

# *Evil soulsnatcher*

- Hahmostereotyyppien käyttö animaatioissa



# Evil Soulsnatcher

Hahmostereotyyppien käyttö animaatiossa

Jenni Pentikäinen

Opinnäytetyö

Koulutusala  
Kulttuuriala

Koulutusohjelma  
Viestinnän koulutusohjelma

Työn tekijä(t)  
Jenni Pentikäinen

Työn nimi  
Evil Soulsnatcher- Hahmostereotyypioiden käyttö animaatiossa

Päiväys 3.3.2011

Sivumäärä/Liitteet

42/1

Ohjaaja(t)  
Jouni Valtonen

Tiivistelmä

Opinnäytetyön tavoitteena oli ammatillinen kehitys sekä kuvittajana että käsikirjoittajana. Opinnäytetyön avulla halutaan myös muokata jo olemassa olevia oletuksia hyvästä ja pahasta kääntämällä joissain kohden jo opitut ulkonäölliset stereotyyptiat pääläelleen. Tavoitteeseen päästään tehdyn animaation avulla. Animaatio toimii tekijän tulkintana hyvästä ja pahasta. Opinnäytetyön taustalle on tehty kysely, jonka avulla on haluttu hieman aukaista tulkinnan ikkunaa. Kyselyn avulla yritettiin päästä selville myös siitä, miten katsoja tulkitsee hyvän ja pahan, sekä mikä vaikuttaa katsojan tulkintaan kuvaa katsoessa. Näiden opittujen asioiden avustuksella animaatiosta tullaan tekemään vielä versio, jossa on käytetty hyödyksi työn avulla opittuja yksityiskohtia.

Tarinassa on kaksi pääteemaa. Ensimmäinen pääteema on että, ahneella on ikävä loppu ja toinen pääteema on, että kaikki ei ole aina sitä, miltä näyttää. Opinnäytetyön kuvitukset on tehty ennako-oletusten perusteella. Tulkintaan vaikuttaa esimerkiksi se, missä työtä katsoo. Suurin vaikuttaja on kuitenkin se, miten meille on aikojen saatossa esitetty hyvä ja paha. Jo olemassa olevista mielikuvista on vaikea päästä eroon.

Opinnäytetyö on toteutettu Adobe Flash- ja Adobe Illustrator -ohjelmilla. Animaatiotekniikkana on käytetty sekoitusta piirros- ja tietokoneanimaatiosta. Aineistona taustatyöhön on käytetty kyselyä, Liisa Ihmemaassa elokuvia sekä kirjoja, jotka liittyvät elokuvan sekä animaation tekoon. Opittuja asioita tullaan käyttämään animaatioiden tekoon ja varsinkin hahmosuunnittelussa. Opinnäytetyö koostuu animaatiosta ja raportista. Animaatio on nähtävillä osoitteessa <http://www.fairytaleink.net>

Avainsanat  
animaatio, mielikuva, tulkinta

Field of Study  
Culture

Degree Programme  
Degree Programme in Graphic Design

Author(s)  
Jenni Pentikäinen

Title of Thesis  
Evil Soul Snatcher- How to Use Characterstereotypes in Animation

Date 3.3.2011

Pages/Appendices 42/1

Supervisor(s)  
Jouni Valtonen

#### Abstract

The goal in this thesis is professional development as an illustrator and writer. The thesis also aims to modify the existing assumptions of good and evil by turning some already learned cosmetic stereotypes upside down. The goal was achieved with an animation. The animation is the author's interpretation of good and evil. In the background of this thesis there was a questionnaire, the point of which was to open the window of interpretation slightly. The questionnaire was used in an effort to become aware of how the viewer interprets good and evil and what affects the viewer's interpretation of the picture. Based on the acquired knowledge the author will do another version about the animation using the facts which were learned through this research work.

The story has two main themes. The first theme is greedy people who have a bad end, and the second theme is that everything is not always as it seems. The illustrations of this thesis are based on presuppositions. The interpretation is dependent on, for example, where you watch the animation. The greatest factor, however, is how good and evil have been presented to us in the course of time. It is difficult to get rid of the already existing images.

This thesis was carried out with Adobe Flash and Adobe Illustrator software. A mixture of drawing and computer animation was used as an animation technique. A questionnaire, 'Alice in Wonderland' movies, and books related to animation and film making were used as the background material for this work. In the future, the acquired knowledge will be used for making animations, especially for character design. The thesis consists of an animation and report. The animation can be viewed at <http://www.fairytaileink.net>

#### Keywords:

Animation, image, interpretation

## SISÄLLYS

<b>1. JOHDANTO</b> .....	<b>8</b>
<b>2. MITÄ ANIMAATIO ON?</b> .....	<b>9</b>
<b>2.1 PIENI PALA HISTORIAA 1902-2010</b> .....	<b>9</b>
<b>2.2 PIIRROSANIMAATIO</b> .....	<b>11</b>
<b>3. KEIJUMAA</b> .....	<b>13</b>
<b>3.1 XAVIERIN JA LUNAN SYNTYMÄ - IDEAN SYNTY</b> .....	<b>14</b>
<b>3.2 KARKKIMAAN SYNTYMÄ - KUVITUSTEN SYNTY</b> .....	<b>16</b>
<b>3.2.1 HAHMOESITTELY: LUNA JA BOB</b> .....	<b>20</b>
<b>3.2.2 HAHMOESITTELY: XAVIER</b> .....	<b>21</b>
<b>3.3 LIISA IHMEMAASSA</b> .....	<b>22</b>
<b>4. KARKKIMAAN PORTTI - TYÖN TOTEUTUS</b> .....	<b>23</b>
<b>4.1 PORTTIMEKANISMI - OHJELMISTOT JA NIIDEN VALINTA</b> .....	<b>23</b>
<b>4.2 PORTIN ULKOKUORI - KUVAKÄSIKIRJOITUS JA KUVALLINEN KERRONTA</b> .....	<b>25</b>
<b>4.3 PORTIN SISUS - ANIMAATION TEKO</b> .....	<b>26</b>
<b>5. KARKKIMAA - JÄLKIPYYKKI</b> .....	<b>28</b>
<b>5.1 EVIL SOULSNATCHER</b> .....	<b>28</b>
<b>5.2 TULKINTA</b> .....	<b>36</b>
<b>6. KADOTUS - POHDINTA</b> .....	<b>37</b>
<b>AINEISTOLUETTELO</b> .....	<b>39</b>
<b>KUVALUETTELO</b> .....	<b>40</b>
<b>LÄHTEET</b> .....	<b>41</b>

**START WITH THE THINGS THAT YOU KNOW AND THE THINGS THAT ARE UNKNOWN WILL BE REVEALED TO YOU.**

*- Rembrandt*



## I. JOHDANTO

Opinnäytetyöni käsittelee kuvaa ja kuvan sisällön ulkomuotoa. Miksi hyvä tai paha näyttää siltä kun näyttää? Onko yksi tekijöistä kenties väri, muoto tai jokin muu? Opinnäytetyöni tavoitteena on saada jollain tasolla selville myös se, mikä kuvassa on se, mikä vaikuttaa katsojan tulkintaan kuvaa katsoessa. Työni avulla haluan myös hieman muokata jo olemassa olevia oletuksia hyvästä ja pahasta, kääntämällä jo opitut ulkonäölliset stereotypiat päälaelleen (kuva 1). Kuvituksissa ja animaation toteutuksessa käytin edellä mainittua keino lisäämään tarinaani syvyyttä. Animaation tekeminen edesauttoi pääsemään työn päätavoitteeseen, eli ammatilliseen kehityksen, niin käsikirjoittajana kuin kuvittajan.

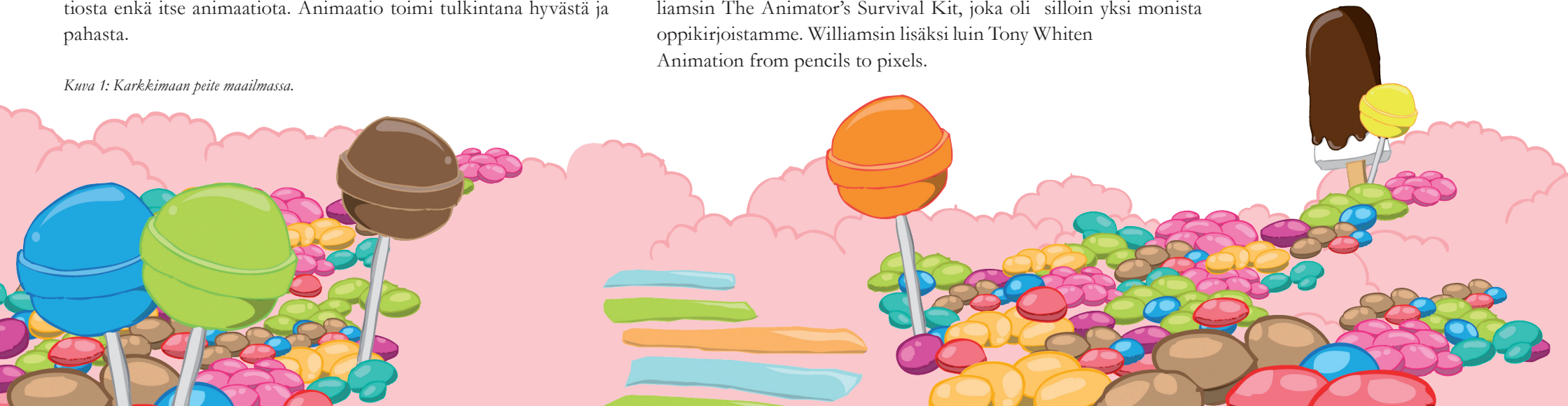
Aluksi aloin tehdä kahta erilaista animaatiota yhteen tarinaan. Loppujen lopuksi työhön syntyi yksi animaatio, jossa on käytetty kahta erilaista kuvitustyyliä. Animaation pohjalta tein kyselyn, jossa yritin päästä sisälle siihen mitä katsoja näkee, kun hän katsoo kuvaa ja mikä eniten vaikuttaa tulkintaan. Kyselyssä käytin kuvia animaatiosta enkä itse animaatiota. Animaatio toimi tulkintana hyvästä ja pahasta.

*Kuva 1: Karkkimaan peite maailmassa.*

Kuvitukset olen tehnyt ennakko-oletusten perusteella. Jotta kuvituksesta tulisi tarkoituksenmukainen, piti minun aluksi selvittää, miten itse näin pahan ja hyvän. Osallistuin siis myös itse tutkimukseen, mutta eri kannalta. Katsoin kaksi erilaista versiota yhdestä kertomuksesta. Elokuviksi valitsin Disneyn ja Tim Burtonin versiot tarinasta Liisa Ihmemaassa.

Aiheen valitsin henkilökohtaisesta kiinnostuksesta animaatiokerrontaa kohtaan. Minulla on entuudestaan ammattitutkinto animaation puolelta ja nyt haluan pureutua kahden erittäin tärkeän osan vaikutuksiin toisiinsa eli mihin katsoja kiinnittää huomiota, kun hän katsoo kuvaa. Työn tarkoituksena on sekä kehittää omaa kuvitustyyliäni että jo ehkä hieman ruostunutta animaatiotekniikkaa. Konkreettisenä tuotoksena opinnäytetyöhän syntyi animaatio nimeltä Evil Soulsnatcher.

Ennen animaation tekoa palautin mieleeni, mitä olin oppinut edellisessä koulussani animaation teosta, lukemalla Richard Williamsin The Animator's Survival Kit, joka oli silloin yksi monista oppikirjoistamme. Williamsin lisäksi luin Tony Whiten Animation from pencils to pixels.





## 2. ANIMAATIO, MITÄ SE ON?

Animaatio on latinaa ja tarkoittaa elävöittämistä. Animaatiossa liike tuotetaan kuva kovalta (kuva 2), näin saadaan luotua illuusio esim. maailman tuhosta tai puhuvista kaloista. Animoida voit ihan mitä vain: vaha, tuoleja, ilmaa. Mielikuvitus toimii rajana tälle taiteenlajille, eli siinä ei ole rajoja. Tunnetuimpia animaatiotekniikoita ovat muun muassa esineanimaatio, Flash-animaatio, nukkeanimaatio, pala-animaatio, piirrosanimaatio, piksillaatio, tietokoneanimaatio ja vaha-animaatio.

### 2.1. PIENI PALA HISTORIAA 1902-2010

Ensimmäisen “animaatiokoneen” isä oli Émile Reynaud, joka kehitti vuonna 1882 rummun, johon kuvat oli sijoitettu järjestyksessä, ja siitä kuvat heijastettiin valkokankaalle peilien avulla. Tällä tavoin animaatio sai alkunsa.<sup>1</sup>

### MUITA TÄRKEITÄ VUOSILUKUJA ANIMAATIOLLE OVAT:<sup>1,2</sup>

**1902** Georges Mélièsin *Le Voyage dans la Lune* / matka kuuun. Raketit syöksyivät kuu-ukon silmään.

**1906** James Stuart Blacktonin *Noiduttu hotelli*, jossa esineet heittäytyvät henkiin.

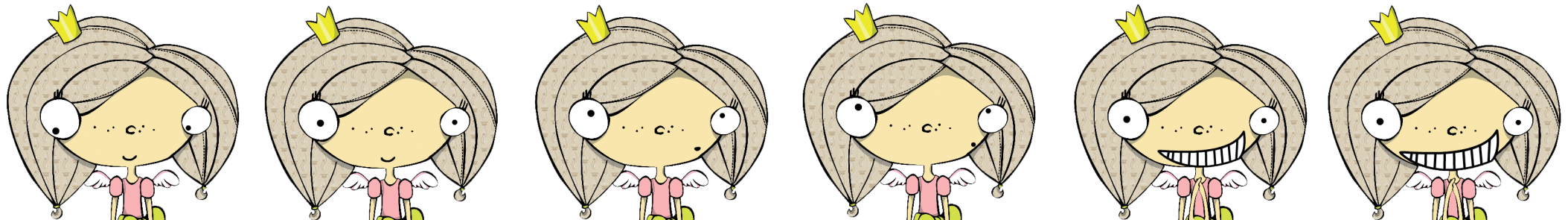
**1906** James Stuart Blacktonin *Humorous Phases of Funny Faces*. Ensimmäinen varsinainen piirrosanimaatioelokuva.

**1908** Emile Cohl'n *Fantasmagorie* Cohlia kutsuttiin piirrosanimaation isäksi. Hän loi vuosien 1908-1918 välillä noin 200 animaatiota.

<sup>1</sup> Mosley, Animation History

<sup>2</sup> Internet movie database

Kuva 2: Liikesarja Lunan ilmeen vaihdoksesta.



**1914** Winsor McCayn Gertie the Dinosaurus.

**1919** Pat Sullivan luo ensimmäisen suosiota saaneen hahmon, Felix-kissan. Joka seikkaili monessa piirroselokuvassa.

**1927-1928** Walt Disney luo Oswald-jäniksen. Oswald kerkeää seikkalemaan 26 mykkä animaatiossa ennen kuin Oswaldin tekijänoikeudet siirtyvät Universal-yhtiölle. Oswald jatkoi seikkailujaan Universalin johdosta ja hän sai myös äänen. Vuonna 2006 Oswaldin tekijänoikeudet palautettiin takaisin The Walt Disney-yhtiölle.<sup>3</sup>

**1928** Ensimmäinen Mikki Hiiri-elokuva näkee päivän valon. Steamboat Willie.

**1938** Walt Disneyn Lumikki ja seitsemän kääpiötä. Ensimmäinen kokoillan animaatio elokuva. Lumikista alkoi Disneyn hallitsema vuosikymmen piirrosanimaation saralla.

**1945** Anime alkoi kehittyä ja saavuttaa suosiotaan.

**1978** Ralph Bakshisin Taru sormusten herrasta.

**1988** Katsuhiko Otomon Akira.

**1989** Matt Groening Simpsonit.

**1989** Nick Parkin Wallace ja Gromit.

**1993** Tim Burtonin Painajainen ennen joulua.

**1995** Pixarin Toy Story. Ensimmäinen tietokoneanimaatioelokuva.

**1995** Mamoru Oshiin Ghost in the Shell – aaveääni.

**1997** Trey Parkerin ja Matt Stonen South park.

**2001** Hayao Miyazakin Henkien kätkemä. Studio Ghibli nousee suuren kansan tietoisuuteen.

<sup>3</sup> Disney Oswald the Lucky Rabbit

## 2.2 PIIRROSANIMAATIO

Piirrosanimaatio luo illuusion, jossa piirros muuttuu eläväksi. Piirrosanimaatio on vanhin ja ehkä suosituin animaationlaji. Jokaiselta löytyy kotoaan tarvikkeet tehdä piirrosanimaatiota. Siihen tarvitaan vain video- tai digitaalinen kamera, kynä, paperia ja hyppysellinen mielikuvitusta. Piirrosanimaatiossa sekuntiin tehdään 12 - 24 kuvaa, jotka sijaitsevat framella. Kuvien määrä riippuu siitä, kuinka sujuvaa liikettä tahdotaan luoda. Askeleen jokainen liike piirretään omaksi kuvaksi ja nämä kuvat esitetään peräkkäin joko videolla tai tietokoneella. Esimerkiksi kuvassa 3 kynä kirjoittaa keijun nimen paperiin. Kohtauksessa on 14 kuvaa sekunnissa, mutta esimerkkiin olen ottanut viisi pääliikekuvaa.

### 2.2.1 ANIMAATION 12 PERUSPERIAATETTA <sup>4</sup>

#### *Murskaa ja venytä*

Tarkoitus on luoda piirretyille elementeille painon ja notkeuden tunte. Esimerkiksi pallo pomppii tai hahmo tekee ilmeitä kasvoillaan.

#### *Ennakoi*

Ennen toimintaa kohtauksessa tapahtuva tapahtuma on ennakoitu. Näin toiminta saadaan näyttämään paljon realistisemmalta. Esimerkiksi ballerina koukistaa polviaan ennen hyppyä, kirja avataan ennen lukemista.

#### *Sommittelu*

Sommittelun tarkoitus on ohjata katsojan huomiota ja tehdä selväksi, mikä on tärkeintä kohtauksessa; mitä tapahtuu ja mitä on tapahtumassa.

#### *Suoraan eteenpäin ja asennosta asentoon*

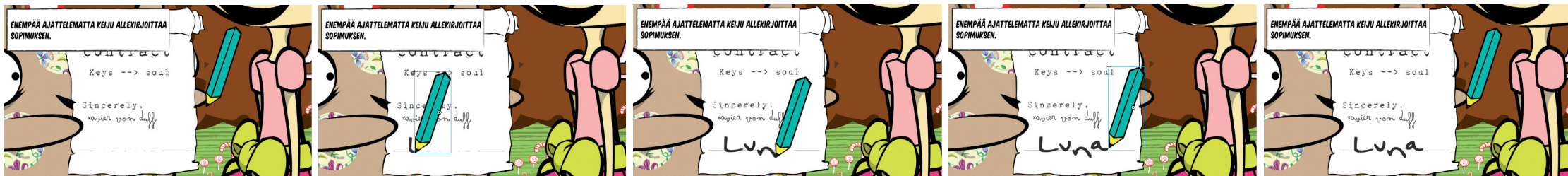
Suoraan eteenpäin ja asennosta asentoon ovat kaksi erilaista lähestymistapaa kun puhutaan piirtämisestä. Suoraan eteenpäin tarkoittaa liikkeen piirtämistä kuva kovalta alusta loppuun. Asennosta asentoon taas piirretään pari pääliikekuvaa ja välikuvat piirretään liikesarjaan myöhemmin.

#### *Seuraava liike ja lomittain kulkeva liike*

Nämä kaksi toisiaan erittäin lähellä olevaa tekniikkaa tekevät liikkeestä realistisemmän ja antavat vaikutelman, siitä että hahmot seuraavat fysiikan lakeja. Seuraava liike tarkoittaa, että jotkut hahmon osat jatkavat liikettä, kun kohde on pysähtynyt. Esimerkiksi, kun hahmo pysähtyy, hänen kätensä palaa kropan viereen tai minne käden onkaan tarkoitus mennä. Kun taas lomittain kulkeva liike tarkoittaa, että jotkut hahmon osat liikkuvat eri tahtiin. Esimerkiksi käsi liikkuu eri tahtiin kuin pää ja niin edelleen.

<sup>4</sup> Johnstoin 1981, 47-71

Kuva 3: Liikesarja kynästä, joka allekirjoittaa sopimuksen Lunan puolesta.



### *Hidasta ja nopeuta*

Objektien ja ihmisten liikkeet tarvitsevat aikaa kiihdyttää ja hiljentää. Tämän takia animaatio näyttää realistisemmalta, jos siinä on enemmän kuvaframeja liikkeen alussa ja lopussa, ja vähemmän liikkeen keskikohdassa.

### *Liikerata*

Suurin osa ihmisten ja eläinten toiminnasta tapahtuvat kaarevina liikeratoina, ja animaation pitäisi toistaa näitä liikkeitä enemmän saavuttaakseen realismin.

### *Toissijainen toiminta*

Jos hahmolle lisätään toissijainen toiminta, niin se luo hahmoon enemmän elämää ja se myös tukee alkuperäistä liikettä. Hahmo kävelee ja heiluttelee käsiään tai pitää käsiään taskussa, hän voi puhua tai viheltelee, tai hän voi myös ilmeillä.

### *Aika*

Kuinka monta freimiä tai piirustusta tulee sekuntiin, mikä taas määrää toiminnan nopeuden animaatioissa.

### *Liiottelu*

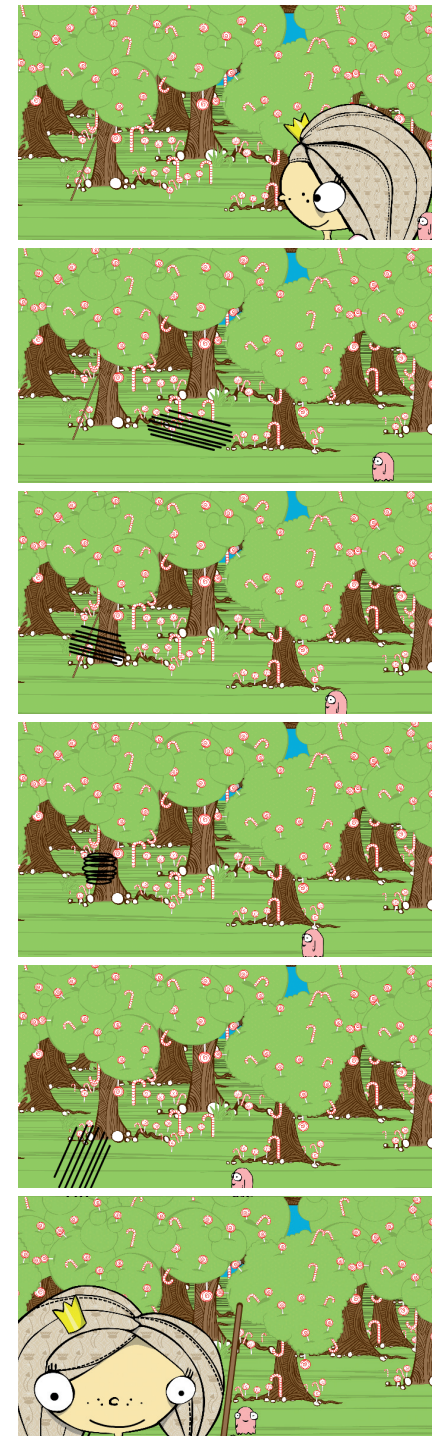
Liiottelu on vaikutuskeino, jota käytetään varsinkin animaatioissa. Täydellinen imitaatio todellisesta liikkeestä näyttää animaatioissa liian staattiselta ja tylsältä (kuva 4).

### *Piirtäminen*

Piirtämisen perusperiaate on se, että otetaan huomioon kolmiulotteisuus. Annetaan hahmolle volyymiä ja painoa.

### *Viehätys*

Piirroshahmon viehätys tarkoittaa samaa kuin näyttelijän karisma. Hahmo, joka on vetoava, ei välttämättä ole sympaattinen. Roistot tai hirviötkin voivat olla viehättäviä ja vetoavia. Tärkeintä on se, että katsoja tuntee yhteyden hahmoon. Hahmon pitää olla myös todellinen ja mielenkiintoinen.



Kuva 4: Liikesarja Lunasta, joka hakee kepin puun vierestä.

### 3. KEIJUMAA

Ensimmäisen kerran kirjoitin animaation tarinasta vuonna 2007. Siitä lähtien ajatus on muhinut alitajunnassani. Ja nyt ajattelin, että tarina sopisi hyvin opinnäytetyöhöni, koska siitä löytyy sekä kliseitä että pieni opetus. Jo totuttujen ulkonäöllisten stereotyyppien kääntäminen pääläelleen sopi tähän tarinaan täydellisesti, koska jo itse tarinassa yksi päähenkilöistä esiintyy valeasussa. En halunnut lähteä kuvittamaan jo olemassa olevaa tarinaa, koska näin pääsin paremmin tarinaan sisälle. Hahmot ja maailma oli minulle ennestään tuttuja, eikä minun tarvinnut tutustua uuteen tarinaan. Vaikka tarina olisikin ollut minulle entuudestaan tuttu, niin olisi minun pitänyt tutustua hahmoihin tarkemmin. Siihen minulla olisi mennyt oma aikansa ja välttämättä en olisi pystynyt purkamaan hahmojen luonteita niin hyvin kuin nyt pystyin.

#### *Synopsis\**

Eräänä kauniina päivänä keijukainen kuulee iloista ja luokseen kutsuvaa musiikkia metsän toiselta laidalta. Uteliaisuus voittaa ja keijukainen päättää lähteä katsomaan, mistä musiikki kuuluu. Hän saapuu Karkkiparatiisiin isoille porteille ja yrittää päästä portista läpi keinolla millä hyvänsä. Jonkun ajan päästä keijukainen huomaa yrityksensä olevan turhaa ja luovuttaa. Portille ilmestyy ystävällisen näköinen hahmo, joka tarjoaa avainta karkkiparatiisiin. Vaihdoissa keijukaisen tulisi luopua sielustaan. Enempää ajattelematta keiju allekirjoittaa sopimuksen, jossa hän luopuu sielustaan 24 tunnin kuluttua portin avaamisesta ja saa avaimen paratiisiin. Keijukainen avaa paratiisin portin ja syöksähtää hattarataivaaseen. Määräajan umpeuduttua keijukaisen sielu poistuu hänen ruumistaan ja leijaillee piruksi paljastuneen hahmon sylissä olevaan lasipurkkiin. Keijukainen muuntautuu zombiksi ja suuntaa matkansa kohti kadotusta. Piru jää onnellisena odottelemaan uutta karkinhiemoista uhria.

\* Synopsis = tiivistelmä animaation sisällöstä.

*Kuva 5: Taustapiirros karkkimaasta.*



### 3.1 XAVIERIN JA LUNAN SYNTYMÄ - IDEAN SYNTY

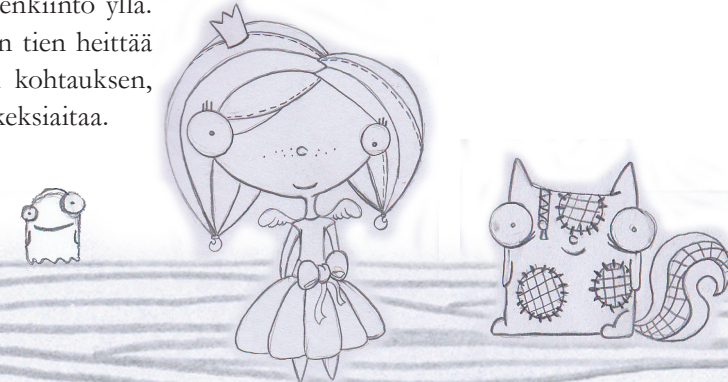
Idea lähti kehittymään ympärilläni vallitsevista tapahtumista, niin omista kuin myös muiden elämäntilanteista. Tätä kautta tarinaan syntyi kaksi pääteemaa. Ensimmäinen on se, että ahneella on ikävä loppu ja toinen on se, että kaikki ei ole aina sitä, miltä näyttää. Tarinalla halusin myös sanoa, että jokaisen pitäisi tietää oman elämän/sielun arvo, eikä heidän tulisi luopua niistä liian helpoin perustein. Sekä halusin myös sanoa animaatiollani sen, että kaikkiin ei pidä luottaa sokein silmin, nimittäin kaikki ei välttämättä ole niin yksiselitteistä kuin voisi aluksi luulla. Halusin tehdä animaatiolleni hieman erilaisen lopun. Aina tarinoilla ei tarvitse olla onnellista loppua, koska eihän se niin mene oikeassakaan elämässä. Opinnäytetyön yksi pää-tarkoitus oli selvittää, miten hahmojen stereotyyppiä voidaan käyttää animaation teossa. Työlläni halusin muokata hieman hahmoihin liittyviä stereotyyppiä. Kysymys kuuluikin, miten lähteä muok-

kaamaan hahmojen luonteita stereotyyppioita sekoittamalla. Minua myös kiehtoo nähdä ihmisten reaktiot, kun asiat eivät olekaan siten kuin he olettavat. Tähän kysymykseen en saanut vastausta työni teko vaiheessa, vaan vastauksen siihen tulen kuulemaan vasta animaation julkaisun jälkeen.

Evil Soulsnatcher on animaatio, jossa on kolme näytöstä. Aluksi on esittelynäytös, jossa esitellään henkilöt, maailma, tilanne, lajityyppi sekä olosuhteet. Toinen päänäytös on kohtaaminen, jossa sen sijaan tulee esille esteet, joita päähenkilö kohtaa. Ja viimeinen päänäytös on ratkaisu, jossa päähenkilö ratkaisee aiemmin esille tulleet esteet. Näiden päänäytösten sisällä on taas kohtauksia. Kohtauksessa aika ja paikka pysyy samana.<sup>5</sup> Kohtauksen aikana tapahtunut tapahtuma on tapahtuman aiheuttama syy-seuraus esimerkiksi Luna allekirjoittaa sopimuksen ja hän saa Xavierilta avaimen. Mutta kun jompikumpi aika tai paikka vaihtuu, vaihtuu myös kohtaus. Tarinassa tarvitaan käänteitä ja tässä tapauksessa Xavier näyttää hyvältä, mutta onkin oikeasti paha. Käänteillä pidetään katsojan mielenkiinto yllä. Jos kohtaus ei kerro mitään uutta, sen voi saman tien heittää roskakoriin. Esimerkiksi poistin animaatiostani kohtauksen, jossa Lunasta näytetään yleiskuvaa, kun hän syö keksiaitaa.

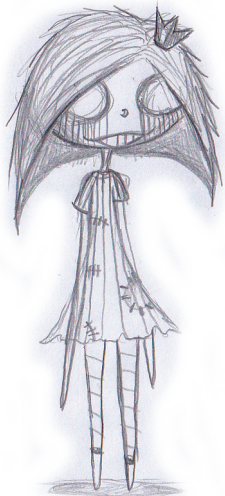
<sup>5</sup> Leino 2003, 20-31

Kuva 7: Luonnoskuva Lunan sielusta Bobista, keiju Lunasta ja tarinan pabiksesta Xavierista.



Jotta katsojan mielenkiinto saataisiin pysymään, pitää tarinasta löytyä jonkinlainen tunteita herättävä kohtaus, eli kliimaksi.<sup>6</sup> Esimerkiksi tässä tarinassa kyseinen kohtaus on se, kun Xavier muuttuu omaksi itsekseen, kun Luna on allekirjoittanut sopimuksen. Päähenkilön toiminnan tulee olla tavoitteellista, eikä vain päätöntä edestakaisin pomppimista, niin tulee hänen tarinan edetessä kohdata useita välietappeja.<sup>6</sup> Välietappeina tässä tarinassa toimivat kohtaukset, joissa Luna esimerkiksi yrittää päästä portin läpi Karkkimaahan.

Tarinoissa arkkityyppejä ovat sankari, varjo, oppi-isä, portinvartija, sanansaattaja, jekuttaja sekä muodonmuuttaja. Muita henkilö- ja myyttihahmoja ovat voimamies, laulaja/soittaja, uskottu, ikuinen vaeltaja, viettelijä, ikuisesti uskottu nainen/ äiti/ madonna, vastakohta, viiden minuutin vierailija. Kuitenkaan tarinassa yksi henkilö ei edusta yhtä arkkityyppiä, vaan hänessä on monen arkkityypin ominaisuuksia.<sup>7</sup> Xavier edustaa seuraavia arkkityyppejä: varjo, portinvartija sekä muodonmuuttaja. Hän on tarinan paha ja myös pahan apuri, joka kokoaa esteitä päähenkilön tielle. Hänestä on vaikea saada selkoa, koska animaation aikana hän alati muuttaa muotoaan ja ulkonäön pohjalta saa tietää onko hän hyvä vai paha. Luna on taas sankari ja varjo. Nämä näkyvät hänen luon-



Kuva 8: Lisää luonnoksia Lunasta.

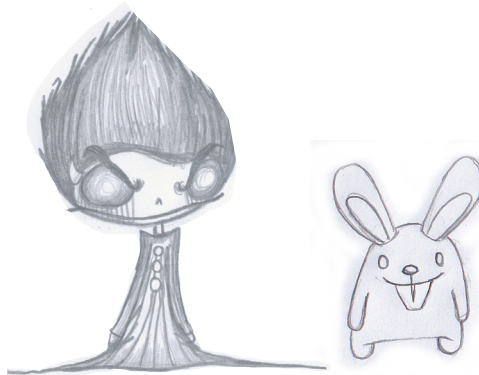


teessaan ja ulkonäössä seuraavanlaisesti: Häneen on toisaalta helppo samaistua ystävällisen ja kiltin ulkonäön vuoksi. Mutta hän on myös sankarin vastustaja eli varjo, joka kuvastaa hahmon negatiivista ja pimeää puolta. Bob on taas oppi-isä, jekuttaja ja uskottu. Hän kannustaa Lunaa eteenpäin seikkailussa, mutta samalla hän huijaa häntä, jolloin Lunan oikea luonne tulee esille. Mutta hänen avullaan Luna myös kertoo ajatuksistaan ja luonteestaan.

Karkkimaan portti on sanansaattaja. Se kutsuu päähenkilön seikkailuun ja kertoo muutoksesta. Sanansaattajia esiintyy ympäri animaatiota. Esimerkkinä myös nuottiavain, sopimus ja lasipurkki toimivat sanansaattajina tässä animaatiossa.

Näihin arkkityyppihin päädyin, koska uskoin niiden olevan tärkeimpiä tarinan kulun takia. En halunnut, että hahmot olisivat niin yksiselitteisiä. Arkkityypit menivät hahmoille kylläkin totutun kaavaan mukaisesti, ”pahis” ei voinut olla hyvä ja niin edelleen. Arkkityyppien määrittäminen auttoi luomaan hahmoille oikeanlaiset ulkoasut. Kun tiesin hahmojen täydelliset roolit animaatiossa, oli heidät helpompi pukea asuun, joka ei ollut stereotypian mukainen.

Kuva 9: Lisää luonnoksia Xavierista.



### 3.2 KARKKIMAAN SYNTYMÄ – KUVITUKSEN SYNTY

Lähdin hakemaan animaatioon kahta hyvin erilaista kuvitusta. Ja koska tein kaksi erilaista kuvitusta yhteen animaation, niin kuvituksissa piti mennä mahdollisimman eri suuntiin, jotenka loin animaatioon kaksi maailmaa, joista toinen on peite oikeaan maailmaan. Aluksi katsoja näkee peitteen ja lopuksi hän näkee oikean maailman, mikä ei olekaan niin herttainen, kuin hän aluksi kuvittelee. Maailman paha näytetään hyvänä sekä animaation lopussa maailma näytetään sellaisena kuin se oikeasti on. Ainoa, jota tämä ei koske on Bob-hahmo, koska hän on se, joka säätelee mitä katsoja näkee.

Kuvitukset tein stereotyyppien mukaan, joita minulla oli entuudestaan tiedossa. Inspiraatiota kuvituksiin lähdin hakemaan elokuvista. Oikean maailma kuvituksiin hain inspiraatiota katsomalla Tim Burtonin elokuvat *Corpse Bride* ja *Painajainen ennen joulua*. Peitemaailmaa varten katsoin Disneyn *Peter Panin* ja *The Simpsons* -mövien, *Happy Tree Friends* sekä *Naapurini Totoro* elokuvat. *Coraline* ja toinen todellisuus-elokuvasta hain kumpaankin kuvitukseen inspiraatiota. Oikean maailman kuvituksiin vaikutti eniten varmaankin elokuva *Coraline* ja toinen todellisuus ja peitemaailman kuvituksiin vaikuttivat *Naapurini Totoro* ja *Happy Tree Friends* -elokuvat.

Kuvitukset perustuivat minun omiin ennakko-oletuksiin. Olin kyllä tietoinen mielikuvistani ja siitä miten näin hyvän ja pahan, jotta kuvituksesta tulisi kuitenkin tarkoituksen mukainen, piti minun aluksi tarkemmin selvittää itselleni, miten itse näin pahan ja hyvän. Joten osallistuin myös itse tutkimukseen, mutta eri kannalta. Katsoin kaksi erilaista tulkintaa Liisa Ihmemaassa tarinasta kahden muun henkilön kanssa. Tästä olen kertonut enemmän seuraavassa alaluvussa.

Tietoisesti en lähtenyt tekemään kuvituksia yleisellä tasolla stereotyyppioihin liittyen. Minun olisi siinä tapauksessa pitänyt tutustua tarkemmin medialukutaitoon, tulkintaan, kulttuurieroihin ja moneen muuhun. Käytin siis taustalla omia ennakko-oletuksia stereotyyppiä ja koulunpenkillä opittuja asioita. Näitä olivat esimerkiksi seuraavat: ennakko-oletuksiin vaikuttavat monet asiat, esimerkiksi kaikki kulttuurilliset asiat, myös se vaikuttaa missä katsot työtä. Suurin vaikuttaja on varmaankin se, miten meille on aikojen saatossa esitetty hyvä ja paha. Jo olemassa olevista mielikuvista on vaikea päästä eroon. Tämä tulee ottaa varsinkin huomioon, kun lähtee tekemään lapsille suunnattua animaatiota. Lapset ovat erittäin alttiita kaikelle, mitä he ympärillään näkevät ja kokevat. Esimerkiksi minä en näyttäisi *Evil Soulsnatcheria* lapsille, koska tarinastani puuttuu toivo.

Itse näen pahan tummana luisevana hahmona, jolla on ilkeät silmät. Uhkaava ulkonäkö. Hänen ilmeistään ja eleistään näkee sen, että hänellä ei ole puhtaat jauhot pussissa. Ääni on erittäin matala ja mitä ikinä hän sanookaan, niin sarkasmi paistaa läpi. Hyviä esimerkkejä tällaisesta ovat: *Prinsessa Ruusunen kuningatar*, *Leijonakuninkaan Scar*, *Narnian tarinoiden valkoinen kuningatar* sekä *Harry Potterin Voldemort*. Hyvä taas toimii vastakohtana pahalle. Hän on helposti lähestyttävä, ulkonäkö vaihtelee paljon enemmän kuin pahalla. Hän ei ole yhtään uhkaavan ja pelottavan näköinen. Silmät paljastavat hyvän todellisen luonteen. Hyviä esimerkkejä hyvästä ovat: *Harry Potterin Neville Longbottom*, *Coraline* ja toisen todellisuuden *Coraline*, *Naapurin Totoron Totoro*, *Leijonakuninkaan Simba* ja *Shrekin Shrek örkki*.



**PEITEMAAILMA:**

Taustat: kirkkaita, pastelliset sävyt, pyöreitä muotoja, pehmeyttä, yksityiskohtia, herkullinen. Hahmot: söpöjä, halittavan kliseisiä, istuvat hyvin taustoihin (kuva 10).



Kuva 10: Peite maailman kuvitustyyli

**OIKEA MAAILMA:**

Taustat: musta-valkoisia, teräviä, yksityiskohtaisia, pelottavia, likaisia. Hahmot: ränsyisiä, musta-valkoisia, rosoisia (kuva 11).



Kuva 11: Oikean maailman kuvitustyyli

Aluksi hahmottelin hahmot sekä kaikki muut animaatioissa tarvitsemani elementit paperille, josta ne sitten muunsin digitaaliseksi skannerin avulla. Seuraava työvaihe oli kaikkien animaatioissa käytettävien kuvaelementtejen vektorointi, jonka tein Illustrator-ohjelmalla. Vektoroinnissa pikselikuva muutetaan vektorikuvaksi. Se tarkoittaa käytännössä, että kuvien kokoa voidaan muuttaa ilman, että kuvan tarkkuus muuttuu, toisin kuin pikselikuvaa käsiteltäessä. Esimerkiksi jos vaikka käsin piirretty 5 cm:n kuva suurennettaisiin 50 cm kokoiseksi, kuvasta tulisi epätarkka ja pikselin voi nähdä paljaalla silmällä. Kun taas 5 cm vektorikuvan suurentaa 50 cm:n kokoiseksi, kuvan laatu ei heikkene ja viiva pysyy tarkkana.

Luonnollisesti jotkin elementit muuttivat ulkomuotoaan enemmän kuin toiset kuvien vektoroinnissa. Tämä riippui paljon siitä esimerkiksi, että millä kynällä olin luonnostellut kuvat ja myös siitä miten tarkasti olin luonnokset tehnyt. Vähiten muotoaan muutti oikean maailma Luna, koska en halunnut, että hänessä olisi yhtään suoraa viivaa. Kaiken kaikkiaan hahmot muovautuivat melko helposti lopulliseen ulkoasuunsa. Hahmoista lähdin tekemään muodoiltaan mahdollisimman yksinkertaisia, mutta yksityiskohtia kyllä hahmoista löytyy. Vähiten päänvaivaa aiheutti Xavierin peitemaa-

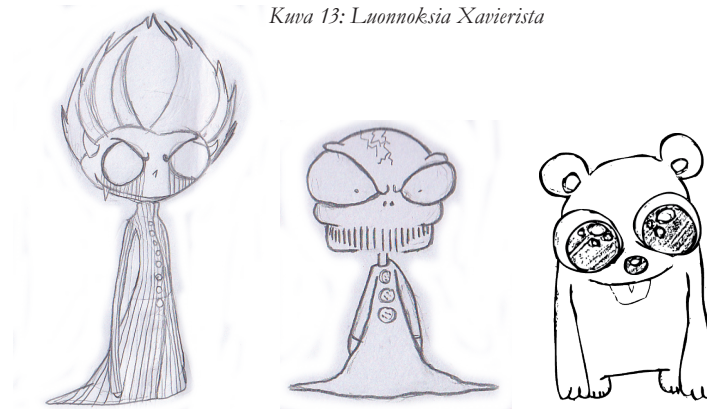
Kuva 12: Kumpi heistä näyttää sankarilta?



ilman hyvä -versio, koska huomasin että, on helpompi suunnitella robotti tai öttiäissankari kuin ihmismäinen sankari, koska ihmisestä on vaikea lähteä tekemään yliampuvaa. Ulkoasu ja liikkuminen heijastavat hahmon luonnetta ja myös mittasuhteet vaikuttavat siihen minkälaisen kuvan hahmo antaa itsestään. Esim. ylipainoinen ja huonoryhtinen hahmo, jolla silmät sojottavat, minne sattuu ei vaikuta sankarimaiselta (kuva 12).

Eniten ongelmia ilmeni Xavierin pahan puolen kanssa, niin peitemaailmassa kuin oikeassa maailmassa. Matkalla lopulliseen ulkoasuun hänen ulkoasuunsa kerkesi vaihtua kolme kertaa. En millään tahtonut olla tyytyväinen hänen ulkoasuunsa. Pohdin kauan, teenkö Xavierin pahasta puolesta ilkeän vai kiltin näköisen. Päädyin lopulta ilkeän näköiseen pahaan. Lopputulos on lähempänä ensimmäisiä luonnoksia (kuva 13). Olisi pitänyt vain luottaa ensimmäiseen vaihtoon hahmon ulkoasusta. Sillä olisin säästänyt monta työtuntia. Helpoiten ulkoasu muotoutui peitemaailman Lunalle. Minulla oli ollut jo kauan aikaa päässä mielikuva, minkä pohjalta lähdin luomaan Lunaa tähän maailmaan. Luonnoksia tähän hahmoon en luonut kuin yhden, koska pohjalla oli vahva mielikuva, miltä hahmo tulee näyt-

Kuva 13: Luonnoksia Xavierista

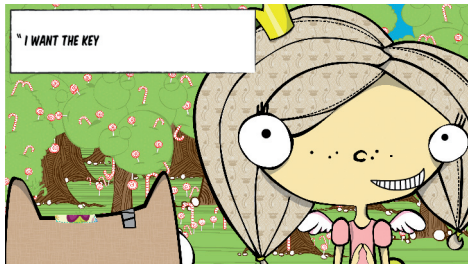


tämään. Kun taas oikean maailman Lunan ulkoasua luonnostelin kauemmin.

Siinä lähdin ensimmäistä luonnosta jatkotyöstämään ja sen pohjalta syntyi oikean maailman Luna. Luna- hahmoin olin erittäin tyytyväinen ja he veivät hahmoista suunnitteluvaiheessa vähiten aikaa. Toisin kävi Xavierin kanssa, varsinkin oikean maailman Xavierin ulkoasu tarvitsisi vielä hieman jatkotyöstämistä. En osaa kyllä nyt sanoa, mikä siinä ei istu hahmoon, mutta jokin siinä on mihin en ole tyytyväinen. Toisaalta hahmo ei näy kuin yhdessä kohtauksessa, jotenka ei ole niin vaarallista, jos en ole täysin tyytyväinen hahmoon. Toista olisi jos en olisi tyytyväinen peitemaailman Xavierin valeasuun tyytyväinen.

Kuvitukset yhdistin toisiinsa Bob-hahmon avulla. Bob on Lunan sielu ja aina kun hän lähtee kuvasta pois, kuvitus muuttuu oikeaksi eli mustavalkoiseksi. Jos Bobia ei olisi ollut, niin kuvitusten yhdistäminen olisi ollut astetta haastavampaa. Mutta Bobin kautta yhdistäminen sujui loogisimmin. Aluksi tarinassa ei edes pitänyt olla Bobia, mutta tarvitsin jonkun, joka hieman sekoittaisi pakkaa ja herättäisi kysymyksiä. Keijun sielun irrottaminen ja muuntaminen Bob-hahmoksi tuntui sopivalta tähän animaatioon.

Äänimaailman ajattelin jättää pois animaatiosta siksi, koska halusin luoda siihen sarjakuvamaisuutta. Äänenä animaatioissa toimii

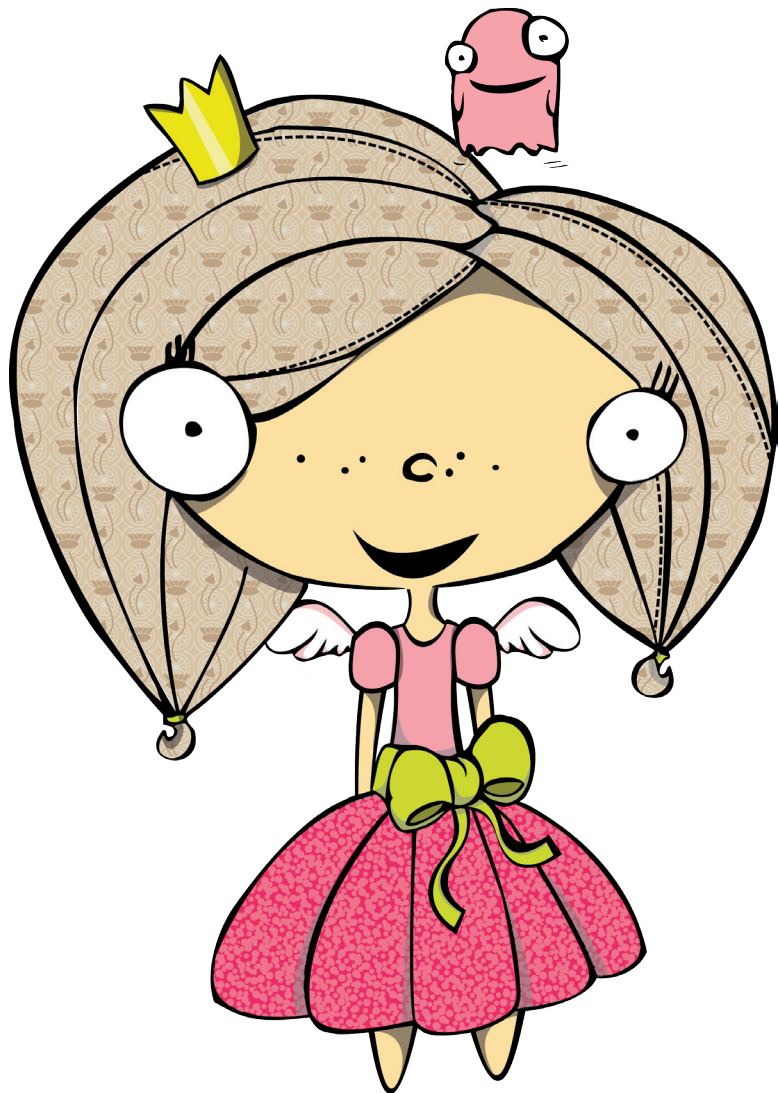


laatikot kuvan yläkulmassa, johon tulee hahmojen dialogit ja kertojan puhe (kuva 14). Ajattelin, että olisin vielä luonut kuviin mustan kehyksen tuomaan sarjakuvamaisuutta, mutta

Kuva 14: Kuva kohtauksesta 24.

kokeilin sitä ja kehys ei istunut ollenkaan animaation. Jotenka lopulta luovuin ajatuksesta ja jätin kehyksen pois.

Puheen puuttuminen oli tietoinen valinta, ajan puutteella ei ollut asiaan mitään vaikutusta. Puhe puuttuu animaatiosta, koska en olisi saanut ääniksi semmoisia ääniä, jotka pyörivät mielessäni. Esimerkiksi minulla on erittäin vahva ääni mielessä kertojan ääneksi ja tiedän, että en olisi millään saanut kyseistä henkilöä kertojaksi. Kyseessä on Aaltosen Risto. Hän on ollut äänenä ainakin Janoschin Tarinatuoki- on alkuperäisissä dubbauksissa, hapsutukkaisena kertojakarhuna.



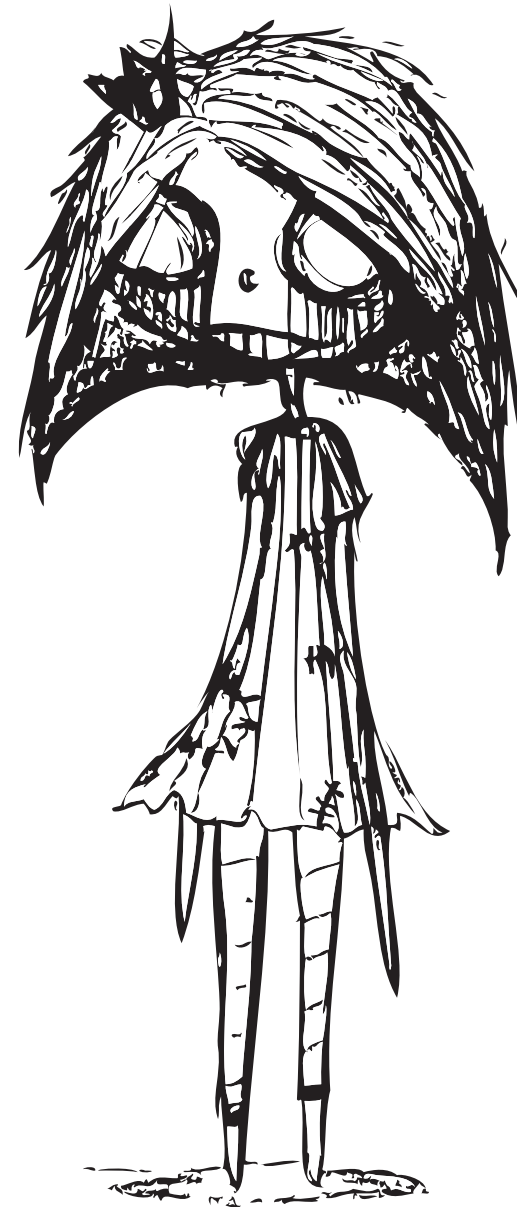
Kuva 15a: Peite maailman Luna ja Bob.

### 3.2.1 HAHMOESITTELY: LUNA JA BOB

Luna on pieni keijukaistyttö, joka viettää päivänsä tutkiskellen maailmaa. Lunan seurana on hänen sielu-olentonsa Bob. Yhdessä he vaeltelevat keijumetsässä, mutta se mikä Lunasta tekee erilaisen on hänen sielu-olento Bob. Aina kun Bob lähtee pois Lunan luota, niin Lunan todellinen ulkoasu paljastuu (kuva 15b). Bob luo Lunan ympärille näkymättömän peitteen, joka muuttaa Lunan ulkoasun kiltiksi (kuva 15a). Nimittäin Luna ei oikeasti ole niin kiltti kuin hän antaa ymmärtää. Hän on melko itsepäinen persoona ja hän ei tunne sanaa ei. Aina-kaan silloin kun hän haluaa saada tahtonsa läpi. Voisi sanoa, että Luna on hieman hemmoiteltu.

Siinä oli pieni kurkistus Luna-hahmon maailmaan. Luna sai nimensä kuun mukaan. Nimellä on suoran yhteys vanhoihin tarinoihin vampyyreistä ja ihmissusista, jotka muuttavat muotoaan täydenkuun aikaan. Bob-nimen takana ei ole mitään sen kummenpää, se oli ensimmäinen mitä tuli mieleen, kun katsoin kyseistä hahmoa.

Oikean maailman Lunan hahmosuunnittelussa pidin mielessä elementit, joita ilkeän näköinen hahmo omaa. En kuitenkaan halunnut tehdä hahmosta täysin pahaa, vaan hänen silmillään pehmensin hieman hahmon olemusta. Peitemaailman Lunassa pidin taas mielessä, ne elementit, joita mielestäni hyvä omaa. Eli helposti lähestyttävyyys, pehmeät muodot, iloiset värit, kiltti luonne.

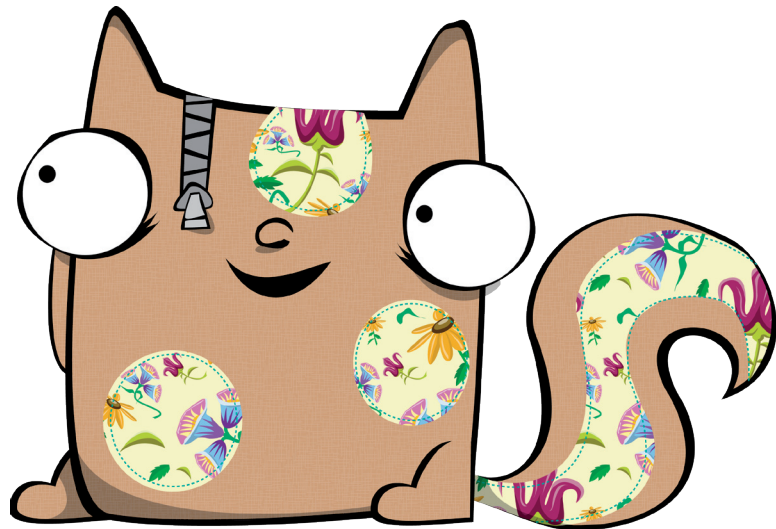


Kuva 15b: Oikean maailman Luna.

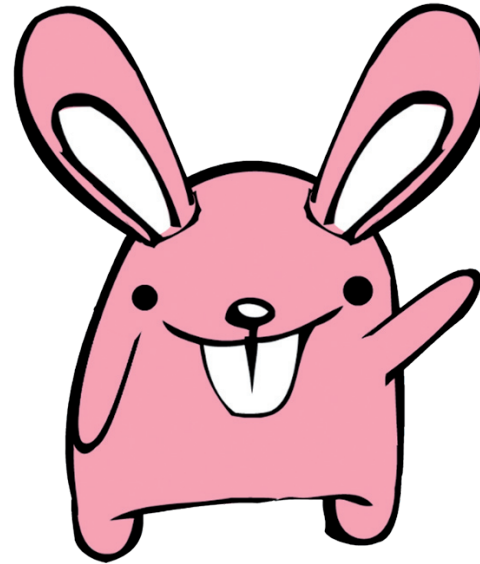
### 3.2.2 HAHMOESITTELY: XAVIER

Xavier on ilkeä portinvartija, joka keräilee ahneiden metsän asukkien sieluja karkkimaansa avustuksella. Päivät pitkät hän oleskelee portillansa ja odottelee uusia karkinhimoisia uhrejaan. Musiikin ja huuman karkin tuoksun avulla hän houkuttelee tietämättömät ohikulijat ansaansa, ja silloin tällöin hän onnistuukin juksaamaan metsän asukkeja. Xavier ei tietenkään paljasta oikeata ulkoasuun (kuva 16c) asukeille, vaan hän käyttää valeasuun. Xavier on nimittäin muodonmuuttaja ja hänellä on varastossa monta erilaista valeasua (kuva 16a ja 16b). Persoonaltaan Xavier on erakko, joka tykkää kiusata metsän asukkeja ja etenkin hän tykkää hännätä heitä. Ikinä kukaan ei tiedä missä tai kuka Xavier on, koska hän alati muuttaa muotoaan.

Xavierin hahmosuunnittelussa pidin myös aikasemmin mainitut asiat mielessä. Loin Xavierille kaksi valeasua sekä yhden oikean ulkoasuun. Halusin ensimmäiseen valeasuun(kuva 16a) luoda jonkun



Kuva 16a: Valepukuinen Xavier.



Kuva 16b: Valepukuinen Xavier.



Kuva 16c: Oikea Xavier.

pienen jipon, joka tässä tapauksessa on vetoketju hänen päässään. Aluksi hänen piti muuntautua avaamalla vetoketju päästään, mutta lopulta päädyin savukuplaan, koska se tuntui sopivan tähän tarinan paremmin. Toinen ulkoasuun muutos tapahtui myös samaisen savukuplan avulla.

Vaikka Bob vaikuttaa maailmojen ulkoasuun, niin hän ei vaikuta Xavierin ulkomuotoon, koska hän on muodonmuuttaja. Bob ei myöskään vaikuta karkkimaan tai aidan ulkoasuun. Näiden oikea ulkoasu paljastuu vasta kun Xavier päättää paljastaa todellisen ulkoasunsa.

### 3.3 LIISA IHMEMAASSA <sup>8</sup>

Taustatyötä varten katsoimme kaksi erilaista versiota Liisa Ihmemaassa – tarinasta: Walt Disneyn ja Tim Burtonin versiot. Katseluista lähdin hakemaan tuntumaa taustatyöhöni. Katsoin elokuvat kahden hyvin erilaisen persoonan kanssa ja yritin onkia heistä ulos mahdollisimman kattavat vastaukset taustatyöni avuksi. Elokuvan ohella kyselin heiltä erilaisia kysymyksiä liittyen hahmoihin. Kaikkiin hahmoihin kohdistui seuraavanlaiset kysymykset: Mitä tulee ensimmäisenä mieleen hänestä? Ulkoisesti häiritsevin ominaisuus? Jos sitä ei olisi, mikä olisi mielikuvasi hänestä? Liisa koskevat lisäkysymykset olivat: onko Liisa mielestäsi viisas? Kaverustuisitko? Valkoista jänistä käsittelevät kysymykset kuuluivat näin: Lähtisitkö itse seuraamaan valkoista jänistä? Hullun hatuntekijän ja rusakon lisäkysymykset olivat: onko hullu hatuntekijä paha vai hyvä? Onko rusakko hallittava? Kertoisitko heille salaisuutesi? Punaiseen kuningattareen liittyvät kysymykset olivat: onko tarpeeksi auktoriteettia johtamaan valtakuntaa? Vaikuttaako yksinäiseltä? Mittarimadon kysymykset olivat: uskotko kaikkea mitä mittarimato sanoo sinulle? Irvikissasta kysyin seuraavanlaisia: Luottaisitko? Hyvä vai paha? Tittelilyystä ja Tittelimistä kysyin: lähtisitkö seuraamaan?

Vastauksia analysoidessani huomasin, että kummassakin Liisa Ihmemaassa -elokuvassa hahmoja on lähestytty stereotyyppien kautta. Niissä ei ole lähdetty rikkomaan jo opittuja mielikuvia, vaikka elokuvien välillä onkin 59 vuotta. Kummankin elokuvan hahmoista tuli melkein samanlaiset mielikuvat mieleen, niin minulla kuin kysymyksiin vastanneille henkilöille. Mielikuvat olivat esimerkiksi seuraavanlaisia: Liisa vaikutti kummassakin elokuvassa hieman hemmetellulta, viisaalta, hömpältä tytöltä. Valkoinen jänis oli taas hallittavan söpö jänis. Kello ja liivi + takki yhdistelmä herättivät uteliaisuutta sen verran, että lähtisin itsekkin seuraamaan jänistä. Ilkeät hahmot on

kuvattu voimakkaina niin luonteeltaan kuin äänineen sekä punasävyyisinä että voimakasilmieisinä hahmoina. Mielenkiintoisimmat hahmot olivat häiriintyneimmän näköisiä. Näitä olivat Irvikissa, Hullu Hatuntekijä sekä Jänö. Jokaiselta löytyi yliampuvat ilmeet, he ovat värikkäitä ja joka kerta heistä löytää uusia yksityiskohtia.

Liisa-analyysi vain vahvisti ennakko-oletuksiani hyvän ja pahan ulkoasusta. Kummassakin hahmot on tehty erittäin perinteitä kunnioittaen ja alkuperäiskirjan kuvituksia kunnioittaen. Löysin internetistä version Liisa Ihmemaassa -kirjasta, jossa oli alkuperäiset kuvitukset. Ja oli mielenkiintoista huomata, että varsinkin Disney oli pysynyt uskollisena alkuperäiskuvituksille. Olisi hauska nähdä Liisa Ihmemaassa -tarinasta versio, jossa hahmojen ulkonäkö ei vastaisi yhtään luonnetta. Esimerkkinä vaikka punainen kuningatar, joka esitettäisiin kiltin ja erittäin ihmisläheisen hahmon näköisenä. Hän ei olisi yhtään uhkaavan oloinen eikä myöskään eleiltään olisi liian aggressiivinen.

<sup>8</sup> Liisa Ihmemaassa, 1951 ja 2010

## 4. KARKKIMAAN PORTTI - TYÖN TOTEUTUS

Toteutin animaation Adobe Flash- ohjelmalla ja kaikki kuvaelementit tein Adobe Illustrator -ohjelmalla. Kuvitusten teko oli aikaa vievä prosessi, mutta onneksi loppujen lopuksi olin tyytyväinen lopullisiin kuvituksiini. Kaiken kaikkiaan koko projekti vei enemmän aikaa kuin olin ajatellut (kuva 17). Animaation teossa aikataulu venyi venymistään, jotenka lopulta päätin, että en anna venymisen vaivata. Halusin olla tyytyväinen lopputulokseen, olihan kyseessä opinnäyte-työni. Joten annoin aikataulun venyä niin paljon kuin sen tarvitsi.

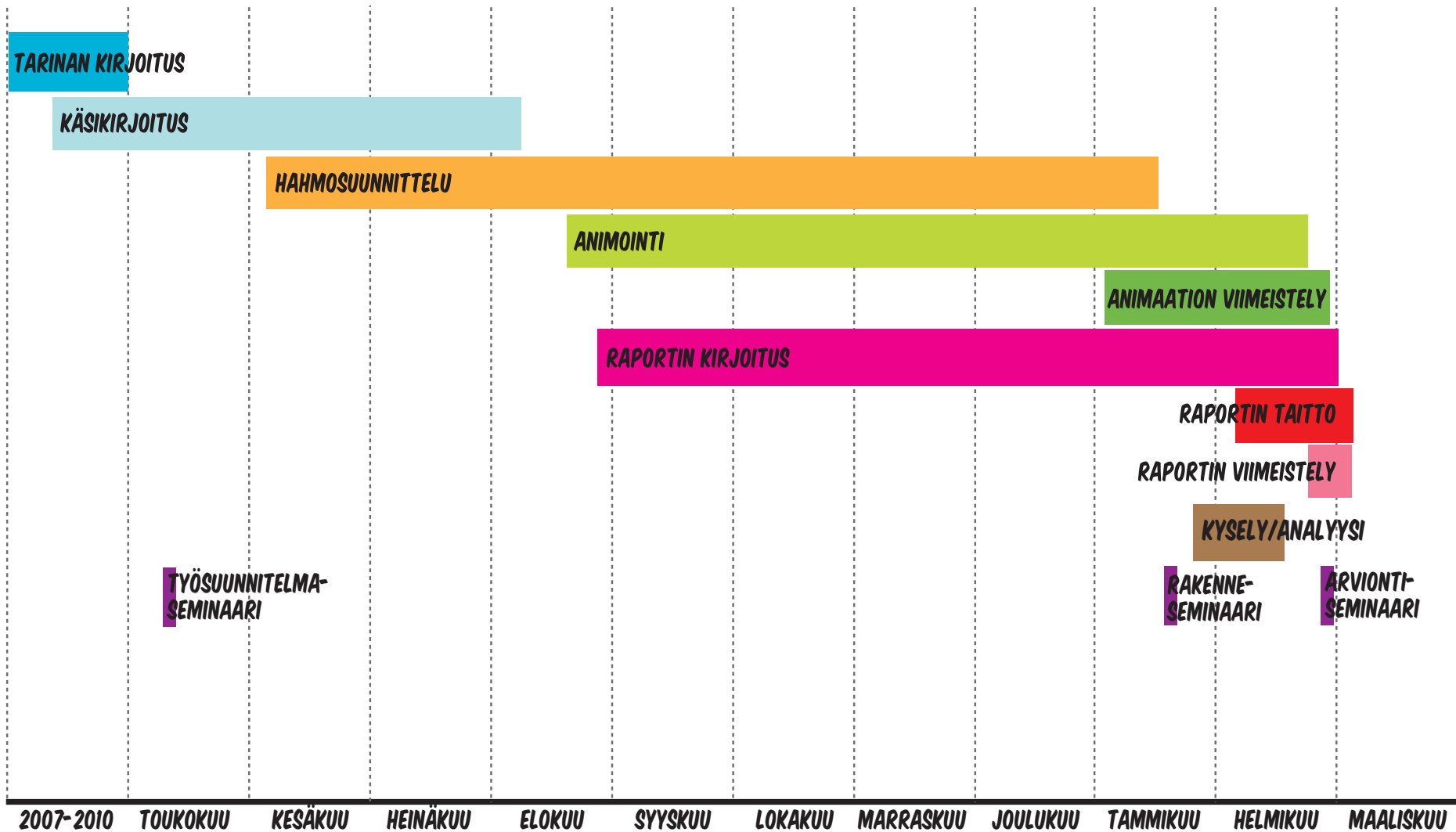
Loppuvaiheessa kumminkin iski taas pieni paniikki ja kaaos. Tämä tapahtui raportin kirjoittamisvaiheessa. Luulin, että tekstiä syntyi kuin vettä vaan, kunhan vaan kirjoitan, mutta niin ei asia ollutkaan. Vaikka olin koko prosessin aikana kirjoittanut paljon tekstiä, se ei vaan tuntunut riittävän. Raporttia kirjoittaessa huomasinkin, että olen enemmän kuvallinen kuin sanallinen ihminen. Pystyn kuvilla ilmaisemaan paljon enemmän kuin sanoin sekä kuvien tuottaminen luonnistuu minulta paljon luontevammin kun kirjoittaminen. Tai josminun pitää kirjoittaa jotain, niin lauseitten rakenteet saattavat olla hieman omanlaisia. Hieman päättömiäkin joskus. Esimerkiksi edellinen lauseke.

En ollut aikataulutuksessa ottanut myöskään huomioon sitä, jos luovuuteen tulee tukos tai motivaatiotaso romahtaa melkein nolnaan, enkä ollut huomionnut pahinta riskitekijää, itsekritiikkiä. Noin puolessa välissä animaation tekoa jouduin kohtaamaan nämä pikku vintiöt. Minulle iski pienen pieni epätoivo, enkä saanut yhtään mitään aikaiseksi. Pohdin kauan, että saanko oikeasti kaikkia ajallaan valmiiksi. Lopulta päätin antaa itselleni luvan hellittää: jos ei ole valmista niin ei ole. Tämä auttoi ja työskentely alkoi taas sujua. Silti koko prosessi venyi melko pitkäksi, en halua edes laskea kuinka monta

työtuntia koko animaation teko vei. Aluksi suunnitelmissa oli tehdä kaksi erillistä animaatiota ja niistä kysely. Jossain vaiheessa olisin kuitenkin yhdistänyt nämä kaksi animaatiota, joten lopulta päätin tehdä yhden animaation, jossa käytän kahta erilaista kuvitustyyliä.

### 4.1 PORTTIMEKANISMI - OHJELMISTOT JA NIIDEN VALINTA

Ohjelmistojen valinnassa päädyin minulle jo ennestään tuttujen ohjelmien käyttöön. Aluksi meinasin tehdä animaatiot kahdella eri ohjelmalla, Adoben Flashillä ja animaatio-ohjelma CTP:llä, koska ohjelmat olivat minulle jo ennestään tuttuja. Ajan puutteen vuoksi olisi ollut turha lähteä opettelemaan jotain uutta ohjelmaa. Suurin osa työajasta olisi kumminkin mennyt ohjelmaan/ohjelmiin tutustuessa. Samasta syystä luovuin myös CTP:n käytöstä. Flash tuntui tehokkaimmalta ohjelmalta tähän työhön, motion ja classic tween-työkalun ansiosta ja myös siksi, että koska tein kaikki kuvaelementit Illustratorilla. Kuvien liikuttelu sujui jouhevasti flashin animointi työkalujen ansiosta (flashista olen kertonut enemmän kohdassa 4.3). Kuvaelementit päätin tehdä Adoben Illustrator- ohjelmalla, koska näin sain kuvitusten tyylit pidettyä erilaisina. Live trace-toiminnon avulla sain halutessani säilytettyä viivan rosoisena. Tämä oli hyödyllistä, koska pystyin kätevästi lyijykynällä piirretyn viivan muuttamaan vektoriksi ja Live trace- työkalu otti kaikki pienetkin yksityiskohdat huomioon, jotenka välttyin ylimääräiseltä työmäärältä. Jos taas olisin lähtenyt tekemään kaikki elementit Flashilla, niin vastaan olisi tullut paljon enemmän vastoinkäymisiä kuin nyt. Työskentely olisi myös vienyt enemmän aikaa.



# OPINNÄYTETYÖN KULKU

Kuva 17: Opinnäytetyön kulku.



## 4.2 PORTIN ULKOKUORI

### - KUVAKÄSIKIRJOITUS JA KUVALLINEN KERRONTA

Kuvakäsikirjoitusta tehdessä mietin paljon, mitä kaikkea kuvat tulisivat sisältämään. Pahinta mitä voisi tapahtua olisi, että katsojan/vastaajan huomio virittyisi väärin ja hän huomioisi aivan väärät asiat kuvasta. Piti siis pitää mielessä se, että kuvaisi vain olennaisen ja tärkeän. Eli se, mikä on ja ei ole tärkeää kuvallisesti ja tarinallisesti. Kaikki epäolennainen piti siis karsia pois. Kyselyn vastauksia analysoidessa huomasin, että en ollut huomionut kaikkia elementtejä yhtä tarkasti kuin toisia, mutta tästä enemmän tuonnempana.

Vielä animoinnin loppuvaiheessa karsin turhia kuvia pois, myös joitain kuvia lyhensin jopa sekunteja, koska ne eivät vieneet tarinaa yhtään eteenpäin. Esimerkiksi, joissain kohtauksissa oli aivan liian pitkiä viivettä kuvan sisällä. Tästä hyvä esimerkki on kertojan äänilaitikko, joka viipyi kuvissa aivan liian kauan ja näin ollen pidensi kohtausta. Kävin monella koneella testaamaassa animaatiota, jotta sain tekstin keston suhteellisen lyhyeksi, ettei



jäänyt turhia frameja kohtaukseen. Minun piti myös huomioida kuvassa tapahtuvat jännitteet, pieni-suuri, leveä-kapea, valo-varjo yms., jotta kuvat eivät olisi niin staattisia.<sup>9</sup> Jännitteitä kasvatin hahmojen välisillä koko eroilla sekä oikeassa maailmassa leikin enemmän valon ja varjon kontrasteilla kuin peitemaailmassa.

Rytmi ja otostila ovat keskeisiä asioita animaation teko vaiheessa ja ne pitää tekijän sisäistää. Ne ovat tärkeitä, koska ne tempaavat katsojan mukaan ja irrottavat ympäristöstä. Rytmii koostuu juonesta, draamasta ja plastisista tekijöistä. Niiden pitää muuttua ja niitä pitää myös muuttaa. Kukaan ei jaksa seurata tarinaa, jos elokuvassa kaikki kuvat ovat staattisia.<sup>10</sup> Plastisten tekijöiden muutokset ja vaihtelut tuottivat jonkun verran ongelmia, koska tapahtuma-alue ei ole hirveän laaja. Tapahtuma-alueeseen kuuluvat ainoastaan Keijumetsä ja Karkkimaa. Päähahmojakin on vain kolme.

Huomiopisteen tarkka miettiminen otostilassa on myös erittäin tärkeää. Se on rytmisen kerronnan perusta. Huomiopiste on se, mihin katsojan huomio kiinnittyy. Staattiseen ympäristöön ilmestyy liikkuva hahmo eli huomiopiste, huomio on maksimissaan. Yritin luoda mahdollisimman helposti seurattavan animaation. Pakko myöntää, että joissain kohden kerronta muuttuu hieman levottomaksi ja pomppivaksi, mutta tämä johtuu nopeista kuvan vaihdoksista. Animaation tekovaiheessa suora leikkaus peitemaailmasta oikeaan maailmaan tuntui hyvältä ratkaisulta, mutta näin myöhemmin katsottuna ja mielipiteitä kuunnellessa se ei ehkä ollutkaan paras vaihtoehto. Onneksi tarkoitus onkin vielä tehdä yksi versio animaatiosta, jossa on käytetty pohjana kyselyn tuloksia sekä katsojien mielipiteitä animaatiosta.

<sup>9</sup> Pirilä, Kivi 2005, 101

<sup>10</sup> Pirilä, Kivi 2005, 33

Kohteen rajaus, valittu kuvakoko ja kuvakulma eli kohteen ja ympäristön välinen sommittelusuhde ovat tekijöitä, jotka vaikuttavat siihen, miten toiminta ja tekeminen näkyvät ja myös siihen miten katsoja hahmottaa kuvan sisällä tapahtuvan toiminnan.<sup>11</sup> Yritin käyttää kuvakokoja mahdollisimman monipuolisesti. Mutta en kuitenkaan lähtenyt hyppimään yleiskuvasta erikoislähikuvaan. Vaikkei kuvakoko joidenkin kuvien välillä muuttunutkaan, niin kuvituksen vaihto toi paljon eloa kuvaan. Hyvä esimerkki on lähikuva Lunasta, jossa hän tulee juuri portille ja Bob lähtee pois kuvasta. Kuvakulman vaihdoksia olisin voinut käyttää enemmän ja jos tarkemmin ajatellen niin niitä olisi pitänyt käyttää enemmän. Nyt kuvakulma on aina sama, normaaliperspektiivi (kuva 18). Eli kuvaa katsotaan silmän korkeudelta tai aina suoraan tapahtumaan, eikä tapahtumaa katsota ala- tai yläviistosta. Olisin voinut käyttää ylä- ja alaviisto kuvakulmaa enemmän varsinkin kohtauksissa, joissa hahmot keskustelevat. Näin olisin saanut hahmojen välille enemmän kontrastia.

### 4.3 PORTIN SISUS - ANIMAATION TEKO

Animaation toteutin pelkästään Adoben Flash -ohjelmalla. Flash on vektorianimaatio-ohjelman, jolla pystytään sekä tekemään kuvaa että koostamaan videoita. Sillä pystytään tekemään nettisivuja, animaatiota että myös pelejä. Flash taipuu melkein mihin vaan, mielikuvitus on rajana. Flashilla on myös oma ohjelmointikieli, ActionScript. En käyttänyt ActionScriptiä työssäni, mutta projektin loppuvaiheessa huomasin, että ehkä olisi ollut viisainta käyttää. Kaiken kaikkiaan animointi sujui jouhevasti, eikä vastaan tullut isompia ongelmia. Flashilla animointi oli kuin olisin tehnyt pala-animaatiota, koska kaikki elementit olin tehty Illustratorilla omiksi elementeiksi. Il-

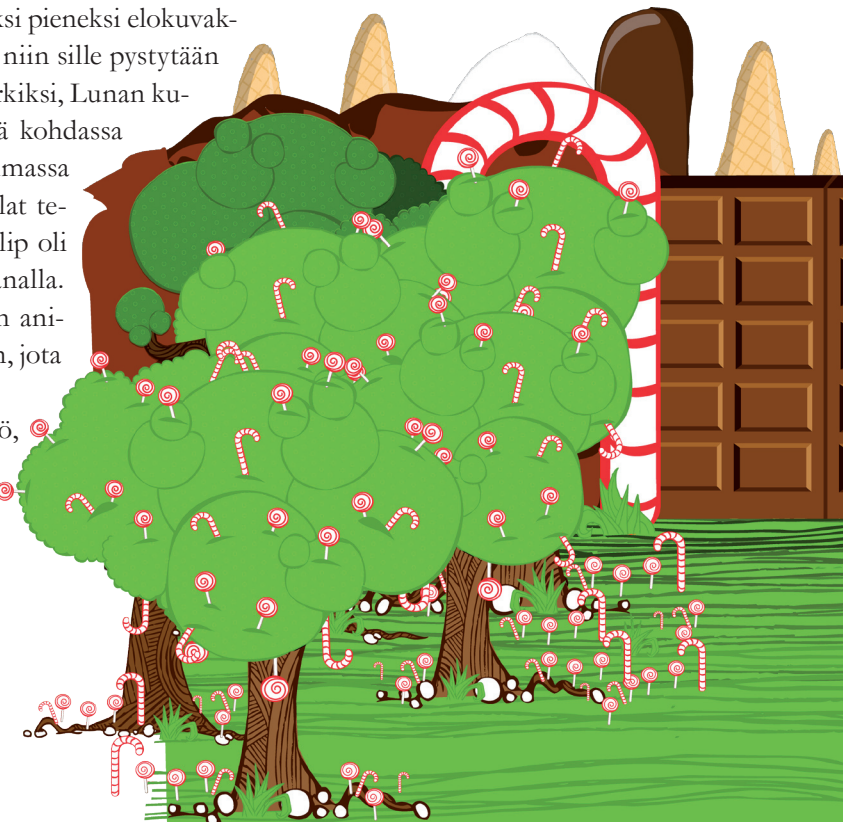
lustratorista toin kuvat export -toiminnolla ulos ohjelmasta, kuvien muodoksi valitsin png:n. Sen valitsin siksi, että kuvissa käytetyt läpinäkyvyydet jäisivät tiedostoon. Tämä helpotti paljon kuvaelementtien käsittelyä flashissä. Esimerkiksi ei tarvinnut pelätä, että varjojen taakse tulisi valkoista taustaa. Tämän jälkeen toin kuvat Flash -ohjelmaan, tarkemmin sanottuna tiedostossa sijaitsevaan kirjastoon, jonne keräsin kaikki animaatioissa käyttämäni kuvat. Niitä oli melkoinen määrä, mutta onneksi kirjastoon pystyi luomaan kansiota, jonne kuvat siirrettiin. Minulla oli esimerkiksi taustoille, jokaiselle hahmolle ja liikesarjoille omat kansiot. Näin kuvat oli helpompi pitää järjestyksessä, eikä oikeiden kuvien etsimiseen turhautunut liikaa aikaa.

Flashin kätevin ominaisuus varmaankin oli movie clip-työkalu, jolla pystyin koostamaan liikesarjat omaksi pieneksi elokuvaksi. Kun movie clip siirretään aikajanalle, niin sille pystytään tekemään oma liikerata. Näin sain esimerkiksi, Lunan kurottamaan keksiaidan yläkulmaan. Tässä kohdassa tein movie clipin lunasta, jolla on kädet ilmassa ja hänen siipensä liikkuvat ylösalas ja jalat tekevät myös pientä liikettä. Kun movie clip oli valmis, siirsin sen omalle tasolleen aikajanalla. Tämän jälkeen oli vuorossa movie clipin animointi, jossa piirsin ohjelmalla liikeradan, jota movie clip seurasi.

Aikajana on vähän kuin nuottirivistö, jossa on paljon nuotteja, jotka sijaitsevat toisiinsa nähden vierekäin tai päällekkäin. Aikajanan nuottirivit ovat tasoja, joille kuvat sijaitsevat. Esimerkkinä vieressä oleva kuva 19, jossa nurmikko, puut, aita ja karkkimaa sijaitsevat eri tasolla aikajanalla.

<sup>11</sup> Pirilä, Kivi 2005, 49

Kuva 19: Esimerkki taustan tasoista.



Aikajanalla pysytään muun muassa määrittelemään kuvien kestojä, animoimaan kuvaelementtejä sekä tekemään kuville tehostekeitä. Esimerkkinä tästä vaikka kuva, joka vähitellen himmenee pois kuvasta. Aikajanalle pistetään myös ActionScript -koodit, jos niitä animoinnissa tarvitaan. ActionScript -koodit ovat erittäin käteviä, varsinkin kun tehdään nettisivuja. Koodit ovat käskyjä, joita elementit noudattavat. Esimerkiksi, jos halutaan luoda nettisivuille painike, jota painamalla siirrytään toiselle sivulle, niin koodi on seuraavanlainen:

```
.....
on(release) {
gotoAndPlay(14);
}
.....
```

Eli on(release) kertoo Flashille, että joitain pitää tapahtua kun käyttäjä painikkeen painon jälkeen vapauttaa hiiren ja gotoAndPlay (14) kertoo, että napin painalluksella halutaan mennä frameen numero 14. Siinä oli pieni esimerkki ActionScript -koodista.

Joissain vaiheissa huomasin, että animointi tökkii, mutta jollain tasolla se sopi tyyliin. Näin on varsinkin oikeassa maailmassa. Ajan mittaan huomasin kehittyväni animaattorina. Loppuvaiheissa en ollut yhtään tyytyväinen alkuajan animointeihin, vaan olisin halunnut muuttaa kohtauksia toimivammaksi. Tälläkin hetkellä halusin hieman muuttaa animointeja, mutta jossain vaiheessa on osattava lopettaa hiominen.

Ajoituksen kanssa tuli paljon ongelmia, koska Flashissä kuvat toistuivat aikajanalla eri tahtiin kuin taas video -tiedostossa. Eriaikaisuus riippui paljon myös siitä, millä koneella työskentelin ja tämän koneen muistista. Kaikki nämä piti huomioida animoinnissa. Vaikka huomioin edellä mainitut asiat, niin animaatio on vieläkin

melko vaikeata seurata. Kuvat vaihtuvat mielestäni melko kovalla tempolla. Mutta kuvia ei voinut hidastaa muuten siitä tulisi erittäin hidasta. Animaatiossa tapahtuu niin paljon lyhyessä ajassa. Jos olisin lähtenyt pidentämään animaatiota, olisi pitänyt myös tapahtumia lisätä. Nopea tempoisuuten olisi varmaankin auttanut, jos olisin ratkaisut toisella tapaa kuvitusten vaihdokset. Pienen liuku kuvien välissä, olisi tehnyt vaihdoksesta sulavampaa ja näin ollen ei olisi vaikuttanut niin hätäiseltä.

Kun olin julkaissut animaation ja katsoin sen kokonaisuudessaan ensimmäistä kertaa, niin huomasin, että animaatioon tuli paikoitellen paikallaan pysyviä kuvia. Lopulta selvisi, että nämä johtuivat tiedoston suuresta koosta ja siitä, miten tehokas kone oli käytössä. Toivoin, että kun siirrän animaation palvelimelle, että animaatio ei tulisi turhia pysähdyksiä. Toive oli turha ja kyllähän animaation tuli niitä turhia pysähdyksiä, tosin ei niin paljon kun koneelta katsottuna. Ratkaisu tähän on, että pilkon animaation neljään osaan ja jokaisen animaation loppuun lisään ActionScript -koodin LoadMovie. LoadMovie -komennolla käsken toisen osan alkamaan kun edellinen osa on saavuttanut viimeisen framensa. Liitoskohtiin saataa pieni viive tulla, mutta se ei kumminkaan jatku koko animaation ajan. Tämän tulen toteuttamaan, kun teen uuden ja parannelun version animaatiosta.

## 5. KARKKIMAA – JÄLKIPYYKKI

Kyselyn ja Liisa Ihmemaassa -elokuva analyysin tavoitteena oli saada selville, miksi hyvä tai paha näyttää siltä, kun näyttävät. Onko yksi tekijöistä kenties väri, muoto tai jokin muu. Tarkoituksena oli myös saada jollain tasolla selville, mikä kuvassa on se, mikä vaikuttaa katsojan tulkintaan kuvaa katsoessa. Aluksi minulla oli hirveä ongelma, miten lähtisin tekemään kyselyä. Jotenka eräänä yönä en saanut unta, koska mietiskelin tutkimustani ja sitä, miten sen toteuttaisin. Lopulta tajusin, että jos aluksi näytän koko animaation vastaajille, niin katsoja voi tehdä päätelmiä tarinasta. Eivätkä vastaukset tällöin olisi todenmukaisia, koska tarina on jo selvinnyt vastaajalle ja vastausten piti pohjautua ensivaikutelmaan Jotenka päädyin vaihtoehtoon, jossa käytän kuvia animaatiosta enkä itse animaationta. Kun olin ratkaissut tämän pulman, niin sitten aloin pohtimaan miten toteuttaisin kyselyn. Lopulta yön myöhäisinä tunteina tuli mieleen, että entä jos tekisin sähköisen kyselyn, jossa olisi yksi kuva/pätkä animaatiosta ja yksi siihen liittyvä kysymys. Näin ollen saisin ensivaikutelmat paremmin irti katsojasta.

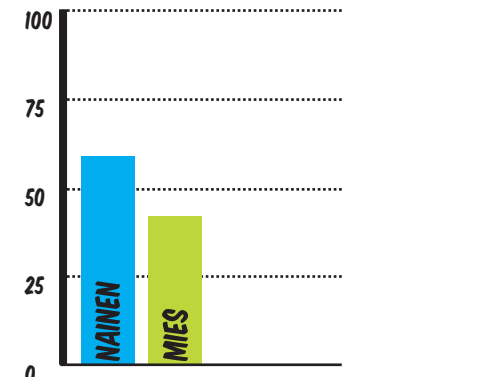
Päädyin lopulta sähköiseen kyselyyn, koska uskoin, että se onärkevin vaihtoehto, kun ajattelee aiheitani. Lähetin kyselyn kaikille Savonia-amk:n opiskelijoille ja tein Facebookiin tapahtuman, johon kuka vaan voi osallistua. Näin toivon saavuttavani mahdollisimman ison vastaajaryhmän. Kysely oli avoinna seitsemän päivää, mutta mielestäni tämä oli aivan riittävä aika. Vastauksia tuli yhteensä 574 kappaletta. Se oli enemmän, kuin olin odottanut. Kysely sisältää 16 kuvaa ja yhteensä 19 kysymystä, joista 8 oli pääkysymyksiä ja 11 oli tarkentavaa kysymystä.

### 5.1 EVIL SOULSNATCHER

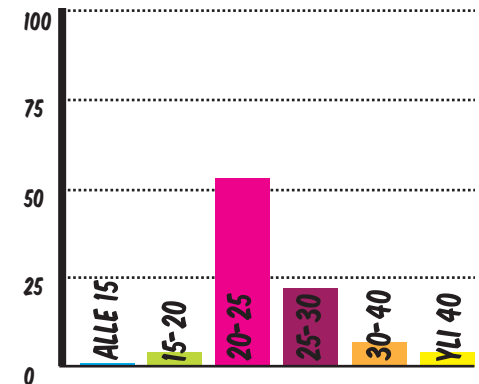
Taustatyönä tein kyselyn, jossa käytin kuvia animaation kohtauksista. Kuvat ja kysymykset tapahtuvat kyselyssä kronologisessa järjestyksessä, jotta vastaaja olisi edes vähän selvillä tarinan kulusta. Lisäsin myös kyselyyn pätkiä synopsiksesta selkeyttämään joitain kuvia. Aluksi testasin kyselyä 10 koehenkilöllä ja heiltä saaman palautteen avulla parantelin kyselyn ymmärrettävyyttä. Itse tutkimuksen tein Typala -palautejärjestelmällä. Aluksi meinasin tehdä kyselyn User image tool – tutkimustyökalulla, mutta kyselyn teko ei luonnistunut sillä työkalulla ollenkaan. Minun siis piti etsiä toinen työkalu kyselyyn. Muistelin, että Savoniolla on oma tutkimustyökalu, jolla monet ovat tehneet opinnäytetöihinsä kyselyitä. Pienen etsimisen jälkeen löysin sen ja pääsin lopulta alkuun. Työkalu on erittäin helppokäyttöinen ja kyselyn kokoamiseen ei mennyt hirveästi aikaa. Enemmän aikaa kului kysymysten laatimiseen. Vasta kyselyn sulkeuduttua huomasin, että olisin voinut pistää kyselyyn pari tarkennuskysymystä.

Aluksi selvitin vastaajien sukupuolen ja ikähaarukan. Vastauksellisesti sillä ei ollut hirveästi mitään tekemistä taustatyön kanssa, mutta ihan mielenkiinnosta halusin laittaa kysymyksen kyselyyn. Tuloksia tutkiessa oli ihan mielenkiintoista tietää, esimerkiksi oliko vastaaja nainen vai mies. Vaikka lauseista pystyi hyvin pitkälle päättelemään, kumpaa sukupuolta vastaaja edusti. Vastaajista 59,8 % oli naisia ja 40,2 % oli miehiä (kuvio 1).

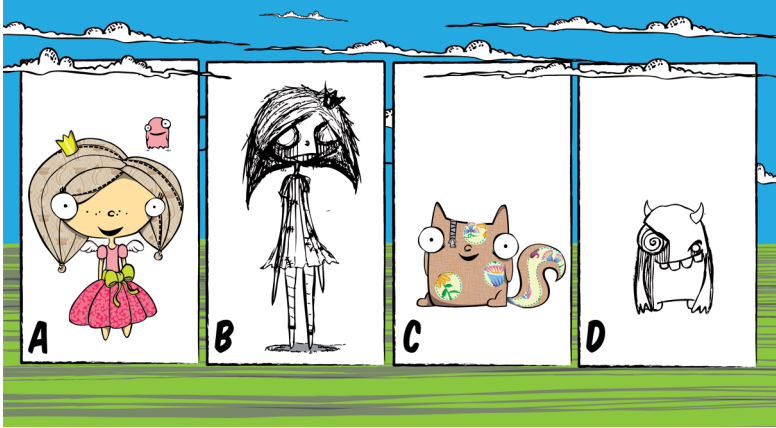
Ikähaarukka jakautui yllättävän monipuolisesti (kuvio 2): Alle 15 oli 0,3 %, 15-20 oli 5,8 %, 20-25 oli 56,8 %, 25-30 oli 21,5 %, 30-40 oli 9,6 % ja yli 40 oli 5,9 %.



KUVIO 1: Sukupuolijakauma.



KUVIO 2: Ikäijakauma.



KUVA 20: Kuva, kysymyksiin 1 ja 2.

## KUVITUKSIIN LIITTYVÄT KYSYMYKSET OLIVAT:

### 1. KUKA MEISTÄ MIELESTÄSI VOISI KILTEIN HAHMO? (KUVA 20)

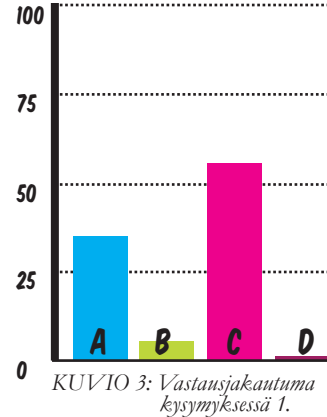
Vastausvaihtoehdot olivat a, b, c, d. Niiden jälkeen tuli tarkentava kysymys:

#### ONKO SYYNÄ KENTIES?

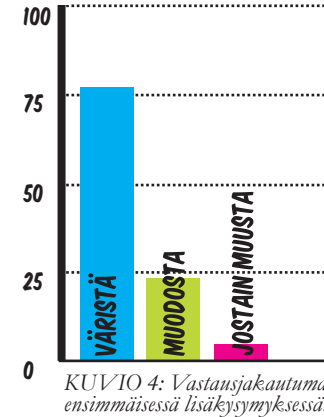
A) ulkonäköni B) luonteeni C) joku muu, mikä?

Ensimmäisessä kysymyksessä oletuksena oli, että katsoja näkee hahmot A ja C kilteimpinä, koska he ovat helpommin lähestyttävää, iloisia ja söpöjä. Näistä kahdesta C hahmo taas nähtäisiin kiltimpänä, koska hän on eläin-hahmo.

Eniten ääniä sai vaihtoehto C, jolla sai vastauksista jopa 56,2 %. Monet sanoivat syyn olevan se, että hahmo on eläin ja näin ollen hän on kiltein. Koska eläin ei voi olla kiero, se ei ajattele jotenka ei myöskään juonittele. A sai ääniä 35,9 %, B sai 6,7 % ja D sai 1,2 % (kuvio 3).



KUVIO 3: Vastausjakautuma kysymyksessä 1.



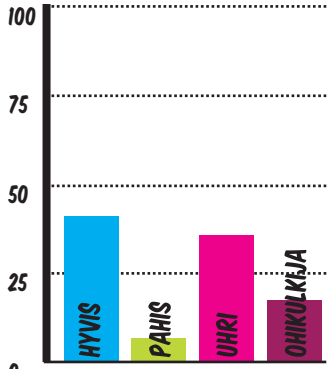
KUVIO 4: Vastausjakautuma ensimmäisessä lisäkysymyksessä.

Näiden vaihtoehtojen vastaajat taas perustelivat vastauksiaan seuraavanlaisesti: A ja C olivat liian kilttejä ja kliseisiä, johtopäätös tästä useilla oli, että he ovat salakavalialia. B ja D taas näyttivät todelliset luonteensa, eivätkä peitellet sitä. Vastauksiin vaikutti eniten väri, joka sai 78,8% äänistä, seuraava oli muoto, jonka prosentit oli 23,5. Vähiten ääniä sai jokin muu, jonka prosentit olivat 6,5(kuvio 4).

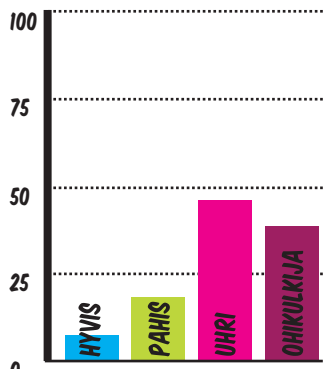
”tatuoitu orava ei voi tehdä pahaa”

” Höpsäkän näköinen hahmo isoine silmineen ja heiluvaisine häntineen. Tulee mielee Pikatsu. Ei voi olla pahis.”

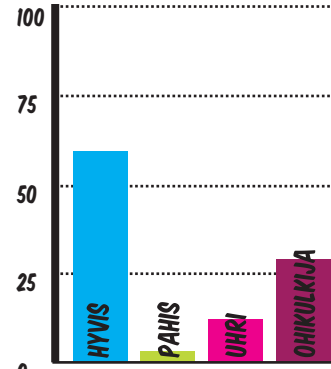
” A = ilmiselvästi itseään täynnä oleva, häiriintynyt sosiopaattinen lapsenkappale C = orava? ei se mitään tajua, eikä osaa puhua D = pokemon? vielä huonompi vaihtoehto (keijujahan on olemassa, joten ne osaa tietty puhua, ja jos ihan totta puhutaan niin ainoa ”järkevä” vaihtoehto on tuo B, vaikka se onki iha v\*tun pelottavan näköne!!!)”



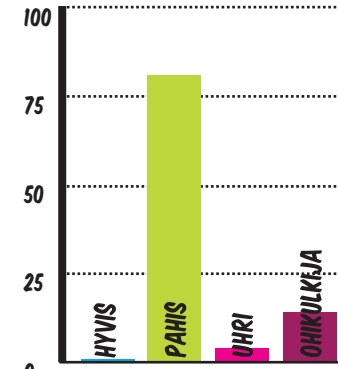
KUVIO 5: Vaihtoehto A:n roolit.



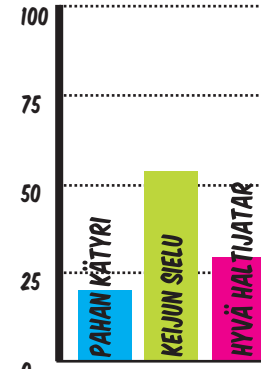
KUVIO 6: Vaihtoehto B:n roolit.



KUVIO 7: Vaihtoehto C:n roolit.



KUVIO 8: Vaihtoehto D:n roolit.



KUVIO 9: Vastaukset kysymykseen 3.

## 2. MITKÄ OVAT ROOLIMME TÄSSÄ TARINASSA? (KUVA 20)

Vastausvaihtoehdot olivat

A) Hyvis B) Pahis C) Uhri D) ohikulkija

Toisessa kysymyksessä oli jokaiselle hahmolle samat vastausvaihtoehdot. Jos olisin pistänyt, että vastausvaihtoehdon saa vain käyttää kerran niin viimeinen olisi saanut vastaukseksi sen mikä on jäljellä. Ja se ei olisi ollut totuuden mukainen vastaus. Ennako-oletuksen mukaiset vastaukset tässä kysymyksessä olisivat A = uhri B = pahis C = hyvis D = ohikulkija.

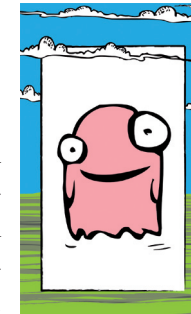
A hahmossa vastaukset jakautui seuraavanlaisesti hyvis 42,2 %, pahis 8,3 %, uhri 36,4 % ja ohikulkija 17,8%(kuvio 5). Kun taas B hahmossa hyvis 8,5 %, pahis 18 %, uhri 43,6 % ja ohikulkija 34%(kuvio 6). C hahmon vastaajat näkivät hyviksenä 59,2 %, pahisksenä 3,3 %, uhrina 13,6 % ja ohikulkijana 27,6%(kuvio 7). D hahmo oli taas 2,1 % mielestä hyvis, 82,6 % mielestä pahis, 3 % oli sitä mieltä, että hän oli uhri ja 14 % näki hänet ohikulkijana(kuvio 8). Jos olisin ajatellut hie-man pidemmälle, olisin tähänkin kysymykseen pistänyt tarkettavan kysymyksen, mutta kysymyksen yksi perustelut pätevät joissain määrin myös tähän kysymykseen. Siellä vastaajat kertovat, miksi näkevät tietyn hahmon kilteimpänä. Jotkut vastaajista olivat käyneet kaikki hahmot perusteluissaan läpi. Mutta jälkikäteen on hyvä huomata, sillä virheistähän oppii.

## 3. MINKÄ LUULET MINUN ROOLIN OLEVAN TÄSSÄ TARINASSA? (KUVA 21)

Vastausvaihtoehdot olivat:

A) Pahan käytyri B)Keijun sielu C) hyvä haltijatar

Halusin myös kyselyssä esitellä Bobin eli keijun sielun. Halusin myös nähdä miten vastaajat näkevät tämän ystävällisen hahmon. Ja kuinka tarkasti vastaajat olivat katsoneet edellisen kysymyksen kuvia, koska Bob esiintyi myös siellä Lunan rinnalla. Eniten prosentteja sai vastausvaihtoehto B keijun sielu 53,1 %. Pahan käytyri-vaihtoehto sai 19,9 % ja hyvä haltijatar-vaihtoehto sai 29% äänistä. Tähänkin olisi ollut hyvä pistää tarkentava kysymys, jotta olisin saanut selville sen, mikä vaikutti katsojan vastaukseen tulokinnasta Bobin rooliin. Kuinka paljon edellisen kysymyksen kuvalla oli vaikutusta vastaukseen.



KUVA 21:  
Kuva kysymykseen 3.



KUVA 22a : Kuvat kysymykseen 4.



KUVA 22b : Kuva kysymyksen 4 lisäkysymykseen.

#### 4. ONKO METSÄ MIELESTÄSI PELOTTAVA?(KUVA 22A)

Vastausvaihtoehdot tähän kysymykseen olivat:

A) jep B) noup

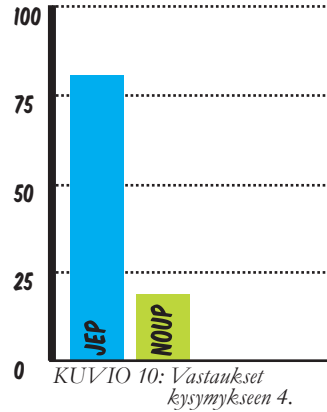
Tämäm jälkeen tuli tarkentava kysymys

#### MIKSI?

Tähän oli varattu tila vapaalle vastaukselle, jossa vastattiin kysymykseen miksi oikean maailman metsä oli tai ei ollut pelottava.

#### ENTÄS NYT? (KUVA 22B)

Tähän oli varattu tila vapaalle vastaukselle, jossa vapaasti sai vastata, oliko peitemaailma pelottava vai ei.



Taustoihin liittyvien kysymysten tausta-ajatuksena oli se, että mihin katsoja kiinnittää huomiota, kun se ensimmäisen kerran näkee maailman mihin animaatio liittyy. Vastauksista paljastui melko yllättäviäkin huomioita taustoista, sellaisia asioita, joihin itse ei ollut kiinnittänyt sen enempää huomiota.

Pääasiallisesti, oikea eli mustavalkoinen metsä nähtiin pelottavana, vastausprosentit pelottavuutta käsittelevässä kysymyksessä jakautuivat seuraavanlaisesti: noup 18,9 % ja jep 81,1%(kuvio 10). Mustavalkoisen metsän yleisimmät perustelut jep -vastaukselle olivat väri, oksat, kuollut metsä, synkkyys, pahaenteisyys, stereotyyppinen synkkämetsä, koukerot, varjot ja pienestä pitäen opittu pelkäämään. Mielikuvia mitä musta-valkoisesta metsästä tuli eniten mieleen olivat kädet levällään olevia aaveita, ydinlaskeuma menossa, kilteille hahmoille liian pelottava.

Kun taas noup -vastauksen perustelut olivat harva metsä, satumainen, perinteinen syksyinen metsä, kaunis, kiehtova, jännittävä, mielenkiintoinen, tunnelmallinen, harmoninen ja romanttinen. Mielikuvat silloin olivat hopeanhohtoinen pitsimaisema, tuttu maisema lapsuudesta, lapin kaamos. Mustavalkoisen jep-perustelut eivät tulleet yllätyksenä, kun taas noup-vastauksen perustelut tulivat minulle hieman yllätyksenä. Kiinnostavaa oli, miten joku näki maiseman romanttisena.

Värilliseen metsään olisi ollut myös hyvä laittaa jep / noup kysymys. Silloin kysymyksestä olisi saanut paremmin kiinni. Nyt vastauksista sai vain perusteluiden pohjalta hataran käsityksen vastauksesta. Värillisen metsän yleisimmät miksi pelottaa -perusteluita olivat pahaenteinen, mieluinen, puiden varjoihin ja metsän taakse ei näy myöskään ylöspäin ei ole näkyvyyttä. Metsällä on jokin salaisuus tai ainakin taka-ajatuksia, valehteleva, naiivi. Hyvä naamioituu pahaksi, päivällä hyvä ja illalla paha. Maassa olevat taikasienet tai ihme itiöt pelottaa. Miksi ei pelota -perusteluista suosituimpia olivat edellisen



KUVA 23: Kuva kysymykseen 5.

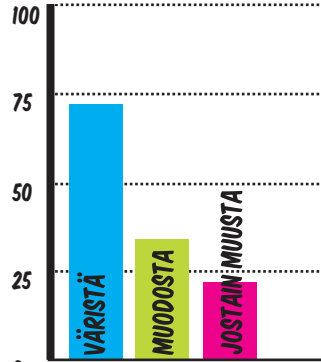
vastakohta, kirkas, satumainen, pirteä, hilpeä, muhkea sekä pyöreä, kiltimpi väritys, valoisa, hempeä, helpommin lähestyttävä. Mielikuvia mitä metsästä tulee olivat esimerkiksi suoraan lasten piirretyistä, täydellinen paratiisimetsä, puiden latvoissa asuu kissoja, koska puut tehty lankakeristä, kenttä 16-bitti ajan tasohyppelyistä. Väriillisessä kävi taas toisin päin, jep-perustelut tulivat yllätyksenä. Onhan se tietenkin hieman huumemetsän näköinen, kun tarkemmin ajattelee.

## 5. MITÄ KUVASSA TAPAHTUU? (KUVA 23)

Tähän oli varattu tila vapaalle vastaukselle, jossa vastattiin yllä olevaan kysymykseen ja sen jälkeen tuli tarkentava kysymys, joka oli:

### MIKSI PÄÄTTELIT NÄIN? JOHTUUKO SE?

A) väristä B) muodosta C) jostain muusta



KUVIO 11: Perustelut kysymykseen 5.

Ensimmäisessä yleisin vastaus oli: ”On kaksi eri maailmaa, molemmissa oma tyttönen. Toinen maailma on värikäs, toinen synkkä. Kumpikin tyttö haluaa tietää, mitä aidan takana on”

”Skitsofreenikko yrittää päästä Joken Namuun....”

” lollittu tyttö joka luulee olevansa prinsessa (bipolaarinen mielialahäiriö) yrittää mennä portista sisään työntämällä sitä, vaan ei pääse vielä pimeään tullenkaan--> koska ovea pitäisi vetää”

” Tyttö näkee kaiken kauniina ja täydellisenä, vaikka totuus on ruma, karu ja kuollut. Kaikki on vain harhaa.”

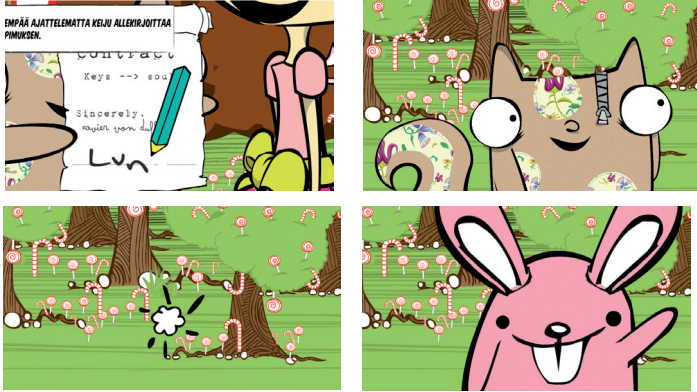
” portti muuttaa kaiken erilaiseksi.”

” Keiju haluaa tutkia pimeää puolta, toinen hahmo haluaa tutkia valoisaa puolta ? Saman henkilön eri persoonat”

” Hyvä hammaskeiju ja pahahammaskeiju taistelevat happohyökkäystä vastaan. toinen koittaa päästä suojaamaan ja toinen rikkomaan kiilleporttia.”

Ensimmäisen kuvasarjan vastauksiin vaikutti eniten väri. Se sai äänistä 73,3 %, muoto sai 34,2 ja jostain muusta vaihtoehto sai 23 % (kuvio 11). Muita perusteluita vastauksille olivat yksinkertaisuus, perspektiivi, hahmo sekä metsä muuttuu, ei välttämättä väri. Erilainen mielikuvitus, portti, mielikuva, logiikan puute, muutos.





KUVA 24: Kuva kysymykseen 6.

## 6. MITÄ KUVASSA TAPAHTUU? (KUVA 24)

Tähän oli varattu tila vapaalle vastaukselle, jossa vastattiin yllä olevaan kysymykseen ja sen jälkeen tuli tarkentava kysymys, joka oli:

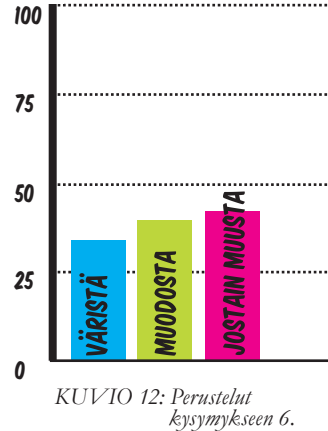
### MIKSI PÄÄTTELIT NÄIN? JOHTUUKO SE?

A) väristä B) muodosta C) jostain muusta

Toisessa yleisin vastaus oli ” Tyttö allekirjoittaa sopimuksen ja muuttuu samantien kaniksi.”. Muita oli esimerkiksi

” Kissa-hahmo onkin jokin ihme hemmo, joka sai juksattua keiju-hahmon johonkin sopimukseen.”

” Jotta tyttö pääsee sisälle karkkimaahan, hänen tulee myydä sielunsa tälle örkkille, joka on siis tarinan pahis, mutta huijatakseen tyttöä näyttäytyy kilttinä kisuna. Sitten örkki katoaa ja tilalle ilmestyy kaksoisagentti Pupu, joka tekee töitä pahikselle, koska on sille velkaa, mutta haluaisi oikeasti olla kiltti!”



KUVIO 12: Perustelut kysymykseen 6.

” tuo kissa tms kirjoittaa jotain mitä ei ymmärrä ja muuttuu pupuksi.”

” Keiju allekirjoittaa sopimuksen sen enempää em-pimättä. Keiju luulee allekirjoittavansa matkapuhelin liittymän omisajanvaihto sopimuksen, koska keiju on tähän asti toiminut tytön huoltajana ja on saanut maksaa tämän laskut. Allekirjoituksen tehtyään tyttö ottaa taskustaan taikasauvan ja taikoo keijun takaisin keijulandiaan. Sitä mistä tämä kani tähän tupsahti ja mitä se täällä tekee, ei tarina kuitenkaan kerro.”

” Pupu vissiin syö tuon likan”

” Selling Your Soul to Satan: A How-To Manual”

” Keiju myy metsän polttamisensa jälkeen sielunsa jotta pääsisi suklaaovien läpi. Saatana kuitenkin huijaa Keijua teleporttaamalla itsensä huis kuuseen ja paikalle pamahtaa vaaleanpunaisia jäniksiä.”

Toisessa vastauksiin vaikutti eniten jostain muusta -vaihtoehto. Mutta varsinkin tässä kysymyksessä vastaukset menivät hyvin tasaväikesesti väri 34,7 %, muoto 39,9 % ja jokin muu 43,9 % (kuvio 12). Perusteluista vastauksille olivat jatkumo, yksityiskohdat, muutos, kuvan sisältö, tarinan kulku, keiju söi sieniä, vertaus aiempiin animaatioihin, opinnäytetyön nimi, tarinan kulku.

Kuvaketju -kysymyksillä lähdin hakemaan vastausta kuvituksen vaihdosta johtuviin tulkinnan muutoksiin. Ja myös siihen miten vastaaja tulkitsee kuvasarjan jatkuvan ja juuri näillä tietyillä kuvilla.

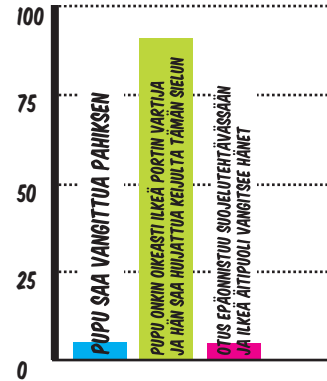


KUVA 25: Kuva kysymykseen 7.

## 7. MITÄ SEURAAVAKSI TAPAHTUU?(KUVA 25)

Vastausvaihtoehdot tähän kysymykseen olivat:

- A) Pupu saa vangittua pahiksen.
- B) Pupu onkin oikeasti ilkeä portinvartija ja hän saa huijattua keijulta tämän sielun.
- C) Otus epäonnistuu suojelehtävässä ja ilkeä äitipuoli vangitsee hänet.



KUVIO 13: Vastaukset kysymykseen 7.

Halusin myös tehdä yhden kuvasarjakysymyksen, missä vastaajalla oli jo valmiitt vastaus vaihtoehdot, koska halusin tietää, miten vastaajat olivat roolittaneet kuvien hahmot. Jossain vaiheessa moni luuli, että keiju muuttui kaniksi, mutta se ei enään näy tämän kysymyksen vastauksissa.

Kaikki vastausvaihtoehdot ovat mahdollisia oikeita vastauksia, koska vastaukset riippuvat siitä, miten vastaaja on aikaisemmat kuvat nähnyt.

Ylivoimaisesti eniten prosentteja tässä kysymyksessä sai vastausvaihtoehto B: Pupu onkin oikeasti ilkeä portinvartija ja hän saa huijattua Keijulta tämän sielun. Se sai äänistä jopa 92,2 %. Vaihtoehto A: Pupu saa vangittua pahiksen, sai äänistä 4,1 % ja vaihtoehto C: Otus epäonnistuu suojelehtävässä ja ilkeä äitipuoli vangitsee hänet, sai myös 4,1 % vastauksista (kuvio 13). Muissa kysymyksissä on ollut vastaukset melko tasaisia mutta tässä kysymyksessä oli selkeä ero. Tämä saattoi johtua siitä, että vastaajalle oli jo tarinan juoni tullut jollain tasolla tutuksi.

Tähänkin kysymykseen olisi ollut myös hyvä laittaa tarkentava kysymys, jotta olisin saanut tarkennusta oletukseeni. Nyt en voi kun arvailla, mistä johtuu se, että vaihtoehto B sai huomattavasti enemmän ääniä kuin muut vaihtoehdot. Mikä on sinänsä harmi, koska olisi ollut mielenkiintoista tietää miksi vastaajat näkivät pupun portinvartijana eikä vaikka hyviksenä.



KUVA 26: Kiva kysymykseen 8.

## 8. ONKO LOPPU MIELESTÄSI OIKEUDENMUKAINEN?(KUVA 26)

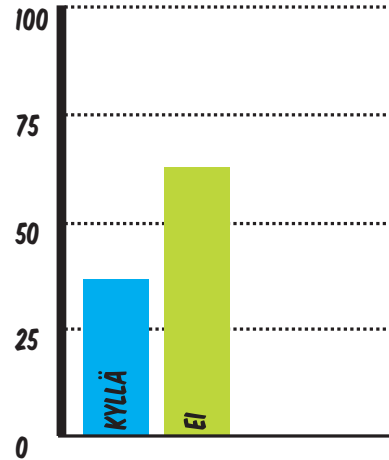
Vastausvaihtoehdot olivat

A) kyllä B) ei

### MIKSI?

Tähän oli varattu tila vapaalle vastaukselle, jossa perusteltiin miksi vastaaja näki tai ei nähnyt loppua oikeudenmukaisena.

Viimeiseksi kuvaksi valitsin kuvan, jossa Luna on jo menettänyt sielunsa ja suuntaamassa kadotukseen. Halusin tietää, miten vastaajat ovat ymmärtäneet tarinan ja kuvat. Vastaajan tulkinta riippuu paljon siitä, mitä hän on vastannut aikaisempiin kysymyksiin. Eniten prosentteja eli 63,2 % sai vastausvaihtoehdot ei ja kyllä vaihtoehdot sai 36,8 % (kuvio 14). Perusteluina oli lapsuudesta opittu vastaus, mikä on oikeudemukaista ja mikä ei, tarinoilla pitää aina olla onnellinen loppu. Myös Hannu ja Kerttu tarina vaikutti vastauksiin. Seitsemän kuolemansyntiä nousi myös monessa vastauksessa esille, niin kuin myös



KUVIO 14: Vastaukset kysymykseen 8.

opetukset ahneella on ikävä loppu, älä luota vieraisiin, sopimukset kannattaa aina lukea ennen kuin allekirjoittaa sekä tyhmyydestä sarkotetaan. Tarinan loppua verrattiin monessa vastauksessa nykypäivän menoon. Moni piti virkistävänä tarinan erilaista loppua, aina ei tarvitse olla Disneymäinen onnellinen loppu. Mutta suurin osa oli kumminkin sitä mieltä, että loppu oli epäreilu ja, että hyvän pitäisi voittaa tarinassa kuin tarinassa. Tarinan loppu eli keijun joutumisen kadotukseen oli liian rankka rangaistus pelkästä karkinsyönnistä.

Vastauksia tuli kyselyyn paljon enemmän kuin ajattelin. Vastauksista tuli esille monia erittäin mielenkiintoisia tulkintoja. Kyselyn tulokset löytyvät aineisto-cd:ltä, joka löytyy minulta. Oli erittäin mielenkiintoista lähteä analysoimaan vastauksia. Harmittaa vain kun loppujen lopuksi tulosten käsittelyyn oli niin vähän aikaa, mutta onneksi Typala -työkalussa oli raportti toiminto, muuten tulosten läpikäymisessä olisi mennyt liian kauan. Typala-palautejärjestelmä koosti yleisesti tulokset prosenttiluvuiksi, jos haluaa tarkemmat selvitykset pitää itse käydä jokainen vastaus läpi. Joitain vastauksia kävin tarkemmin läpi, mutta suurimman osan tuloksista katsoin koosteesta, koska se kertoi minulle kaiken, mitä tarvitsin tietää.

## 5.2 TULKINTA

Analysoidessa kyselyiden tuloksia huomasin, että katsojan tulkintaan vaikuttaa enemmän kohteen väri kuin muoto. Kuitenkin se mitä kuvassa on, vaikuttaa enemmän tulkintaan kuin mikään ulkonäöllinen seikka. Jotenkin olin aina ajatellut, että myös värillä ja muodolla olisi isompi vaikutus katsojan tulkintaan, mutta ei ainakaan tässä tapauksessa asia ollut niin. Jotenka ensi kerralla kun teen animaatiota, niin kiinnitän enemmän huomioita siihen, mitä laitan kuvaan ja mitä en. Olin kyllä nytkin miettinyt kyseisiä asioita, mutta seuraavalla kerralla katson vielä vähän tarkemmin, mitä kuviin pistän. Tämä tuli esille, kun huomasin, että moni oli esimerkiksi kiinnittänyt huomiota semmoisiin asioihin, mihin itse en ollut tehdessä kiinnittänyt minkäänlaista huomiota. Elementit olivat vaan syntyneet kuvituksiin, koska ne mielestäni näyttivät sopivan sinne. Esimerkiksi peitemaailman puiden juurella olevat valkoiset pallot herättivät monella kysymyksiä. Myös oikean maailman pallotaivas sai kummastusta osakseen. Sisällöllisesti eniten kummastutta herätti varmaankin hahmojen vaihtuminen kesken esimerkin sekä kysymyksen 6 hahmon vaihdos. Kysymyksen 6 oli tarkoituksella pistetty aiheuttamaan hieman hämmennystä.

Tuloksia ei tietenkään voi lähteä yleistämään, koska siihen tarvittaisiin paljon syvempää ja enemmän aikaa vievää prosessia, mutta kyselyllä sain vahvistuksen jo tiedossani oleviin tekijöihin sekä opin myös hieman uutta. Tärkein kohta varmaanki oli se, että kuvan tärkeimmät elementit ovat itse kuvan sisältö sekä kuvan luonne, eikä niinkään väri tai elementin muoto. Toisena tulee se miten vahva vaikuttaja on se, että kuvissa olevat elementit yhdistetään jo nähtyihin ja opittuihin asioihin. Kaikista löytyy assosiaatio johonkin toiseen. Esimerkiksi keijulla on päässään kruunu ja vastaajat olettivat heti, että keiju on prinsessa eikä tavallinen lapsi, joka haluaa olla prinses-

sa. Kysymykseen miksi paha näyttää pahalta vastaukseksi päättelin seuraavanlaista: koska olemme oppineet pienestä pitäen pelkäämään tiettyjä asioita. Hahmoja, jotka ovat uhkaavia sekä kova äänisiä. Pienenä esimerkiksi pelkäsin itse Hopeanuolen Akakabutoa ja Tappajan hain haita. Tämä johtui siitä, että koska he näyttivät pelottavilta. Kuvasta tekee siis pahan se, että siinä on käytetty tummia värejä, teräviä muotoja sekä hahmot näyttävät ilkeiltä. Hahmossa silmät ovat se elementti, joka tekee siitä ilkeän. Myös suun asennolla pystytään tekemään hahmosta ilkeä. Pienikin muutos kuvassa vaikuttaa katsojan tulkintaan.

Kyselyn avulla opin, että stereotyyppien rikkominen kuvitusten avulla on hyväksi, jopa suotavaa silloin tällöin. Hyvän pukeminen pahaksi ja pahan pukeminen hyväksi tuo tarinaan erilaisia tasoja ja lisää myös tarinan syvyyttä. Rikkominen ei sovi kaikkiin tarinoihin, kannattaa tietenkin pitää silmällä tarinan tyyliä. Mutta tähän tarinaan se sopi, kuin nappi otsaan. Pitää vain uskaltaa tehdä, eikä epäröidä hetkeäkään. Yleensäkin pienen budjetin projekteja ei tehdä yleisön takia vaan oman taitteellisen näkemyksen esiin tuomisen vuoksi. Mainstream -elokuvat ovat rahan takomista varten. Kysely toimi myös pienenä mielipidekyselynä kuvituksiini. Sain suorasti ja epäsuorasti mielipiteitä kuvituksistani. Osa vastaajista oli jättänyt suoria kommentteja kuvituksistani ja nämä kaikki olivat positiivisia palautteita. Kuvitukset saivat kehua osakseen ja myös tarinaa kommentoitiin. Tarinassa hyvää on kuulemma se, että olin uskaltanut tehdä erilaisen lopun tarinalle. Se on kuulemma virkistävää.

## 6. KADOTUS-POHDINTA

Kaiken kaikkiaan opinnäytetyöni oli hyvin opettavainen, niin henkisesti kuin fyysisesti. Opin itsestäni paljon uusia asioita. Esimerkiksi minkälainen stressaaja olen, kun deadline lähestyy. Viimeinen viikko meni vähillä unilla ja pienillä paniikeilla eteenpäin. Järkevällä aikataulutuksella olisin säästynyt näiltäkin ylimääräisiltä sydämen tykytyksiltä, eikä asiaa helpottanut se, että kävin samaan aikaan töissä. Olisi ollut helpompaa keskittyä vain opinnäytetyöhön, mutta tämmöistähän se tulee olemaan tulevaisuudessa, varsinkin jos aion toimi freelancerina tai yrittäjänä. Pitää vaan oppia organisoimaan paremmin asioitaan, niin ei tarvitse panikoida joka asiasta.

Jollain tasolla animaation tarina kertookin opinnäytetyöni prosessista ja esitän siinä kaikki roolit itse. Alussa päähenkilö löytää jotain uutta ja hänen uteliaisuutensa herää. Hän päättää

lähteä katsomaan, mistä oikein mahtaa olla kysymys. Päästäkseen tavoitteeseen, hän tekee melkein mitä vaan, jotta pääsisi selville mysteeristä. Hän koettelee itseään niin henkisesti kuin fyysisesti. Hänellä tarjoutuu keino, selvittää tämä kummallinen mysteeri. Hän suostuu ja lopulta selvittää mysteerin. Hän on ottanut matkansa varrella tapahtuneista tapahtumista opikseen, mutta aivan huomaamatta hän on kuihtunut zombieksi. Niinpä päähenkilö jää vaeltelemaan zombiena karkkimaan takana sijaitsevaan kadotukseen (kuva 27).

Työn avulla opin hyviä kikkoja, miten tuoda lisää syvyyttä animaatioiden käsikirjoituksiin sekä kuvituksiin. Miten rikkaa jo olemassa olevia oletuksia hyvästä ja pahasta. Miten pienet asiat kuten hahmon mekon väri ja hiusten pituus vaikuttavat kuvaan ja tulkinnaan. Myös opin sen, että stereotyyppien muuttaminen aina hyväksi. Muuttaminen tapahtuu mitä pienimmillä muutoksilla. Aina

KUVA 27: Kuva kadotuksesta, jonne päähenkilö jää pyörimään.



ei tarvitse muuttaa hyvää pahaksi ja toisinpäin. Esimerkiksi tehdään tarinan pahikselle kiltit silmät tai pistetään tarinan hyvis liikkumaan erittäin uhkaavasti. Nämä voivat jo muuttaa katsojan tulkintaa hahmosta.

Ammatillisesti huomasin kehittyneeni niin animointitekniikan saralla kuin myös flashiin käytössä. Varsinkin loppuvaiheessa halusin aloittaa animoinnin uudestaan, koska en ollut alkupään animointeihin yhtään tyytyväinen. Päätin kuitenkin jättää parantelut tekemättä ja keskittyä raportin kirjottamiseen. Evil Soulsnatcherin muokkaamiseen minulla on aikaa myöhemminkin. Kuvituksiin olin tyytyväisempi kuin itse animointiin, mutta yhdessä ne mielestäni toimivat hyvin. Mielestäni olen onnistunut luomaan visuaalisesti toimivat maailmat, jotka tukevat työni tarkoitusta.

Kuvituksilla lähdin hakemaan satumaisuutta sekä sarjakuvamaisuutta, joiden osalta mielestäni olen onnistunut. Pieniä hiomisia kuvituskin varmaan kaipaa, mutta kaiken kaikkiaan olen erittäin tyytyväinen luomiini maaailmoihin. Parannettavaa animaation osalta jäi kuvitusten vaihdosten kohdalla sekä joidenkin liikkeiden sulavuudessa on myös parannettavaa. On pakko myöntää, että kyllä tämäkin animaatio kaipaa ääntä, edes taustamusiikkia. Äänimaailma tuo niin paljon lisää katsomiskokemukseen ja varsinkin kun kuvassa näkyy nuotteja leijumassa ilmassa.

Onneksi opinnäytetyön tarkoitus onkin kasvattaa meitä ammatillisessa mielessä ja kehitys on yksi arviointikriteereistä. Voin hyvillä mielin sanoa, että mielestäni olen kehittynyt huomattavasti kuvittajana niin kuin animaattorinakin. Enkä malta odottaa, että pääsen kokeilemaan työssä opittuja oppeja tähän animaatioon sekä muihin projekteihin, mitä minulla on mielessä. Uskon, että opeista on hyötyä muissakin töissä, eikä vain liikkuvaa kuvaa tehdessä. 🐣

**AINEISTOLUETTELO:**

Sibley, B. Lord, P. 1998. Cracking animation.  
London: Thames and Hudson.

White, T. 2006 Animation from pencils to pixels.  
Amsterdam: Elsevier

Williams, R. 2001. The Animator's Survival Kit.  
London: Faber and Faber Limited.

**Corpse Bride**

O: Tim Burton Kä: Tim Burton, Carlos Grangel, Jon August, Caroline Thompson ja Pamela Pettler Tu: Warner Brothers T: Allison Abbate K: Pete Kozachik Le: Chris Lebenzon Jonathan Lucas La: Nelson Lowry M: Danny Elfman N: Johnny Depp, Helena Bonham Carter, Emily Watson, Tracey Ullman P: Chris Parker E: 4.11.2005

**Painajainen ennen joulua**

O: Henry Selick Kä: Tim Burton, Caroline Thompson Tu: Skellington Productions T: Tim Burton, Denise DiNovi K: Pete Kozachik Le: Stan Webb La: Deane Taylor M: Danny Elfman N: Chris Sarandon, Danny Elfman, Cathrine O'Hara, William Hickey, Glenn Shadix, Paul Reubens E: 25.11.1993

**Peter Pan**

O: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson Kä: J.M. Barrie, Ted Sears, Erdman Penner Tu: Walt Disney Pictures T: Walt Disney Le: Donald Halliday M: Oliver Wallace N: Bobby Driscoll, Kathryn Beaumont, Hans Conried E: 18.12.1953

**The Simpsons Movie**

O: David Silverman Kä: Matt Groening, James L. Brooks Tu: 20th Century Fox T: Matt Groening, James L. Brooks Le: John Carnochan M: Hans Zimmer N: Dan Castellaneta, Julie Kavner, Nancy Cartwright E: 27.7.2007

**Happy Tree Friends**

O: Kenn Navarro, Alan Lau, David Winn Kä: Aubrey Ankrum, Rhode Montijo, Kenn Navarro Tu: Mondo Mini Shows T: Kenn Navarro, John Evershed Le: William Simpson M: Jerome Rossen N: Ellen Connell, David Einn, Warren Graff, Kenn Navarro E: 2006

**Naapurini Totoro**

O: Hayao Miyazaki Kä: Hayao Miyazaki Tu: Ghibli International T: Tôru Hara Le: Takeshi Seyama M: Joe Hisaishi N: Noriko Hidaka, Chika Sakamoto, Shigesato Itoi E: 29.9.2006

**Coraline ja toinen todellisuus**

O: Henry Selick Kä: Neil Gaiman, Henry Selick Tu: Focus Features T: Claire Jennings, Mary Sandell K: Pete Kozachik Le: Christopher Murrie, Ronald Sanders M: Bruno Coulais N: Dakota Fanning, Teri Hatcher, Jennifer Saunders, Dawn French, Kith David E: 5.6.2009

**KUVALUETTELO:**

Kuvat ovat tekijän, ellei toisin mainita.

KUVA 1: Karkkimaan peite maailmassa.

KUVA 2: Liikesarja Lunan ilmeen vaihdoksesta.

KUVA 3: Liikesarja kynästä, joka allekirjoittaa sopimuksen Lunan puolesta.

KUVA 4: Liikesarja Lunasta, joka hakee kepin puun vierestä.

KUVA 5: Taustapiirros karkkimaasta.

KUVA 6: Luonnoskuva peitemaailman taustoista.

KUVA 7: Luonnoskuva Lunan sielusta Bobista, keiju Lunasta ja tarinan pahiksesta Xavierista.

KUVA 8: Lisää luonnoksia Lunasta.

KUVA 9: Lisää luonnoksia Xavierista.

KUVA 10: Peitemaailman kuvitustyyli.

KUVA 11: Oikean maailman kuvitustyyli

KUVA 12: Kumpi heistä näyttää sankarilta?

KUVA 13: Luonnoksia Xavierista

KUVA 14: Kuva kohtauksesta 24.

KUVA 15a: Peitemaailman Luna ja Bob

KUVA 15b: Oikean maailman Luna.

KUVA 16a: Valepukuinen Xavier.

KUVA 16b: Valepukuinen Xavier.

KUVA 16c: Oikea Xavier.

KUVA 17: Opinnäytetyön kulku.

KUVA 18: Malli normaalista kuvakulmasta.

KUVA 19: Esimerkki taustan tasoista.

KUVA 20: Kuva, kysymyksiin 1 ja 2.

KUVA 21: Kuva kysymykseen 3.

KUVA 22a: Kuvat kysymykseen 4.

KUVA 22b: Kuvat kysymyksen 4 lisäkysymykseen.

KUVA 23: Kuva kysymykseen 5.

KUVA 24: Kuva kysymykseen 6.

KUVA 25: Kuva kysymykseen 7.

KUVA 26: Kuva kysymykseen 8.

KUVA 27: Kuva kadotuksesta, jonne päähenkilö jää pyörimään.

KUVIO 1: Sukupuolijakauma.

KUVIO 2: Ikäjakauma.

KUVIO 3: Vastausjakautuma kysymyksessä 1.

KUVIO 4: Vastausjakautuma ensimmäisessä lisäkysymyksessä.

KUVIO 5: Vaihtoehto A:n roolit.

KUVIO 6: Vaihtoehto B:n roolit.

KUVIO 7: Vaihtoehto C:n roolit.

KUVIO 8: Vaihtoehto D:n roolit.

KUVIO 9: Vastaukset kysymykseen 3.

KUVIO 10: Vastaukset kysymykseen 4.

KUVIO 11: Perustelut kysymykseen 5.

KUVIO 12: Perustelut kysymykseen 6.

KUVIO 13: Vastaukset kysymykseen 7.

KUVIO 14: Vastaukset kysymykseen 8.



**LÄHTEET:**

Disney. Oswald the Lucky Rabbit Character History [luettu: 4.2.2011].  
 Saatavissa: <http://disney.go.com/vault/archives/characters/oswald/oswald.html>

Internet movie database. [luettu: 4.2.2011]. Saatavissa: <http://www.imdb.com>

Johnstoin, O.,Thomas,F. 1981. The Illusion of Life : Disney Animation. New York: Disney Edition.

Leino, T. 2003. Sanoista eläväksi kuvaksi - käsikirjoittajan opas. Keuruu: Kustannusyhtiö Otava.

Mosley, J. Compiled History of Animation [luettu: 4.2.2011].  
 Saatavissa: <http://joshuamosley.com/UPenn/courses/Ani/AnimationHistory.html>

Pirilä, K. Kivi, E. 2005. Elävä kuva - elävä ääni. 1,otos. Helsinki: Like

Williams, R. 2001. The Animator's Survival Kit. London: Faber and Faber Limited.

Liisa Ihmemaassa

O: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske Kä: Lewis Carroll, Winston Hibler, Ted Sears, Bill Peet, Erdman Penner, Joe Rinaldi, Milt Banta, William Cottrell, Dick Kelsey, Joe Grant, Dick Huemer, Del Connell, Tom Oreb, John Walbridge Tu: Walt Disney Production T: Walt Disney Le: Lloyd L. Richardson M: Oliver Wallace N: Kathryn Beaumont, Ed Wynn, Richard Haydn, Sterling Holloway, Jerry Colonna, Verna Felton  
 E: 21.12.1951.

Liisa Ihmemaassa

O: Tim Burton Kä: Linda Woolverton, Lewis Carroll Tu: Roht Films/Zanuck Company/ Team Todd T: Richard D. Zanuck, Joe Roth, Suzanne Todd, Jennifer Todd K: Dariusz Wolski Le: Chris Lebenzon La: Karen O'Hara M: Danny Elfman N: Johnny Depp, Mia Wasikowska, Anne Hathaway, Helena Bonham Carter, Alan Rickman, Crispin Glover Ä: Paul Apted P: Colleen Atwood E: 12.3.2010

