

Opinnäytetyö (AMK)

Viestintä

Animaatio

2016

Juulia Valkola

# LUONTEEN RUUMIILLISTUMA

– Näkökulma visuaaliseen hahmosuunnitteluun  
piirrosanimaatiossa



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU  
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Viestintä | Animaatio

2016 | 48

Vesa Kankaanpää, Eija Saarinen

Juulia Valkola

## LUONTEEN RUUMIILLISTUMA

Opinnäytetyössäni käsittelen visuaalista hahmosuunnittelua piirrosanimaatiossa. Keskityn erityisesti pelkistämisen ja liioittelun voimaan, henkilöhahmon ruumiinrakenteen viestintään, ulkoisten piirteiden ja yksityiskohtien merkitykseen sekä visuaaliseen suhteeseen eri hahmojen välillä. Hyödynnän esimerkkejä valitsemistani piirrosanimaatioista ja kerron myös ratkaisuista omassa elokuvissani. Lisäksi tuon esiin käytännön näkökulmia ja ehdotan harjoituksia oman luovuuden aktivoimiseksi. Työn pyrkimyksenä on jäsentää hahmosuunnittelun visuaalisuutta ja esittää uusia ratkaisuja piirrosanimaation ilmaisullisia mahdollisuuksia kohtaan.

### ASIASANAT:

animaatio, hahmosuunnittelu, karikatyyri, pelkistäminen, piirrosanimaatio, visuaalinen suunnittelu

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree Programme in Communication and Media Arts | Animation

2016 | 48

Vesa Kankaanpää, Eija Saarinen

Juulia Valkola

## PERSONALITY EMBODIED

In this thesis I will briefly delve into the visual aspect of character design in hand-drawn animation. The main focus is on the expressive power of visual abstraction and exaggeration, the character's body as its communicative core, the meaning of additional visual elements and detail, and the visual relationship between two or more characters. I'll use examples from selected animated films and also address creative decisions I have made in my own work. Some practical considerations will be suggested, as well as exercises for activating one's creativity. The intention of this study is to clarify the visual part of character design from my own point of view, and to inspire curiosity regarding the possibilities of expression in hand-drawn animation.

### KEYWORDS:

abstraction, animation, caricature, character design, traditional animation, visual design

# SISÄLTÖ

<b>1 JOHDANTO</b>	<b>7</b>
<b>2 VISUAALISEN HAHMOSUUNNITTELUN LÄHTÖKOHTIA</b>	<b>9</b>
2.1 Olennainen muistisääntö	9
2.2 Abstraktista konkretiaan	9
2.3 Hahmoprofiili visualisoinnin pohjaksi	10
2.4 Elokuvan tyyli kehyksenä	11
2.5 Harjoitus	13
2.6 Kiteytys	13
<b>3 PELKISTÄMISEN VOIMA</b>	<b>14</b>
3.1 Kuva kertojana	14
3.2 Abstraktiuden taso	15
3.3 Vaikutelmasta merkitykseen	16
3.4 Visuaalinen samaistuminen	17
3.5 Lähtemätön vetovoima	18
3.6 Pyrkimys yhteyteen	19
3.7 Käytäntö	20
3.8 Harjoitus	21
3.9 Kiteytys	21
<b>4 KARIKATYYRI</b>	<b>22</b>
4.1 Liioiteltu korostus	22
4.2 Kiteytettyä kerrontaa	23
4.3 Karikatyyri hahmosuunnittelussa	23
4.4 Vision herättäminen	25
4.5 Harjoitus	26
4.6 Kiteytys	26
<b>5 KEHOLLINEN VAIKUTELMA</b>	<b>27</b>
5.1 Kehollisuus animaatiossa	27
5.2 Välitön vaikutelma	27
5.3 Kehon mittasuhteet	29
5.4 Kehon muoto	30
5.5 Pään muoto	31

5.6 Kehon kannatus	32
5.7 Harjoitus	32
5.8 Kiteytys	33
<b>6 YKSITYISKOHTIEN MERKITYS</b>	<b>34</b>
6.1 Lähtökohta	34
6.2 Olemuksen täydentämistä	34
6.3 Merkityksellinen ripaus	36
6.4 Vaikutus liikkeeseen	37
6.5 Käytännöstä	38
6.6 Harjoitus	38
6.7 Kiteytys	38
<b>7 VISUAALINEN SUHTEUTTAMINEN</b>	<b>39</b>
7.1 Lähtökohta	39
7.2 Yhtenäistävä katse	39
7.3 Yksilöivä erottuminen	41
7.4 Keskinäinen kontrasti	42
7.5 Harjoitus	45
7.6 Kiteytys	45
<b>8 YHTEENVETO</b>	<b>46</b>
<b>LÄHTEET</b>	<b>47</b>

## KUVAT

Kuva 1. Hahmot ja tausta sulautuvat samaan visuaaliseen tyyliin elokuvassa <i>Father and Daughter</i> (2000).	11
Kuva 2. Tyyli ratkaisut vaikuttavat kokonaisvaltaisesti elokuvakerrontaan, kuten elokuvassa <i>Kuhina</i> (2011).	12
Kuva 3. Visuaalisen abstraktion tasoja (McCloud 1993, 51).	16
Kuva 4. Pelkistetyn ja realistisen hahmon vertailua (McCloud 1993, 36).	18
Kuva 5. Pandahahmojen suloisuus sarjassa <i>Tao Tao</i> (1983-1984) pohjautuu psykologiseen 'baby-face bias' -väritymään.	19
Kuva 6. Äärimmäisen minimaalista hahmosuunnittelua elokuvassa <i>Lumikko</i> (2009).	20
Kuva 7. Hyvin pelkistettyä visuaalista suunnittelua.	21
Kuva 8. Karikatyrisointi pyöräilijästä elokuvassa <i>Belle villen kolmoset</i> (2003).	22
Kuva 9. 'Kirahvimaisuudella' liioittelua lyhytelokuvassa <i>Elastinen parturi</i> (2005).	24
Kuva 10. Karmivan ulkonäön korostusta elokuvassa <i>Herkules</i> (1997).	25
Kuva 11. Kehollisesta vaikutelmasta muodostuva uhkaava läsnäolo elokuvassa <i>Liikkuva linna</i> (2004).	28

Kuva 12. Esimerkkejä kehollisista mittasuhteista (Blair 1994, 10).	29
Kuva 13. Muoto määrittelee ratkaisevasti vaikutelmaa kehotyypistä.	30
Kuva 14. Päärynämäinen muoto on monipuolisesti sovellettavissa (Cohen 2011, 13).	31
Kuva 15. Esimerkkejä pään muodosta (Cohen 2011, 6).	32
Kuva 16. Vaatteet, somisteet ja lisävarusteet muovaavat käsitystämme hahmoista, kuten elokuvassa <i>Tekkoninkreet</i> (2006).	34
Kuva 17. Pieni piste tekee hahmosta helposti tunnistettavan elokuvassa <i>Persepolis</i> (2007).	35
Kuva 18. Ulkoiset somisteet heijastavat susitytön sisäistä kamppailua elokuvassa <i>Prinsessa Mononoke</i> (1997).	36
Kuva 19. Pieni silaus voi tuoda paljon hahmon vaikutelmaan.	37
Kuva 20. Näemme kyseisen kuvan enemmänkin neljänä vaakasuorana rivinä kuin viitenä pystysuorana rivinä.	39
Kuva 21. Hienovaraista mutta selkeää variaatiota yhtenäisessä tyylissä.	40
Kuva 22. Yksilöllistä variaatiota yhtenäistävässä kontekstissa elokuvassa <i>Herkules</i> (1997).	41
Kuva 23. Elli Vuorisen monipuolista ja eheää hahmosuunnittelua elokuvaan <i>Sore Eyes for Infinity</i> (2016).	42
Kuva 24. Hahmojen ulkonäössä ilmenevät luonteenpiirteet korostuvat suhteessa toisiinsa animaatiisarjassa <i>Pinky and the Brain</i> (1995-1998).	42
Kuva 25. Elokuvan <i>The Secret of NIMH</i> (1982) hahmojen kehojen välinen etäisyys kommunikoi kokoerojen lisäksi.	43
Kuva 26. Samannäköisiä hahmoja elokuvassa <i>Gentle Whistle, Bird and Stone</i> (2005).	44

# 1 JOHDANTO

Elokuva on visuaalista ilmaisua. Henkilöhahmojen ulkonäöllä on siten väistämättä merkitystä. Animaatiossa tämä korostuu, koska hahmo on mahdollista visualisoida suoraan mielikuvituksesta, jolloin sen ei tarvitse olla realistinen.

Henkilöhahmo on lähtökohtaisesti olennainen osa elokuvan tarinaa. Hahmo vie tarinaa eteenpäin reagoimalla ympäristönsä muutoksiin oman mukaisesti. Se voi olla vuorovaikutuksessa muiden hahmojen kanssa ja muuttua jollain tavalla tarinan kuluessa. Hahmo on kokonaisuus, sisäisten voimien ulkoinen ilmaus, aivan kuten elokuvan katsojakin. Katsojan samaistuminen hahmoon määrittelee elokuvakokemuksen syvyyttä. Hahmosuunnittelu on siis olennainen osa elokuvantekoa.

Animaationtekijä luo hahmolle ulkonäön, joka antaa välittömästi jonkinlaisen vaikutelman. Ulkonäkö voi vahvistaa hahmon luonteenpiirteitä tai luoda kontrastia niiden välille. Tämä vaikuttaa myös siihen, miten hahmo liikkuu ja miltä se vaikuttaa elokuvan muihin henkilöihin verrattuna.

Kirjallisessa opinnäytetyössäni tutkin hahmosuunnittelun visuaalista osuutta piirrosanimaatiossa. Käytän sanoja 'hahmo' ja 'henkilöhahmo' tarkoittamaan samaa asiaa. Pohdin muutamia näkökulmia, joita animaationtekijänä voin ottaa huomioon rakentaessani elokuvani henkilöhahmojen ulkonäköä. Keskityn erityisesti visuaalisen pelkistämisen voimaan, hahmon ruumiinrakenteen viestintään, ulkoisten piirteiden ja yksityiskohtien merkitykseen, karikatyrisointiin, sekä elokuvan eri hahmojen välisen visuaaliseen suhteeseen. Esittelen myös erilaisia käytännön harjoituksia hahmosuunnittelun avuksi. Käytän lähteinä animaation ja yleiseen hahmosuunnitteluun liittyvää kirjallisuutta, verkkoartikkeleita sekä työharjoittelussani Ami Lindholmilta saamaani opetusmateriaalia. Havainnollistan näkökulmia eri piirrosanimaatioiden hahmoilla ja pohdin myös ratkaisuja omissa elokuvissani.

Opinnäytetyöni kautta pyrin selkeyttämään omia ajatuksiani hahmosuunnittelusta tulevia projektejani varten. Tavoitteena on jäsentää hahmosuunnittelun visu-

aalista pohjaa, kertoa käytännön seikoista ja herättää uteliaisuutta piirrosanimaation luovia mahdollisuuksia kohtaan.



## 2 VISUAALISEN HAHMOSUUNNITTELUN LÄHTÖKOHTIA

### 2.1 Olennainen muistisääntö

Piirrosanimaation ilmaisuvoima on rajaton. Elokuvan sisältö luodaan ikään kuin tyhjästä, koska animaattori piirtää jokaisen kuvaruudun itse. Tässä mielessä piirrosanimaatio on poikkeuksellinen elokuvataiteen muoto, sillä se ei ole riippuvainen kamerasta, vaan visuaalinen jälki tehdään suoraan esitettävään kuvaan. Piirrosanimaation mahdollisuuksissa vain mielikuvitus on rajana.

Käytännössä ilmaisuun kuitenkin vaikuttavat ensisijaisesti animaattorin tekniset taidot, kohdeyleisö sekä käytettävissä olevat resurssit ja aika. Animaation tekeminen on usein hidasta ja haastavaa, joten hyvä suunnittelu säästää turhalta työltä. On tärkeää ottaa huomioon, miten esimerkiksi kohdeyleisö määrittelee elokuvan visuaalista sisältöä. Lapsia on syytä suojata kohtuuttoman järkyttäviltä kuvilta ja laajalle yleisölle suunnattu elokuva pohjataan yleensä kuvailmaisun konventioihin. Elokuvan teon olennaisia tuotannollisia lähtökohtia ovat käytössä olevat resurssit ja aika suhteessa elokuvan sisällöllisiin vaatimuksiin.

Ilmaisun mahdollisuudet ja käytännön rajoitukset kiteyttävät piirrosanimaation visuaalisen hahmosuunnittelun. Haasteena on tasapainon löytäminen ihanteellisesti kommunikoivan muodon ja mahdollisimman vaivattoman toteutuksen välillä.

### 2.2 Abstraktista konkretiaan

Animaatiohahmon suunnittelua voidaan lähestyä eri näkökulmista. Tarinan tematiikka saattaa inspiroida: esimerkiksi ulkopuolisuutta käsittelevä elokuva voi kertoa neliönmuotoisesta hahmosta maailmassa, jossa kaikki muut ovat kolmioita (Lindholm 2013). Elottoman personifointi aktivoi mielikuvitusta: Millainen luonne esimerkiksi kitaralla voi olla? Entä liikennemerkki? Joskus hahmon ulko-

näkö voi olla koko elokuvan juuri, kun satunnainen piirroslehtiön luonnos kerää ympärilleen tarinan. Elokuvatuotannon alkuvaiheessa henkilöhahmo saattaa olla abstrakti idea, vaikka hahmon toiminta olisi tarkkaan määriteltyä käsikirjoituksessa. Keskityn kirjallisessa opinnäytetyössäni hahmon visuaaliseen suunnitteluun, jolloin oletus on, että animaationtekijällä on jo käsitys hahmosta.

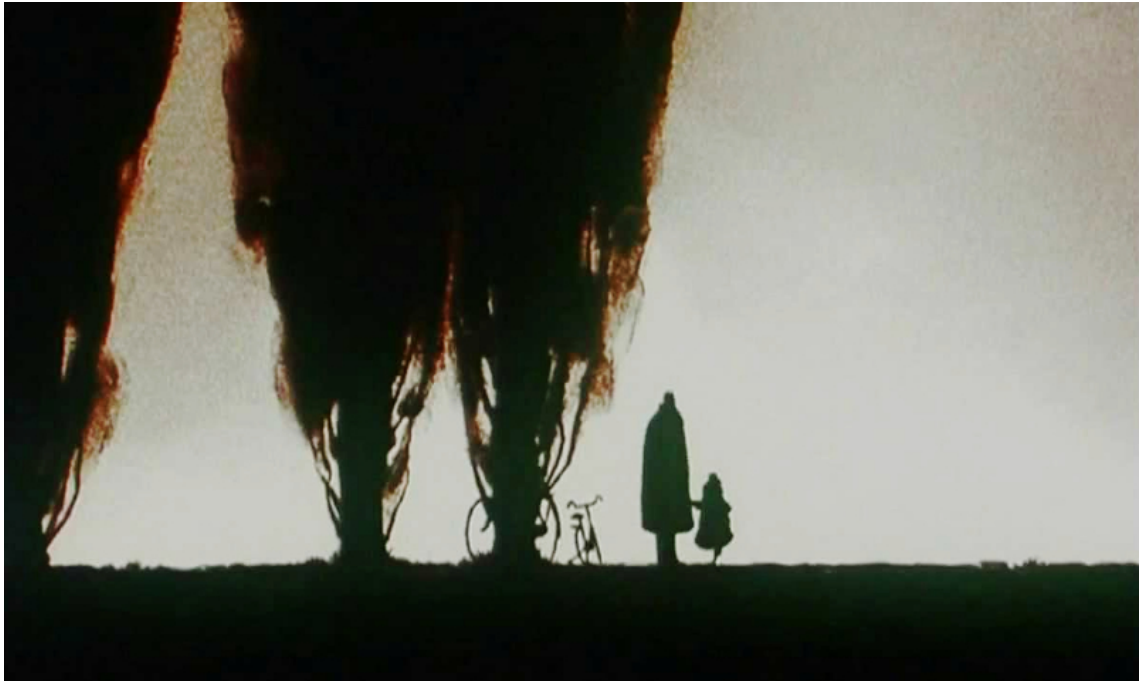
### 2.3 Hahmoprofiili visualisoinnin pohjaksi

Hahmon luonne määrittelee pitkälti ulkonäön suunnittelua (White 2009, 238). Animaationtekijän kannattaa selkeyttää hahmon luonnetta, jotta tämän sisäiset ominaisuudet saisivat mahdollisimman selkeän muodon. Pienet yksityiskohdat saattavat inspiroida animointia, kun animaattori etsii hahmolle ominaisinta liikettä. Yksi tapa on jäsentää profiiliksi hahmon peruspiirteitä ja taustaa, etenkin jos ne ovat tarinan kannalta merkittäviä.

Lähtökohtia hahmoprofiilille ovat muun muassa henkilön tyyppi (ihminen, eläin, esine, muoto, yms.), ikä, sukupuoli, pituus ja paino, silmien ja hiusten väri, etnisyys, kansallisuus, synnyinpaikka, asuinpaikka, perhe, koulutus, ammatti, harrastukset, erikoistaidot sekä uskonnolliset ja poliittiset näkemykset. Millainen luonne hahmolla on? Onko hahmo ystävällinen tai aggressiivinen, tarkkaavainen tai hajamielinen, rento tai tiukkapiipoinen? Mikä motivoi hahmoa ja mitä se pelkää? Miten hahmo käsittelee erilaisia tuntemuksia kuten iloa, surua, vihaa ja pettymystä? Mitkä ovat sen vahvuudet ja heikkoudet?

Animaatiossa hahmo voidaan ilmaista hyvin suoraan ja merkityksellisesti. Ami Lindholm korostaa opetusmateriaalissaan, että animaatiohahmon ilmaisupotentiaali eroaa lähtökohtaisesti muista elokuvataiteen henkilöhahmoista: "Ihminen live-elokuvassa on näyttelijä, joka näyttelee hahmoa, jolla on nimi, ammatti, menneisyys ja tulevaisuus. Animaatiohahmo on lähtökohtaisesti kovin erilainen. Parhaimmillaan kaikki mitä hahmosta pitää tietää näytetään hahmon ulkonäöllä ja näin päästään suoraan asiaan. Animaatiohahmolla ei ole "taustatarinaa" tai selvittämätöntä äitisuhdetta. Tai jos on, se kaikki näytetään. Hahmo voi vaikka kantaa äitiä olkapäillään ja siitä päästäänkin heti kiinni tarinaan." Lindholm tote-

aa, että animaatiohahmo on parhaimmillaan tiivistetty ja symbolinen. Hahmon ulkonäkö ja tarinan visuaalinen maailma kannattaa alusta asti valjastaa palvelemaan kerronnallisia tarkoituksia. (Lindholm 2013)



*Kuva 1. Hahmot ja tausta sulautuvat samaan visuaaliseen tyyliin elokuvassa Father and Daughter (2000).*

#### 2.4 Elokuvan tyyli kehyksenä

Hahmon visuaalinen suunnittelu on lähtökohtaisesti kytköksissä koko elokuvan visuaaliseen tyyliin. Taustakuviituksen tulisi noudattaa samoja esteettisiä periaatteita kuin hahmotkin, sillä muuten hahmot eivät sulaudu luontevasti ympäristöönsä (White 2009, 235).

Hahmojen ja taustan tyylin eroa voidaan kuitenkin käyttää tehokeinona. Tausta voi esimerkiksi olla hyvin yksityiskohtainen ja rikas, mutta henkilöhahmot pelkistettyjä, mistä sitten muodostuu elokuvan sisäinen esteettinen sääntö. Silloin on mahdollista säilyttää tietynlainen yhtenäisyys, esimerkiksi ääriviivojen tyylin ja värimaailman suhteen. Jos tästäkin halutaan luopua, elokuva voi silti tuntua uskottavalta jos esteettiset ratkaisut pysyvät samana alusta loppuun. David OReil-

ly väittää että visuaalinen yhdenmukaisuus elokuvassa ei muodostu tarkoista ideoista kuten "miellyttävistä" muodoista tai tietyistä väriyhdistelmistä, vaan siitä, miten elokuva pitää yhtenäisesti yllä omia esteettisiä lakejaan, olivat ne mitä tahansa. (O'Reilly 2012) Voidaan silti väittää, että samoja esteettisiä periaatteita noudattavat taustat ja hahmot muodostavat vaikutelman yhtenäisestä, elokuvan sisäisestä maailmasta. Lyhytelokuva *Father and Daughter* (2000) on hyvä esimerkki saumattomasta visuaalisesta eheydestä.

Tekijä voi pohtia jo työn alkuvaiheessa millaista kokonaisvaltaista tyyliä hän elokuvaansa hakee ja miten se mahdollisesti vaikuttaa elokuvan sisältöön. Esimerkiksi Joni Männistön piirrosanimaatio *Kuhina* (2011) on tyyliiltään aavistuksen naiivi, mikä sopii hienosti tarinaan pikkupojasta, joka leikkii kuolleella linnulla. Jos visuaalinen tyyli olisi groteski, linnusta kuhisevat ötökät muodostuisivat painajaismaiseksi katsottavaksi. Koska kyseinen elokuva keskittyy enemmänkin oivaltavaan visuaaliseen leikkiin, Männistön kehittämät ratkaisut luovat siihen sopivaa kepeyttä.



Kuva 2. Tyyliratkaisut vaikuttavat kokonaisvaltaisesti elokuvakerrontaan, kuten elokuvassa *Kuhina* (2011).

## 2.5 Harjoitus

Keskity tuntemuksiisi hahmosta, jonka ulkonäköä aiot suunnitella. Tarkkaile mielle yhtymiä, joita herää. Etsi niiden pohjalta käsiisi kuvia, jotka jollain tavalla inspiroivat sinua hahmosi suhteen tai muistuttavat jostain piirteestä tai tunteesta, jota toivot hahmostasi välittyvän. Voit piirtää kuvia itse tai poimia esimerkiksi internetistä materiaalia. Tarkoituksena on intuitiivisesti visualisoida sitä kaikkea, mikä hahmossasi sinua jo inspiroi, jotta sinulle muodostuisi vahvempi käsitys siitä, millainen henkilö on kyseessä.

## 2.6 Kiteytys

Piirrosanimaatiohahmojen visuaalista suunnittelua voi lähtökohtaisesti edesauttaa keskittymällä hahmojen sisäisiin ominaisuuksiin sekä elokuvan yleiseen tyyliin.

## 3 PELKISTÄMISEN VOIMA

### 3.1 Kuva kertojana

Maailma on visuaalisesti hämmästyttävä. Kun keskittyy katsomaan aineellista todellisuuttamme, sen muodostamista palasista kuoriutuu esiin yhä tarkempia rakenteita, yksityiskohtia ja vaikutelmia. Olemme itsekin aineellisia olentoja, mutta aine ei kaikessa rikkaudessaankaan kykene ilmentämään tyhjentävästi olemassaoloa. Muistot, ajatukset, toiveet ja pelot ovat osa sitä laajaa tunteiden kirjoa, joka kumpuaa sisimmästämme. Asioille antamamme merkitykset tulevat meille luonnostaan, kun taas muut näkevät ne omasta perspektiivistään. Kykenemme kuitenkin kommunikoidaan eri keinoin ja välittämään sisäisen maailmamme käsityksiä aineellisen tason kautta.

Kuva on erityisen kiehtova viestinnän muoto. Se vaikuttaa meihin välittömästi ja näemme kuvan kokonaisvaltaisesti, kun esimerkiksi musiikin kieli on enemmän aikaan sidottua. Yksittäinen kuva saattaa heijastaa fyysistä maailmaa hyvin suurella tarkkuudella tai sitten siihen käsitteellisesti viitaten. Voimme katsoa kaunista kukkaa esittävää valokuvaa ja kokea sen puhkeavan todentuntuisesti tajuntaamme. Voimme kokea myös esimerkiksi pelkistetyssä piirroksessa esitetyn kukan – tai sen 'kukkamaisuuden' – vaikka itse kuva saattaa olla visuaalisesti hyvin erilainen kuin todellisuutemme kukat. Kuva voi olla myös käsitteellinen, esimerkiksi rauhansymboli, tai yksiselitteinen kuten kolmio tai ympyrä.

Animaationtekijä pelkistää piirrosanimaatiossa käyttämiään visuaalisia elementtejä. Täysin fotorealistisen piirrosanimaation tekeminen on käytännössä lähes mahdotonta, sillä se edellyttävää valtavaa työmäärää ennen muuta siihen liittyvän realistisen liikkeen vaatimusten takia. Pelkistämisellä on hyvät puolensa kuvan ilmaisuvoiman kannalta, sillä piirros voi korostaa kohteensa tiettyjä piirteitä esimerkiksi häivyttämällä epäolennaisuuksia, jolloin jäljelle jäävät merkitykset vahvistuvat.

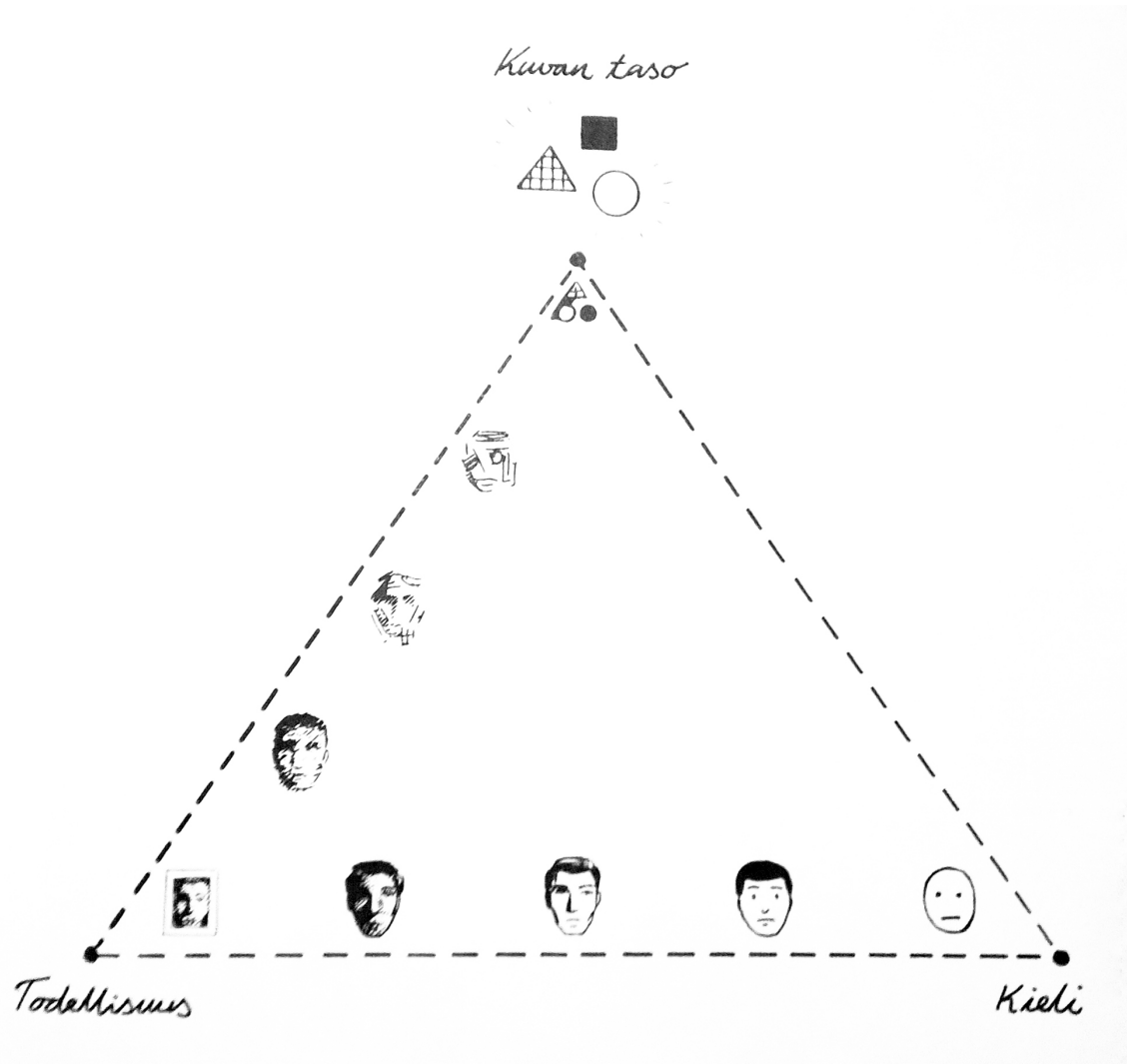
Piirrosanimaation visuaalisen hahmosuunnittelun tärkeä työkalu on juuri pelkistäminen. Sen käytöllä voi karsia animoinnin työmäärää ja vaikuttaa katsojan hahmoon kohdistuvaan samaistumiseen. Animaationtekijä voi luoda vetovoimaisia hahmoja ymmärtämällä pelkistämisen ilmaisullisia ja käytännöllisiä puolia.

### 3.2 Abstraktiuden taso

Teoksessaan *Sarjakuva – näkymätön taide* (1993) Scott McCloud käyttää sanaa 'ikoni' tarkoittamaan mitä tahansa kuvaa, jota käytetään ilmaisemaan henkilöä, paikkaa, asiaa tai ajatusta (McCloud 1993, 27). Piirrosanimaation visuaalisia elementtejä voidaan siis ajatella ikoneina, henkilöhahmot mukaan lukien. Kuvallisissa ikoneissa abstraktiuden taso vaihtelee. Esimerkiksi kasvot saattavat muistuttaa paljon tosielämän kohteitaan, kun taas toiset kasvokuvat ovat abstraktimpia.

Valokuva, realistinen piirros ja maalaus ovat ikoneita, jotka muistuttavat eniten tosielämän kohteitaan. Piirrostyylä, jota käytetään monissa seikkailusarjakuvissa voi olla enemmän abstrakti, kun vain henkilön ääriviivat ja niiden varjostukset ovat näkyvissä, silti voimme tunnistaa tällaisen kuvan ihmiskasvoiksi. Kun muutamme kuvaamme abstraktimmaksi ja yksinkertaistamme sitä, siirrymme yhä kauemmas valokuvan "oikeista" kasvoista. (McCloud 1993, 29.)

Abstraktiuden skaala on laaja. McCloud esittää hahmosuunnittelun visuaalisen ilmaisun mahdollisuuksia kuvan 2 kolmiossa. Alhaalla vasemmalla on realistinen kuva, alhaalla oikealla pelkistetty, käsitteellinen kuva ja ylhäällä kuva itseistarkoituksena. Useimmat sarjakuvat sijaitsevat lähellä pohjaa, eli pitkin ikonisen abstraktion sivua, missä lähes jokaisella viivalla on merkitys. (McCloud 1993, 51.) Miksi yksinkertaistaminen luo niin todellisen vaikutelman?



Kuva 3. Visuaalisen abstraktion tasoja (McCloud 1993, 51).

### 3.3 Vaikutelmasta merkitykseen

McCloud yhdistää visuaalisesti pelkistetyin todellisuuden esittämisen sanaan 'cartoon', joka on suomennettu 'pilakuvaksi'. Tässä yhteydessä pilakuva ei kuitenkaan tarkoita millään tavoin ivallista tai hullunkurista lähestymistapaa suhteessa kuvattavaan kohteeseen. McCloud tarkastelee pilakuvaa yksinkertaistamisen avulla toteutuvana vahvistamisena. Kun teemme kuvasta abstraktin, emme niinkään poista yksityiskohtia vaan keskitymme tiettyihin tasoihin. Kuvasta voi karsia esiin perimmäisen merkityksen, jolloin luotu merkitys voimistuu tavalla, johon realistinen taide ei pysty. (McCloud 1993, 30.)



Kari Pieskä lähestyy samaa asiaa opinnäytetyössään Miksi animaatio? (2012) pohtiessaan katsojan kokemusta viitteellisestä animaatiosta. Pieskä ehdottaa, että pelkistetty teos muuttuu katsojan kannalta erilaiseksi, kun katsoja joutuu aktivoitumaan ja tekemään huomaamattaan aivotyötä, jotta hahmo jatkaa elämistä pään sisäisissä maailmoissa. Katsoja joutuu väistämättä vuorovaikutukseen hahmon kanssa ja teos voi muuttua hänelle tärkeämmäksi. (Pieskä 2012, 28.)

### 3.4 Visuaalinen samaistuminen

Pilakuvan voima on kohdistaa huomio asiaan, jota se tuo ilmi. Toinen voima on pilapiirrosten yleispätevydessä (McCloud 1993, 31). Mitä 'pilapiirrosmaisemat' esimerkiksi kasvot ovat, sitä useampia ihmisiä niiden voidaan sanoa kuvaavan. McCloud väittää, että emme vain katsele piirrettyjä hahmoja, vaan 'muutumme' niiksi:

*“Kun kaksi ihmistä on vuorovaikutuksessa, he katsovat yleensä suoraan toisiinsa ja näkevät keskustelukumppaninsa piirteet tarkan yksityiskohtaisesti. Jokainen on myös alitajuisesti tietoinen omista kasvoistaan. Mutta tämä mielikuva ei ole läheskään niin tarkka; vain luonnosmainen asetelma... Käsitys muodosta... Tunne likimääräisestä sommittelusta. Jotain yhtä yksinkertaista ja perimmäistä kuin pilapiirros.*

*Jos siis katsot valokuvaa tai realistista piirrosta, näet siinä toisen kasvot. Mutta kun astut pilakuvan maailmaan – sinä näet itsesi.”*

(McCloud 1993, 36.)



Kuva 4. Pelkistetyn ja realistisen hahmon vertailua (McCloud 1993, 36).

Japanilaisissa sarjakuvissa on pitkään käytetty realistisen taiteen objektivoivaa vaikutusta. Esimerkiksi useimmat hahmot saatetaan piirtää yksinkertaisesti lukijan samaistumisen vahvistamiseksi, kun taas toiset hahmot piirretään realistisemmin niiden 'toiseuden' korostamiseksi. (McCloud 1993, 44.) Esine, kuten miekka, voi olla kaukaa katsottuna hyvin pelkistetty ja elävän toiminnallinen, mutta näyttäytyy lähikuvassa yksityiskohtaisemmin. Kuva 4 havainnollistaa eroa pelkistetyn ja realistisen hahmon vaikutelmassa.

### 3.5 Lähtemätön vetovoima

Pelkistettyjen hahmojen vetovoima saattaa osittain pohjautua myös evolutiivisiin seikkoihin. Ihmiset ja asiat, joilla on pyöreät piirteet, suuret silmät, pieni nenä, korkea otsa, lyhyt leuka sekä suhteellisen vaaleat hiukset ja iho nähdään tyypillisesti vauvamaaisina ja siksi niihin liitetään vauvojen ominaisuuksia, kuten naivisuus, avuttomuus, rehellisyys ja viattomuus. Kyseinen psykologinen väritymä, jota kutsutaan nimellä 'baby-face bias', löytyy kaikista ikäluokista ja kulttuureista

sekä monista nisäkäslajeista. (Lidwell 2010, 34.) Vauvojen hoitaminen on hyvin tärkeää, joten vauvojen näkemiseen on kehitetty voimakkaita, välittömiä reaktioita, jotka rohkaisevat pitämään lapsesta huolta ja hillitsemään mahdollisia aggressioita. (Isbister 2009, 11.)



*Kuva 5. Pandahahmojen suloisuus sarjassa Tao Tao (1983-1984) pohjautuu psykologiseen 'baby-face bias' -värittymään.*

### 3.6 Pyrkimys yhteyteen

Tutkimukset ovat osoittaneet katsojien tuntevan vuorovaikutuksellista vetovoimaa visuaalisesti ihmisten kaltaisiin virtuaalihahmoin. Samalla olemme erittäin tarkkanäköisiä ja kriittisiä ihmisenkaltaisesta ulkonäöstä ja liikkeestä. (Tinwell 2015, 31). Pelkistetyssä animaatioissa moni asia välttyy suoraan, koska viitteel-

linen hahmo vihjaa todellisuutemme. Animaatiotaiteilja voi kuitenkin sisällyttää hahmoonsa jonkinlaista visuaalista monimutkaisuutta.

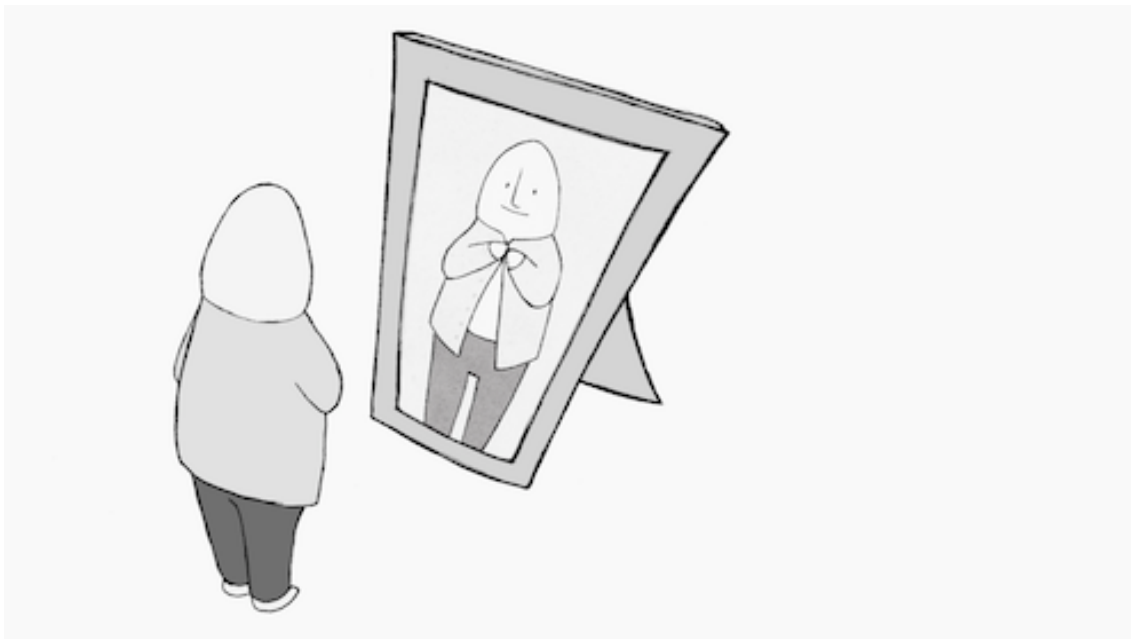
Ami Lindholmin animaatiot Miia Tervon elokuvassa *Lumikko* (2009) kuvastavat äärimmilleen pelkistettyä hahmosuunnittelua. Hiilimassat havainnollistavat kahden henkilön välistä dialogia eläytymällä äänen painotuksiin ja sisältöön visuaalisesti dynaamisin keinoin.



*Kuva 6. Äärimmäisen minimaalista hahmosuunnittelua elokuvassa Lumikko (2009).*

### 3.7 Käytäntö

Mitä pelkistetympi hahmo, sitä vähemmän animaattorilla on piirrettävää. Pelkistetty visuaalinen tyyli antoi minun keskittyä tapahtumaketjun animointiin piirrosanimaatiossani *Napiton* (2014).



*Kuva 7. Hyvin pelkistettyä visuaalista suunnittelua.*

### 3.8 Harjoitus

Piirrä mahdollisimman pelkistetyksi esineitä huoneesta, jossa olet, kuitenkin niin, että esineet ovat tunnistettavissa. Tarkoituksena on herättää pelkistämisen taitoa.

### 3.9 Kiteytys

Visuaalinen pelkistäminen parhaimmillaan selkeyttää kommunikoitavia merkityksiä ja säästää ylimääräiseltä työltä animoitaessa.

## 4 KARIKATYYRI

### 4.1 Liioiteltu korostus

Sana 'karikatyyri' on menettänyt paljon laajempaa merkitystään ja päätenyt yleisesti tarkoittamaan piirroksia, jotka vääristävät erityisesti kohteensa kasvoja humoristisella tavalla. Kasvojen karikatyrisointi on kuitenkin vain yksi puoli karikatyyrin taiteesta. Alunperin italian- ja ranskankielestä juontunut sana 'caricatura' tarkoittaa satiirista kuvaa, kirjaimellisesti 'ylikuormittunutta'; latinalainen sana 'carricare' tarkoittaa 'ladata', 'liioitella', 'vääristää'. (Stanchfield 2009, 119.)



*Kuva 8. Karikatyrisointi pyöräilijästä elokuvassa Bellevillen kolmoset (2003).*

Visuaalisessa taiteessa kyseinen liioittelu voi olla humoristista, kornia tai jopa outoa. Se voi käsittää kasvojen lisäksi koko kehoa tai suhdetta eri kehojen välillä. Olennainen ajatus on korostaa tiettyä merkitystä visuaalisesti, kuten pelkistämässä, mutta liioittelun keinoin. (Stanchfield 2009, 119.) Esimerkiksi eloku-

vassa *Bellevillen kolmoset* (2003) pyöräilijälle olennaisia lihaksia on liioiteltu ja muuta kehoa supistettu. Näin syntyy vaikutelma henkilöstä, joka on omistautunut jollekin asialle oman tasapainonsa kustannuksella. Suuri nenä tuo hahmoon persoonallisen sävöksen ja korostaa määrätietoisuutta.

#### 4.2 Kiteytettyä kerrontaa

Priit Pärn kuvaa karikatyrästä henkilöksi, joka kertoo tarinan yhdellä kuvalla. (Pärn 2009) Yksi kuva riittää avaamaan tajuntaamme ajatuksen, jota mieli täydentää. Pienikin idea voi olla voimakas kun siihen sisältyy konflikti, jännite tai vertauskuva. Karikatyyrissä ajatuksen ilmaisu on vain erityisen kiteytynyttä. Pärn ehdottaa, että hyvien tarinoiden ytimekäs kerronta edellyttää taiteilijalta kahta asiaa: rajatonta, jopa hullua mielikuvitusta sekä täysin loogista, kylmää keskittymistä. (Pärn 2009)

Kyky kiteyttää kertomaansa on animaatiotaiteilijalle erityisen olennaista. Se pakottaa kyseenalaistamaan häilyviä osia ideasta ja siten selkeyttää asian ydintä. Kirkas ymmärrys siitä, mitä haluaa ilmaista, auttaa tuomaan ajatukselle sopivaa muotoa, joka kommunikoi selkeästi. Se vapauttaa myös turhasta työmäärästä, kun olennaisen voi kertoa mahdollisimman vähällä.

#### 4.3 Karikatyyri hahmosuunnittelussa

Henkilöhahmon persoona vahvistuu liioittelemalla sen tärkeimpiä piirteitä. Esimerkiksi Milla Nybondasin animaatiossa *Elastinen parturi* (2005) kirahvihahmo venyttää kaulaansa kosmisiin mittasuhteisiin jahdatessaan varastettua hattuaan. Käsittämättömän pitkä kaula on yhtä aikaa sekä karikatyyri kirahveista että liioiteltu ilmaisu järkkymättömästä tahdonvoimasta.



*Kuva 9. 'Kirahvimaisuudella' liioittelua lyhytelokuvassa Elastinen parturi (2005).*

Hahmosta voi liioittelun keinoin kuoriutua esiin puoli, joka ei välttämättä imartele. Hades, kuoleman jumala *Herkules* (1997) -elokuvassa, on ulkonäöltään luotaan työntävä: hahmolla on kalpea iho, tummat silmänympärykset, terävä nenä, keltaiset silmät, kookas ja suippo kyhmyleuka, terävät harvahampaat suuressa suussa, kookas ja veltto kehonrakenne, sekä pitkät, luiset sormet. Hiukset ovat kirkkaan sinistä liekkiä, jalkoja ei ole, vaan tumma vaatetus sulautuu lonkero-maisiin, eläviin helmoihin. Ulkonäkö herättää väistämättä epäluottamusta, mikä korostaa Hadeksen pahaenteisyyttä roolissaan. Liioitellun epämiellyttävä ulkonäkö luo lisäksi kontrastin henkilön lirkuttelevaan ja itseään täynnä olevaan persoonaan. Häneen verrattuna muut jumalhahmot näyttävät visuaalisesti täyte-läisinä. Jotta kyseinen henkilöahmo ei olisi täysin vastenmielinen, on siihen saatu vetovoimaa huumorin keinoin: Hadeksen tyyli puhua ja elehtiä on parhaimmillaan hulvatonta.





*Kuva 10. Karmivan ulkonäön korostusta elokuvassa Herkules (1997).*

#### 4.4 Vision herättäminen

Mielestäni on tärkeää huomata, että karikatyyrien piirtäminen pohjautuu kykyyn nähdä aineellisissa asioissa piileviä ominaisuuksia, vaikutelmia ja merkityksiä. Siksi sitä ei voi suoraan opettaa, sillä kyse on enemmänkin subjektiivisesta tavasta kiinnittää huomiota ilmiömaailmaan.

Karikatyrisointi vaatii erikoistumista ja sellaisen muotokuvan hallintaa, jossa tartaan kriitikittömästi kaikeen, mitä suinkin nähdään. Se, joka ei hallitse luonnonmuotoa, ei myöskään voi tyylitellä eikä liioitella. (Jaxtheimer 1964, 185.)

Uskon, että kuka tahansa voi kehittää karikatyrisoivaa visiota katselemalla avoimesti ympärilleen, tekemällä tietoisia havaintoja ja purkamalla oivalluksiaan piirtäen.

#### 4.5 Harjoitus

Piirrä mahdollisimman yksinkertainen, mutta selkeä kuva perheestäsi, jossa liioittelet jokaisen perheenjäsenen luonnetta korostamalla tiettyjä puolia tämän ulkonäössä. Tarkoituksena on löytää yhteyttä vahvan subjektiivisen käsityksen ja siitä kumpuavan visuaalisen muodon välille.

#### 4.6 Kiteytys

Visuaalinen liioittelu on olennainen työkalu hahmosuunnittelussa. Korostamalla tiettyjä puolia kuvattavassa hahmossa voidaan tuoda persoonallisia piirteitä ja tasoja esiin ja luoda viitteitä laajemmalle tarinallisuudelle yhden tai usemman vaikutelman kautta.

## 5 KEHOLLINEN VAIKUTELMA

### 5.1 Kehollisuus animaatiossa

Keho on animaatiohahmon visuaalinen ydin. Kehon muoto ja mittasuhteet kertovat olennon pituudesta, painosta, iästä ja sukupuolesta, sekä herättävät aavistuksia sen luonteenpiirteistä. Fyysinen rakenne pysyy tyypillisesti samana, vaikka vaatetus, hiustyyli tai mielialaa kuvaava asento muuttuisivat. Hahmon keho ankkuroi käsitystämme hahmosta kokonaisuutena ja on siten olennainen taso johon sen visuaalinen suunnittelu keskittyy.

Kehollisten variaatioiden runsaus toteutuu arkitodellisuudessa jo pelkästään ihmisiä havainnoiden. Animaatioelokuvassa käsitys kehosta ulottuu yli fyysisten rajojemme. *Liikkuva linna* (2004) -elokuvan Calcifer on tulidemoni, jonka roihua-va olomuoto on sidoksissa palavaan aineeseen. Animaatiossa *Plug&Play* (2013) hahmojen päät ovat sähköliittimiä, jotka kytkeytyvät toisiinsa. *Duck Amuck* (1953) -teoksessa pilaileva animaattori piirtää Repe Sorsalle kokonaan uuden, hullunkurisen kehon.

### 5.2 Välitön vaikutelma

Mielikuvituksellisista ulottuvuuksista riippumatta samat visuaaliset periaatteet vaikuttavat animaatiohahmon kehon tulkinnassa kuin ihmistä katsoessa, koska kummassakin on kyse kehollisen olennon näkemisestä. Teemme silmänräpäyksessä arvioita esimerkiksi siitä, onko toinen henkilö uhkaava, houkutteleva, suloinen tai dominoiva (Isbister 2006, 5; Isbister 2006, 23). Turhamaisuuden noita elokuvassa *Liikkuva linna* (2004) on ulkonäöltään uhkaavan dominoiva. Pilarimainen, kookas keho kohoaa suoraan lattiasta ja raskas, musta turkki levittäytyy ympäröivään tilaan. Paljas rintakehä viestii pelottomuudesta.

Päätelmät, jotka heräävät hahmosta, pohjautuvat mahdollisten evoluutiopsykologisten seikkojen lisäksi stereotyyppeihin – muistin kaavoihin tai prototyyppi-

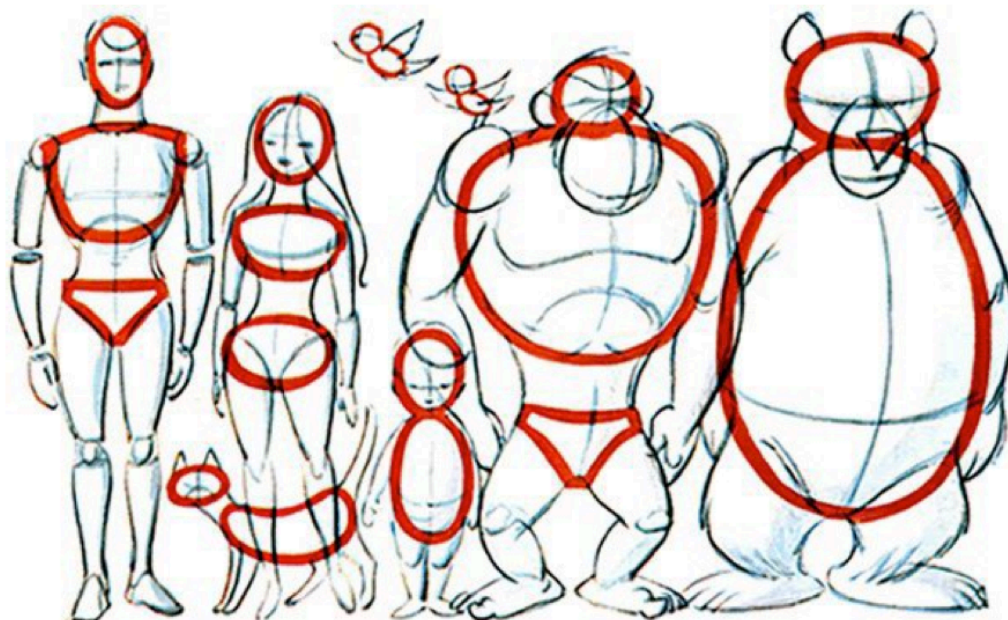
hin, jotka assosioivat tiettyjä ulkoisia piirteitä tiettyihin sisäisiin ominaisuuksiin (Isbister 2006, 12). Stereotyytit itsessään rajoittavat ajattelua ja vahvistavat yksiselitteisiä näkemyksiä jättämällä pois osan tulkintaa, mutta ovat kuitenkin voimakas työkalu visuaalisessa viestinnässä.

Animaattori voi muovata kiehtovia, moniulotteisia hahmoja tiedostamalla stereotyyppisiä omassa ajattelussaan ja ympäröivässä kulttuurissa ja kyseenalaistamalla niitä. Ulkokuoreltaan uhkaava ja karmiva hahmo voikin olla sisimmässään yksinäinen, kuten esimerkiksi Muumien Mörkö.



*Kuva 11. Kehollisesta vaikutelmasta muodostuva uhkaava läsnäolo elokuvassa Liikkuva linna (2004).*

### 5.3 Kehon mittasuhteet



Kuva 12. Esimerkkejä kehollisista mittasuhteista (Blair 1994, 10).

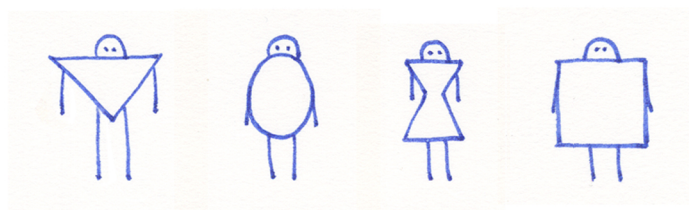
Piirroshahmon ruumiinosien keskenäinen suhde luo perustavanlaatuisen vaikutelman hahmosta. Henkilö, jolla on leveät hartiat ja vahva leuka, herättää mielleyhtymiä enemmänkin toiminnasta ja rohkeudesta kuin pikkutarkasta rationalisoinnista. Pienikokoinen mutta isopäinen henkilö tuntuu paljon todennäköisemmin älykkäältä yksilöltä kuin nuppipäinen köriläs, jonka valtavat nyrkit hipovat maata. (White 2009, 239.) Kirahvi, jonka kaula onkin poikkeuksellisen lyhyt, herättää aavistuksen sisäisestä kompleksista. Eri kehotyypin mittasuhteita havainnollistetaan yksityiskohtaisesti muun muassa Preston Blairin teoksessa *Cartoon Animation* (1994). Mittasuhteiden luoma vaikutelma on sama, oli kyseessä sitten ihmishahmo, eläin tai esimerkiksi kone.

Piirroshahmon pään kokoa käytetään animaatioteollisuudessa hahmon koko kehon mittana. Yleisesti ottaen henkilö näyttää suloiselta ja nuorelta kun on korkeintaan kolme päätä pitkä, ja yli viiden pään pituinen hahmo puolestaan vaikuttaa aikuistuneelta. Keskiverto aikuishahmo on viisi tai kuusi päätä pitkä,

kun taas näyttävät hahmot, kuten supersankarit tai huippumallit, voivat olla yli kahdeksan pään pituisia. (Cohen 2011, 16.)

Hartioiden ja lantion leveys antavat vaikutelman henkilön sukupuolesta. Naisella on tyypillisesti leveä lantio ja kapeat hartiat, kun taas miehellä päinvastoin. Naiselle on ominaista myös kapeampi vyötärö.

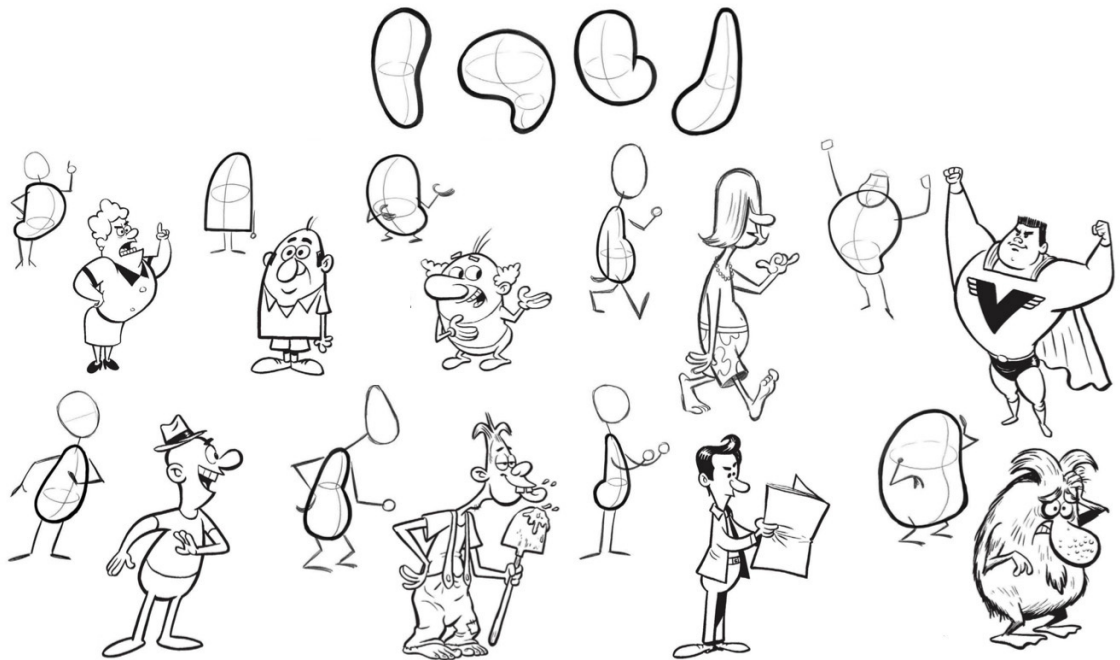
#### 5.4 Kehon muoto



*Kuva 13. Muoto määrittelee ratkaisevasti vaikutelmaa kehotyypistä.*

Kehotyyppeihin voi viitata yksinkertaisilla geometrisillä muodoilla. Kolmio on muodoista kulmikkain ja siten dynaamisin. Alaspäin osoittava kolmio antaa kehosta atleettisen, maskuliinisen vaikutelman, kun ylöspäin osoittava kolmio tuo vakauden tuntua, kuin pyramidi. Ovaali on muodoista helpoimmin lähestyttävä, vailla terävyyttä tai mutkia, ja sopii kuvaamaan pehmeitä ja tuttavallisia henkilöitä kuten myös kertynyttä painoa. Neliöstä huokuu voima. Venytettynä horisontaalisesti se antaa vaikutelman vahvasta perustasta, ja vertikaalisesti on kuin voiman pilari. (Mattesi 2008, 63.)

Päärynämäinen muoto soveltuu kenties monipuolisimmin kuvaamaan erilaisia kehoja. Sitä voi käännellä, supistaa ja paisuttaa eri puolilta antamaan hyvin tarkkoja vaikutelmia. (Cohen 2011, 13.)

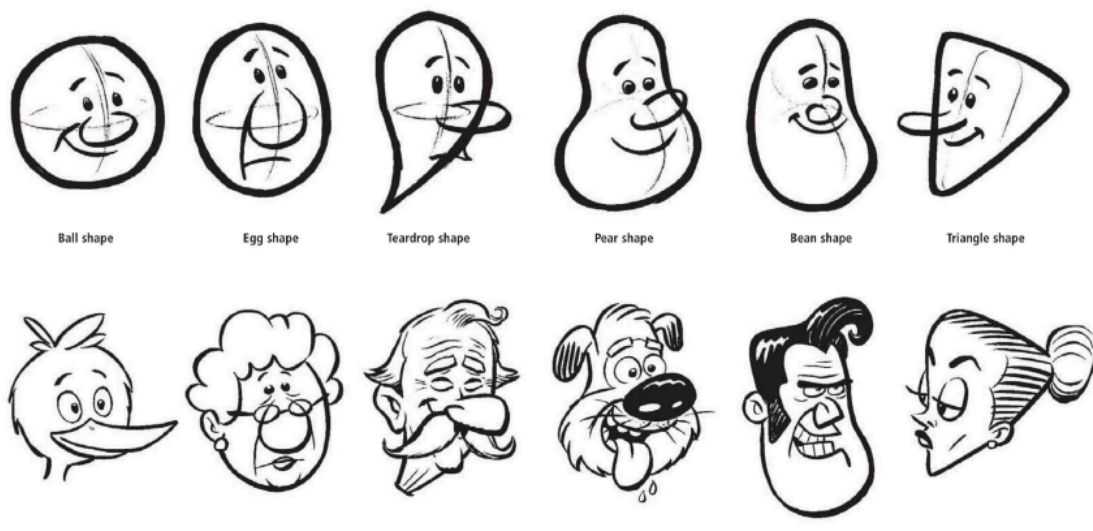


Kuva 14. Päärynämäinen muoto on monipuolisesti sovellettavissa (Cohen 2011, 13).

Animaattorin on syytä havainnollistaa hahmoaan yksinkertaisten muotojen avulla, koska se helpottaa hahmon animointia. Selkeitä muotoja on huomattavasti helpompi piirtää useasta kulmasta monta kertaa kuin visuaalisesti monimutkaisia kokonaisuuksia.

### 5.5 Pään muoto

Kehon visuaalisesti monipuolisin osa on pää: mielen liikkeet heijastuvat kasvoilla ja ulkoiset aistielimet sijaitsevat lähekkäin. Pään muoto itsessään vaikuttaa ratkaisevasti hahmon olemukseen. Tyypillisiä muotoja ovat pallo, muna, pisara, päärynä, papu ja kolmio. (Cohen 2011, 6.) Vaikutelmat vaihtelevat sympaattisesta napakkaan ja rakentuvat vuorovaikutuksessa kasvopiirteiden kanssa.



Kuva 15. Esimerkkejä pään muodosta (Cohen 2011, 6).

## 5.6 Kehon kannatus

Henkilöhahmon tapa kannatella kehoaan on näkyvä yhteys hahmon kehon ja mielen välillä. Kannatuksesta välittyy henkilön suhde omaan itseensä ja ympäröivään todellisuuteen: esimerkiksi ryhdikkyys korostaa itsevarmuutta, kohonneet hartiat jännittyneisyyttä ja madaltunut pää alistuneisuutta tai nöyryyttä (White 2009, 239). Hahmon yleinen asenne on mielialan vaihteluita pysyvämpää ja on siksi syytä ottaa huomioon hahmon kehoa suunnitellessa.

## 5.7 Harjoitus

Ota kynä käteen, pistä se paperille ja sulje silmäsi. Aisti hahmosi olemusta ja anna kynän vapaasti viedä. Älä mieti mitä piirrät, keskity vaan tunteeseen hahmostasi. Voit jälkeenpäin unohtaa koko piirroksen ja leikitellä hahmosi mittasuhteilla konkreettisemmin. Tarkoituksena on aktivoida intuitiivista tuntemusta hahmosi kehollisista mittasuhteista.



## 5.8 Kiteytys

Piirroshahmojen kehon mittasuhteet ja muodot antavat perustavanlaatuisen vaikutelman kantajastaan. Nämä vaikutelmat pohjautuvat yleensä mielen tason stereotyyppeihin, joita voi käyttää työkaluna kiehtovia hahmoja luodessa. Kehollisia piirteitä voi havainnollistaa yksinkertaisilla muodoilla ja siten myös helpottaa itse animointiprosessia.

Animaattori voi kehittää rajattomasti erilaisia näkemyksiä hahmon kehosta eri muotoja venyttäen, supistaen ja yhdistäen. Vaihtoehtoja vapaasti kokeilemalla hahmon olemus pääsee hioutumaan kohti itselleen sopivinta muotoa.

## 6 YKSITYISKOHTIEN MERKITYS

### 6.1 Lähtökohta

Ihmisiä katselemalla huomaa, miten yksityiskohtaisesti koristelemme itseämme. Vaatteet, hiustyyli, lävistyksset, tatuoinnit, korut, somisteet, meikki ja lisävarusteet heijastavat henkilön persoonaa ja sosiaalista kontekstia (Isbister 2006, 13). Ne ovat kuin huomiopisteitä, joilla rakennamme käsitystämme itsestä ja toisesta. Kasvonpiirteet ovat pään visuaalisia yksityiskohtia, ja värivalinnatkin saattavat korostua yksityiskohtaisesti. Animaatiohahmon persoonan voi herättää eloon tiedostamalla ulkoisten tyylipiirteiden käytön vahvuuksia ja heikkouksia hahmosuunnittelussa.

### 6.2 Olemuksen täydentämistä



*Kuva 16. Vaatteet, somisteet ja lisävarusteet muovaavat käsitystämme hahmoista, kuten elokuvassa Tekkonkinkreet (2006).*

Katulapset Shiro ja Kuro kantavat erinäisiä varusteita elokuvassa *Tekkonkinkreet* (2006). Shiro on veljeksistä nuorempi. Hänen suloiset päähineensä vaihtuvat läpi elokuvan kuvastaen lapsen viattomuutta ailahtelevassa ympäristössä. Kurolla on tyypillisesti mukanaan punertavat suojalasit ja pitkä metalliputki. Iso-

veljenä hänen päätehtävänsä on suojella Shiroa vaarallisessa kaupungissa. Lasit korostavat hänen tarkkanäköisyyttään ja punertava suojalasi ikään kuin heijastaa veristä maailmaa, jota hän on olosuhteidensa takia pakotettu todistamaan. Pitkä, ohut metalliputki aseena kuvastaa poikien raakaa todellisuutta: he ovat täysin kaupungin armoilla selviytymiskamppailussaan.



*Kuva 17. Pieni piste tekee hahmosta helposti tunnistettavan elokuvassa Persepolis (2007).*

Persepolis (2007) -elokuvan päähenkilön Marjin tunnistaa tämän nenän oikealla puolella olevasta luomesta. Tupakka puolestaan kuvastaa Marjin kapinaa yhteiskunnallista sortoa vastaan sekä hänen haluaan jättää traumaattinen lapsuutensa taakseen.

*Prinsessa Mononoke* (1997) -elokuvan San on suuren, valkoisen susijumalan kasvattama tyttö, joka kieltää ihmisyytensä ja haluaa itsekin olla susi. Sanille elokuvassa ominainen asuste on valkoinen sudenturkki, joka peittää koko selän. Elokuva käsittelee ihmisen ja luonnon välisiä ristiriitoja, jotka ilmenevät syvimmin Sanissa, joka painiskelee oman identiteettinsä kanssa. Turkki vahvistaa

vaikutelmaa susimaisuudesta ja ilmentää siten visuaalisesti Sanin jakautunutta identiteettiä. Elokuvan lopussa San löytää mielenrauhan ja näyttäytyy ilman sudenturkkia.



*Kuva 18. Ulkoiset somisteet heijastavat susityön sisäistä kamppailua elokuvassa Prinsessa Mononoke (1997).*

### 6.3 Merkityksellinen ripaus

Yksityiskohdat on parhaimmillaan olennaisia osia hahmon vaikutelmaan. Mitä enemmän hahmoon rakentuu huomiopisteitä, sitä vähemmän visuaaliset elementit korostuvat itsessään ja muodostavat sen sijaan kokonaisuuden, joka voi olla hyvinkin sekava. Ellei tarkoitus ole luoda hahmoa, joka ikään kuin hukkuu yksityiskohtien alle, on syytä karsia epäolennaiset merkitykset sen ulkonäöstä ja keskittyä puoliin, joita todella haluaa kommunikoida.

Lyhytelokuvassani *Vailla* (2016) erään hahmon olkapäältä kasvaa pieni lehti. Kyseinen yksityiskohta ajaa useampaa tarkoitusta: visuaalisesti se tuo hah-

moon dynaamisen vivahteen vähentämällä kehon symmetriaa. Merkityksellisesti se viestii olennosta, joka on lempeä muita elollisia olentoja kohtaan. Kyseinen hahmo on kolmas henkilö, jonka elokuvan päähenkilö kerronnassa kohtaa, joten oli tarpeelliseksi saada se erottumaan muista mahdollisimman hienovaraisesti ja tehokkaasti. Jos lehtiä olisi enemmänkin, niiden merkitys tässä mielessä vesittyisi, ja ilman lehteä hahmo ei välttämättä tuntuisi yhtä mielenkiintoiselta. Elokuva käsittelee päähenkilön rakkaudellisen huomion tarvetta ja ihmissuhteiden dynamiikkaa, joten lehti toimii kuin alitajuisena vertauskuvana päähenkilön ajatuksille.



*Kuva 19. Pieni silaus voi tuoda paljon hahmon vaikutelmaan.*

#### 6.4 Vaikutus liikkeeseen

Lisätyt visuaaliset elementit hahmon perusrakenteeseen vaikuttavat myös siihen, miten hahmo liikkuu. Haarniska tekee liikkeestä jäykempää; rullaluistimet kuljettavat sulavasti. Iso tukkapehko korostaa äkkinäisiä liikahtuksia seuraamalla kehon ensisijaista liikettä, kuten myös vaatteet ja korut.

## 6.5 Käytännöstä

Piirrosanimaation suunnitussa on syytä muistaa, että tuotanto tyypillisesti edellyttää 12 piirrettyä kuvaa jokaista sekuntia kohti (White 2009, 242). Mitä yksityiskohtaisempi hahmo, sitä enemmän animaattorilla on piirrettävää ja animoitavaa.

## 6.6 Harjoitus

Katso itseäsi peilistä. Millaisia ulkoisia piirteitä huomaat itsessäsi? Mitä ne sinulle merkitsevät? Ovatko mahdollisesti lisätyt yksityiskohdat olleet tietoisia valintoja? Katso kuvia muista ihmisistä. Millaisia vaikutelmia sinulle herää näkemästäsi? Millaisiin yksityiskohtiin kiinnitit huomiota ja mitä oletit niiden kertovan?

Harjoituksen tarkoituksena on herättää uteliaisuutta ulkoisten piirteiden merkitykseen omassa elämässä, jotta voisi tarkemmin tiedostaa hahmosuunnittelun ratkaisuja.

## 6.7 Kiteytys

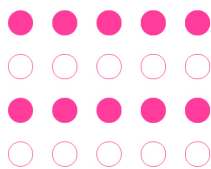
Ulkoiset piirteet ja yksityiskohdat korostavat hahmoa yksilönä. Sopivassa määrin lisätyt visuaaliset elementit ovat parhaimmillaan täydentävä silaus hahmon olemukseen. Yksityiskohtien käyttö heijastuu aina animoinnin sisältöön ja työ määrään.

## 7 VISUAALINEN SUHTEUTTAMINEN

### 7.1 Lähtökohta

Henkilöhahmo on kokonaisuus itsessään ja jos elokuvassa on muitakin hahmoja, näyttäytyvät ne suhteessa toisiinsa. Tiedostamalla tapoja, joilla hahmot visuaalisesti vaikuttavat toisiinsa, animaationtekijä voi korostaa hahmojensa yksilöllistä vaikutelmaa, tehdä henkilöistä helpommin tunnistettavia ja luoda visuaalisesti monipuolisemman elokuvan.

### 7.2 Yhtenäistävä katse



*Kuva 20. Näemme kyseisen kuvan enemmänkin neljänä vaakasuorana rivinä kuin viitenä pystysuorana rivinä.*

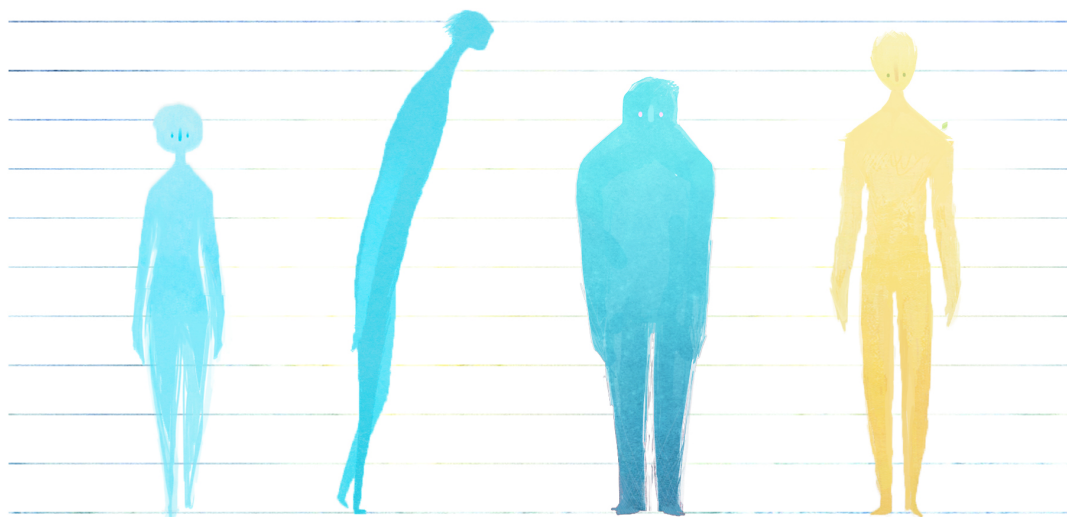
Yhtäläisyyden havainnointi on yksi Gestalt-psykologian peruseräiteistä. Ihminen kokee visuaalisesti samankaltaisten elementtien liittyvän toisiinsa. Samannäköiset asiat muodostavat mieleen ryhmän, johon ne kuuluvat. Esimerkiksi yksinkertainen matriisi, jossa pisteet ja neliöt vuorottelevat riveittäin, nähdään ainoastaan horisontaalisina pystysuorien rivien sijaan, koska samannäköiset elementit muodostavat käsityksen vaakasuorista linjoista. Monimutkaisen visuaalisen näytön tulkitaan sisältävän erilaisia alueita ja tietoa riippuen elementtien väristä, koosta ja muodosta. Samankaltaisia elementtejä pidetään toisilleen olennaisina. (Lidwell 2010, 226.)

Toiset ominaisuudet yhtenäistävät toisia enemmän. Esimerkiksi väreillä on voimakas ryhmittävä vaikutus, joka korostuu kun värejä on vähän, ja heikkenee

sen mukaan mitä useampi väri on kyseessä. Koon vaihtelu on tehokasta myös, kun elementtien koot ovat selkeästi tunnistettavissa toisistaan. Heikoin ryhmittymisen strategia on muoto. Sitä käytetään parhaimmillaan jatkeena värille tai koolle, ja silloin, kun muiden elementtien väri ja koko on yhdenmukainen. (Lidwell 2010, 226.)

Samankaltaistava ryhmittäminen vähentää moniulotteisuutta ja vahvistaa elementtien merkityksellistä liittoa. Sitä vastoin samankaltaisuuden puute johtaa useiden irrallisten kimpaleiden havaitsemiseen ja korostaa eroavaisuutta elementtien välillä. (Lidwell 2010, 226.)

Hahmosuunnittelussa on tärkeää luoda jonkinlainen visuaalinen yhtäläisyys hahmojen välille, jotta katsoja tuntisi niiden kuuluvan ikään kuin samaan ryhmään, eli samaan elokuvan sisäiseen maailmaan. Yhtäläisyys voi olla esimerkiksi samankaltainen värimaailma, joka ei tarkoita että hahmot olisivat samanvärisiä, vaan että hahmoissa ilmenevät värivalinnat noudattavat keskenään jonkinlaista samaa tyyllistä periaatetta. Tyyli voi pohjautua esimerkiksi pastellisävyihin, räikeisiin väreihin tai murrettuihin vivahteisiin. Myös viivan tyyli voi sitoa hahmoja toisiinsa.



*Kuva 21. Hienovaraista mutta selkeää variaatiota yhtenäisessä tyyliässä.*



Taiteellisen opinnäytetyöni, lyhyelokuvan *Vailla* (2016) hahmoja yhdistää pelkistetty tyyli, pehmeä, siluettomainen ulkonäkö ja samansävyinen värimaailma. Yksilölliset variaatiot näyttäytyvät mittasuhteiden muutoksissa. Kerronnan neljäs hahmo on mittasuhteiltaan neutraalein, mikä vahvistaa sen tasapainoista veto-voimaa.

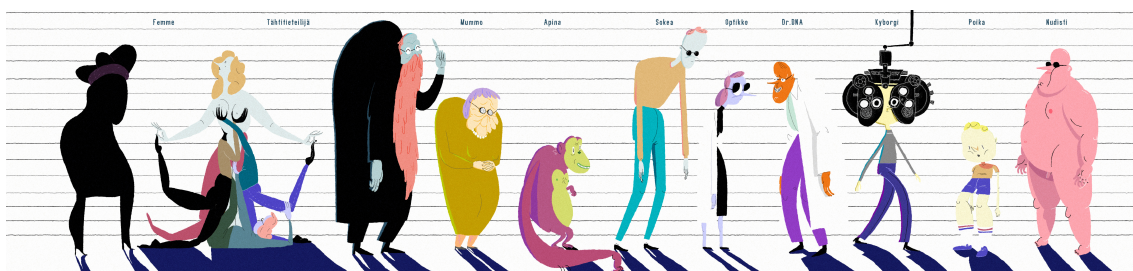
### 7.3 Yksilöivä erottuminen



*Kuva 22. Yksilöllistä variaatiota yhtenäistävässä kontekstissa elokuvassa Herkules (1997).*

Jos elokuvan henkilöahmot ovat hyvin samannäköisiä, katsojan on vaikea erottaa hahmoja toisistaan sekä visuaalisesti että kerronnallisesti. Mitä useampi hahmo elokuvassa on, sitä tärkeämpää on tuoda visuaalista variaatiota niiden suunnitteluun. Visuaalinen suhde hahmojen välillä korostaa myös erityisiä piirteitä, jotka erottavat ne toisistaan. Esimerkiksi *Lumikki ja seitsemän kääpiötä* (1937) -elokuvassa jokaisen kääpiön erityinen luonteenpiirre heijastuu erottamattomasti sekä ulkonäössä että käytöksessä. *Herkules* (1997) -elokuvassa viisi mytologista muusaa näyttäytyvät selkeästi yksilöinä, vaikka niiden vaatetus ja visuaalinen tyyli ovat yhtenäisiä.

Henkilöhahmojen keskinäinen visuaalinen variaatio on selkeää Elli Vuorisen lyhytelokuvassa *Sore Eyes for Infinity* (2016). Jokainen henkilö on tunnistettavissa pelkästä siluetistaan ja niiden mittasuhteet sekä väritys vaihtelevat mielenkiintoisilla tavoilla. Visuaalinen tyyli ja erikoinen värimaailma sitovat persoonalliset hahmot yhteen.



Kuva 23. Elli Vuorisen monipuolista ja eheää hahmosuunnittelua elokuvaan *Sore Eyes for Infinity* (2016).

#### 7.4 Keskinäinen kontrasti



Kuva 24. Hahmojen ulkonäössä ilmenevät luonteenpiirteet korostuvat suhteessa toisiinsa animaatiisarjassa *Pinky and the Brain* (1995-1998).

Piirroshahmot animaatiisarjassa *Pinky and the Brain* (1995-1998) ovat hyvä esimerkki karikatyyrisestä kontrastista kahden hahmon välillä. Suuret silmät ja leveä hymy tekevät Pinkystä avoimen ja viattoman. Iso, kiiltävä nenä ja harva-

hampaat tuovat hömelön vivahteen olemukseen. Brainin kasvonpiirteet on visuaalisesti sullottu pienen alueen sisälle korostamaan tuimaa ja sulkeutunutta luonnetta. Valtava otsa peittää silmiä ja pää on liioitellun kookas, mikä karikatyyrisoi älykkyyttä. Kontrasti näkyy myös asennoissa. Pinky on alistuvaisen kumarassa ja pitää käsiä ikään kuin valmiina neuvotteluun, kun taas Brainin asento huokuu itsevarmuutta. Rintakehä on paljas, kädet selän takana, ja kannat kiinni toisissaan. Brain on Pinkyä puolet pienempi, mikä entisestään korostaa hänen älykästä, dominoivaa olemustaan. Myös hännät kommunikoivat. Pinkyn häntä on rento ja antaa suopean vaikutelman, kun taas Brainin kulmikas häntä kertoo mutkikkaasta luonteesta. Hahmojen väritys on muuten sama, paitsi Pinkyn silmät ovat sinertävät ja Brainin punaiset. Viileä ja lämmin väri erottavat hahmot toisistaan ja tasapainottavat niiden merkityksellistä suhdetta: Pinky näyttyy suhteellisen kylmäpäisenä Brainiin verrattuna.

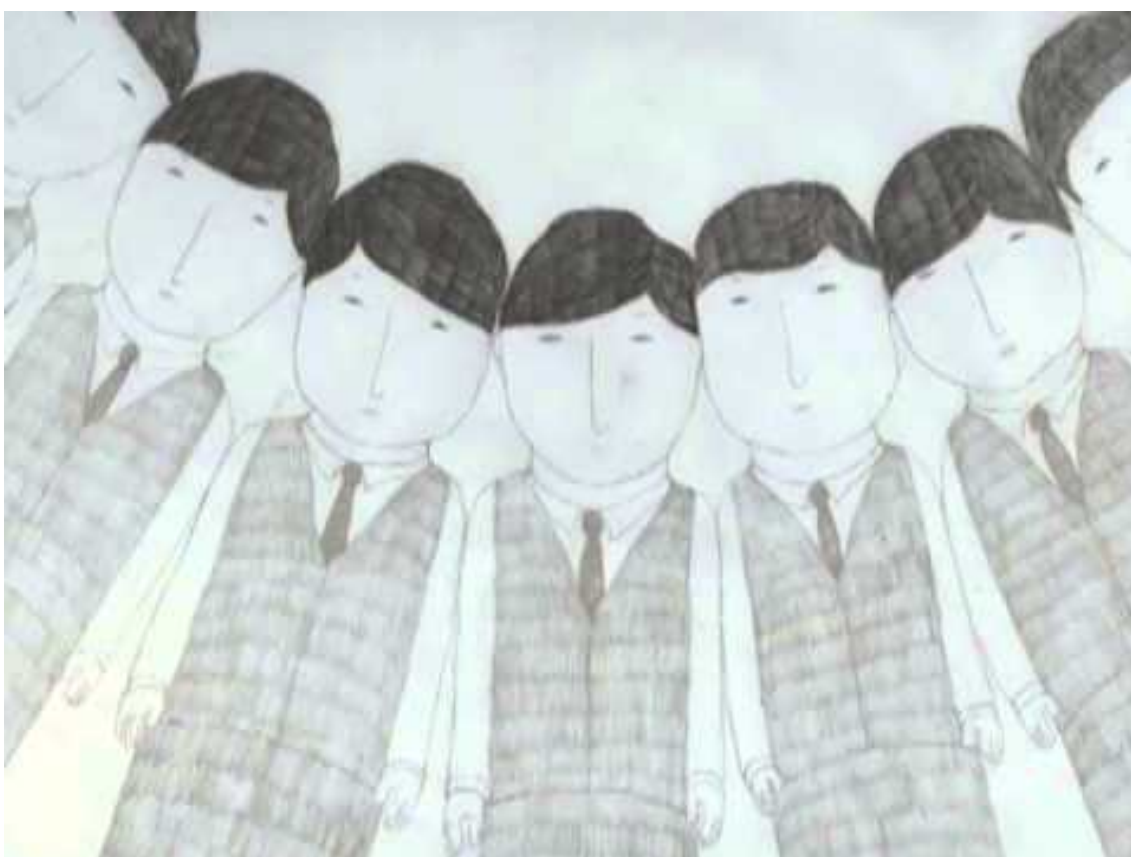


*Kuva 25. Elokuvan The Secret of NIMH (1982) hahmojen kehojen välinen etäisyys kommunikoi kokoerojen lisäksi.*

Elokvassa *The Secret of NIMH* (1982) kaksi henkilöahmoa korostavat visuaalisesti toisiaan. Päähenkilö Mrs. Brisby on huomattavasti pienempi kuin mysti-

nen tietäjä Nicodemus. Brisbyn arkuus kiteytyy tämän pieneen kokoon, kun taas lähietäisyys Nicodemukseen viestii hänen uskaliaasta luonteestaan. Nicodemuksen viisaus korostuu ylikuonnollista valoa hehkuvista silmistä, luisevasta kehosta ja kookkaasta, levittäytyvästä olemuksesta.

Täysin yhtenäistävä hahmosuunnittelu luo puolestaan yhteiskunnallisen paineen tuntua Atsushi Wadan lyhytelokuvassa *Gentle Whistle, Bird and Stone* (2005).



Kuva 26. Samannäköisiä hahmoja elokuvassa *Gentle Whistle, Bird and Stone* (2005).

## 7.5 Harjoitus

Kuvittele, että animaatioelokuvasi olisikin varjoteatteria. Millä tavalla henkilöt erottautuvat yksilöinä toisistaan? Tarkoituksena on aktivoida siluettimaista havainnointia henkilöhahmojen ulkonäön selkeyttämistä varten.

## 7.6 Kiteytys

Jos elokuvassa on useampi kuin yksi hahmo, ne näyttäytyvät suhteessa toisiinsa. Jonkinlainen visuaalinen yhtäläisyys hahmojen välillä on tärkeää, jotta ne näyttäisivät kuuluvan samaan elokuvan sisäiseen maailmaan. Animaatiotaitelija voi korostaa hahmojen luonnetta ja olemusta luomalla kontrastia visuaalisiin ominaisuuksiin. Tämä tekee hahmoista myös helpommin tunnistettavia ja siten yksilöllisiä.

## 8 YHTEENVETO

Hahmosuunnittelu on moniulotteinen osa piirrosanimaation tekoa. Hahmon visuaalinen suunnittelu määrittelee pitkälti katsojakokemusta ja animoinnin käytäntöä.

Piirrosanimaatiossa hahmot piirretään mielikuvituksesta suoraan esitettävään kuvaan. Animaatiotaiteilija pelkistää hahmoja aina jossain määrin. Pelkistäminen on voimakas työkalu hahmon visuaalisessa suunnittelussa, koska epäolennaisia piirteitä häivyttämällä voidaan kohdistaa huomiota ilmaisullisiin merkityksiin ja tehdä hahmoista yleisesti samaistuttavia.

Oivaltava karikatyyri on visuaalisesti hyvin kerronnallista. Hahmon sisäisiä ominaisuuksia voidaan vahvistaa liioittelemalla tiettyjä puolia sen ulkonäössä. Kehon on animaatiohahmon visuaalinen ydin. Kehon osien mittasuhteet ja muoto antavat hahmosta perustavanlaatuisen vaikutelman.

Ulkoiset piirteet ja yksityiskohdat korostavat hahmon yksilöllisyyttä. Visuaalisten elementtien lisäämisellä voidaan saavuttaa tilanne, joka parhaimmillaan täydentää hahmon olemuksen kokonaisvaltaisuutta. Yksityiskohtien käyttö heijastuu suoraan animoinnin sisältöön ja suunnitteluun sekä toteutukseen.

Eri hahmojen välinen visuaalinen yhtäläisyys vahvistaa tunnetta elokuvan sisäisen maailman eheydestä. Samalla on silti olennaista luoda hahmoista selkeästi toisistaan erottuvia, jolloin niiden yksilöllisyys lisääntyy.

Piirrosanimaation ilmaisuvoima on rajaton. Visuaalisen kerronnan periaatteiden ymmärtäminen auttaa animaatiotaiteilijaa luomaan yhteyden katsojaan. Tällä tavoin on mahdollista päätyä ennennäkemättömiin ratkaisuihin kokeilemalla rohkeasti erilaisia hahmosuunnittelun lähestymistapoja.

## LÄHTEET

- Blair, P. 1994. Cartoon Animation. Laguna Hills, CA: Walter Foster Publishing.
- Cohen, S. 2011. Cartooning: Character Design. Irvine, CA: Walter Foster Publishing.
- Isbister, K. 2006. Better Game Characters by Design – A Psychological Approach. San Francisco, CA: Morgan Kaufmann Publishers.
- Jaxtheimer, B. 1964. Suuri piirustus- ja maalauskirja. Porvoo: Werner Söderström Oy.
- Lidwell, W.; Holden, K.; Butler, J. 2003. Universal Principles of Design. Beverly, MA: Rocport Publishers, Inc.
- Lindholm, A. 2013. Opetusmateriaalia pohjautuen Ami Lindholmin animaatioluentoihin Espoossa ja Helsingissä toukokuussa 2013.
- Mattesi, M. 2008. Force Character Design from Life Drawing. Burlington, MA: Focal Press.
- McCloud, S. 1993. Sarjakuva – näkymätön taide. Suom. Jukka Heiskanen. Helsinki: The Good Fellows Ky.
- OReilly, D. 2012. Basic Animation Aesthetics. (Viitattu 5.6.2016) <http://files.davidoireilly.com/downloads/BasicAnimationAesthetics.pdf>
- Pieskä, K. 2012. Miksi animaatio? Opinnäytetyö. Viestinnän koulutusohjelma. Turku: Turun Ammattikorkeakoulu.
- Pärn, P. 2009. Tallenne luennosta Lucierne International Animation Academy:ssa. (Viitattu 5.6.2016) <http://www.liaa.hslu.ch/tv>
- Stanchfield, W. 2013. Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes, Volume 1. Burlington, MA: Focal Press.
- Stanchfield, W. 2009. Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes, Volume 2. Burlington, MA: Focal Press.
- Tinwell, A. 2015. The Uncanny Valley in Games and Animation. Boca Raton, FL: Taylor & Francis Group.
- White, T. 2009. How to Make Animated Films – The Complete Guide. Oxford: Elsevier, Inc.
- Bellevillen kolmoset (2003), ohjaus: Sylvain Chomet
- Duck Amuck (1953), ohjaus: Chuck Jones
- Elastinen parturi (2005), ohjaus: Milla Nybondas
- Father and Daughter (2000), ohjaus: Michaël Dudok de Wit
- Gentle Whistle, Bird and Stone (2005), ohjaus: Atsushi Wada
- Herkules (2007), ohjaus: John Musker, Ron Clements
- Kuhina (2011), ohjaus: Joni Männistö

Liikkuva linna (2004), ohjaus: Hayao Miyazaki

Lumikko (2009), ohjaus: Miia Tervo

Lumikki ja seitsemän kääpiötä (1937), ohjaus: David Hand

Napiton (2014), ohjaus: Juulia Valkola

Persepolis (2007), ohjaus: Marjane Satrapi, Vincent Paronnaud

Pinky and the Brain (1995-98), sarjan luoja: Tom Ruegger

Plug&Play (2013), ohjaus: Michael Frei

Prinsessa Mononoke (1997), ohjaus: Hayao Miyazaki

Sore Eyes for Infinity (2016), ohjaus: Elli Vuorinen

The Secret of NIMH (1982), ohjaus: Don Bluth

Tao Tao (1983-84), ohjaus: Shuichi Nakamura. Tatsuo Shimamura

Tekkoninkreet (2006), ohjaus: Michael Arias

Vailla (2016), ohjaus: Juulia Valkola