

Tuuli Lukka

Characteristic movement

Hahmon persoonallisuuden esittäminen 2D–animaation avulla

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

2.5.2017

Tekijä(t) Otsikko Sivumäärä Aika	Tuuli Lukka Characteristic movement - Hahmon persoonallisuuden esittäminen 2D-animaation avulla 22 sivua + 2 liitettä 2.5.2017
Tutkinto	Medianomi (AMK)
Koulutusohjelma	Viestintä
Suuntautumisvaihtoehto	3D-animointi ja -visualisointi
Ohjaaja(t)	Lehtori Peke Huuhtanen
<p>Opinnäytetyössä on käyty läpi keinoja ilmaista hahmon persoonallisuutta liikkeen avulla animaatioissa. Työssä käsiteltiin muun muassa näyttelytekniikoita ja kehonkieltä. Tavoitteena oli näiden tekniikoiden avulla ilmaista hahmon tunnetiloja ja motiiveja.</p> <p>Käytännön osuudessa animoitiin nettisarjakuvan päähenkilöhahmo. Hahmo on pitkän suunnittelun tulos. Käytännön osuudessa tutkittiin keinoja tuoda esiin tämän hahmon persoonallisuutta konfliktitilanteessa. Opinnäytetyössä käytiin läpi myös keskeisiä toimintatapoja 2D-animaatioissa.</p> <p>Opinnäytetyössä ilmeni, miten tuoda esiin hahmon persoonallisuutta animaatioissa teoriassa sekä käytännössä. Opinnäytetyön tuloksia voi hyödyntää muussakin mediassa kuin 2D-animaatioissa.</p>	
Avainsanat	Hahmo, animaatio, sarjakuva, näyttelemine

Author(s) Title Number of Pages Date	Tuuli Lukka Characteristic Movement - Depicting a Character's Personality in 2D Animation 22 pages + 2 appendices 2 May 2017
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	3D Animation and Visualization
Instructor(s)	Peke Huuhtanen, Senior Lecturer
<p>This final project addresses methods to express a character's personality through movement in animation. The project included studies such as acting techniques and body language. With these techniques, the goal of the project was to express a character's emotions and motives.</p> <p>In the practical part of the final project I animated the main character of my webcomic. The character is a result of a long design process. I studied ways to articulate the character's personality in a conflict. The project also includes basic methods of 2D animation.</p> <p>The project embodied means to reveal a character's personality through animation in theory and in practice. These results benefit also other types of media than just 2D animation.</p>	
Keywords	Character, animation, comic, acting

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Persoonallisuuden esittämisen keinot	2
2.1	Hahmosuunnittelu	2
2.2	Näyttelytekniikat	3
2.3	Kehonkieli	5
2.3.1	Pään asennot	6
2.3.2	Käsien asennot	6
2.3.3	Jalkojen asennot	7
2.4	Esimerkkejä	8
3	Hahmon valmistelu animaatioon	10
3.1	Hahmon tausta	10
3.2	Anatomian luonnostelu – Croquis	11
3.3	Animaation perusteet	12
3.3.1	Avainasennot, ääriasennot ja väliasennot	12
3.3.2	Tapa animoida 1: suunnittelematta piirtäminen	13
3.3.3	Tapa animoida 2: asennosta asentoon	14
3.3.4	Tapa animoida 3: molempien yhdistelmä	14
4	2D–animaation vaiheet	15
4.1	Suunnittelu	15
4.1.1	Thumbnails	15
4.1.2	Sarjakuva	16
4.1.3	Kävelysykli	16
4.2	Ajoitus ja animaation kuvien määrä	17
4.3	Animaatiokohtauksen rakentaminen	19
5	Yhteenveto ja loppupohdinta	21
6	Lähteet	22

Liitteet

Liite 1. Neljäs sivu Wardens and Thieves -nettisarjakuvasta

Liite 2. Opinnäytetyön toiminnallinen osuus: Animaatiokohtaus

1 Johdanto

Tässä opinnäytetyössä on tavoitteena käydä läpi keinoja esittää piirroshahmon persoonallisuutta pelkän liikkeen avulla. Työssä tarkastelen aihetta hahmosuunnittelun, näyttölemisen kuin kehonkielen tutkimuksen näkökulmasta. Käyn myös läpi esimerkkejä aiheesta animaatioteollisuuden sisällä. Opinnäytetyön lukeakseen ei tarvitse olla kummemmin aikaisempaa tietoa 2D–animaation käytännöstä. Käyn tätä aihetta melko perinpohjaisesti läpi.

Valitsin 2D–animaation, koska olen aina ollut kiinnostunut siitä, miten tätä mediaa käytännössä toteutetaan. Olen pidemmän aikaa piirtänyt sarjakuvia, joita voisi sanoa animaatioksi pysäytetyssä muodossa. Valitsin 2D–animaation 3D–animaation sijaan, vaikka 3D-animaatio on suuntautumisvaihtoehtoni, sillä pääsen suoraan keskittymään olennaiseen: hahmon animointiin. 3D–animaatio sen sijaan vaatii monta työvaihetta ennen varsinaisen animaation aloitusta.

Toisessa luvussa käyn läpi teoriaa ja tekniikoita eri lähteistä siitä, miten esittää hahmon persoonaa liikkeen ja kehonkielen avulla. Tutkin näyttelytekniikoita, joista muun muassa Ed Hooks on kirjoittanut kattavasti. Käyn läpi tietoa myös ihmisen kehonkielestä: lähes maailmanlaajuisesti tunnistettavista eleistä.

Kolmannessa luvussa esittelen nettisarjakuvani hahmon, Spomankan. Tulen käyttämään Spomankaa käytännön osuudessa animoimalla häntä lyhyessä 2D–animaatiossa. Esittelen, miten olen suunnitellut hänet tähän asti ja mitä minun tulisi ottaa huomioon valmistellessani tätä animaation.

Neljännessä luvussa kerron käytännön osuudesta, eli miten tein 2D–animaation käytännössä. Käyn myös läpi ammattilaisten käyttämiä toimintatapoja piirrosanimaatioiden suhteen, sillä nämä keinot tuntuvat toistuneen jo pitkään samalla tavalla. Tulen tekemään animaation pääasiassa Toniko Pantojan ohjevideoita noudattamalla.

Opinnäytetyön aikana tulen puhumaan paljon hahmoista, joihin viitataan 'niinä'. Kuitenkin aihetta tutkiessa törmäsin paljon myös tapaan puhua hahmosta 'hänenä'. Tätä perusteltiin sillä, että hahmo, jolla oli esitetty jonkinlainen inhimillinen persoona oli

'hän'. Tästä syystä tulen viittamaan yleisesti hahmoista puhuttaessa 'niinä', mutta jos puhun luomastani hahmosta, Spomankasta, kutsun häntä 'häneksi'.

2 Persoonallisuuden esittämisen keinot

Tässä luvussa käyn läpi teoriaa, miten tuoda esiin hahmon persoonaa eri lähestymistavoilla. Koska kyseessä on animaatiohahmo, tutkin lähteitä, jotka käsittelevät visuaalisia keinoja tuoda esiin hahmon persoonaa.

Ihmisen näkökyky on parempi havainnoimaan asioita kuin ihmisen kuulo. Tästä syystä on tärkeää tukea hahmon persoonallisuutta myös visuaalisilla vihjeillä, eikä pelkästään esimerkiksi dialogin avulla. (Hooks 2011, 32–33.) Animaatiossani ei ole puhetta, mistä syystä ainoa tapa kommunikoida katsojan kanssa on nimenomaan hahmon liike. Otin puheen pois tietoisesti siitä syystä, että pyrkisin antamaan katsojalle mahdollisimman paljon vihjeitä hahmon motiivista pelkän liikkeen avulla.

Oikeassa elämässä teemme jatkuvasti arvauksia ihmisten ulkonäön perusteella, millaisia he todellisuudessa ovat. Ja vaikka nämä oletukset eivät pitäisi paikkaansa, teemme niitä silti. Tämä auttaa meitä nimenomaan tunnistamaan animaatiohahmojen tai näyttelijöiden ulkonäöstä olennaiset tekijät, jotka kuvastavat heidän persoonaansa.

2.1 Hahmosuunnittelu

Hahmon perusteellinen suunnittelu tulee auttamaan hahmon animoinnissa huomattavasti. Jos tietää, mitä hahmo haluaa, hänen taustansa, perheensä ja asuinpaikkansa, on jo huomattavasti enemmän tietoa siitä, miltä hän näyttää ja miten hän liikkuu. Hahmo on kuin jäävuori, josta on pinnalla vain 15 %. Tämä 15 % näkyy katsojalle, mutta mikä on animaattorille tärkeää on pinnan alle jäävä 85 % eli hahmon taustatieto. Hahmon taustatietoa voi olla esimerkiksi syntyperä, rotu, fyysiset estot ja haasteet ja kiinnostuksen kohteet. (Hooks 2011.)

Hahmot liikkuvat tilassa ja esittävät fyysisiä ominaisuuksia, tunteellisia ilmeitä ja psykologisia tiloja. Ne myös ilmaisevat älykkyyttä, seksuaalisuutta, huumoria,

mielentilaa, mielipiteitä, traumoja ja niiden ihmissuhteiden tilaa. Miten hahmo käyttäytyy, kertoo enemmän kuin tämän kuvaus. Normaalisti hyödynämme dialogia mahdollisuutena taustatiedolle, mutta liike voi rikastaa luonnehdintaa ilman, että tulee tarvetta selittää. Esimerkiksi, kun näytämme hahmon ylinäyttelevän, ero sisäisen minän ja ulkoisten reaktioiden välillä edesauttavat jännitystä ja konfliktia. (Bradley 2015.)

Miten hahmo tai lukija muuttuu ajan kuluessa kerrotussa tilassa on kytköksissä ruumiillistumiseen ja liikkeeseen, vaikka liike olisikin rajoitettua. Niille annetaan edes jokin tapa liikkua. Hahmon liike vaikuttaa myös siihen, miten aika laajenee tai rajoittuu, nopeutuu tai hidastuu. Näin hahmon liike voi säädellä ajoitusta ja vauhtia. (Bradley 2015.)

Hahmon kehitys liikkeen avulla on myös yksi tapa saada hahmolle enemmän läsnäoloa, massaa ja rakennetta. Nuori, hiljattain loukkaantunut voimistelija tulee liikkumaan hyvin eri tavalla kuin hänen vanhempi veljensä, joka on entinen raskaan sarjan painija, joka tekee lasia työkseen. (Bradley 2015.)

2.2 Näyttelytekniikat

Animoitu hahmo, kuten näyttelijä, ei ole yksin. Siihen vaikuttavat tausta ja suhteet eri elementtien kanssa kohtauksessa. (Beiman 2010, 20.) Beiman kehitti harjoituksen, jossa hän tutki piirroshahmonsa eri tunnetiloja liikkeen kautta suhteessa palloon. Hahmo saattoi esimerkiksi omia pallon itselleen kateudesta tai halata sitä ihastuksissaan. Näin hahmo antoi ilmi liikkeen kautta tunnettaan.

Ajattelu johtaa päätöksiin ja tunteet tekoihin. Jos esimerkiksi hahmo kävelee pimeällä kadulla ja alkaa kuulla askeleita takaansa, hän saattaa alkaa pelätä, jos yhdistää tilanteen vaaraan. Tällöin hän tekee jotain asialle, olkoon se sitten juoksemaan lähteminen tai pippurisumutteen kaivaminen laukusta. Toki joku muu hahmo voi yhdistää tämän tilanteen yllätysjuhliin, mikä saa hänet iloiseksi. Tästä syystä hän voi esimerkiksi hidastaa vauhtiaan, jotta takaa tuleva henkilö saavuttaa hänet nopeammin. Hahmot, kuten ihmisetkin reagoivat tilanteisiin taustastaan riippuen. Mutta oli tunne mikä hyvänsä, hahmo tekee jotain asialle. Näyttelemisen on tekemistä. (Hooks 2011, 14.)

Ihmiset eläytyvät vain tunteisiin. Näyttelijän kuin myös animaattorin tulee saada katsoja tuntemaan empatiaa hahmoa kohtaan. Katsojan täytyy pystyä samastumaan hahmon tunteisiin. Kun katsoja näkee, mitä hahmo on tekemässä, hän virittäytyy tunteeseen, joka johti tiettyyn tekoon. Eli edellisessä esimerkissä, kun hahmo tarttuu pippurisumutteeseen, katsoja tiedostaa sen johtuvan pelosta. Tällöin myös katsoja tuntee pelkoa, koska hän samastuu tilanteeseen. (Hooks 2011, 14.)

Hahmon tulisi tehdä jotain tavoitteen saavuttamiseksi suoriutuessaan samalla esteellä. Jos pysäyttää hahmon ja kysyy tältä, mitä tämä on tekemässä, missä tahansa tilanteessa, parhaassa tapauksessa tämä vastaa olevansa tekemässä jotain, suoriutuakseen jostain esteestä ja saadakseen tavoittelemansa. Jos esimerkiksi hahmo haluaa mennä treffeille toisen hahmon kanssa, hän voi yrittää jutella ja flirttailla tälle. Tässä hahmo tekee jotain saadakseen tavoitteen, mutta tarvitaan vielä este; toinen hahmo on jo suhteessa jonkun toisen kanssa. (Hooks 2011, 18–19.)

Esteitä voi olla kolmea erilaista: konflikti itsensä kanssa, konflikti tilanteen kanssa ja konflikti jonkun toisen henkilön kanssa. Konflikteja voi olla useampi yhtä aikaa, mutta niitä on oltava vähintään yksi. Jos konfliktia ei ole, ei ole myöskään kohtausta. (Hooks 2011, 19.)

Näyttelemineen on tekemistä, mutta se on myös reagoimista. Jos hahmo koskettaa toisen poskea, toinen voi reagoida laitamalla käden tämän käden päälle. Hän voi myös työntää käden pois. Riippuu täysin hahmon taustasta, miten tämä reagoi tilanteessa. Animoijan tulee tuntea hahmonsä niin läpikotaisesti, että sen reaktiot ovat animoijalle melkein automaattiset. (Hooks 2011, 22.)

Teatraalisen kohtauksen tulee alkaa keskeltä, ei alusta. Riippuu tarinan kontekstista, millä tavalla kohtaus tulee toteutettua. Esimerkiksi kohtauksessa on huone, jonka molemmilla puolilla on ovi ja keskellä katosta roikkuu lamppu, joka on pois päältä. Hahmo astuu huoneen vasemmanpuoleisesta ovesta, vaihtaa lampun huoneen keskellä ja poistuu oikeanpuoleisesta ovesta. Miten tämä tulisi toteutettua? Tuntuu kuin kohtauksen tulisi alkaa siitä, kun hahmo astuu huoneeseen. Mutta luoko animaatio illuusion elämästä? Missä hahmo oli ennen kuin astui huoneeseen? Viekö ovi toiseen huoneeseen vai ulos talosta? Astuuko hän huoneeseen vain vaihtaakseen lampun vai ajaako jokin hänet huoneeseen? Pelkääkö hän pimeää? Jos kohtaus on osa isompaa

tarinaa, tulee animoijan tietää, miten kohtaaminen liittyy koko tarinaan, jotta tämä pystyy parhaiten välittämään oikean tunteen animaatiossa. (Hooks 2011 24–25.)

Teatraalinen kohtaaminen on neuvottelua. Kaikissa neuvotteluissa tulee olla vaihtoehtona joko voittaa tai hävitä. Tästä syystä on oltava konflikti, jonka hahmo voi joko läpäistä tai epäonnistua sen läpäisemisessä. Esimerkiksi hahmon tulee valita kahdesta tiestä. Toinen johtaa kaupunkiin, jonne hahmo haluaa päästä. Jos hahmo sen sijaan valitsee tien, joka vie kaatopaikalle, hän häviää. (Hooks 2011, 26–27.)

2.3 Kehonkieli

Taito lukea toisten asenteita ja ajatuksia pelkän kehonkielen avulla oli alkuperäinen kommunikaatioväline ennen kielten syntymistä (Pease 2004, 7). Kehonkieli on ulospäin suuntautuva heijastus henkilön mielentilasta. Jokainen ele saattaa olla merkittävä vihje siitä, mitä henkilö tuntee. Esimerkiksi mies, joka on tietoinen painostaan, saattaa hypistellä leukansa alla olevaa ihopoimua. Pelkoa kokeva henkilö saattaa pitää käsiään puuskassa tai ristiä jalkansa tai molempia. (Pease 2004, 11.)

Suurin osa peruskommunikaatiosignaaleista ovat samoja ympäri maailman. Kun henkilö on iloinen, hän hymyilee. Kun henkilö on surullinen tai vihainen, kulmat ovat kurtussa tai suu mutrulla. Pään nyökyttäminen tarkoittaa lähes maailmanlaajuisesti 'kyllä' tai myöntämistä. Nyökkääminen on pään laskemista ja on luultavasti synnynnäinen ele, sillä sitä käyttävät myös ihmiset, jotka ovat syntyneet sokeina. Pään pudistaminen puolelta toiselle ilmaisee 'ei' tai kieltäytymistä, mikä on lähes maailmanlaajuisesti ja opitaan jo lapsena. Kun vauva on juonut tarpeeksi maitoa, se kääntää päänsä puolelta toiselle torjuakseen äitinsä rinnan. Kun pieni lapsi on syönyt tarpeeksi, hän kääntää päätään puolelta toiselle ehkäistäkseen yritykset syöttää häntä. Tällä tavalla lapsi oppii nopeasti ilmaisemaan kieltäytymistä päätä pudistamalla. (Pease 2004, 18-19.)

Myös esimerkiksi olankohautus on maailmanlaajuisesti ymmärrettävä ele, mikä tarkoittaa, ettei henkilö ymmärrä, mitä toinen tarkoittaa. Se on monialainen ele, jossa on kolme olennaista kohtaa: avoimet kämmenet näyttävät, ettei käsissä ole mitään piilossa, kohotetut olkapäät, jotka suojaavat kaulaa iskuilta ja kohotetut kulmakarvat, mikä on universaali, alistuva tervehdys. (Pease 2004, 20.)

2.3.1 Pään asennot

On olemassa kolme peruspäänasentoa. Ensimmäinen on neutraali, pystysuora pään asento. Pää pysyy paikallaan keskustelun ajan ja saatetaan painottaa pienillä nyökkäyksillä. Kun pää on nostettuna korkealle leuka törröttäen edessä, kuvastaa se paremmuutta, pelottomuutta ja häikäilemättömyyttä. Henkilö tietoisesti paljastaa kaulansa ja hän saa korkeutta, mikä antaa hänelle mahdollisuuden katsoa toista nenänvartta pitkin. Iso leuka kertoo korkeasta testosteronimäärästä, miksi leuan törröttäminen yhdistetään voimaan ja aggressioon. (Pease 2004, 233.)

Pään kallistus on toinen peruspäänasentoista. Se on alistuva signaali, sillä se paljastaa kurkun ja kaulan ja saa sen tekijän näyttämään pienemmältä ja vähemmän uhkaavalta. Pään kallistuksen alkuperä tulee mahdollisesti vanhemman olkapäätä vasten lepäävästä vauvasta. Charles Darwin oli yksi ensimmäisistä, joka huomasi ihmisten kuin myös eläinten – etenkin koirien – kallistavan päätään sivulle kiinnostuessaan jostakin. Pään kallistus kertoo myös keskustelukumppanille, että henkilö on kiinnostunut puheenaiheesta. (Pease 2004, 233-234.)

Kolmas asento on pää kumarassa. Se viestii tuomitsevasta ja aggressiivisesta mielentilasta. Kriittiset arvioinnit tehdään usein pää kumarassa. Kokeneet konferenssin puhujat ja esittäjät toimivat saadakseen yleisönsä osallistumaan ennen esityksen aloitusta. He pyrkivät nimenomaan saamaan päät pois kumarasta. (Pease 2004, 235.)

2.3.2 Käsien asennot

Esteen taakse piiloutuminen on normaali reaktio, minkä ihminen oppii jo nuorena suojautuakseen. Lapsena piiloutuu kiinteiden esineiden, kuten pöytien, tuolien, huonekalujen tai äidin taakse, jos kohtaa vaaran. Noin kuuden ikävuoden kohdalla, kun tällainen ei ollut enää hyväksyttävää, lapsi oppii kietomaan kätensä tiukasti rinnalleen vaarallisen tilanteen kohdatessaan. Teini-ikäinen oppii ristimään kätensä, joka on vähemmän ilmeinen ele. (Pease 2004, 90.)

Käsien ristiminen rinnan eteen on yritys laittaa muuri itsensä ja toisen ihmisen tai asian väliin, josta ei pidä. Tämä ele on maailmanlaajuinen ja yhdistetään samaan

puolustautuvaan tai negatiiviseen tarkoitukseen kaikkialla. Sitä näkee useimmiten vieraiden ihmisten joukossa, julkisissa tapaamisissa, kahvilan jonoissa, hisseissä ja muissa tilanteissa, joissa ihmiset tuntevat epävarmuutta ja turvattomuutta. (Pease 2004, 93.)

Jos kädet ovat nyrkissä ja ristitty, viestii se vihamielisyyttä kuin myös puolustautumista. Yhdistettynä tiukkaahuuliseen hymyyn tai puristettuihin hampaisiin ja punaiseen naamaan, henkilö saattaa hyökätä verbaalisesti tai jopa fyysisesti. Käsivarsiin tarttuminen ristittäessä viestii henkilön tarpeesta vahvistaa ja rauhoitella itseään. (Pease 2004, 95-96.)

Usein, jos henkilö haluaa ilmaista olevansa avoin tai rehellinen, hän avaa yhden tai molemmat kämmenensä kohti toista. Kämmenen näyttämistä käytetään tietoisesti kaikkialla, osoittamaan avointa ja vilpitöntä lähestymistä. (Pease 2004, 33.) Jos lapsi valehtelee, hän usein piilottaa kätensä selkäänsä taakse (Pease 2004, 34).

Kämmenen osoittaminen ylös on alistuva, epäuhkaava ele. Evoluutiivisesta näkökulmasta henkilö näyttää, ettei hänellä ole aseita. Mutta jos kämmen osoittaa alas, henkilö osoittaa auktoriteettiä. Natsitervehdyksessä kämmen osoitti alas ja symboloi vaikutusvaltaa ja tyranniaa Kolmannen valtakunnan aikana. (Pease 2004, 36-37.)

2.3.3 Jalkojen asennot

Jalat kehittyivät ihmisellä kahdesta syystä: eteenpäin kulkeminen ruuan saamiseksi ja juokseminen vaaralta pakoon pääsemiseksi. Koska ihmisen aivot ovat kytkeytyneet näihin kahteen päämäärään, tämän tapa käyttää jalkojaan kertoo minne hän haluaa mennä. (Pease 2004, 211.)

Jos jalat ovat suorassa, kiinni toistensa vierellä ja jalkaterät osoittavat suoraan, osoittaa henkilö neutraalia asennetta ilman sitoumusta lähteä tai jäädä. Se on kuin 'ei kommenttia'-ele. Esimerkiksi koululaiset seisovat näin puhuessaan opettajalle. (Pease 2004, 212.)

Jalat harallaan on valtaosin maskuliinisuuden merkki. Asentoa voi kutsua myös haarojen näyttämiseksi. Henkilö istuttaa jalkansa tukevasti maahan osoittaen, ettei

hänellä ole aikomusta lähteä. Miespuolisten urheilutapahtumien osallistujilla voi nähdä tätä käytettävän toistensa seurassa. (Pease 2004, 212-213.)

Yksi jalka eteenpäin asennossa paino siirtyy toiselle puolelle lantiota, mikä jättää etummaisesta jalan osoittamaan eteenpäin. Tämä on hyvä vihje kertomaan henkilön välittömistä aikomuksista, sillä hän osoittaa jalallaan suuntaa, johon haluaisi mennä. Ryhmäkeskustelussa henkilö osoittaa jalallaan kiinnostavinta tai viehättävintä henkilöä, mutta jos hän haluaa poistua tilanteesta, jalka osoittaa ovea. (Pease 2004, 213-214.)

Jalat ristittyinä henkilö viestii sulkeutuneisuutta ja puolustautuvaa asennetta, kun hän symbolisesti estää pääsyn jalkojensa väliin. Jos hänellä on päällään takki, se on todennäköisesti napitettu kiinni. Tällä tavalla monet seisovat ihmisten joukossa, keitä he eivät tunne hyvin. (Pease 2004, 214.)

Ihmisen kehonkieli on primitiivistä ja juontaa juurensa hyvin paljolti aikaan, jolloin ei vielä kommunikoidu puheella. Myös monet eleet kehonkielestä ovat jo taaperona tai lapsena opittuja. Mikäli kädet ja jalat on ristitty, viestii se puolustautumista ja itsensä suojelua uhalta. Jos taas jalat ovat auki ja kämmenet näkyvillä, on henkilö avoin ja hyväksyvä.

Tässä siis hyviä perusajatuksia, miten tuoda ilmi hahmon persoonallisuutta. Toki riippuu myös hahmon tunnetilasta kyseisellä hetkellä, miten tämän tulisi elehtiä ja liikkua. Tekijän tulisi miettiä, minkäasteisesti juuri tämä hahmo käyttää kyseistä elehdintää. Onko hahmo todella ilmaiseva ja haluaa ylikorostamalla ilmaista tunnetilaansa? Vai haluaako se vetäytyä muiden parista, ristiä kätensä ja osoittaa jalankärjellä ovea?

2.4 Esimerkkejä

Elokuvassa *Rautajätti* Brad Bird ohjasi robottihahmoa tavalla, joka sai robotin vaikuttamaan hyvin ihmismäiseltä. Päähenkilön Hogarthin seurassa Rautajätti oli ikään kuin lapsi, joka tutkii uusia asioita. Koska robottihahmo on todella vähäsanainen, tämä onnistuttiin taidokkaasti toteuttamaan liikkeen avulla. Esimerkiksi kohtauksessa, jossa Rautajätti tutkii junaradan vilkkuvaa hälytysvaloa, uteliaisuus ilmaistaan silmiä siristämällä ja esineen tökkimisellä. Todella hyvä esimerkki on myös kohtaus, jossa

Rautajätti puraisee autoa, jonka töötti jää päälle. Robotin kasvoilla näkyy selvästi ahdinko: metalliosat kasvoissa vääristyvät ja ylipäättään tämän liikkeet nopeutuvat.

Disney teki *Big Hero 6* -elokuvaa varten harjoitusvideon, jossa animaattorit testasivat, miten jokainen päähahmokaartin hahmo astuu huoneeseen ja istuu tuolille (3D-Station, 2014). Tämä on hyvä esimerkki siitä, mitä pelkkä hahmon liike voi kertoa meille hahmon persoonasta. Jokaisella hahmolla videossa on oma tapansa astua sisään ja istua tuolille, mikä paljastaa katsojalle tärkeää tietoa hahmon persoonasta. Esimerkiksi päähenkilöhahmo Hiron isovelji Tadashi on pikkuveljeensä verrattuna paljon rauhallisempi liikkeiltään. Hiron liikkeissä sen sijaan näkyy vielä eräänlainen lapsen röyhkeys, mikä ilmenee tavalla, ettei hän ota huomioon ketään muuta huoneessa olevaa astuessaan sisään: hän heittää reppunsa sekä jalkansa pöydälle ja paneutuu laitteeseensa. Täysin päinvastoin kuin Tadashi, joka tervehtii huoneessa olevia astuessaan sisään ja ottaa hattunsa pois istuessaan pöydän ääreen. Gogo on viileä ja poikamainen hahmo, joka ei välitä siitä mitä hänestä ajatellaan. Hän tönäisee oven voimalla auki, kieräyttää tuolin ympäri, istuu siihen jalat harallaan ja puhalttaa purkkapallon. Koko tämän ajan hänellä oli sama välinpitämätön ilme. Tätä vastoin Honey Lemon on feminiininen. Hänen jalkansa ovat lähellä toisiaan kaikissa liikkeissä ja hän istuu alas ristien ne. Hänen kasvonilmeistään paistaa iloisuus ja positiivisuus, sillä hänen silmänsä ovat avoinna ja suunpielet korkealla.

3 Hahmon valmistelu animaatioon

Käsittelen projektissani nettisarjakuvani päähenkilöhahmoa. Hahmoa on suunniteltu pitkään ja hahmo on kehittynyt paljon siitä, kun loin hänet. Tässä luvussa kerron hahmosta ja siitä, miten se on kehittynyt ajan kuluessa. Käsittelen myös keinoja valmistella hahmo animaatioon ja 2D–animaation menetelmiä yleisesti.

3.1 Hahmon tausta

Kehittämäni hahmon nimi on Spomanka. Hän on nuori nainen, joka yrittää itsenäistyä huoltajastaan, Kyrasta. Spomanka on ihmiskissa-rotua. Hän on pääpiirteittäin ihminen, mutta hänellä on suipot korvat ja isot kissan takajalat. Hän asuu metsässä, joka on täynnä suuria puita. Kissan anatomian takia muun muassa kiipeily on helpompaa.

Spomankalla on päällään vihreänsävyiset vaatteet: pussihousut ja kietaiistu paita, joka on kiinni lantiolta ruskealla vyöllä. Värit ovat hyvin luonnonläheisiä. Vihreä kuvastaa hänen nuoruuttaan ja kokemattomuuttaan. Hänellä on päässään violetti huppu, joka peittää hänen hiuksensa lukuun ottamatta yhtä karannutta suortuvaa hänen otsallaan. Tämän haluan kuvastavan, miten Spomanka pitää piilossa todellista itseään, mutta yksi karannut suortuva kertoo pienestä huolimattomuudesta ja villiyydestä hänen persoonassaan.

Spomanka menetti vanhempansa hyvin nuorena, mistä syystä häntä hoitaa hänen tätinsä Kyra. Kyra on kuitenkin erittäin kiireinen saattaja, mikä tarkoittaa, että hän on usein poissa kotoa hoitamassa vaarallisia saattotehtäviä metsää ympäröivässä Joutomaassa. Spomankalla ei ole ollut monia ystäviä, ja siksi hän on koko pienen ikänsä keräillyt metsästä kaikenlaisia esineitä, kuten kiviä, käpyjä ja simpukoita. Hän on keksinyt näille esineille nimet ja tarinat, joilla viihdyttää itseään ja tättään aina tämän ollessa kotona. Täti tulee joka kerta kotiin haavoittuneena ja yhä useammin ilman palkkaa, koska epäonnistui tehtävässään. Spomanka on ehdottanut itse ryhtyvänsä saattajaksi auttaakseen Kyraa, mutta tämä on aina tyrmännyt ehdotuksen. Spomankasta alkaa tuntua, ettei saa käännettyä tätinsä mieltä, joten hänen tulee toimia omin päin.

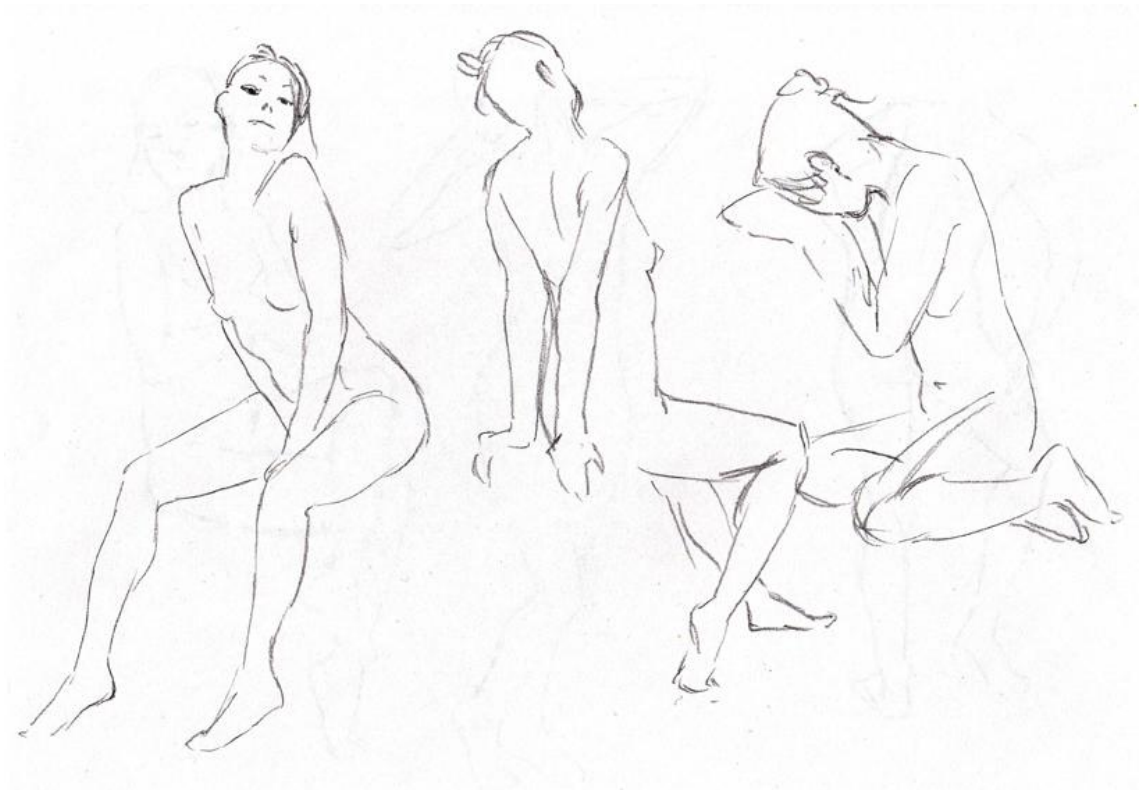
Toiminnallisen työn kohtauksen alussa Spomanka pohtii aselaatikon äärellä, tulisiko hänen varastaa tätinsä pistoolit ja lähteä vai jäädä odottamaan tatiään siinä toivossa, että tämä on onnistunut tällä kertaa tehtävässään. Spomanka käy siis läpi suurta päätöstä tilanteessa ja epäröi monella tavalla; kävelee ympäri huonetta ja väittelee itsekseen.

Toiminnallisessa työssä käsittelemäni kohtaus on siis jo tapahtunut sarjakuvassa. Se on sarjakuvan ensimmäinen kohtaus, jossa hahmo esitellään. Tapahtumapaikkana on Spomankan oma koti, jossa hän asuu tätinsä kanssa. Tati on vielä toistaiseksi töissä, mutta palaa tämän kohtauksen jälkeen. Teen animaation kuitenkin vain siihen asti, kunnes Spomanka on lähtemäisillään kotoaan.

Poistin dialogin puhtaasti siitä syystä, että halusin tutkia pelkästään liikkeen avulla, miten kertoa hahmon persoonallisuudesta. Olisin toki voinut itse ääninäytellä hahmoni puheen, mutta se olisi tuntunut turhalta, sillä tarkoitukseni ei ollut opiskella dialogin animoimista, vaan hahmon liikettä. Tämä olisi siis aiheuttanut turhaa työtä ja tällä tavoin pystyin keskittymään hahmon liikkeeseen.

3.2 Anatomian luonnostelu – Croquis

Koin erittäin kehittäväksi piirtää croquista, eli elävän mallin piirtämistä viikoittain animaatiotani tehdessä. Kuviossa 1 on muutamia kahden minuutin croquis-luonnoksia, mitä tein näiden istuntojen aikana. Tämän tekniikan ideana on siis hahmotella ihmisen anatomiaa nopeasti. Tämä on erittäin hyödyllistä, sillä animaatiossa joutuu piirtämään ihmishahmoa uudestaan ja uudestaan. Tämä helpotti muun muassa ihmiskehon mittasuhteiden hahmottamisessa.



Kuvio 1. Noin kahden minuutin croquis-piirroksia naismallista.

Käytin apunani nettisivustoa onairvideo.com/croquiscafe, joka tarjoaa paljon kuvaotoksia elävistä malleista eri asennoissa. Toki on myös hyödyllistä käydä elävän mallin kursseilla, jos niihin pääsee, mutta tämä oli matalamman kynnyksen metodi ja vei vähemmän aikaa.

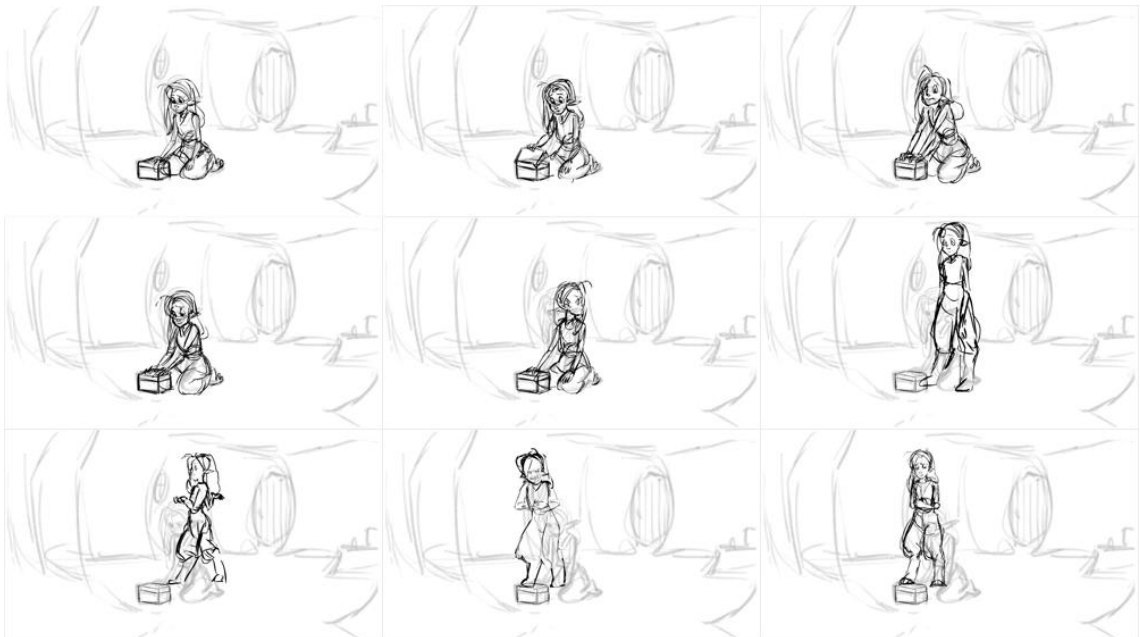
Koska Spomankan jalat ovat enemmän kissan jalat, etsin myös referenssiä kissojen liikkeistä. Vedostin myös kissojen kävelysyklin ja opiskelin niiden anatomiaa piirtämällä croquista kissoista.

3.3 Animaation perusteet

3.3.1 Avainasennot, ääriasennot ja väliasennot

Avainasennot (key) tarkoittavat animaatiossa tarinankerronnan kannalta olennaisia asentoja. Eli ne kertovat, mitä kohtauksessa tapahtuu. (Williams 2009, 57.) Kuviossa 2 näkyy muutama avainasento animaatiostani. Esimerkiksi sarjakuvassa käytetyt

asennot ovat avainasentoja, sillä ne ovat tarinan kannalta olennaisimpia. Siksi juuri ne on piirretty ruutuihin. Avainasennot piirretään yleensä ensin animaatioon. Tämän jälkeen tulevat niin sanotut ääriasennot (extremes). Lopuksi väliasennot (inbetweens), jotka täyttävät animaatioon jäljellejäävän liikkeen. (Williams 2009, 58.)



Kuvio 2. Muutama avainasento 2D-animaatiostani.

Kuviossa 2 ilmenevät tarinan kannalta olennaiset asennot. Spomanka empii aselaatikon äärellä, varastaisiko tätinsä pistoolin vai ei. Hän siis avaa laatikon kannen ja sulkee sen nopeasti. Tämän jälkeen hän nousee seisomaan ja alkaa kävellä ympäri tilaa väitellen itsekseen. Tuon ilmi liikkeen kautta hahmon henkistä kamppailua.

3.3.2 Tapa animoida 1: suunnittelematta piirtäminen

Tässä tekniikassa lähdetään suoraan piirtämään ilman suunnittelua. Se tarkoittaa, että piirretään kuva kuvalta ja keksitään, mitä tapahtuu sitä mukaa kun edetään. Vahvuutena on että tekniikka jättää tilaa luovuudelle. On mahdollista luoda taikaa, eli englannin sanaa lainaten 'magic'. Heikkouksiin kuuluu kuitenkin sen rajattomuus.

Kohtaus saattaa pitkittyä liikaa ja hahmon suhteet voivat heitellä rajustikin. Sitä on myös vaikea ohjata ja seurata, mikäli on tarkka aikaraja. (Williams 2009, 61.)

3.3.3 Tapa animoida 2: asennosta asentoon

Ensin piirretään tärkeimmät asennot, avainasennot. Sen jälkeen piirretään toiseksi tärkeimmät, ääriasennot. Seuraavaksi mietitään, miten siirtyä asennosta asentoon ja laaditaan taulukot, joissa määritellään, kuinka monta kuvaa tulee mihinkin väliin. Tämän tekniikan vahvuutena on sen selkeys ja helppous seurata ja organisoida animaation edistymistä. Heikkoudeksi jää luovuuden puute. Työstä puuttuu 'flow'. Liikkeestä saattaa tulla liian mekaaninen ja luonnoton. (Williams 2009, 62.)

3.3.4 Tapa animoida 3: molempien yhdistelmä

Luonnollisesti paras vaihtoehto olisi yhdistellä kahta edellistä tekniikkaa: tuoda molempien hyvät puolet yhteen. Tämä tarkoittaa, että ensin piirretään pieni kuvakäsikirjoitus kohtauksesta, jonka jälkeen piirretään avainasennot. Tämän jälkeen avainasentojen väliin piirretään loput kuvat puhtaasti tuntumalla. Tällä tavalla saadaan molemmista tekniikoista vahvimmat puolet käyttöön; suunnittelu asennosta asentoon, mutta luovalla toteutuksella. Se yhdistää luovuuden ja järjestelmällisyyden. (Williams 2009, 63.)

Toniko Pantoja käytti tätä tekniikkaa myös, miksi itsekkin otin sen käyttööni. Tuntui helpolta seurata animaation kulkua, kun avainasennot olivat paikallaan, ja samalla tekeminen pysyi mielenkiintoisena.

4 2D–animaation vaiheet

4.1 Suunnittelu

4.1.1 Thumbnails

Monet ammattilaisanimaattorit (Williams, Pantoja, Bluth) ovat maininneet, miten tärkeää on hahmon luonnostelu (thumbnailing). Käytännössä nämä luonnokset ovat nopeita hahmotelmia hahmon yleisistä asennoista ja tunteista, joita tämä saattaa ilmaista liikkeen kautta. Luonnokset ovat kuivaharjoittelua animaatiota varten ja antavat hyvän pohjan hahmon animoinnille.

Käytin samaa tekniikkaa: piirsin muutaman nopean kuvan Spomankasta asennoissa, joissa tiesin tämän käyvän animaation aikana. Nämä luonnokset ovat Kuviossa 3. Tämä auttoi suunnittelemaan myös itse animaation kulkua ja nopeasti hahmottelemaan Spomankan hahmoa. Yksinkertaistin Spomankan elementit minimiin, jotta nopeampi hahmottelu olisi mahdollista.



Kuvio 3. Luonnokset Spomankasta animaatiota varten.

Luonnoksissa pyrin nopeasti hahmottelemaan Spomankan tunnetiloja animaatioissa. Tiesin hahmon käyvän nämä läpi, sillä olin jo tehnyt saman kohtauksen sarjakuvaani. Yksinkertaistin myös hahmon kokonaisuutta saadakseni hahmoteltua tämän nopeammin.

4.1.2 Sarjakuva

Luonnosten jälkeen yleensä seuraava työvaihe animaation suunnittelussa on kuvakäsikirjoitus (storyboard). Tämä ei ole vielä animoitua esitystä, vaan käsikirjoitusta. Kuvakäsikirjoitus keskittyy kysymykseen 'miksi', eli kertomaan tarinaa. Animoija käyttää kuvakäsikirjoitusta samalla tavalla kuin näyttelijä käsikirjoitusta. Kuvakäsikirjoituksen luonnokset antavat kuvan hahmon perusolemuksesta ja antavat elokuvan tekijälle yksinkertaisen ja halvan keinon tutkia hahmon kanssakäymistä ja tarinankehitystä elokuvassa. (Beiman 2010, 14.)

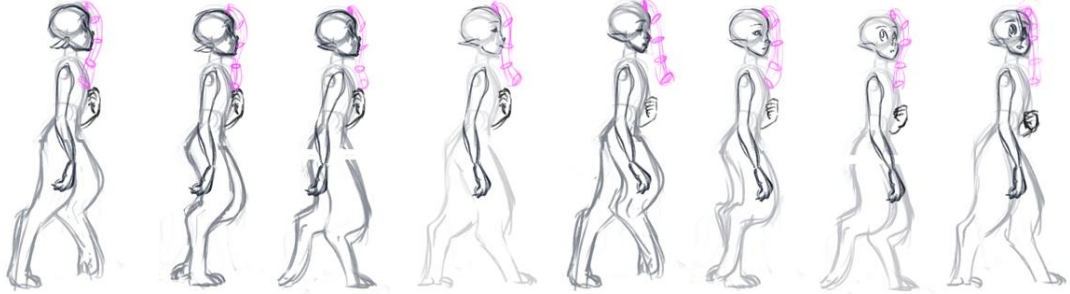
Itselläni oli kuitenkin nettisarjakuva pohjana kohtausta varten, sillä Spomanka käy saman tilanteen läpi sarjakuvassa (Liite 1). Tässä olin siis jo valmiiksi miettinyt, mitkä ovat tarinankerronnan kannalta tärkeimmät asennot.

4.1.3 Kävelysykli

Kävelysyklin animaatio on yksi vaikeimmista tehdä oikein. Tämän takia sitä tulisi harjoitella ensimmäisenä. (Williams 2009, 102.) Itse koin kävelysyklin harjoittelun tarpeelliseksi oman animaationi kohdalla, sillä hahmollani on isot kissan jalat. Halusin harjoitella ensin, miten tällainen kissaihminen todellisuudessa liikkuisi ennen kuin lähdin tekemään varsinaista animaatiokohtausta.

Peruseriaatteena, kävely on kaatumista, josta nostamme itsemme ylös viime hetkellä. Kaikki kävelevät eri tavalla. Maailmassa ei ole kahta ihmistä, jotka kävelevät samalla tavalla. Jopa näyttelijät yrittävät päästä enemmän hahmoonsa sisälle miettimällä, miten ne kävelisivät. (Williams 2009, 102-103.) Kuviossa 4 on kahdeksan ensimmäistä kuvaa Spomankan kävelyanimaatiosta. Tässä toteutuu molempien jalkojen askel, joka toistuu loputtomiin. Muiden ruumiinosien animaatio ei ole kokonaisuudessaan näissä kahdeksassa kuvassa, mutta tein kahdeksan lisäkuvaa, joissa jalkojen ja oikean käden

animaatio toistuu. Tällöin sain animoitua myös muiden ruumiinosien animaation, jotta tämä 16:n kuvan animaatio toistuisi loputtomiin.



Kuvio 4. Spomankan kahdeksan kuvan kävelysykli

Ensin kävelysyklissä luonnostelin kaksi kuvaa, jotka ovat niin sanotut kontaktiasennot. Näissä molemmat jalat koskettavat maata. Tämän jälkeen piirsin väliin loput kuusi kuvaa, joissa jalka nousee ja laskee kontaktiasentoon. Tässä vaiheessa piirsin vasta jalkojen ja yläruumiin liikkeen, mutta en vielä käsiä tai kasvojen ilmeitä. Tämän jälkeen animoin oikean käden heilumaan puolelta toiselle kävelyn mukana. Käsi tulee kävellessä hieman jalkojen perässä ja kämmen tulee käsivarren perässä luoden heilurimaisen vaikutelman. Vasen käsi on animaatioissa pääasiassa rinnan päällä, mutta liikkuu hiukan ylös ja alas pään liikkeen mukana. Pää katsoo ympärilleen, lähinnä ylös. Hiussuortuva pomppii kävelyn aiheuttamasta voimasta ylös ja alas ja siirtyy pään mukana sen kääntyessä.

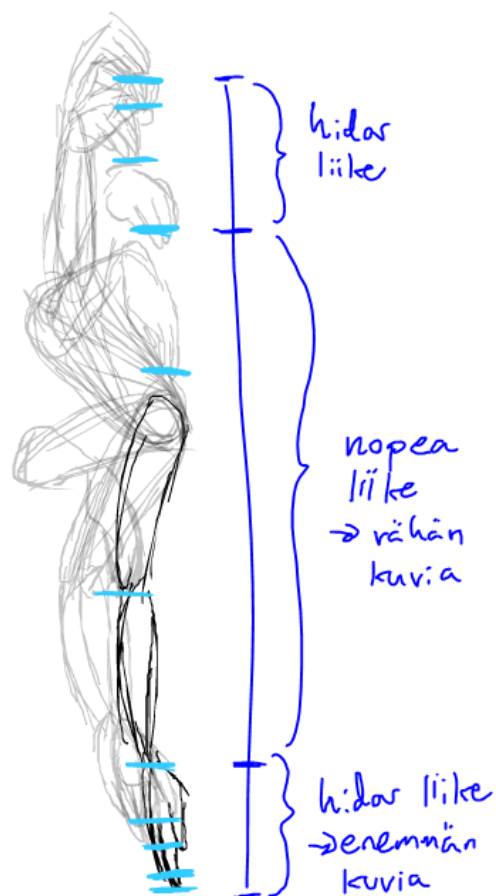
Spomanka katselee ympärilleen, mikä kuvaa hänen uteliaisuuttaan. Vasen käsi on kuitenkin rinnan päällä, millä halusin tuoda hahmon varauksellisuutta esiin. Hiussuortuva on piirretty eri värillä, jotta erottaisin sen paremmin. Piirsin suortuvalle myös rakenteen viivasta ja renkaista, jotta sen massaa olisi helpompi seurata animoidessa.

4.2 Ajoitus ja animaation kuvien määrä

Mitä enemmän animaatioissa on kuvia, jotka limittyvät keskenään, sitä sulavammalta animaatio tulee näyttämään. Tämä ei tarkoita, että jokaisen animaation kuvan välillä tulee olla saman verran päällekkäisyyttä. Kuvien ei tulisi kuitenkaan olla liian kaukana toisistaan animaation aikana, ettei syntyisi 'tärinää'. (Goldberg 2008, 102.)

Mitä lähempänä toisiaan animaation kuvat ovat toisiaan, sitä hitaampi liike tulee olemaan animaatioissa. Kun taas jos animaation kuvat ovat kauempana toisistaan, animaatiosta tulee nopeampi. (Goldberg 2008, 103.) Jos animaatioissa haluaa tiettyjen liikkeiden ilmenevän hitaampina, tulee kuvien väliin piirtää lisää kuvia, jotka ovat lähempänä edeltävää ja jälkimmäistä kuvaa.

Suurin osa tavallisista liikkeistä ensin kiihtyy ja sitten hidastuu (Goldberg 2008, 103). Kun ihminen nostaa käsivartensa ylös, käden nouseminen on aluksi hitaampi, eli animaation kuvina ajateltuna, kuvat ovat lähempänä toisiaan (Kuvio 5). Tämän jälkeen liike nopeutuu käden nousun aikana, eli kuvien väli animaatioissa pitenee. Juuri ennen kuin käsi saavuttaa pystyasennon, liike hidastuu jälleen, eli animaation kuvien väli tihenee.

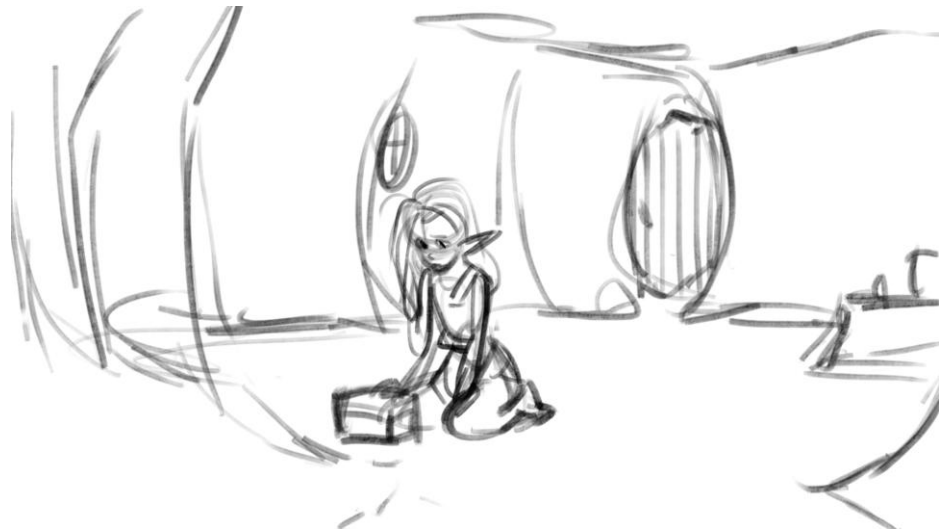


Kuvio 5. Käden liikkeen hidastuminen ja nopeutuminen.

Kuviossa 5 olen demonstroinut käden liikkeen nopeutumisen ja hidastumisen. Piirsin kuvat Flashillä ja animoin käden nousun. Himmensin kaikki muut paitsi yhden kuvan, jottei lopputulos olisi sekava.

4.3 Animaatiokohtauksen rakentaminen

Animaatiokohtausta varten piirsin aluksi kohtauksen lokaation, eli taustan. Käytin kohtauksessa staattista kameraa, mikä tarkoittaa, että tausta ja kuvakulma pysyvät koko ajan samana, vain hahmo liikkuu. Tämä vähensi työmäärää animaatiokohtauksen tekemisessä, sillä taustoja piti piirtää vain yksi.



Kuvio 6. Lyhytanimaatiokohtauksen lokaatioluonnos.

Piirsin taustaan myös hahmon, Spomankan, ensimmäisessä asennossa, jossa hahmo esiintyy animaatiossa. Tämä auttoi sijoittamaan hänet suoraan tilanteeseen animaatiossa ja antoi myös ohjeita jokaiseen tulevaan kuvaan hahmon mittasuhteista, jotta ne pysyisivät mahdollisimman samoina koko animaation ajan.

Pidin hahmoluonnokset taustalla auki animoidessa, kuten Pantoja oli neuvonut, mutta en kokenut niitä erityisen avuliaksi. Tässä saattoi auttaa myös se, että olen piirtänyt kyseistä hahmoa jo useaan kertaan sarjakuvassa. Sen sijaan pyrin vertaamaan piirtämiäni kuvia edellisiin, jotta ne pysyisivät mahdollisimman paljon samankaltaisina.

Suuremmissa elokuvaprojekteissa animaattori saattaa joutua piirtämään hahmoja, jotka eivät ole animaattorin omia luomuksia. Tässä tapauksessa Pantojan keinosta on varmasti hyötyä.

Aloitin animaation piirtämällä avainasennot alusta loppuun, eli sijoitin ne Flashin aikajanelle oikeaan järjestykseen. Tästä sain hyvän kuvan, miten animaatio tulisi etenemään ja tulevat kuvat oli helppo sijoittaa jo olemassaolevien kuvien väliin. Tämän jälkeen piirsin ääriasentoja, mistä siirryin hahmottelemaan, millaisten liikeratojen kautta hahmo liikkuisi asennosta toiseen. Samalla yritin miettiä, miten saisin tuotua hahmon tunnetilaa ilmi. Ensin keskityin tuomaan perusliikeradat animaatioon, kun hahmo liikkuu asennosta A asentoon B. Tämän jälkeen harkitsin, jos voisin esimerkiksi animoida hahmolle jonkun ilmeen, joka paremmin kertoisi tämän tunnetilasta (Kuvio 7). Tämä piti animaatioprosessin elävänä ja oli mukavaa huomata, miten hahmosta tuli kokoajan elävämpi, kun pyrin tuomaan sen persoonaa esiin.



Kuvio 7. Spomankan ilmeet.

Kuvio 7 on esimerkki Spomankan ilmeestä, joka kuvastaa hänen tunnetilaansa. Tässä eleessä tulevat mukaan myös olkapäät. Ensimmäisessä kuvassa Spomankalla on kädessään pistooli, jonka hän on edellisessä kuvassa nostanut aselaatikosta. Hänen olkapäänsä ja ilmeensä ovat kireät ja jännittyneet. Toisessa kuvassa hahmo hengittää ulospäin: hänen olkapäänsä laskevat. Kolmannessa kuvassa Spomanka katsoo jälleen pistoolia, mutta ilme on muuttunut. Hän on rennompi ja varmempi siitä, mitä aikoo tehdä seuraavaksi.

5 Yhteenveto ja loppupohdinta

Koin aiheen olevan lähellä sydäntäni, sillä olen pienestä asti pitänyt muun muassa Disneyn ja Miyazakin piirrosanimaatioelokuvista. Tästä syntyi halu kokeilla itse vastaavaa. Valitsin myös oman sarjakuvani hahmon tehtävään, sillä olen luonut sarjakuvaani kuin tekisin animaatiota. Tämä auttoi myös käytännön osuuden tekemisessä, sillä minulla oli jo kuvakäsikirjoitus valmiina.

2D-animaation haasteena oli aika. En saanut animaatiota yhtä pitkälle kuin olisin halunnut. Toisaalta, aiheen kannalta minun ei tarvinnut päästä luonnoksia pidemmälle. Halusin tutkia nimenomaan hahmon liikettä ja sitä, miten toisin tämän persoonaa ja motiiveja esille animaatiossa ilman puheen tarjoamaa selitystä. Minun on myös mahdollista jatkaa animaation viimeistelyä opinnäytetyön valmistumisen jälkeen. Toivon mukaan saisin siihen lisättyä myös värit.

Ostin Toniko Pantojalta ohjelmavideopakettin, jonka avulla valmistin pääasiassa 2D-animaation. Koin helpottavaksi seurata suoraan hänen ohjeitaan animaation valmistamiseen, sillä en ollut aikaisemmin tehnyt sitä näin perustavanlaatuisella tavalla. Hän käytti Adobe Flashiä, joten päätin itse käyttää samaa ohjelmaa. Näin jälkikäteen ajateltuna olisin voinut käyttää enemmän aikaa ohjelman valitsemiseen, sillä vaihtoehtoja olisi löytynyt. Flashiä on helppo aloittaa käyttämään, mutta koin erityisesti piirtotyökalun käyttömukavuudeltaan huonoksi. Työkalu ikään kuin arvioi automaattisesti, mitä halusin piirtää eikä välillä rekisteröinyt vetoja ollenkaan. Kun tutkin asiaa myöhemmin, löysin ToonBoomin Harmonyn, joka oli kehuttu sovellus 2D-animaation tekemiseen. Ei kuitenkaan ollut mahdollista jatkaa jo luomaani projektia Flashillä Harmonyssä, joten päätin tehdä animaation loppuun Flashillä. Tulen kuitenkin kokeilemaan Harmonyä jatkossa.

Pääasiassa opinnäytetyöstä jäi kuitenkin positiivinen kokemus. Olen tyytyväinen siihen, miten onnistuin animoimaan Spomankan hahmoa, mikä vahvisti käsitystäni hahmon sopivuudesta animaatiohahmoksi. Piirrosanimaation tekeminen on todella työlästä, kun joutuu käytännössä piirtämään saman kuvan monta kertaa hiukan eri tavalla. Aikaansaatua jälkeä on kuitenkin mukava katsella liikkeessä. Tulen ehdottomasti jatkamaan tämän median käyttöä jatkossa.

6 Lähteet

3D-Station 2014. Les Nouveaux héros / Big Hero 6 – CHARACTER STUDY.

Beiman, Nancy 2010. Animated Performance. Sveitsi: AVA Publishing SA.

Bradley, April 2015. Developing Character Through Movement & Gesture. Bartleby Snopes Writing Blog. <<http://blog.bartlebysnopes.com/developing-character-through-movement-and-gesture/>> (luettu 20.04.2017)

Goldberg, Eric 2008. Character animation chrash course! Kanada: Silman-James Press.

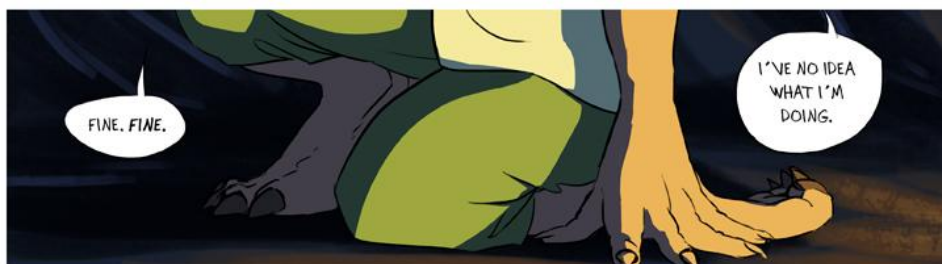
Hooks, Ed 2011. Acting for Animators. Abington: Routledge.

Pantoja, Toniko n.d. 2D Animation – PWOW Pipeline: Recreating Bonbon's Work-space.

Pease, Allan & Pease, Barbara 2004. The Definitive Book of Body Language. Lontoo: Orion.

Williams, Richard 2009. Animator's Survival Kit. Lontoo: Faber and Faber Limited.

Liite 1. Neljäs sivu Wardens and Thieves -nettisarjakuvasta



Tuuli Lukka & Mikko Helin - wardensandthieves.com

Liite 2. Opinnäytetyön toiminnallinen osuus: Animaatiokohtaus

<<https://www.youtube.com/watch?v=O8j2fnFaKtM&feature=youtu.be>>