarinan ideointiin. Tarinaa syvennetään välittämällä sen kautta tiettyä sanomaa. (Naghdi 2021.)

Tarinani ideoinnin inspiroimiseksi ja auttamiseksi kehitin kuvituksia erilaisista maisemista ja niiden yksityiskohdista. Nämä helpottivat tarinani luomista, sillä kuvituksien luonnostelut voivat olla yhdistävä tekijä otoksien välillä. Päätin jakaa animaation miljööt ja niiden kerronnan eri osiin: metsästä siirtyminen kaupunkiin. Metsässä on enemmän orgaanisia muotoja, joten taustan tekoprosessi saattaisi olla helpompi ensimmäinen askel taustojen tekemisen aloittamiselle. Kaupunkiosio toisi esille taas enemmän kulmikkaita muotoja, mikä toisi taas haastetta. Ideoinnin pohjalta punaisella värillä merkityt otokset tulevat olemaan animaatioissa (Liite 1).

Synopsis on lyhyt ja selkeä teksti, joka kiteyttää tarinan sekä sen perusajatuksen pariin lauseeseen. Näin edetään käsikirjoitusvaiheeseen, jossa kirjoitetaan tarina kokonaisuudessaan. Tämä voi muokkaantua tai kehittyä uudelleen, minkä vuoksi käsikirjoitus on alati muuttuva. (Eskelinen 2008,28.) Animaationi synopsis ja tarina ovat hyvin yksinkertaisia ja selkeitä. Tässä ovat peräkkäiset tapahtumat sekä näiden esitys (Liite 2). Loin tarinan kaaren niin, että voisin hyödyntää ainoastaan taustojen visuaalista kerrontaa. Näin ollen suunnittelin myös animaation olevan

ilman ääniä. Näen, että katsoja pystyy paremmin keskittymään animaation ympäristöjen seuraamiseen, jos animaatio on äänetön.

Mielestäni taustoihin kiinnitetään enemmän huomioita, jos hahmo kuljettaa katsojaa tarinan edetessä. Tämän idean pohjalta suunnittelin animaationi tarinapohjaisen ytimen muodostuvan montaasista. Montaasilla tarkoitetaan tiettyä kohtausta, jossa useat yksittäiset otokset vaihtuvat nopeassa tahdissa (Folding Ideas 2017). Bordwell mainitsee myös ellipsin yhteydessä esimerkin Hollywoodin käyttämästä montaasitekniikasta, jossa useat otokset kiinnittyvät muodostaen lyhyen tiivistelmän pidemmän ajan tapahtuman kerronnasta (Bordwell 1985,82). Käytin animaatioissani Hollywoodin montaasitekniikkaa. Koen, että katsoja pystyy montaasin avulla rakentamaan tarinaa useasta eri ympäristön visuaalisen kerronnan näkökulmasta.

Tarinan ideoinnin lisäksi animaatioon kehitetään hahmot, jotka jaetaan pää- ja sivuhahmoin (Naghdi 2021). Hahmojeni suunnittelu pohjautuu hyvin yksinkertaistettuun tyyliin. Animaatioon lopulta päätyi hahmo, joka on myös esiintynyt edellisissä tekemisissäni animaatioissa. Kyseisen hahmon valinta edistää animaation tekemistä, koska tiedän hahmon piirteet. Sen sijaan jouduin muuttamaan hahmon ulkoasua, jotta animaation tekeminen olisi vielä sujuvampaa. Tämän vuoksi yksityiskohdat hahmoissa jäivät vähäiseksi animaatioissani. Esimerkiksi hahmon vaatteet muuttuivat yksinkertaisemmaksi animaation avustamiseksi. (Liite 3) Pidin myös sivuhahmon suunnittelun yksinkertaisena.

Hahmojen lisäksi suunnitellaan animaation maailman miljöön. Näitä kehitetään joko otettujen referenssikuvien tai oman mielikuvituksen mukaan. (Naghdi 2021.) Eskelisen (2008, 42) mukaan hahmojen ja näiden maailma tulee olla visuaalisesti yhteneväinen. Animaationi alkuvaiheessa suunnittelin ympäristön pääpiirteet. Näiden pohjalta lähdin tekemään seuraavaa vaihetta eli kuvakäsikirjoitusta.

Youtube kanavan ACMI Education videon 'What is a storyboard?' mukaan kuvakäsikirjoituksen (storyboard) tarkoitus on visualisoida, miltä elokuvan tulisi lopulta näyttää. Käsikirjoituksen teksti muokataan eri kuviin sarjakuvan tavoin, mutta näitä tarkastellaan liikkuvan kuvan näkökulmasta. Kuva siis muistuttaa kameraa, ja kuvakäsikirjoituksesta muodostuu otoslista eri kameran kuvako'oista. Näitä käytetään eri tavalla riippuen kohtauksesta. Otokset jaetaan ruudukkoihin, johon

kuvitetaan kaikki mitä halutaan kuvata, kuten hahmot, objektit ja miljö. Näin tiedetään lopullisen kuvauksen suhteuttaminen hahmojen ja/tai miljööän välille. Lisäksi näihin kuviin piirretyt nuolet ilmaisevat kohteiden sekä kameran liikkeettä otoksissa. (ACMI Education 2020.)

Kuvakäsikirjoitukseen lisätään kuvien rinnalle teksti, johon kirjataan ylös, mitä otoksen aikana tapahtuu. Tähän eritellään toiminnan, dialogin ja äänien toimivuudet. (Naghdi 2021.) Näiden lisäksi kirjataan eri kuvausmenetelmät sekä toiminat, kuten hahmojen eri reagoinnit ja vuorosanat. Tarkasti tehty kuvakäsikirjoitus varmistaa projektin sulavan etenemisen. (Eskelinen 2008,31.) Kuvakäsikirjoituksen pohjalta toteutetaan valmis animaatio (Naghdi 2021). Animaationi kuvakäsikirjoitus etenee vaihe vaiheelta ensimmäisestä otoksesta aina ruudukon viimeiseen otokseen. Animaatiooni tiivistyy lyhyt tarina (Liite 5,6,7,8).

Naghdi on kertonut konseptitaiteesta, joka sisältää tarkemmin suuntaa antavia esimerkkejä animaation tyylistä, tunnelmasta ja väreistä. Konseptitaiteessa tuodaan esille animaation kokonaistyyliä, ja se toimii mallina useammalle animaation eri osa-alueiden tekijöille. Hahmoja ja muita lavasteita suunnitellaan konseptitaiteen avulla. Tämä kattaa esimerkiksi piirrookset, maalaukset ja veistokset. (Naghdi 2021.) Animaation käsikirjoituksessani (Liite 2) mainitsen laivan, joka tulee olemaan animaatioissani useassa otoksessa. Sain inspiraation laivaan kalastuslaivoista. Hain mallia referenssikuvista laivan muotoihin ja rakenteisiin. Merkitsin kuvaan punaisella värillä parhaan vaihtoehdon animaatioon (Liite 4).

Boords-sivuston kehittäjä James Chambers on kertonut artikkelissaan 'What is an Animatic?' animatic- termistä eli animoidusta kuvakäsikirjoituksesta. Tämän tarkoituksena on määrittää otoksien rytmitys. Tämä muodostetaan otoksista tehtyjen luonnosten sijoittamista järjestykseen, mikä esitetään liikkuvassa muodossa. Kuvien ajalliset muutokset luovat tahdin tunteen. Animoitu käsikirjoitus antaa käsityksen myös ajan ja tarinan kokonaisuudesta. Tämä selkeyttää animaation yhteneväisyyttä, työvaiheita ja tarvittavien muutoksien tekemisessä. (Chambers 2021.)

Elokuvien leikkauksessa huomioidaan otokset yksittäisyyden sekä kokonaisuuden kannalta. Näiden otoksien välinen leikkaus tulee olla kitkaton, merkitykselli-

nen ja kerronnallisesti luontevaa. (The Cinema Cartography 2016b.) Kuvakäsikirjoitus ja animoitu kuvakäsikirjoitus toimivat siis animaatioissa leikkauksen vaiheena, missä huomioidaan aikaisemmin mainitut elementit.

Vanhempi ohjaaja Sandi M. Smith on kertonut videossaan 'How We Make 2D Cartoons-Animation 101' Nickelodeon animaatiostudiossa olevien ryhmien työskentelevän saman aikaisesti valmiin käsikirjoituksen jälkeen. Taustan tekijät tekevät yhteistyötä suunnittelijaryhmän ja kuvakäsikirjoittajien kanssa tietäen jokaisen kohtauksen vastaavan käsikirjoitusta. Suunnittelijaryhmä tekee luonnokset, jotka tarkistetaan animoidun kuvakäsikirjoituksen kautta. Tämän avulla nähdään, jos otoksia tulee lisätä tai poistaa. Tarkastuksen jälkeen seuraavat taustojen ryhmätekijät tekevät luonnoksesta puhtaita versioita, jotka siirretään eteenpäin väritettäväksi. (Nicktoons 2020.) Kurtz on nostanut esille myös visuaalisen tehosteiden vaikutuksen, joita taustojen tekijät huomioivat taustan tekemisessä, esimerkiksi savun tai sumun tehosteet (Kurtz 2020).

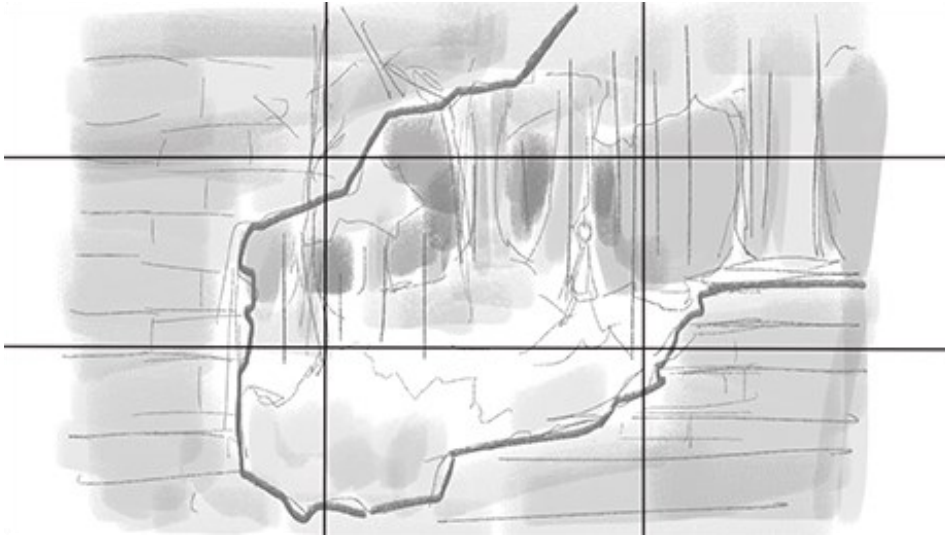
Siirsin kuvakäsikirjoitusten luonnokset videomuotoon, josta sain käsityksen otoksien siirtymisestä ja etenemisestä. Valmiin animoidun kuvakäsikirjoituksen jälkeen (Liite 9), lähdin tekemään taustoja.

6.2 Taustojen teosprosessi

Tyylini vahvuus on piirustustaiteen ominaisuuksissa, erityisesti piirrosviivojen voimakkuuden säätelmissä hyvin ohuisesta hyvin paksuihin. Animaationi tarkoituksena on oppia tekemään enemmän maalausmaisesti toteutettuja taustoja. Näiden tekemiseen yhdistän viivapiirroksen sekä digitaalisen maalauksen ominaisuudet. Tämä tuntui luonnolliselta ratkaisulta taustan prosessin kannalta. Kuvakäsikirjoitus (Liitteet 5-8) havainnollistaa, että taustoja tulee olemaan useampi kappalemäärä. Näiden taustojen teosprosessi pysyy kuitenkin samankaltaisena. Animaation taustan ja kohteiden liikkeen luomiseen käytin Clip Studio Paint-ohjelmaa.

Halusin tämän kyseisen otoksen ja taustan (Kuvio 16) tunnelman olevan sateinen ja kylmä. Tämä oli kyseisen otoksen idea. Animaation taustan prosessi alkaa luonnoksesta, jonka pohjana toimi kuvakäsikirjoituksessa oleva luonnos. Luonnoksissa tulee aina ilmi, mitä ja millä tavalla halutaan kertoa. Näillä pääpiirteittäin

kerrotaan otoksen syvyydestä ja kuvakulmasta, jotka ovat ensisijaisesti tärkeitä luonnosvaiheessa.

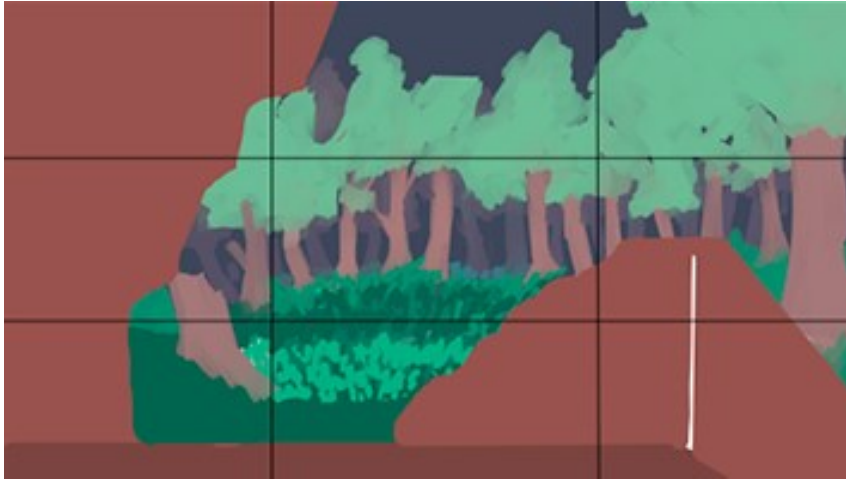


Kuvio 16. Taustan luonnos kolmannessäännön mukaan

Aikaisemmin mainittu kolmanneksen säännön avulla taustan sommitellun tasapainon hahmottaminen ja sen saavuttaminen helpottui. Jaoin kuvan 3x3-ruudukoksi taustan sommitellun avustamiseksi. Näin ohjaan katsojaa kohdistamaan huomionsa kuvattavaan alueeseen tai kohteeseen, esimerkiksi hahmon etene mistä ruudukon keskiössä. Hahmon kulkee kuvan läpi muodostaen ulkopuolisen tilan tunteen. Kuvaan syntyy myös ruutu ruudussa-rajaus kuvassa olevan talon muodostaman etualan avulla. Lisäsin luonnokseen valot ja varjot, jotka jakavat taustan etu-, keski- ja taka-aloihin. Viittasin valoa osoittaen vaalealla sävyllä keskialaan, kun taas varjoja osoittaen tummalla sävyllä etu- ja taka-aloihin (Kuvio 16). Näin loin syvyyttä taustaan, mikä auttaa seuraavaan vaiheeseen eli värien suunnitteluun.

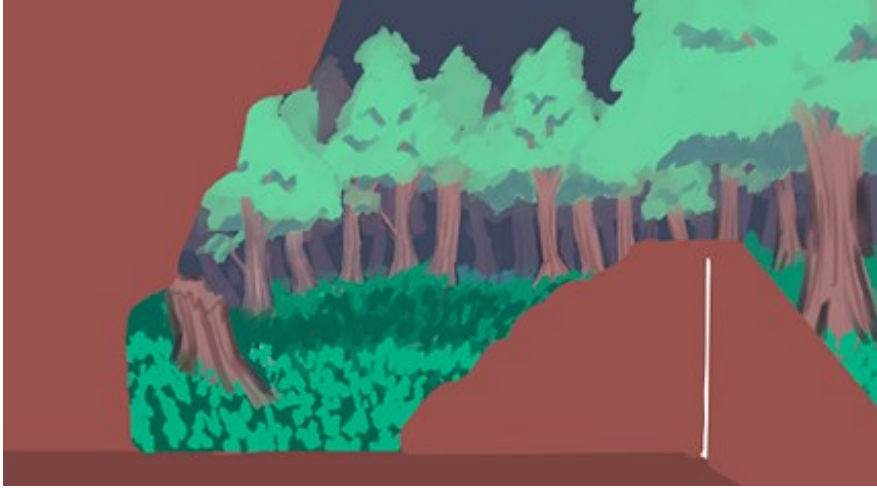
Asetin luonnoksen uuteen pohjaan, jonka koko on 1920 x 1080 pixeliin eli 16.25 x 9.14 cm. Tämä on Adobe Premiere Pro-videomuokkausohjelman normaalikoko videotiedostolle. Häivyitin luonnosta taustalta. Asetin uudelle pohjalle kuvattavien elementtien perusvärit luonnoksen mukaisesti. Halusin otoksen taustasta suhteellisen pimeän ja synkän, joten lisäsin tummia värejä. Siluetit toimivat maalattavien elementtien pohjana, joihin lisäsin yksityiskohtia luomaan kolmiulotteisuuden tuntua.

Otos tapahtuu päivän aikana, joten taustassa oleva luonnollinen valo pääsee jonkin verran läpi väreistä. Värit taittuvat enemmän sateessa siniseen sävyyn antaen kylmän sävyä otokseen. Ilmaisoin taustan syvyyttä myös atmosfääri- eli ilmaperspektiivin avulla. Taustan valon määrä on vähäinen, mikä tekee kaukana olevista elementeistä tummia. Näin ollen käytin violetin ja sinisen värien sävyjä (Kuvio 17).



Kuvio 17. Otoksen tunnelman luominen värien avulla

Säädin värien voimakkuutta elementtien yksityiskohtissa nostaen niitä enemmän esille. Mitä enemmän on valoa kuvattavassa elementissä, sitä enemmän puhdasta väriä. Vastaavasti mitä vähemmän valoa on, sen murretumpana eli tummempana väri näkyy. Ajankohtien ja sään muodostama valojen erovaihtelut vaikuttavat värien näkyvyyteen ja niiden puhtauteen. Korostin elementtien värien koskemattomuutta. Tämä on maalaamisen tunnusomainen tekniikka, jossa värien pintoja ei juurikaan sekoiteta toisiinsa, vaan väri jätetään puhtaaksi elementtien pinnalle. Näin väri pysyy kirkkaana sekä luo syvyyttä ja tekstuuria taustalle. Esimerkiksi jätin värit koskemattomiksi puiden latvoihin (Kuvio 18).



Kuvio 18. Valon tuominen otoksen ympäristöön

Toin esille elementtien muotoja viivojen avulla, joilla nostin esille rakennetta eri pinnoissa. Loin "kameran" tarkennusta myös elementtien kuvaamisessa. Tämän muodostin korostamalla tekstuurin rakennetta ja terävyyttä enemmän kuvan etualalla, kun taas jätin takana olevat elementit jonkin verran ilman yksityiskohtia. Ilmaisoin elementtien valoa tai varjoja paksujen ja ohuiden viivojen avulla. Tällä tarkoitan, että lisäsin ohuempia viivoja elementin valojen kohtiin, kun taas lisäsin paksumpia viivoja elementin varjojen kohtiin. Näiden yhdistäminen antoi elementteille moniulotteisuutta. Nämä erottivat myös elementit sekä etu-, keski- ja takalat toisistaan. Esimerkiksi talon ääriviivat ovat tummat ja voimakkaammat verrattuna takana oleviin elementteihin (Kuvio 19).



Kuvio 19. Elementtien rajauksien muotoileminen

Lisäsin yksityiskohtia taustan teon viimeisessä vaiheessa. Animaation edellisen otoksen kukat ovat isossa roolissa ympäristön kuvauksessa, joten yhdistin ne tähän otokseen luomaan otoksien välistä yhteneväisyyttä. Syvensin taustaa lisäämällä siihen valoa ja varjoja, jolla korostin hahmon toiminnan ohjaamista. Tällä tavoin tuin myös sateen visuaalista tehostetta. Lisäsin myös yhtenäisen sinisen väripohjan, että kaikki muut värit ovat harmoniassa toistensa kanssa. Liitin jokaiseen otokseen paperimaisen tekstuurikerroksen, joka tuo hieman karkeutta taustaan (Kuvio 20).



Kuvio 20. Yksityiskohtien lisääminen otokseen

6.3 Liikkeet

Toteutin taustat siten, että niissä ei tapahdu liikehdintää. Tämä auttaa katsojaa niin, että hän saa rauhassa havainnoida taustan ympäristöä. Kun sain taustat valmiiksi, lähdin tekemään liikkeitä animaatiooni. Keskityn taustojen teon prosessiin, minkä vuoksi tarkoituksena on havainnollistaa liikkeitä vähäeleisen keinoin. Tämä voidaan nähdä synopsista (Liite 2), jossa määrittelin hahmon kävelemistä metsässä.

Animaattori David Nethery on tuonut esille videossaan 'Animation on Ones, Twos and Threes Compared' animaattori John Lounsberyn tekemän animaation, joka havainnollistaa ruutu ruudulta -tekniikan liikkeiden kuvaruutujen eli piirrosten määrää sekunnissa. Piirrosten määrä kertoo, kuinka sulavaa animaatio on. Ylei-

sesti animaatio pyörii 24 kuvan määrä sekunnissa (frames per second, fps). Tämän aikana näkyvät 24, 12 tai 8 piirrosta sekuntia kohden. Videossa verrataan näillä kolmella esimerkillä, kuinka isoja eroja piirrosten määrällä on liikkuvuuteen. Erot kertovat, millä tavoin animaatio muuttuu. Näiden kolmen esimerkin alapuolella olevia piirroksia kutsutaan poseerauksen testaukseksi. (Nethery 2021.) Tavoitteeni on toteuttaa liikkeet hyvin vähäisessä kuvaruutumäärässä. Animaatiosani näkyvät ainoastaan tärkeimmät liikeradat, jotta liikkeistä ymmärretään olenainen.

Muutin animaationi otoksien taustat yksitellen erillisiksi tiedostomuotoihin, jotta voin luoda liikkeet jokaisen taustan päälle. Muutin taustojen tiedostot kuvamuotoon. Tällä varmistin, että tausta sekä liikkeet säilyvät ehjinä. Lisäsin otokseen liikkuvat kohteet taustan päälle (Liite 10). Kyseiset liikkeet kattavat otoksessa hahmon ja sateen liikkeet.

Loin Clip Studio Paint-ohjelman avulla hahmolle eri animaation tasot jakamalla ne luonnokseen, puhtaisiin ääriivoihin, väreihin, valoihin ja varjoihin sekä lopuksi yksityiskohtiin eli olkapäille tuleva vesi. Luonnosvaiheessa yksinkertainen tikku-ukko toimi mallina kävelyliikkeen luomiseen (Liite 11). Rytmitys oli luonnoksen tärkein osuus, sillä rytmi saa hahmon eleiden näyttämään enemmän luontevammalta ja aidolta. Hahmolla oleva viitta peittää suurimman osan kehosta, joten minun ei tarvinnut ottaa huomioon käsien animoimista. Halusin kertoa otoksessa olevan kovaa tuulta. Asetin viitan aina eri kohtaan joka kuvaruudussa, mikä antaa vaikutelman tuulesta (Liite 12). Lopuksi lisäsin värit, varjot ja yksityiskohdat eli sateen jättämät kohdat viittaan (Liite 13).

Määrittelin sateen myös omille tasoilleen, koska sade vaikuttaa eri tavalla näkyvyyteen. Edessä olevan sateen määrä korostuu eniten, koska ”kamera” on lähempänä sadetta. Takana oleva sade näkyy taas huonommin, koska sateen määrä on hieman tiheämpää. Otin samalla tavalla huomioon tuulen piirtäessäni sadetta muuttamalla sen suuntaa joka kuvaruudussa. Tein sateen toistuvalla animaatiolla, joiden liikkeet koostuvat neljästä erilaisesta kuvaruudun toistumisesta koko otoksen aikana (Liite 14). Kuvaruutujen toistuminen mahdollistivat nopeamman työprosessin etenemisen.

Animaationi otokset kestävät pari sekuntia, mutta pystyin jälkieditoinnissa leikkaamaan ja/tai muuttamaan keston pituutta. Näitä pidensin ja lyhensin riippuen liikkeiden lopullisesta tuloksesta. Animaatioiden luomisen jälkeen muutin kaikki otokset videomuotoon.

6.4 Kokoaminen

Seuraavaksi kokosin valmiit videot yhteen. Käytin animaation kokoamiseen Adobe Photoshop-, After Effects- sekä Premiere Pro-ohjelmia. Asetin otokset järjestykseen aikajanelle yksi kerrallaan Adobe Premiere Pro-ohjelmaan, käsikirjoituksen mukaisesti aina ensimmäisestä lopulta viimeiseen otokseen (Liite 15). Muutin osan Clip Studio Paint-tiedostoja Adobe Photoshop-tiedostomuotoon, koska tarvitsin osaan otokseen kameran liikkeen. Siirsin tarvittavan tiedoston Adobe After Effects-ohjelmaan, sillä kyseisessä ohjelmassa liikkeet ovat helppo toteuttaa.

Halusin kyseisiin otokseen (Liite 5 ja 7) voimistaa matkustamisen tunnetta kameran liikkeen keinoin. Kurtz on esittänyt videossaan taustan ja tämän elementtien mittasuhteista, mitkä tulevat olla erilaisia, jotta kameran vääristyneisyyden tunne saadaan välittymään. Kurtz on käyttänyt esimerkkinä pystysuuntakuvausta, jossa taustan pituussuunta on korkeampi. Näiden taustojen kuvatut elementit tulee olla myös perspektiivin mukaiset, jotta saadaan syntymään fyysinen kameran liike. (Kurtz 2020.) Otin kyseiset perspektiivit huomioon tehdessäni taustoja, joissa on kameran liike. Näiden taustojen vaakasuunnat ovat leveämpiä, kun ”kamera” siirtyy sivulle. Irrotin taustan ja siihen kuuluvat liikkuvien kohteiden osat. Näitä siirtämällä annoin vaikutelman kameran sivuttaisliikkeestä.

Tein saman kameraliikkeen myös valmiina oleviin animaatiovideoihin. Nämä After Effects-tiedostot pystyivät suoraan siirtämään Adobe Premiere Pro-ohjelmaan, sillä kyseiset Adoben ohjelmat toimivat yhdessä. Tein kameraliikkeen ohjelman avulla, jotta säästäisin aikaa teoksen tekemisessä. Insider kanavan videossa esitetty 'Wolfwalkers' (2020) elokuvan kameran liikkeet ovat toteutettu piirtämällä kuvat yksitellen hahmojen ja ympäristön liikkuvuuden keinoin. Videossa havainnollistetaan, että kolmiulotteisempaan kuvaukseen on oltava enemmän kuvaruutuja, jotta kameran tunne saadaan muodostumaan. Videossa tuodaan

esille myös otoksen syvyyttä, joka muodostuu kameran edessä olevien elementtien asettumisen eri etäisyyksien avulla. (Insider 2021.) Animaatioissani kameran liikkeet ovat hyvin yksinkertaisia. Otoksissa olevat kamerat liikkuvat paikallaan, minkä takia minun ei tarvinnut toteuttaa taustoja kolmiulotteisen keinoin. Pidin mielessä kuitenkin hahmon liikkeet taustan syvyyden ja kuvakulman kameraan nähden.

Käsikirjoitukseni mukaan animaation tulisi vielä jatkua kaupungin esittelyyn. Mielestäni tarinan kerronnan kannalta animaation lopetus tuntui luontevammalta pysäyttää ennen hahmon saapumista kaupunkiin. Poistin loppukohtauksien otokset työntekovaiheessa (Liite 16 ja 17) Tämä kyseinen lopetus antaa myös katsojalle avoimen kysymyksen siitä, miten tarina jatkuu.

Lisäsin ja muokkasin otoksia loppuvaiheessa, koska näiden lopullinen yhdistäminen ja pituudet eivät tuntuneet sulavalta verrattuna animoidun kuvakäsikirjoituksen tulokseen. Lisäsin kaksi otosta animaatioon tukemaan tarinan jatkuvuutta (Liite 18 ja 19). Näiden otoksien lisäyksen jälkeen animaationi oli valmis. Annoin animaatiolleni nimeksi 'Journey', joka on käännettynä suomeksi matka. Tällä viitataan animaationi tarinaan.

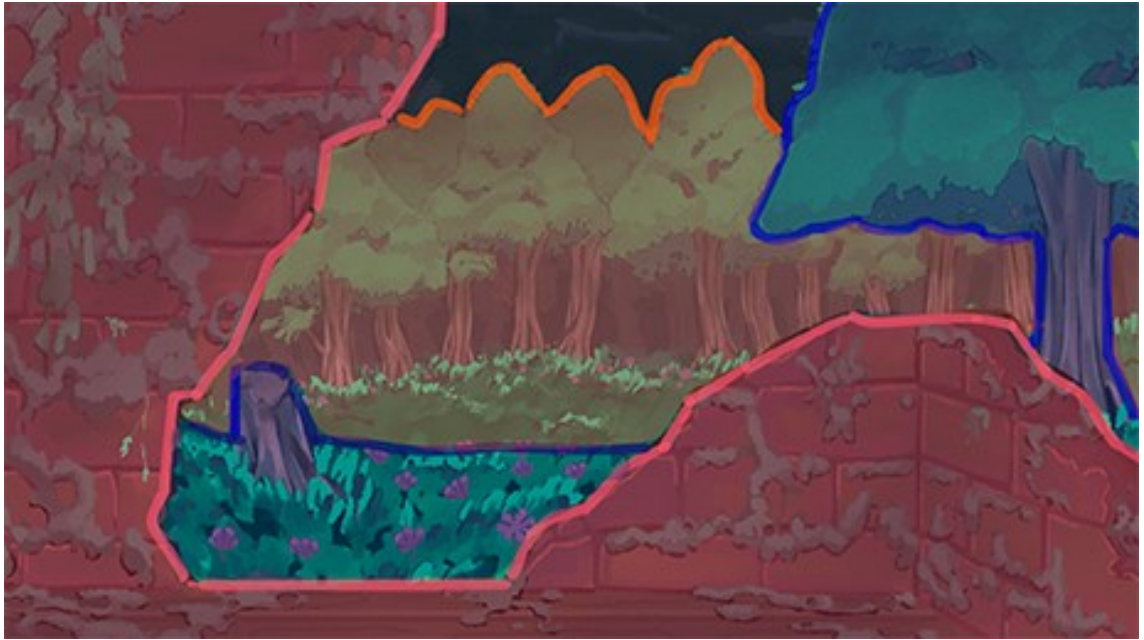
7 FORMALISTINEN ANALYYSI

Opinnäytetyön teoksen analysointiin käytin formalistisen teorian pohjalta olevaa metodologia. Tämän avulla tarkastelen yksityiskohtaisemmin kerronnan elementtejä. Valitsin kyseisen taustan, sillä mielestäni se on yksi onnistuneimmista teknillisen ja visuaalisen kerronnan kannalta. Talon rakenne jakaa taustan ruutu ruudussa-rajaukseen, jonka takana näkyy metsä. Pehmeitä ja pyöreitä muotoja löytyy puiden latvoista ja maasta. Pehmeät muodot luovat vahvaa kontrastia takana oleville puunrungoille ja edessä olevalle kulmikkaille muodoille. Nämä muodot asettuvat päällekkäin muodostaen syvyyttä (Kuvio 21).



Kuvio 21. Muodot

Edessä oleva talo rajaa taustan etualaan kuvakulman ansioista (punainen osa). Tämä tuo talon yksityiskohdat tarkemmin näkyviin. Keski-alaan jää avara tila antaen taustalle hengitystilaa. Tämä avoin tila ohjaa myös katsojan katsetta, sillä kuva leikkaantuu keski- (sininen osa) sekä taka-alan (oranssi osa) keinoin. Tämä kuvan leikkaus korostaa myös hahmon esiintymistä. Taakse jäävä tila eli taka-ala syventää taustaa, mutta kuvakulman ja värien avulla tila laajenee vielä enemmän (oranssi osa). Taustassa on negatiivista (vähäistä) tilaa (Kuvio 22).



Kuvio 22. Tilan jakajat (punainen, sininen, oranssi).

Taustan värit voidaan luokitella analogiseen väriharmoniaan ja suurin osa väreistä ilmenee vihreän, sinisen ja violetin sävyissä. Otoksen värisävyt ovat kylmiä ja näiden tueksi sekä tasapainoksi nousee väriympyrän toiselta puolen sävyjä. Nämä sävyt ovat kylmän sinivihreitä, joita tukemassa ovat näiden vastavärit eli lämpimän punaisen sävyt (Kuvio 23).



Kuvio 23. Taustan väriharmonia (tummalla ääriviivalla korostettu alue)

Taustan sävyjen eroa voidaan tutkia vertailemalla elementtejä keskenään. Edessä ja takana olevat värisävyt ovat tummempia ja kylmempiä verrattuna taustan keskialan värisävyihin, kuten puunrungon ja maan vaaleisiin ja lämpimiin sävyihin. Valon ja varjojen yhdistäminen nostaa esille eri elementtejä taustassa.

Päivänvalo kohdistuu eniten taustan keskialaan, joka toimii myös katsojalle toiminnan ohjaamisena. Hahmo kulkee tässä kohdassa, joten taustan valo tukee myös hahmon esiintymistä. Varjot ulottuvat tämän ympärille antaen valolle enemmän tilaa (Kuvio 24).



Kuvio 24. Tarkennetut värit elementeissä

Viivapiirros luo moniulotteisuutta, mikä erottaa elementit taustasta. Viivapiirroksen vaihtelu vahvistaa myös elementtien syvyyttä. Viivapiirros muodostaa myös elementtejä kokonaisuudeksi, joka voidaan huomata esimerkiksi puiden latvoissa. Lehtien yksityiskohtia on vaikea nähdä kaukaa, joten viivat luovat yhtenäisen kokonaisuuden. Mitä enemmän piirrosviivoja on, sitä moniulotteisemmaksi elementti muuttuu. Viivapiirroksissa oleva väritys tukee elementtien värisävyjä, esimerkiksi elementtien vihreät sävyt taittavat siniseen ja kuparin sävyt tumman ruskeaan väritykseen. Näiden lisäksi taustassa näkyy siveltimien liikettä ja tekstuuria, esimerkiksi puun juurella oleva ruohikko. Kyseinen liike ja tekstuuri tuo taustaan energisyyttä (Kuvio 25).



Kuvio 25. Viivapiirroksen eroavaisuus ja näiden väritys

Taustan elementit ovat linjassa otoksen kehystyksen kanssa. Elementtien kokojen suhde sekä näiden vaihtelu näkyy taustassa, esimerkiksi talon ja puiden kokojen erot toisiinsa nähden. Taustassa on myös rytmitys, joka näkyy elementeissä ja niiden yksityiskohdissa, esimerkiksi puiden vierekkäisessä asettelussa. Tausta ja tämän elementtien kokonaisuus on tasapainossa ja harmoniassa. Esimerkiksi etualan rakenteet tasapainottavat keski- ja taka-alan elementtejä. Tausta on osana myös animaation liikettä, jonka liikeradat auttavat nostattamaan taustan elementtejä esille, esimerkiksi sateen osuessa taloon. Liikeradat muodostavat eri tavalla voimaa ja tunnelmaa animaation edetessä. Otoksen animaation liike luo dramaattisen ja hyisen tunnelman kokonaisuuden (Kuvio 26).



Kuvio 26. Muut elementit taustassa

8 POHDINTA

Opinnäytetyöni tarkoitus oli oppia taustojen rakentamista ja niiden visuaalista kerrontaa animaatioissa. Tarkoituksena oli myös kehittää taiteellista kykyäni animaation tekemisessä, erityisesti taustojen teon prosessista. Henkilökohtainen tavoitteeni oli laajentaa taiteellista tietämystäni animaation visuaalisesti ehyen kokonaisuuden muodostamisesta. Tutkimuskysymykseni oli miten 2D-animaatin taustat tukevat visuaalista kerrontaa. Animaation tausta tukee kerrontaa sen eri ominaisuuksilla, kuten muodon, tekstuurin, sommittelun, värien, valojen ja varjojen, piirrosviivojen, tasapainojen, harmonian ja rytmityksen keinoin. Analyysin saamieni tuloksien tukena ovat myös liikkuvan kuvan elementit, kuten liike.

Olen raportoinut lähdeviitteitä sekä tutkimukseni hyvin yksityiskohtaisesti opinnäytetyöhöni. Tähän olen käynyt läpi animaationi toteutusta sekä sanallisen että kuvallisen keinoin. Hyödynsin laadullista kuvantutkimusmenetelmää eli formalistista analyysia, jonka kautta tutkin yhtä tekemääni teosta. Kyseisen tutkimusmenetelmän noudattamisen avulla myös moni muu pystyy havainnoimaan ja tämän kautta tutkimaan erilaisia animaation taustoja tai muita taiteessa esiintyviä ympäristöjä, kuten kuvituksien taustoja. Näin tutkinta voi tapahtua monen eri näkökulman kautta, mitkä voivat muodostaa useita erilaisia tuloksia.

Opinnäytetyöni on hyödyksi kaikille taiteesta kiinnostuneille, koska se kattaa monipuolisesti visuaalisen kerronnan elementtejä niin animaatioissa kuin muissakin taiteenlajeissa, kuten kuvataide ja elokuva. Opinnäytetyöni perusteella animaation tekemisen eri osa-alueita yhdistää tarina. Tausta on isossa roolissa tarinan kerronnassa ja ilman animaation taustaa, katsojan on vaikea uppoutua hahmoihin ja heidän maailmaansa.

Animaation elementtien monipuolinen tutkiminen auttoi pohtimaan syvemmin taustan merkittävyyttä ja tarkoitusta. Tausta on kerrontatavoiltaan laaja kokonaisuus ja siihen voidaan liittää monia tapoja kertomaan ympäristöstä ja/tai hahmoista. Kerrontatapoja on monia, mutta riippuen tekijän tyylistä ja ilmaisutavasta visuaalisen kerrontaominaisuus voi olla hyvin yksinkertainen tai hyvin laaja. Kat-

sojan näkökulmasta tausta tulee olla selkeästi esitetty ja mahdollisimman mu-
kaansa tempaiseva. Animaation taustojen tekemisen avulla pystyin heijastamaan
sekä tekijän että katsojan osapuolia.

Opin rakentamaan animaation taustoja ja niiden visuaalista kerrontaa. Animaat-
tion tekeminen kehitti myös taustojen rakentamista ja näiden teknisten prosessin
hallinnassa, esimerkiksi kuvakulmien tärkeyden sekä ne vaikuttavat huomatta-
vasti ympäristön kuvaamisen korostamiseen. Kiinnitin huomioita myös värien, va-
lon ja varjojen määrään ja niiden hallintaan taustoissa. Animaation tekeminen
auttoi laajentamaan tietoa liittyen visuaalisen kokonaisuuden muodostamiseen.

Koen, että animaation kerronnan jatkuvuus olisi selkeämpi ja ymmärrettävämpi,
jos olisin syventynyt tarkemmin kuvakäsikirjoituksen rakenteeseen. Näihin jou-
duin tekemään muutoksia, jotta yhtenäisyys säilyisi ehjänä. Minun tulisi kiinnittää
tarkkavaisuuttani myös taustojen tekemisessä näiden etu-, keski- ja taka-alojen
käytössä. Animaatiossani nämä alat olivat yhdessä ja samassa kuvassa. Liikkei-
den tekeminen taustaan olisi sujunut helpommin, jos alat olisivat olleet irrallisina
osina. Näin ollen tausta ja liikkeet olisivat pitänyt olla samassa tiedostomu-
dossa. Minun tulisi kiinnittää huomiota myös montaasin muodostamisessa. Ani-
maationi montaasi on hieman hidastempoinen verrattuna perinteiseen montaa-
siin. Aion ottaa nämä yllä mainitut kohdat huomioon seuraavissa animaatiopro-
jekteissani.

Kyseisistä kohdista huolimatta, animaationi taustat ovat onnistuneita. Ne ovat ko-
konaisuudessaan toimivia, vaikka otoksia jäi pois lopullisesta animaatiostani.
Olen tyytyväinen taustojeni visuaaliseen ilmeeseen, esimerkiksi värit ovat koh-
dallaan, ja valo ja varjot ovat useampaan otoksiin nähden sopivat ja yhteneväiset.
Näen, että animaationi on hyvä lähtökohta vielä haastavampiin taustojen raken-
tamiseen ja näiden visuaaliseen kerrontaan, kuten taustojen yksityiskohtien ja
näiden ominaisuuksien kerrontaan. Tämän ajatuksen pohjalta opinnäytetyöni jat-
kokysymykset liittyisivät symboliikkaan. Nämä tutkimuskysymykset olisivat mitä
taustojen visuaalisen kerronnan ominaisuudet symboloivat tai miten taustan vi-
suaalinen kerronta symboloivat.

Aioin jatkaa animaatioissa ja kuvituksissa olevien taustojen tekemistä. Tarkoituk-
sena on vielä harjoittaa taiteellisia kykyjäni sekä hahmojen animoimisessa että

taustojen tekemisessä. Olipa animaatio kestoaltaan lyhyt tai pitkä, tarina ja sen visuaalinen kerronta nousee ylitse muiden.

LÄHTEET

ACMI Education 2020. What is a storyboard? Youtube 7.10.2020. Viitattu 15.11.2021 <https://www.youtube.com/watch?v=50GtW6HxhIo>.

Animacam 2016. The beginnings of animation: Émile Reynaud. Animacam 2008-2016. Viitattu 31.3.2022 <https://animacam.tv/en/the-beginnings-of-animation-emile-reynaud/>.

Animated Talk Studios 2021. JR Bray: Animation Trailblazer and Crook. Youtube 2.6.2021. Viitattu 14.10.2021 <https://www.youtube.com/watch?v=dnCFV-HUVRZc>.

AnimeEveryday 2017. The Stylistic Evolution of Anime. Youtube 11.4.2017. Viitattu 1.11.2021 <https://www.youtube.com/watch?v=dwj2ahYnci4>.

Antoons 2020. History of Animation Styles and Types. Youtube 25.7.2020. Viitattu 14.10.2021 <https://www.youtube.com/watch?v=MYHKIsi02dk>.

Art Prof: Create & Critique 2021. Art Fundamentals: Natural vs. Artificial light for Self-Taught Artists. Youtube 23.4.2021. Viitattu 7.3.2023 <https://www.youtube.com/watch?v=k9rOmcspxBQ>.

BBC Ideas 2018. Lotte Reiniger: The animation genius you've probably never heard of. Youtube 6.11.2018. Viitattu 16.10.2021 <https://www.youtube.com/watch?v=3Gm9kZLP0uE>.

Bordwell, D. 1985. Narration in the Fiction and Film. Lontoo: Methuen & Co.

Chancellor, T. 2016. Brief History On The Golden Age Of Animation. The Odyssey Online. Viitattu 13.10.2021 <https://www.theodysseyonline.com/brief-history-on-the-golden-age-of-animation>.

Chambers, J. 2022. 'What is an Animatic?' Boords. Viitattu 2.1.2023 <https://boords.com/animatic/what-is-the-definition-of-an-animatic-storyboard>.

CINEMATICJ. 2017. COLOR THEORY for Filmmakers. Youtube 22.7.2017. Viitattu 16.3.2022 <https://www.youtube.com/watch?v=E8X9TwaKxzM>.

Eskelinen, H. 2008. Animaatioaapinen. Joensuu: Illias Oy.

Film & Media Studies 2021a. 'What is Cinematography Part 1. Lens and Focal Length. Youtube 30.6.2021. Viitattu 4.4.2023 <https://www.youtube.com/watch?v=IS-Z0Jo5cbw>.

Film & Media Studies 2021b. 'What is Off-Screen Space?' Youtube 10.7.2021. Viitattu 4.4.2023 <https://www.youtube.com/watch?v=IKQDLf-Nt6c>.

Film Riot. 2017. Visual Storytelling 101. Youtube 5.11.2017. Viitattu 26.10.2021 <https://www.youtube.com/watch?v=iWQQgZh9EyE>.

Folding Ideas 2017. The Kuleshov Effect. Youtube 14.1.2017. Viitattu 10.10.2023 <https://www.youtube.com/watch?v=Vy2Vhnqtu8I>.

Gallerynucleus 2020. Painting the Studio Ghibli Way: The Art of Yoichi Nichikawa. Youtube 12.4.2020. Viitattu 19.1.2022 https://www.youtube.com/watch?v=ir_VJN7HGQY.

Gobelins. 2020. SUNDOWN- Animatio Short film 2020 – GOBELINS. Brocalin J., Letouzen C., Monizin A., Shen R. & Zoun S. Youtube 12.11.2020. Viitattu 19.1.2022 <https://www.youtube.com/watch?v=jKh-DP89FPY>.

Gurney, J. 2007. Gurney Journey: Color Theory: Warm and Cool. Blogspot. Viitattu 22.3.2022 <http://gurneyjourney.blogspot.com/2007/12/color-warm-and-cool.html>.

Gurney, J. 2021 How Can I Paint a Landscape That Hints at a Story. Youtube. Viitattu 2.11.2021 <https://www.youtube.com/watch?v=wanNenYSsis>.

IMDB 2023a. Cartoon Saloon. Song of the Sea. 2014. Viitattu 24.11.2023 https://www.imdb.com/title/tt1865505/?ref_=tt_mv_desc.

IMDB 2023b. Nausicaä of the Valley of the Wind. Viitattu 24.11.2023 https://www.imdb.com/title/tt0087544/?ref_=tt_mv_desc.

Insider 2021. How 'Wolfwalkers' Animated Its Wolf Vision Scenes. Youtube 25.2.2021. Viitattu 1.11.2021 <https://www.youtube.com/watch?v=rOU4K4cV-Dk>.

Jamie 2023. The Evolution of Animation- a Timeline. Fudgeanimation. Viitattu 1.12.2023 <https://www.fudgeanimation.com/2018/11/the-evolution-of-animation-a-timeline/>.

Kaaro, J. 2012. Muinaiset luolamaalarit osasivat tehdä elävää kuvaa. Helsingin sanomat. Viitattu 29.5.2023 <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000002561554.html>.

Kehr, D. 2023. Animation. Britannica. Viitattu 1.11.2023 <https://www.britannica.com/art/animation>.

Kkachi95 2019. Real Life Cultural Influences of Avatar: The Last Airbender. Viitattu 15.9.2022 <https://www.youtube.com/watch?v=zpmwoSGDsns>.

Kurtz, D. E. 2020. Background Art 101. Devin Elle Kurtz. Youtube 3.6.2019. Viitattu 9.2.2022 <https://www.youtube.com/watch?v=t4s2aIAKZ6s>.

Lehtinen J. 2013. Animaation historia. Helsinki: Finn Lectura.

Lowtwait, S. 2014. What is Animation Background Layout? Steve Lowtwait Blog. Viitattu 11.2. 2022 <http://stevelowtwait.com/blog/what-is-animation-background-layout>.

Naghdi, A 2021. What is 2D animation? Step-by-Step guide for 2d production process. Dream Farms Studios 2023. Viitattu 15.11.2021 <https://dreamfarmstudios.com/blog/what-is-2d-animation/>.

Nicktoons 2020. How We Make 2D Cartoons - Animation 101. Youtube 21.11.2020. Viitattu 31.3.2022 <https://www.youtube.com/watch?v=PFZAFvGrqqY>.

Nummelin J. 2015. Animaatioelokuvan lyhyt historia. Turku:Tarke.

Nethery, D. 2021. Animation on ONES, TWOS, AND THREES compared. David Nethery. Youtube 3.3.2021. Viitattu 30.11.2021 <https://www.youtube.com/watch?v=0r3d2eMw8Ws>.

Proko. 2021. Storytelling with Light. Youtube 22.4.2021. Viitattu 14.2.2022 <https://www.youtube.com/watch?v=CtrieITyuS0>.

RCAanime 2015a. Cinematography (in Anime). Youtube 28.8.2015. Viitattu 14.9.2022 <https://www.youtube.com/watch?v=WVRJiY8rcc8>.

RCAanime 2015b. Looking at Architecture (in Anime). Youtube 28.11.2015. Viitattu 14.9.2022 <https://www.youtube.com/watch?v=f2tMR05PS4M>.

RCAanime 2016a. Mamoru Hosoda – The Use of The Camera Movements. Youtube 3.4.2016. Viitattu 24.3.2022 <https://www.youtube.com/watch?v=HrQEam4fAgQ>.

RCAanime 2016b. What Goes into the Background Art (in Anime)? Youtube 22.7.2016. Viitattu 9.2.2022 https://www.youtube.com/watch?v=8_HWs0ro3PY.

Scott, D. 2021. A Comprehensive Guide To Composition For Artist. Draw Paint Academy 2022. Viitattu 22.3.2022 <https://drawpaintacademy.com/understanding-composition-for-artists/#menu-1>.

Seppä, A. 2012. Kuvien tulkinta: menetelmäopas kuvataiteen ja visuaalisen kulttuurin tulkitsijalle. Helsinki: Gaudeamus.

Seppänen, J. 2011. Katseen voima: kohti visuaalista lukutaitoa. 8.painos. Tampere: Vastapaino.

Sihvonen, J.1988. Elokuva ja kerronta–johdanto David Bordwellin teokseen NARRATION IN THE FICTION FILM (Methuen: London 1985). Turku: Varsinais-Suomen Elokvakeskus.

SuperCarlinBrothers 2019. The Disney Renaissance Explained. Youtube 7.8.2019. Viitattu 16.10.2021 <https://www.youtube.com/watch?v=-pkhvaq54m4>.

Tanagawa, S. 2020. Puparia. Youtube 20.11.2020. Viitattu 10.1.2022 <https://www.youtube.com/watch?v=CWnqX41JHuM>.

Tuimala, T. 2020. Perspektiivin pikakurssi. Tuomas Tuimala 2020. Viitattu 1.4.2022 <https://www.tuomastuimala.fi/post/perspektiiviopin-pikakurssi>.

The Cinema Cartography 2015. Colour in Storytelling. Youtube 29.7.2015. Viitattu 30.10.2021 <https://www.youtube.com/watch?v=aXgFcNUWqX0>.

The Cinema Cartography 2016a. Compositon in Storytelling. Youtube 22.1.2016. Viitattu 31.10.2021 <https://www.youtube.com/watch?v=CvLQJReD-hic>.

The Cinema Cartography 2016b. Editing in Storytelling. Youtube 9.12.2016. Viitattu 17.2.2022 <https://www.youtube.com/watch?v=nnXEIICrEgA>.

The SPA Studios 2020. KLAUS-Behind the Scenes; Psychological Lighting. Youtube 17.12.2020. Viitattu 29.10.2021 <https://www.youtube.com/watch?v=qpquqXjU180>.

Videomaker 2020. the best types of lighting for storytelling. Youtube 2.10.2020. Viitattu 14.2.2022 <https://www.youtube.com/watch?v=LJXmnXK0xaw>.

Yockey, M. 2021. The Adventures of Prince Achmed (Lotte Reiniger, 1926). Youtube 30.4.2021. Viitattu 23.3.2022 <https://www.youtube.com/watch?v=rHivfhF9NPs>.

Walt Disney Animation Studios 2009. Walt Disney Animation Studios' Steamboat Willie. Youtube 27.8.2009. Viitattu 22.3.2022 <https://www.youtube.com/watch?v=BBgghnQF6E4>.

We Are Gognitive 2021. Visual Storytelling: What is it? Why Is It Important? Viitattu 21.2.2022 <https://www.wearecognitive.com/blog/why-is-visual-storytelling-important>.

LIITTEET

Liite 1. Animaation kuvituksia

Liite 2. Animaation synopsis ja käsikirjoitus

Liite 3. Hahmosuunnittelu

Liite 4. Laivan rakenne ja muoto

Liite 5. Käsikuvakirjoitus sivu 1

Liite 6. Kuvakäsikirjoitus sivu 2

Liite 7. Kuvakäsikirjoitus sivu 3

Liite 8. Kuvakäsikirjoitus sivu 4

Liite 9. Animatic-videon vaiheet

Liite 10. Animaation tekeminen taustan päälle

Liite 11. Hahmon luonnos

Liite 12. Hahmon ääriviivat

Liite 13. Hahmon väritys ja yksityiskohdat

Liite 14. Sateen animaatio

Liite 15. Animaation kokoaminen

Liite 16. Poistettujen otoksien taustat osa 1

Liite 17. Poistettujen otoksien taustat osa 2

Liite 18. Lisättyjen otoksien taustat osa 1

Liite 19. Lisättyjen otoksien taustat osa 2

Liite 1. Animaation kuvituksia

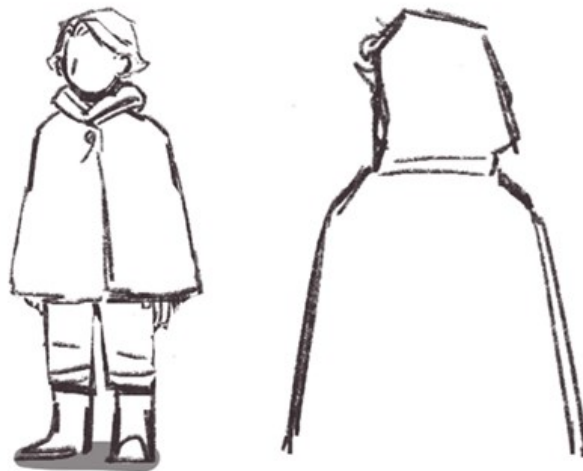
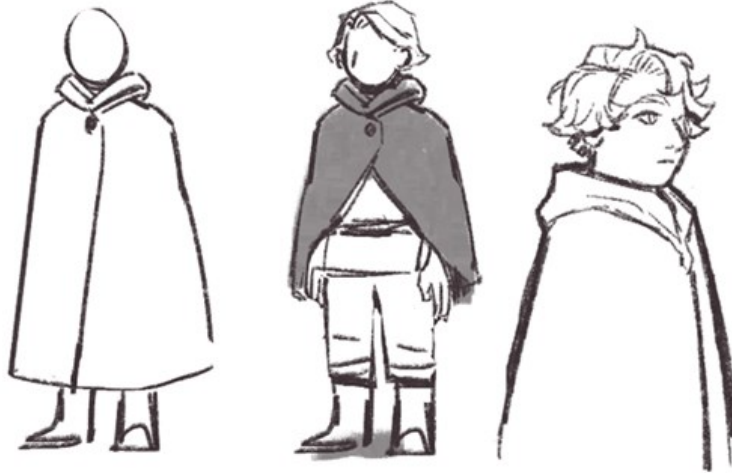


Liite 2. Animaation synopsis ja käsikirjoitus

Synopsis: Hahmo matkustaa metsästä kaupunkiin.

Käsikirjoitus: Hahmo kulkee metsässä, joka tapahtuu aamuauringon noustessa taivaalle. Hahmoa seurataan eri kuvakulmista metsän keskellä, kunnes hahmo päätyy rantaan. Rannassa sijaitsee laiva, jonka lähellä on laivan omistaja. Laiva etenee merimaisemissa vuoriston lähellä olevaan kaupunkiin. Hahmoa liikkumista seurataan kaupungissa.

Liite 3. Hahmosuunnittelu



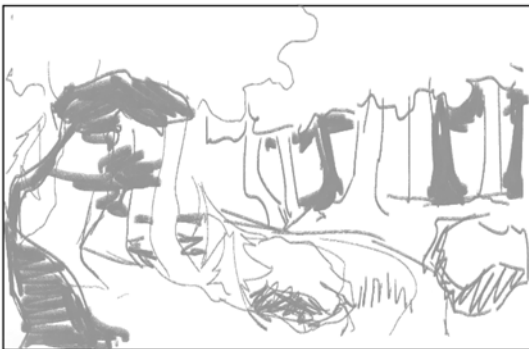
Liite 4. Laivan rakenne ja muoto



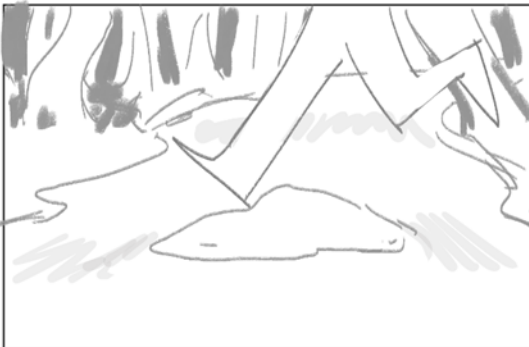
Liite 5. Kuvakäsikirjoitus sivu 1



Miljöö kuvattu ylhäältä. Aamu sarastaa.



Metsä auringonpaisteessa. Pieni puro kulkee metsän keskellä.

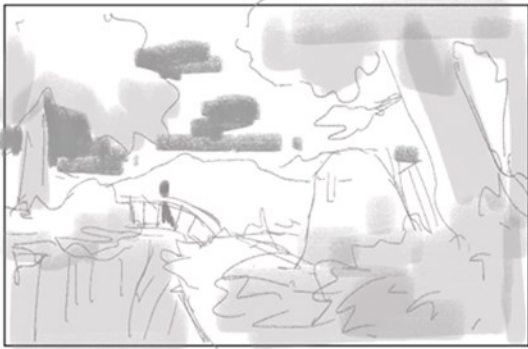


Purossa on kivi, josta hahmo hyppää yli.
Hahmon jalat näkyvät ainoastaan kuvassa.

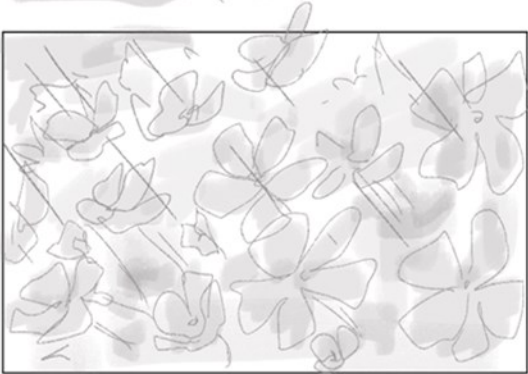


Hahmo kävelee metsässä. Kamera liikkuu hahmon mukana.

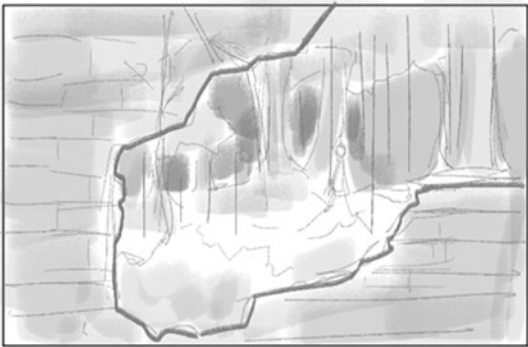
Liite 6. Kuvakäsikirjoitus sivu 2



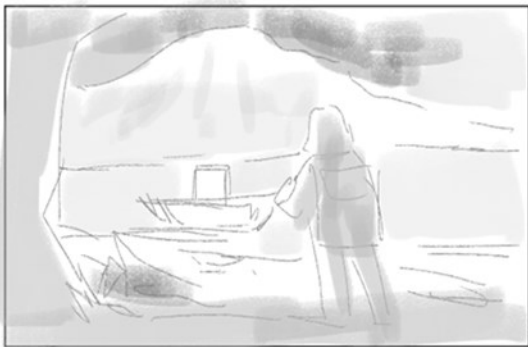
Taustalla näkyy silta, jonka hahmo ylittää. Tummat pilvet ennustavat sadetta.



Lähikuva kukista ja lehdistä. Sade alkaa.

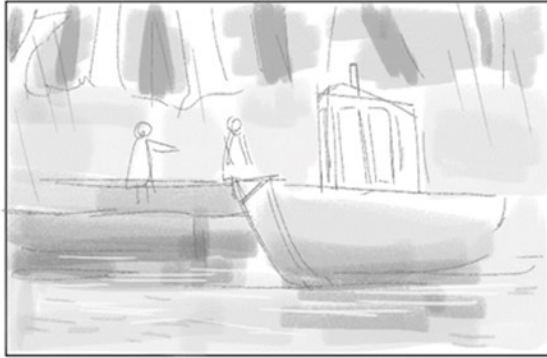


Edessä on hylätty talo. Hahmo kulkee takana lähellä metsää.

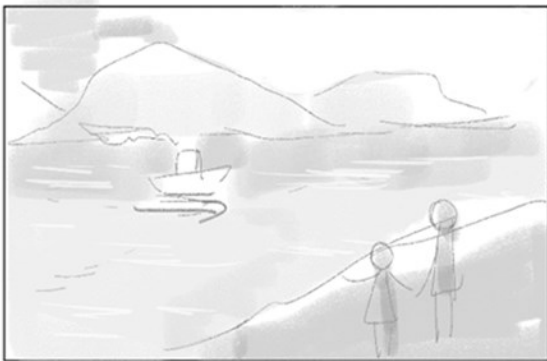


Hahmo jatkaa sateessa ja päätyy rannalle. Rannalla on laiva, jonka luona on laivan omistaja.

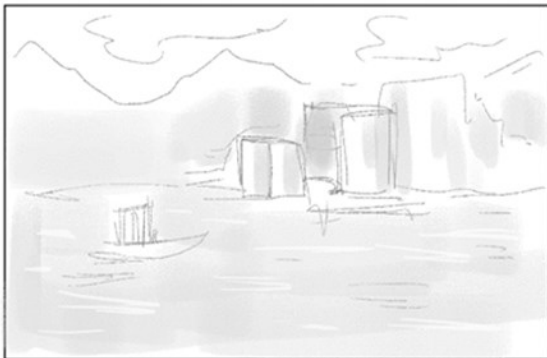
Liite 7. Kuvakäsikirjoitus sivu 3



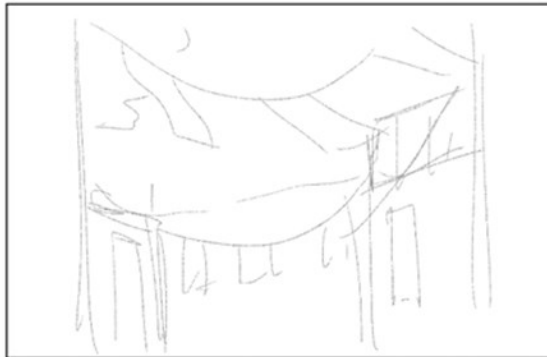
Laivan omistaja on odottanut hahmoa. Lähtevät liikkeelle.



Laiva kulkee merellä, jonka takana on vuoristoa. Lähellä ovat henkilöt, jotka seuraavat laivan kulkua.



Laiva saapuu satamaan; kaupunkiin, jossa korkeita ja värikkäitä taloja.



Hahmo kulkee kaupungissa. Rakenteet vaihtuvat edetessä kaupungin ydintä.

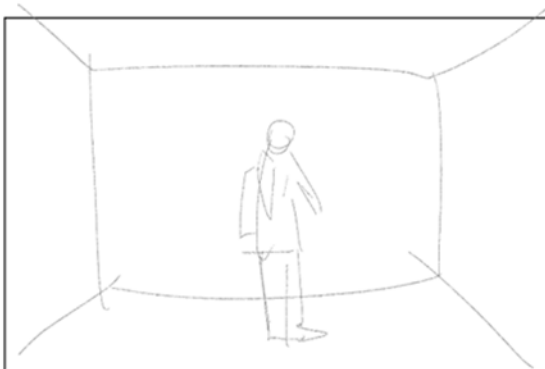
Liite 8. Kuvakäsikirjoitus sivu 4



Näytetään tarkemmin kaupunkia; kaukaa & läheltä.



Hahmo ihastelee kaupunkia;

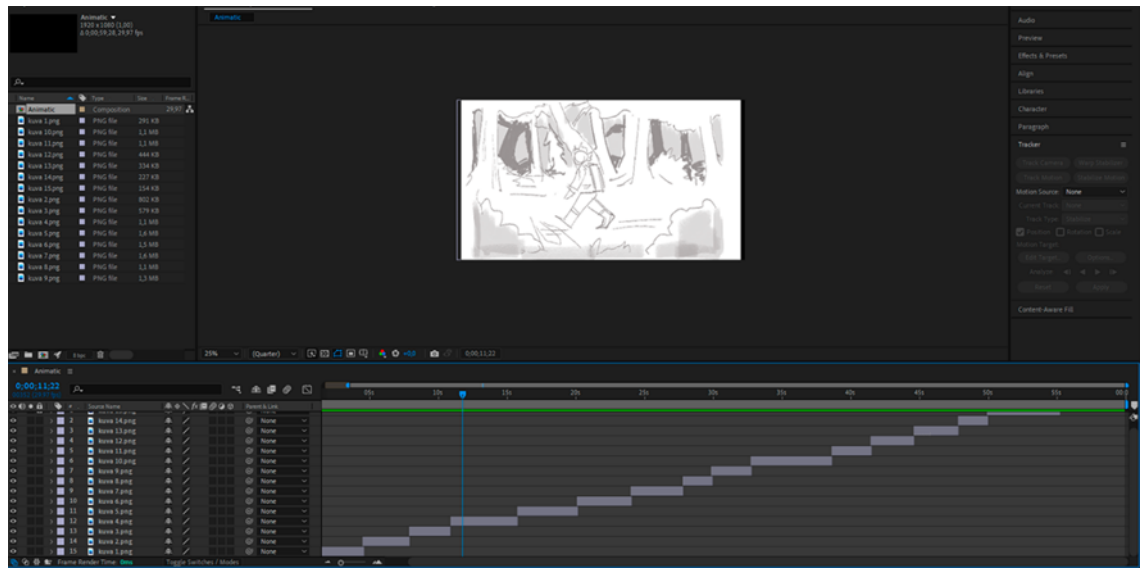


Kuvakulma vaihtuu hahmon taa; kamera siirtyy kauemmaksi hahmosta. Häivytyks lopussa.

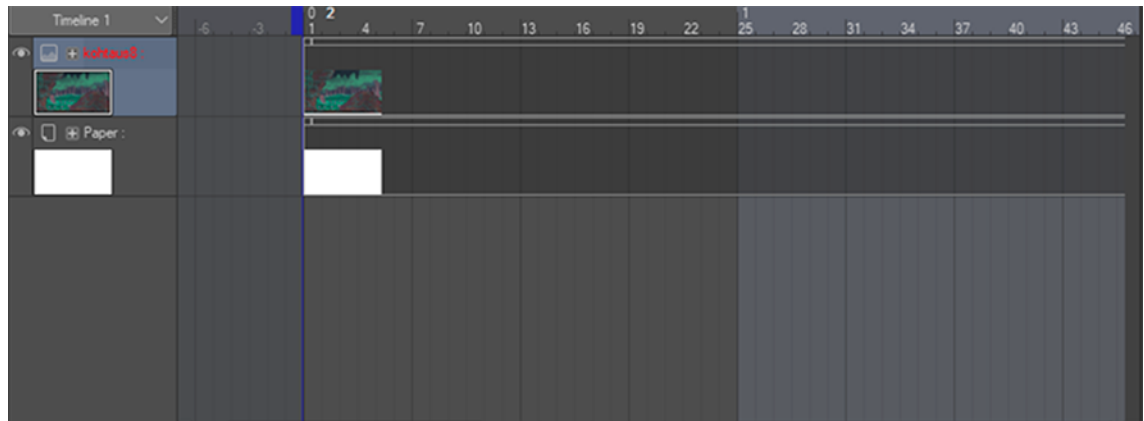


Lopputekstit

Liite 9. Animatic- videon vaiheet



Liite 10. Animaation tekeminen taustan päälle



Liite 11. Hahmon luonnos



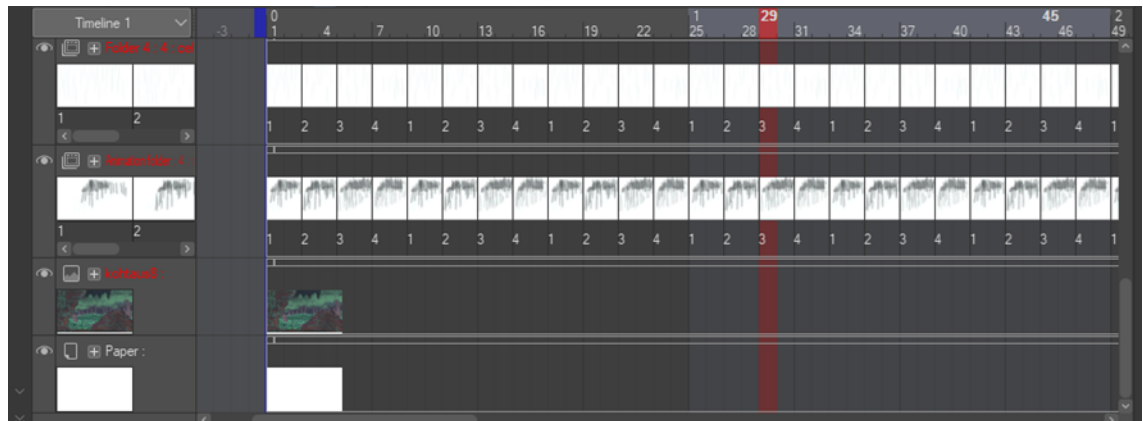
Liite 12. Hahmon ääriiivat



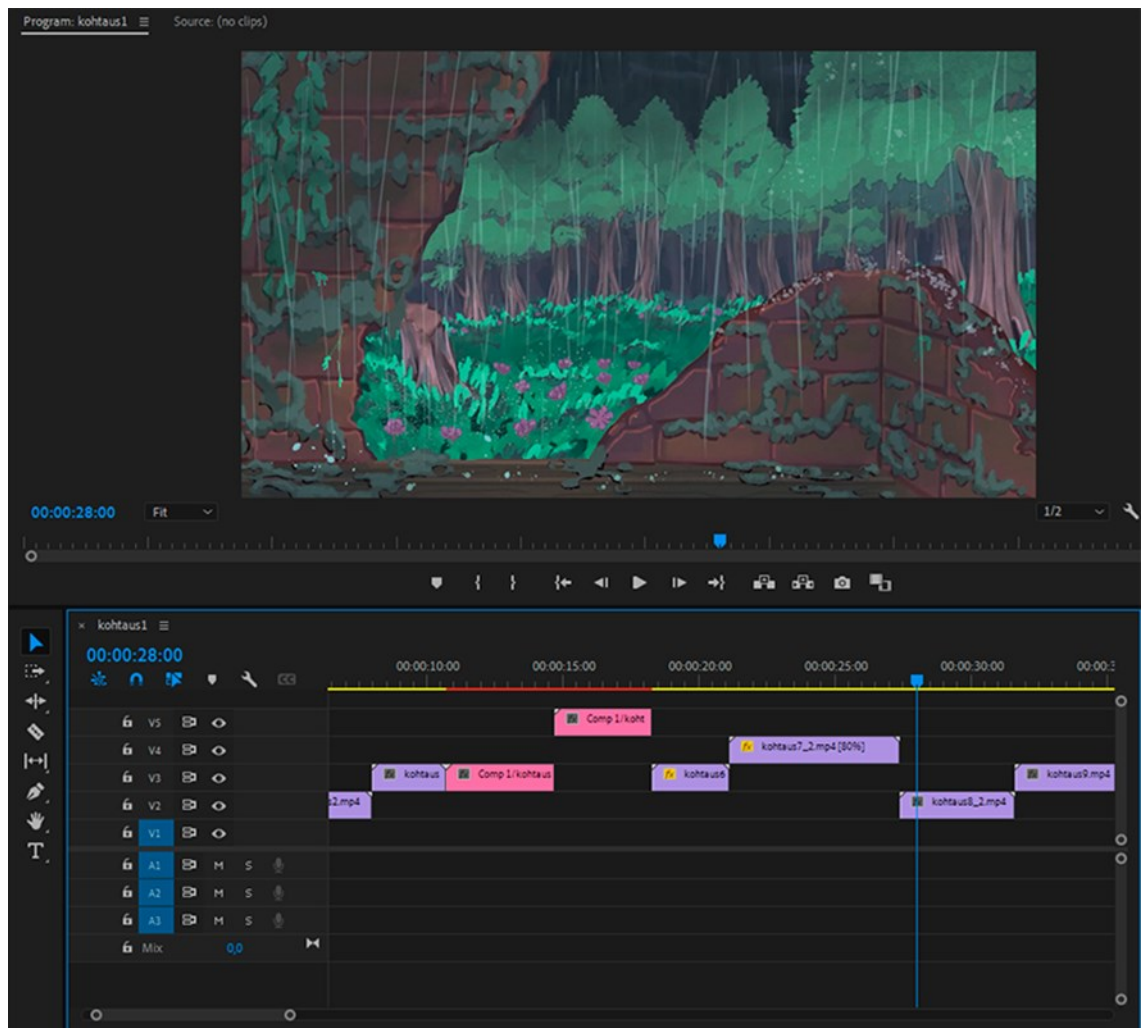
Liite 13. Hahmon väritys ja yksityiskohdat



Liite 14. Sateen animaatio



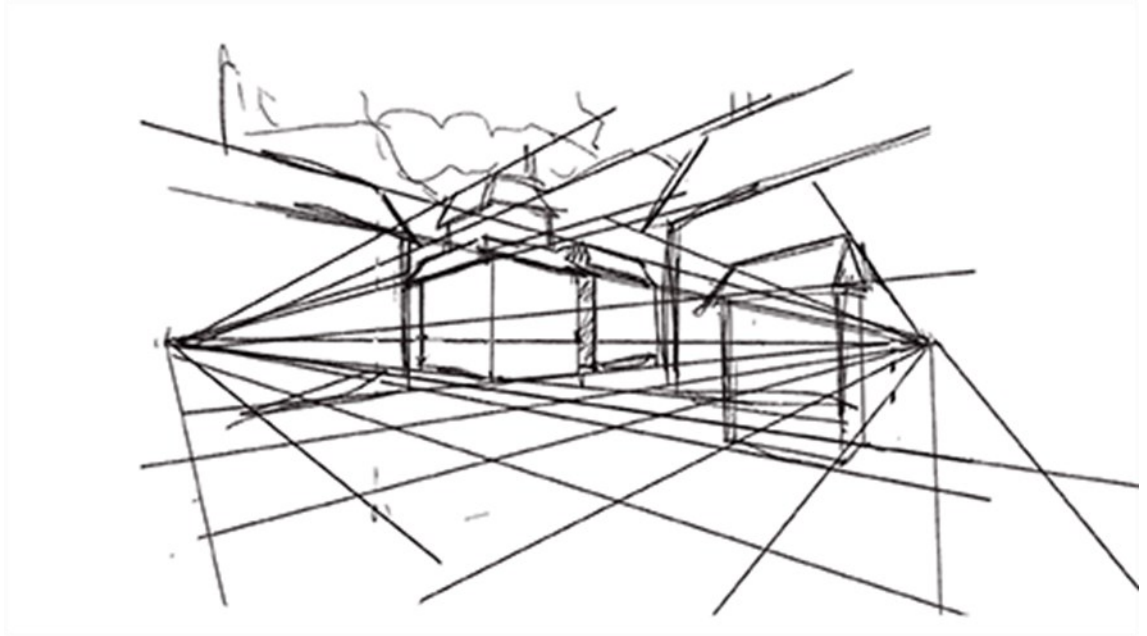
Liite 15. Animaationin kokoaminen



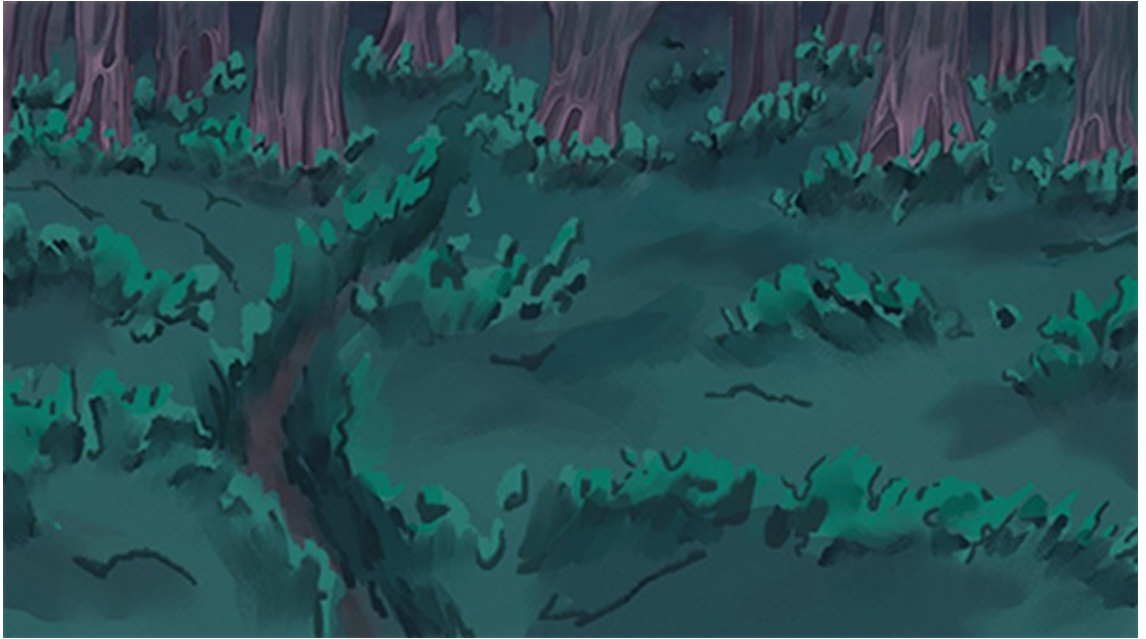
Liite 16. Poistettujen otoksien taustat osa 1



Liite 17. Poistettujen otoksien taustat osa 2



Liite 18. Lisättyjen otoksien taustat osa 1



Liite 19. Lisättyjen otoksien taustat osa 2

