

Opinnäytetyö (AMK)

Elokuva ja televisio

Animaatio

2017

Hanne Härkönen

ANIMAATION VISUAALINEN KEHITTELY

– Miten animaation ulkonäkö rakentuu

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Elokuva ja television koulutusohjelma | Animaatio

Kevät 2017 | 44 sivua

Ohjaajat: Vesa Kankaanpää, Eija Saarinen

Hanne Härkönen

ANIMAATION VISUAALINEN KEHITTELY

-Miten animaation ulkonäkö rakentuu

Tämä opinnäytetyö on osa Turun Ammattikorkeakoulun Elokuva- ja televisiokoulutusohjelman opintoja. Opinnäytetyössäni käsittelen sitä animaatiokerronnan puolta, joka on katsojalle selkeimmin näkyvässä: hahmojen ja taustojen visuaalista ilmettä.

Perehdyn erilaisten länsimaalaisten animaatiotarjojen ja animaatioelokuvien hahmo- ja taustasuunnitteluun, sekä käyn läpi niissä käytettäviä menetelmiä. Tutkailen suunnittelijoiden tyylillisiä valintoja ja sitä mitä nämä valinnat tuovat ilmi animaation sisällöstä niiden visuaalisuudessa kuin myös tarinankerronnassa. Pohdin miksi tiettyjä valintoja tehdään muun muassa värien käytössä, hahmosuunnitelmissa ja kuvan kompositiossa.

Pyrin tuomaan tutkielmassani esille animaation visuaalisen suunnittelun tärkeyden, sillä sitä ei tehdä pelkkää kaunista pintaa varten, vaan se voi osoittautua hyvinkin ovelaksi keinoksi kertoa tarinaa pintaa syvemmillä.

ASIASANAT:

Animaatio, hahmosuunnittelu, visuaalinen suunnittelu, värit, värikerronta, sommittelu

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Film and Television | Animation

Spring 2017 | 44 pages

Instructors: Vesa Kankaanpää, Eija Saarinen

Hanne Härkönen

VISUAL DEVELOPEMENT FOR ANIMATION

- How the look for animation is created

This thesis is part of the Film and Television Education Program at Turku University of Applied Sciences. The subject in my thesis is to process the part of animation development that is most visible to the viewer: the visual appearance of characters and backgrounds.

I will take a closer look to the character and background design choices in various western animated films and series, by going through the methods used in the visual development. I will disclose the stylistic choices designers made and what these choices reveal about the content of the animation, both visually and through storytelling.

I go through why certain choices are made, for example in the use of colors, in character designs and in the composition.

I am going to highlight the importance of visual development for animations, as it is not done just for a beautiful surface, but for ability to tell much deeper stories.

KEYWORDS:

Animation, character design, visual development, color, color design, layout

SISÄLTÖ

KÄYTETYT LYHENTEET TAI SANASTO	5
1 JOHDANTO	6
2 HAHMOSUUNNITTELU	7
2.1 Muotojen voimaa	9
2.2 Hahmojen samaistuttavuus	14
2.3 Inhimillistäminen	16
2.4 Hahmot animaatiossa	18
3 VISUAALISEN MAAILMAN LUOMINEN	21
3.1 Kuvan rakentaminen	21
3.2 Maailma hahmojen ympärillä	23
4 VÄRIT	28
4.1 Värien symboliikka	28
4.2 Värit tarinankerronnassa	35
5 LOPPUSANAT	41
LÄHTEET	42

KUVAT

Kuva 1. Up – kohti korkeuksia (Disney & Pixar).	10
Kuva 2. My Little Pony – ystävyden taikaa (Hasbro Studios).	13
Kuva 3. Näin koulutat lohikäärmeesi (DreamWorks).	15
Kuva 4. Spirit – villi ja vapaa (DreamWorks).	17
Kuva 5. Aladdin (Walt Disney).	18
Kuva 6. Paperman (Walt Disney).	20
Kuva 7. Zootropolis (Walt Disney).	25
Kuva 8. Sing (Illumination Entertainment).	26
Kuva 9. Samurai Jack (Cartoon Network).	31
Kuva 10. Inside Out -mielen sopukoissa (Disney & Pixar).	32
Kuva 11. Home – Adventures with Tip and Oh (DreamWorks).	34
Kuva 12. Bambi (Walt Disney).	36
Kuva 13. ParaNorman (Laika).	38
Kuva 14. Steven Universe (Cartoon Network).	39

KÄYTETYT LYHENTEET TAI SANASTO

3D-animaatio	Tietokoneella luotu kolmiulotteinen animaatio, joka tunnetaan myös nimellä CG-animaatio.
Animaatio	Liikkeen illuusio joka syntyy, kun katsotaan peräkkäisiä, toisistaan hieman eroavien kuvien sarjaa. Voivat koostua käsin piirretyistä, valokuvatuista tai tietokoneella mallinnetuista kuvista. (Dictionary.com n.d.).
Antagonisti	Vastavoima ja tarinan päähahmon vastakohta eli ”kelmi”. (Dictionary.com n.d.).
Color script	Pieniä piirroksia, joista näkee koko elokuvassa käytettävän värimaailman.
Dynamiikka/dynaamisuus	Viittaan termillä opinnäytetyössäni piirrettyjen viivojen dynaamisuuteen, joka tarkoittaa niiden voimaa ja energiaa.
Elementti	Viittaan termillä animaatioiden taustoissa ja hahmoissa näkyviin visuaalisiin asioihin ja objekteihin.
Kompositio	Tunnetaan myös sanalla sommittelu. Taideteoksen kokonaisrakenne, joka määrittää kuinka muodot ja värit on ryhmitelty teoksessa (Dictionary.com n.d.).
Kuva	Viittaan opinnäytetyössäni sanalla animaatiossa oleviin yksittäisiin kuviin, joista elokuvan tai sarjan kohtaus koostuu.
Layout	Animaation taustoja varten tehty asetelma/sommitelma. Sommittelusuunnitelman kautta nähdään myös animaatiossa näkyvien hahmojen ja objektien paikka kuvassa.
Protagonisti	Tarinan päähenkilö, joka usein on myös tarinan sankarin asemassa. (Dictionary.com n.d.).
Proppi	Animaatioiden taustoihin aseteltujen objektien ja muiden siitä irrallisten elementtien nimitys.
Piirrosanimaatio	Tunnettu myös 2D-animaationa. Tarkoittaa joko digitaalisesti tai paperille käsin piirrettyä animaatiota.
Visuaalinen	Jokin asia, mikä on näkyvä. Viittaan termillä muun muassa animaatioiden hahmojen ja taustojen ulkonäköön.

1 JOHDANTO

Tutustun opinnäytetyössäni länsimaalaisten animaatioelokuvien ja animaatiisarjojen visuaaliseen ilmeeseen. Keskityn erityisesti lapsille ja nuorille suunnattuihin kaupallisiin animaatioihin, joista suurimmalla osalla on alkuperä Yhdysvalloissa. Syy, miksi valitsin kohteekseni juuri tämän tyyppiset animaatiot, perustuu siihen, että kaupallisten animaatioiden esituotannossa käydään läpi samoja visuaalisen suunnittelun menetelmiä, joita olen itsekin opintojeni aikana oppinut käyttämään ja joita tulen myös tulevaisuudessa urallani hyödyntämään. Olen myös huomannut, että käsittelemistäni aiheista ei puhuta yhtä paljon suomalaisen animaatioalan perusopetuksessa kuin mitä toivoisin. Vahvan visuaalisen ilmeen kehittäminen on yksi suurimpia osa-alueita kaikissa kaupallisissa animaatioissa ja siihen panostetaan erityisen paljon sarjojen ja elokuvien tuotannossa. Tästä syystä halusin tutustua siihen tarkemmin opinnäytetyössäni.

Tutkailen erilaisia tekomenetelmiä ja lähestymistapoja visuaaliseen suunnitteluun. Otan esille varsinkin niitä menetelmiä, joita käytetään hahmosuunnittelussa, animaation taustojen visuaalisessa suunnittelussa sekä värien käytössä. Esimerkkini jokaiseen aiheeseen liittyen ovat sekä piirros- että tietokoneanimaatioista. Pyrkimyksenäni on avata käsittelemiäni visuaalisen taiteen menetelmiä animaation esituotannossa, ja osoittaa miten niitä on hyödynnetty myös käytännössä.

2 HAHMOSUUNNITTELU

Hahmojen ulkonäkö alkaa muotoutua jo animaatioelokuvien ja sarjojen esituantovaiheessa, kun niiden piirteitä haetaan satojen, tai jopa tuhansien erilaisten luonnosten kautta. Hahmojen suunnitteluun panostetaan tuotannossa erittäin paljon, sillä ne ovat suurin huomion keskipiste tarinapohjaisissa animaatioelokuviissa ja sarjoissa. Tarina voisi jäädä hyvin vajaaksi ilman tarkkaan suunniteltuja protagonisteja ja antagonisteja, sillä animaatioelokuvien ja sarjojen juoni kulkee eteenpäin hahmojen toiminnan kautta. Hahmot voivat olla ihmisiä, eläimiä tai joltain siltä väliltä. Hahmon ei kuitenkaan tarvitse olla aina edes elollinen olento, vaan se voi olla esimerkiksi esine johon katsoja tarinaa seuratessaan samaistuu.

Mutta mitkä seikat saavat katsojat samaistumaan fiktiiviseen, animoituun hahmoon ja tekevät elottomista esineistä sympaattisia? Entä mitkä ulkoiset piirteet saavat hahmon vaikuttamaan uhkaavalta tai ystävälliseltä?

Kuten oikeassa elämässäkin, ihmisten kohdatessa toisensa, kiinnittyy huomio ensimmäisenä toisen osapuolen ulkoisiin piirteisiin. Emme voi tietää millainen persoona uusi henkilö on, ennen kuin tutustumme häneen. Tutustuminen vie kuitenkin monesti kauemmin kuin mitä animaatioelokuvassa tai sarjassa on ajallisesti mahdollista. Tästä syystä suunnittelijat pyrkivät tuomaan mahdollisimman hyvin hahmon luonteenpiirteitä esiin jo hahmon ulkonäössä.

Ulkonäön yhteensopivuus tarinan elementtien kanssa on yksi niistä punaisista langoista, jotka kietoutuvat yhdeksi paksuksi naruksi animaation suunnitteluvaiheessa. Jos tekijät keskittyvät hahmojen ulkoisiin piirteisiin liian pinnallisesti eivätkä enää muista mitä se merkitsee tarinan kannalta, voi lopputulos olla odotettua sekavampi. ”Miksi hahmoni näyttävät siltä miltä näyttävät?”, on kysymys, joka jokaisen hahmosuunnittelijan on hyvä pitää mielessään, sillä mikään animaatioissa ei ole sattumanvaraista.

Hahmon ryhti, muoto ja ilmeikkyys antavat heti ensimmäisellä silmäyksellä katsojalle tietyn mielikuvan hahmosta. On tärkeää saada tietää hahmon tarkoitusperä tarinassa jo pelkästään katsomalla sen ulkonäköä. Animaatiossa jokainen asia on paikallaan syystä, ja tämän halutaan näkyvän myös hahmosuunnittelussa. Suunnitelmallisuus näkyy niin hahmojen muodossa, väreissä, kuin myös siinä mitä hahmo pitää yllään, kuten vaatteissa tai muissa yksityiskohdissa. Yhtenä sudenkuoppana voidaan pitää sitä, että hahmoissa on liikaa järjettömiä yksityiskohtia, jotka eivät tuo hahmoon mitään uutta tai tarpeellista. Tämä käy järkeen myös animoitavan liikkeen kannalta, sillä liian yksityiskohtaisia hahmoja on paljon työläämpää animoida.

Oltiin luomassa minkälaista hahmoa tahansa, on hahmosuunnitelman ydinasia sama: hahmon kiinnostavuus. Se, mikä tekee animaatiohahmosta kiinnostavan näköisen, on hyvin moniulotteista. Sillä ei suoraan viitata hahmon viehättäviin piirteisiin, vaan se koostuu useasta ulkoisesta sekä sisäisestä vivahteesta, mittasuhteista ja väreistä. Missä tahansa roolissa toimivat hahmot pyritään suunnittelemaan ihmissilmää miellyttäväksi, vaikka kyseessä ei olisikaan ”kaunis” hahmo. Pyrkimyksenä on saada aikaan jotain, mikä saa katsojan kiinnostumaan siitä mitä he näkevät. Koska suurin osa länsimaalaisista kaupallisista animaatioista on suunnattu koko perheelle, on hahmojen miellyttävyys suuressa asemassa hahmojen ulkonäköä etsittäessä.

Animaatiohahmojen luomisvaiheessa hahmon suunnittelijan on luotava erityinen suhde hahmoon päästäkseen pintaa syvemmälle. Hänen on tunnettava hahmo läpikotaisin, voidakseen luoda vakuuttavan oloisen ja mielenkiintoisen kokonaisuuden, oli kyseessä sitten tarinan protagonistia tai antagonistia. Ei ole kuitenkaan vain yhtä tapaa lähteä suunnittelemaan hahmoja animaatioita varten, vaan eri menetelmillä ja lähestymistavoilla voidaan saada aikaan samankaltainen lopputulos, joka on ihmissilmää viehättävä animaatiohahmo.

2.1 Muotojen voimaa

Eräs yleisimmistä hahmojen suunnittelutavoista on lähteä suunnittelemaan niitä erilaisten muotojen ja voiman, eli hahmon dynamiikan kautta. Tutustuin aiheeseen lähemmin Michael D. Mattesin Force-sarjan kirjojen pohjalta.

Kun hahmon ulkonäköä lähestytään muotojen kautta, on dynaamisen siluetin löytäminen tärkeää. Sen avulla pyritään saamaan hahmon perusmuoto esiin. Siluetti toimii hyvänä lähtökohtana hahmon perusmallin ja luonteen löytämiseen, sillä se on nopeaa ja antaa myöhemmin vapauksia tehdyn muodon täyttämiseen erilaisilla yksityiskohdilla. (Mattesi 2008, 96). Siluetti tukee erittäin voimakkaasti erilaisten muotojen sekä dynamiikan hahmottamista piirroksissa, ja antaa suunnittelijalle vapauden toteuttaa mielikuvitustaan eri tavalla kuin suoraan yksityiskohtia lähestyttäessä. Mattesi luonnehtii siluettien piirtämistä seuraavasti: "A silhouette helps us see the whole body clearly, without any interruption. You can see if the story of a pose is clear in its silhouette" (Mattesi 2006, 98).

Tunnistettavuus on yksi hahmosuunnittelun avainasioista. Hahmosuunnittelijat pyrkivät saamaan hahmon tunnistettavuuden helpoksi jo pelkässä siluetissa, sillä mitä nopeammin hahmon tunnistaa itsekseen jo pelkän perusmuodon kautta, sitä parempi. Kun hahmoja esiintyy elokuvassa tai sarjassa useita, on tärkeää, että ne eroavat tarpeeksi toisistaan. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että hahmossa tulisi olla enemmän yksityiskohtia, vaan yksinkertaisesti toteutetut, helposti muistettavat piirteet tekevät hahmosuunnittelusta vahvemman.

Esimerkkinä nopeasti tunnistettavasta ja samalla yksinkertaisesta hahmosuunnittelusta voidaan käyttää Stephen Hillenburgin Paavo Pesusieni -hahmoa ja Walt Disneyn Mikki Hiirtä. Molemmat hahmot ovat erittäin helposti tunnistettavissa siluettinsa pohjalta jo pelkän muodon perusteella. Siinä missä Paavo on kauttaaltaan neliömäinen, on Mikin muodoissa paljon pyöreyttä. Mikin pää on pyöreä ja korvat on yksinkertaistettu suoraan pyöreiksi palloiksi. Jopa hahmon

vartalon malli koostuu pyöreistä ja soikeista muodoista. Hahmon kykenee tunnistamaan jo pelkästään sen päästä, sillä kolme mustaa palloa yhdessä muistuttaa meitä heti Mikki Hiirestä.

Muodoilla ja mittasuhteilla leikittely kulkee pitkälti käsi kädessä siluettipiirrosten kanssa. Niiden avulla pyritään määrittelemään missä hahmon painopisteet sijaitsevat ja mitkä mittasuhteet hahmolla on.



Kuva 1. Hahmoja, joissa kolme eri perusmuotoa on käytetty hyväksi, elokuvasta Up – kohti korkeuksia (Disney & Pixar)

Hahmosuunnittelussa käytetään toisinaan apuna kolmea erilaista perusmuotoa, neliötä, kolmiota ja ympyrää. Ne toimivat hyvänä lähtökohtana hahmon mallia suunniteltaessa, sillä ihmissilmä on tottunut huomaamaan ne nopeammin.

Jokainen näistä kolmesta perusmuodoista antaa meille jonkin emotionaalisen mielikuvan. Esimerkiksi neliö tai suorakulmio mielletään usein muodoksi, joka on jollain tapaa vakaa ja järkkymätön. Tämä muoto kuvastaakin parhaiten voimaa. (Mattesi 2008, 63.) Useimmat hahmot, jotka suunnitellaan neliön mallia hyväksi käyttäen omaavat juurikin tällaisia sankarihahmoihin liitettäviä, jykeviä piirteitä. Toisaalta neliön malliset hahmot voivat toimia tarinoissa myös antagonisteina.

Ylösalaisin asetettu kolmio ilmaisee yleensä atleettista figuuria. Tätä muotoa käytetään usein myös kelmien hahmosuunnittelussa, koska kolmio on teräväkulmainen ja dynaaminen. Kolmio nähdään epäilyttävänä ja juonittelevana. Hahmo, jonka perusmalli liitetään kolmioon, on usein antagonistin asemassa, sillä terävät ja suorat muodot mielletään hyökkäävämmiksi. Oikein päin oleva kolmio on kuitenkin järkkymätön, siinä missä neliökin. (Mattesi 2008, 62.)

Ympyrä tai ovaali ovat turvallisia ja pehmeitä muotoja, jotka miellyttävät ihmissilmää. Tyypillisesti pyöreys mielletään nuorekkaaksi ja vähemmän uhkaavaksi. Tästä syystä varsinkin monien klassisten animaatioiden protagonistien ulkonäössä on nähtävillä paljon pyöreitä muotoja. ”It is no accident that Mickey Mouse's head and ears are circles” (Mattesi 2008, 62).

Mattesi mainitsee myös kirjassaan *Character Design from Life Drawing*, että perusmuotoja sovitettaessa mallin piirtämiseen on tutkailtava miltä malli itsessään näyttää. Onko mallin muodossa nähtävillä neliö, kolmio vaiko ympyrä. Tämän tyyppinen lähestyminen auttaa myös hahmosuunnittelijoita hakemaan hahmoille ominaisia piirteitä heidän tutkiessaan eläviä malleja. (Mattesi 2008, 63.)

Se, että suorat terävät muodot löytyisivät pelkästään antagonisteista ja pyöreät pehmeät muodot ainoastaan protagonisteista ei kuitenkaan pidä aina paikkaansa. Uudenlaisten ja monimuotoisten hahmojen luomiseksi on rikottava vanhoja rajoittavia normeja. On pitkälti kiinni animaatioelokuvan tai sarjan tyylin suuntauksesta, miten hahmo suunnitellaan, sillä monesti animaatioihin pyritään adaptoimaan jonkun tietyn henkilön piirrostyleä.

Perusmuodot itsessään eivät myöskään synnytä mielikuvaa dynamiikasta ja liikkeestä, vaan niitä on rikottava jollain. Liian symmetriset muodot kärsivät voiman puutteesta. Muun muassa Disneyn ensimmäiset piirrosanimaatiot kärsivät liiallisesta pehmeystä, sillä hahmot suunniteltiin lähinnä kurvikkaista, pyöreistä muodoista. Mattesi mainitsee hahmosuunnittelun läpimurrosta Disney studiolla *Prinsessa Ruususen* (1959) tuotannon aikaan, kun hahmosuunnittelijat alkoivat

yhdistellä suoria viivoja taivutettuihin ja kurvikkaisiin muotoihin. Tavoitteena oli saada aikaan dynaamisempi ja voimakkaampi hahmon muoto. Tämä oli edistysaskel, joka muutti amerikkalaisen animaation ulkonäön. (Mattesi 2006,102-103.)

Terävien muotojen yhdistäminen pyöreisiin auttaa synnyttämään tasapainoisen kokonaisuuden. Kaartuvuus tuo piirrokseen energiaa, joka liikkuu koko hahmon läpi. Suorat viivat taas tasapainottavat hahmon dynaamisuutta ja antavat sille selkeämmän rakenteen. (Mattesi 2006, 106.) Täten hahmosta tulee mielenkiintoisempi ja miellyttävämpi katsoa.

Muutokset hahmojen käyttötarkoituksessa määrittelevät myös pitkälti hahmon ulkonäköä ja dynaamisuutta. Hahmot voivat kokea muutoksen tarinan edetessä, ja esimerkiksi tarinan kelmi voi kääntyä sankarien puolelle, jolloin myös hahmon ulkonäköä muutetaan ystävällisemmäksi ja pyöreämmäksi. Esimerkkinä tämän tyyppisestä muutoksesta analysoin lyhyesti My Little Pony – ystävyiden taikaa piirrossarjan hahmoa, poniprinsessa Lunaa.

Hahmo esiintyy aluksi tarinan antagonistina nimeltä Nightmare Moon. Hahmon ollessa antagonistin asemassa on hahmon dynamiikka suoraviivaisen järkkymättömän ja kokonaisuudessaan Nightmare Moonin ulkonäkö on suunniteltu teräväpiirteiseksi. Hahmo on väritykseltään musta ja pitää yllään kypärää, joka viittaa soitaisuuteen. Hahmon silmien pupillit ovat viirut ja silmien malli on terävä. Myös hahmon siivet ja hampaat ovat malliltaan terävät, lisäten tämän hyökkäävyyttä. Nightmare Moonin harja ja häntä koostuvat tähtien täyttämästä usvasta, yötaivaaseen ja mahdollisesti myös hahmon taikuuteen viitaten.

Tarinan edetessä Nightmare Moon muuttuu takaisin ystävällisemmäksi Prinssessa Lunaksi, joka palaa tarinan protagonistien pariin. Muutoksen tapahtuessa myös hahmon ulkonäkö muuttuu tämän statuksen vaihtuessa pahasta hyväksi. Prinssessa Luna on väreiltään paljon vaaleampi ja hahmosta on poistettu tiettyjä hyökkääviä piirteitä, kuten siipien kärjen terävyys sekä terävät hampaat ja silmien muoto. Myös silmien pupillit ovat huomattavasti suuremmat, saaden hahmon

näyttämään kiltimmältä. Lunan harja ja häntä ovat nyt myös saman näköiset kuin tavallisella ponilla, tuoden hahmon kauemmas tämän aikaisemman muodon tai kavoimista. Myös hahmon väritys vaihtuu vaaleaan, sinisen ja liilan sävyihin, mikä on huomattavasti rauhallisempi väriskaala kuin aikaisempi kontrastinen ja synkkä musta.

Aluksi Lunan ulkoinen muutos aikaisempaan verrattuna on rajumpi, mutta loppujen lopuksi kuitenkin vaihteellinen. Sarjan edetessä hahmon ulkonäössä tapahtuu nimittäin vielä muutoksia, jotka vievät tämän piirteitä takaisin antagonistiver-sion tummempaan väritykseen sekä yölliseen hevosen harjaan ja häntään. Nämä värit ja pienet ulkoiset lisämuutokset sopivatkin Lunalle hyvin, sillä hahmona hän kuvastaa yötä. Hänen voimanaan on hallita kuuta ja hahmo kykenee liikkumaan myös muiden unissa. Kuitenkaan Luna ei vielä kertaalleen muuttuessaan menetä aikaisemmin saamiaan pehmeitä piirteitä, vaan pysyy muodoiltaan pyöreämpänä, jotta hän olisi hahmona katsojille helpommin lähestyttävissä.



Kuva 2. Nightmare Moon/ Prinsessa Luna animaatiisarjasta My Little Pony – ystävyys taikaa (Hasbro Studios)

2.2 Hahmojen samaistuttavuus

Minkä tahansa hahmon suunnittelussa kulminoituvat hahmon viehättävyys, tunnistettavuus, dynaamisuus sekä hahmon tarkoitusperä. Erilaiset visuaaliset elementit muokkaavat hahmodesignin ulkoista puolta, antaen merkityksen ja suunnan hahmolle.

Eräs tärkeimmistä seikoista on pitää hahmo uskottavana katsojille. Tämä voisi olla haastavampaa ilman oikean maailman viittauksia. Näemme lähes päivittäin ympärillämme erilaisia ihmisiä ja asioita, joiden käytös tai ulkonäkö ovat omalaa-tuisia. Hahmosuunnittelijat työstävätkin itselleen jatkuvasti eräänlaista ”referenssipankkia”, keräten erilaisia kuvia ja tekemällä tutkielmia ympärillään olevista asioista piirtämällä. ”Your ideas may be based on force, form, shape, analogies, from art, film theatre, literature, or anything else that interests you” (Mattesi 2008, 22).

Mattesi kehottaa taiteilijaa pitämään mielensä avoinna, jotta tämä voisi tutkiskella piirtämäänsä mallia myös omien tuntemustensa pohjalta. (Mattesi 2008, 22). Tuntemukset ovatkin tärkeitä hahmosuunnittelijalle, sillä heidän on tunnettava piirtämänsä hahmot läpikotaisin. Tutkiskelu auttaa suunnittelijaa ymmärtämään paremmin tekemänsä hahmon toiminnallisen puolen; miten hän liikkuu tai käyt-täytyy. He pyrkivät korostamaan näitä seikkoja myös hahmojen ulkonäössä.

Vaikka kyseessä olisi fantasiahahmo, on idean alkulähde luultavimmin jossain suunnittelijan aikaisemmin näkemässä asiassa. DreamWorksin Näin koulutat lohikäärmeesi (2011) elokuvan lohikäärmeahahmo Hampaaton on yksi esimerkki hahmoista, jonka suunnitteluun on otettu runsaasti vaikutteita oikeassa maailmassa esiintyvistä eläimistä. Siinä missä lohikäärmeet itsessään ovat alun perin saaneet tarinoihin innoitteita erilaisista liskoista, on Hampaattomassa muitakin kuin pelkän matelijan tuttuja piirteitä.

Elokuvassa hahmo edustaa harvinaista lohikäärmelajia, jonka käytökseen ja ulkonäköön on otettu suuresti vaikutteita kissoista ja muista ihmisille tutuista kotieläimistä. Ohjaaja Chris Sanders mainitsee Tracey Miller-Zarneken kirjoittamassa *How to Train your Dragon* taidekirjassa Hampaattoman mustan värin inspiroituneen eräästä studion tietokoneen näytönsäästäjästä (Miller-Zarneke 2010, 27).

Ulkonäöllisesti Hampaaton on kissamaisen sulavalinjainen. Vaikka sen pää on käärmemäisellä tavalla litteä, on sen kasvoissa myös suuret kissamaiset silmät ja pitkulaiset korvat, jotka auttavat asennoillaan hahmon tunnetilojen ja eleiden tuomista esille. Jotta yleisö hyväksyisi Hampaattoman yhtenä päähahmona, oli sen pystyttävä muuttumaan tuntemattomasta olennotta helpommin lähestyttäväksi. Johtava tuottaja Kristine Belson mainitsee, että Hampaattoman älykkyyden ja tunteikkuuden tuli näkyä hahmossa ilman, että sitä olisi pitänyt muokata inhimillisemmäksi. Elokuvan hahmojen animaatiota johtanut Simon Otto kommentoi Hampaattoman käytösmallissa olevan nähtävillä samankaltaisuuksia kuin mitä koirilla, hevosilla tai kissoilla on, niiden ollessa kanssakäymisissä ihmisen kanssa. (Miller-Zarneke 2010, 28.)



Kuva 3. Hampaaton elokuvasta *Näin koulutat lohikäärmeesi* (DreamWorks Animation)

2.3 Inhimillistäminen

Kuten fantasiaeläinten kohdalla, antaa kohteen tutkiminen hyvän pohjan myös tavallisen eläinhahmon suunnitteluun. Eläinhahmoa suunniteltaessa hahmosuunnittelija keskittyy usein korostamaan jotain eläimen tiettyä, toistuvaa piirrettä, kuten esimerkiksi eläimen vartalon mittasuhteita tai mallia, luodakseen mielenkiintoisen ja parhaiten lajia edustavan hahmon. Eläinten käyttäytymisen ja eleiden tarkastelu, sekä asentojen ja yksityiskohtien piirtäminen voi auttaa eläinhahmon persoonan valinnassa, mikä taasen heijastuu monesti myös hahmon ulkoonäköön.

Eräs tapa luoda ihmisiä miellyttävä, mutta tavallisuudesta poikkeava eläinhahmo, on inhimillistää sitä. Eläinten inhimillistäminen tarinoihin juontaa juurensa vanhoista eläintarinoista, faabeleista, joissa eläinhahmot usein käyttäytyivät ihmisten lailla. Tällöin eläin mielletään helpommin lähestyttäväksi ja samaistuttavaksi niin ulkoisesti, kuin myös luonteensa puolesta. Tämä lähestymistapa on otettu käyttöön useissa erilaisissa animaatioissa. Animaatioissa eläimet voivat puhua, kävellä toisinaan kahdella jalalla, pukeutua kuin ihmiset ja niiden kasvojen piirteitä on muokattu inhimillisemmiksi. Niiden silmät ovat ilmeikkäämmät ja usein eläinhahmoille annetaan myös kulmakarvat ja liikkuvampi suun alue erilaisten tunnetilojen ilmaisemiseen.

Myös enemmän eläimellisesti käyttäytyvä hahmo voi olla katsojan mielestä sympaattinen ja rakastettava siinä missä oikean maailman eläimetkin ovat. Animaatioissa tarkoitusperä on kuitenkin saada katsoja mukaan tarinaan, ja tämä käy parhaiten samaistumisen kautta. Nelijalkaisten eläinhahmojen inhimillistäminen animaatioihin on hyvin yleistä, etenkin jos ne ovat päähenkilöitä tai toimivat päähenkilön kumppaneina.

DreamWorksin elokuvassa Spirit – villi ja vapaa (2002) pääosassa on Spirit-niminen villihevonen, jonka elämää ja matkaa takaisin laumansa pariin seurataan erilaisten koettelemusten läpi. Elokuvan erikoisuus on se, että vaikka päähahmo on

eläin, ei sillä suoraan ole dialogeja muiden eläinhahmojen tai ihmisten kanssa, vaan Spiritin tarinaa itsestään kuullaan kertojäänen kautta. Tästä syystä hahmolle on luotu mahdollisimman ilmeikkäät ja helposti luettavat kasvot, sillä hevosilla ei luonnostaan ole laajaa ilmeiden skaalaa ja hahmon anatomia sekä elekieli ovat muuten samanlaiset kuin tavallisella hevosella. Ilman inhimillisiä piirteitä hahmon kasvoissa katsojan olisi vaikeampaa lukea Spiritin tunnetiloja ja täten samaistua tämän rooliin elokuvan päähahmona.



Kuva 4. Spiritin erilaisia ilmeitä elokuvasta Spirit – villi ja vapaa (DreamWorks Animation)

Animaatiossa hahmo voi olla mikä vain, myös esine. Jotta katsoja samaistuisi esineeseen, on senkin pystyttävä olemaan vakuuttava luonteeltaan ja olemukseltaan. Hahmolle, joka on esine, lisätään usein kasvot, jotta niiden ilmeet olisivat selkeitä ja katsojan olisi helpompi samaistua niihin. Esineelle voi kuitenkin saada samaistuttavan luonteen jo pelkästään lisäämällä inhimillisyyttä, tai eläimellisyyttä, sen liikkeisiin ja eleisiin.

Malliesimerkkinä luonteen luomisesta esineelle ja esineen inhimillistämisestä on Disneyn Aladdin (1992) elokuvan taikamatto. Randy Cartwright, Taikamaton ohjaava animaattori, käy läpi maton animaation haasteellisuutta John Culhanen kirjassa Disney's Aladdin – The Making of an Animated Film. Cartwrighting mukaan hänen tuli ajatella maton näyttelemistä animaatiossa erilaisten taitosten kautta, sillä hahmolla ei suoraan ole kasvoja tai hartioita joilla normaalisti hahmo voisi ilmaista tuntemuksiaan. (Culhane 1992, 107).

Hahmo ilmaisee tunteitaan liikkumalla liioitellusti, lysähtelemällä kasaan ja nostelemalla reunojaan kysyvästi. Maton inhimillinen käytös saa katsojan samaistumaan ja pitämään hahmosta, vaikka sillä ei edes ole näkyvästi kasvoja tai muita inhimillisiä piirteitä. Matto ilmaisee itseään sen kulmissa olevilla tupsuilla. “The one element I have to work with is the tassels, which gave the impression of arms and legs”, Cartwright mainitsee “I can create the impression of a head by folding the Carpet over and having the tassels act like arms and legs in an attitude that makes you imagine the expression on the face - and if you imagine the expression on the face, of course, you're imagining the head” (Culhane 1992, 108).



Kuva 5. Taikamatto elokuvasta Aladdin (Walt Disney)

2.4 Hahmot animaatiossa

Tiivistettynä hahmosuunnittelu on visuaalisen mielikuvan ja luonteen yhdistämistä. Siinä missä hahmosuunnittelijat tekevät töitä saadakseen hahmojen visuaalisen ilmeen katsojalle miellyttäväksi on animaattori se, joka viime kädessä antaa hahmolle elämän. Kun yhdysvaltalaisen lastenelokuvien maailma on siirtynyt lähes kokonaan 3D-animaatioon, on piirrosanimaatio pitänyt vielä pintaansa televisiosarjojen tuotannossa.

Piirrosanimaation ilmaisukeinot ovat lähestulkoon äärettömät. Käsini piirtävä animaattori on tarkasti vastuussa hahmon liikkeistä ja eleistä. Taitava animaattori saakin hahmon luonteen parhaat ja huonot puolet esiin, astumalla näyttelijän rooliin animoidessaan. Mitä tarkemmin animaattorit ovat perillä animoitavan hahmon ulkonäöstä ja luonteesta, sitä paremmin he voivat saattaa katsojien silmien eteen mieleenpainuvia ja persoonallisia animaatiohahmoja.

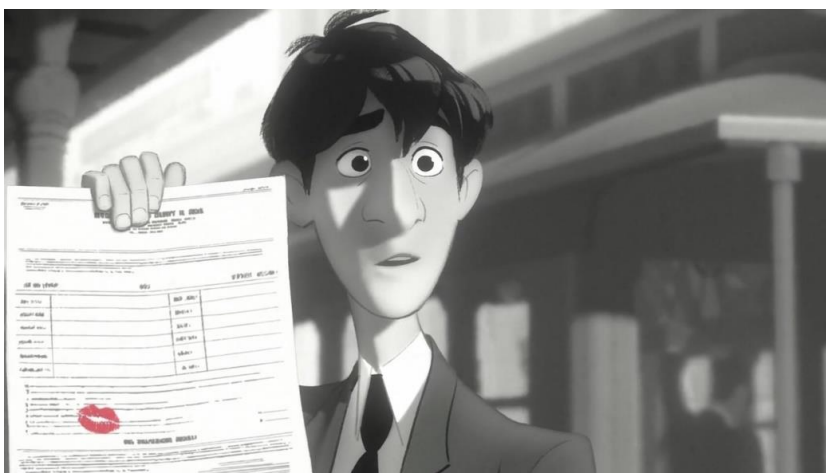
Vahva ja selkeä hahmosuunnittelu tukee myös animaatiotyön tekemistä. Koska hahmoa piirretään kuviin uudestaan ja uudestaan, suunnitellaan piirroshahmot mahdollisimman selkeiksi. Tämä keventää animaattorin taakkaa, sillä sopivan tyylitellyn ja dynaamisen hahmon liikkeitä on miellyttävämpi ja helpompi animoida, jolloin myös itse liike pysyy selkeänä ja helposti luettavana. Yksityiskohdat ja monimutkaiset muodot hidastavat animaation tekemistä, mikä omalta osaltaan nostaa tuotannon kuluja. Tästä syystä monet, etenkin televisioanimaatioita varten, suunnitellut hahmot ovat ulkonäöltään hyvin tyyliteltyjä ja yksinkertaisia.

Mutta ovatko hahmot piirrosanimaatioissa sitten mielenkiintoisempia kuin 3D-animaatioissa? Tämä kysymys voi jakaa mielipiteitä, sillä 3D-animaatio kehittyi huijaa vauhtia. Se, mikä oli viisi vuotta sitten uutta, on nykypäivänä vanhentunutta teknologiaa kehityksen silmin katsottuna. Olen kuitenkin huomionut, että tietokoneella luoduista hahmoista voi jäädä helpommin puuttumaan se sama dynaamisuus, mitä käsini piirretyistä hahmoista löytyy. Mallinnettu 3D-hahmo voi menettää viehättävyytensä ja mahdollisimman realistiselta näyttävät hahmot eivät ole yhtä sympaattisia kuin piirretyt hahmot.

3D-mallien ulkonäkö pysyy tietokoneella luodun elokuvan tai sarjan edetessä yhtenäisenä, mutta hahmot voivat olla liikkeidensä ja ilmeikkyytensä puolesta hieman rajoittuneempia kuin mitä piirrosanimaatioissa. Hahmon venyttäminen sekä liikkeiden liioittelu ja nopeus, saattaa näyttää luonnottomalta tai epäselvältä tietokoneella luotuna, vaikka se toimii sulavasti piirrosanimaatiossa. Hahmosuunnittelua ja 3D-mallia saatetaan joutua muuttamaan, mikäli ongelmia ilmenee, eikä hahmo ei kykene siihen mitä sen olisi määrä tehdä.

Teknologian kehityksen mukanaan tuomat mahdollisuudet muokkaavat kuitenkin jatkuvasti 3D-animaatioiden maailmaa. Tietokoneella luotu 3D-animaatio on piirrosanimaatioon verrattuna varsin nuori tyyliisuuntaus, joten käytössä olevilla tekniikoilla on vielä varaa kehittyä. Animointiin ja mallinnukseen käytettävien ohjelmien kehittyessä myös tekijät löytävät uusia menetelmiä, joilla voidaan rikkoa niitä rajoja mitä tietokoneella luodussa animaatiossa on aikaisemmin ollut. Olen huomionnut, että 3D-animaatioiden ulkonäkö on kehityksensä myötä lähestynyt tietyllä tavalla piirrosanimaatioita. Hahmoja tyyllitellään vapaammin ja animoitu liike ei näytä enää yhtä mekaaniselta, kuin mitä 3D-animaatioiden alkuaikoina.

Muun muassa Disneyn lyhytanimaatio Paperman (2012) on hyvä esimerkki 3D-animaation muuttuvasta maailmasta ja sen tyyllittelymahdollisuuksista. Paperman on asteen verran lähempänä piirrosanimaatiota, sillä hahmojen mallinoksissa on pyritty saamaan 2D piirrosten jälki näkyviin. Papermanin ohjaaja John Kars kommentoi käytettyä tekniikkaa seuraavasti: "We brought together as best we could the expressiveness of 2D drawing immersed with the stability and dimensionality of CG" (Kars ym. N.d.).



Kuva 6. Paperman (Walt Dinsey)

Tulevaisuudessa näiden kahden tekniikan rajoja tullaan venyttämään varmasti vielä lisää molempiin suuntiin. Samalla kun tietokoneanimaation yksityiskohdat muuttuvat entistä realistisemmaksi, kasvaa suunnittelijoiden halu luoda enemmän tyyllitelyjä, piirrosanimaatiolle ominaisempia, hahmoja rikkomään tätä toista todellisuutta.

3 VISUAALISEN MAAILMAN LUOMINEN

Esituotannon visuaalisen kehittelyn aikana määritellään elokuvan tai sarjan tyyli-suuntaus, joka kattaa animaation hahmot, taustat, värimaailman ja tarinaan sopivan kerronnan rytmin. Tyyli-suuntaus vaikuttaa siihen, miltä kyseinen animaatio tuntuu katsojasta: nopeat leikkaukset sopivat paremmin toimintarikkaaseen tarinankerrontaan, kun taas pitkät kuvat rauhallisiin kotauksiin. Väri-valinnat taasen vaikuttavat animaation tunnelmaan. Hahmojen ulkonäkö ja määrä vaikuttavat vahvasti taustojen ja muun visuaalisen ulkonäön kehittelyyn. Näitä visuaalisia valintoja tehdään pitkälti sarjan tai elokuvan kohdeyleisön perusteella. Lapsille suunnatut sarjat ja elokuvat ovat usein raikkaan ja ystävällisen näköisiä, kun taas varttuneemmalle yleisölle suunnatuista animaatioista löytyy tummempia sävyjä. (Bacher 2008, 44-45.)

3.1 Kuvan rakentaminen

Kohtauksessa käytettävien elementtien sommittelulla ja leikkausten tahdilla vietään tarinaa eteenpäin ja johdatetaan katsoja syvemmälle juoneen. Näin pyritään saamaan heidät unohtamaan, että he katsovat fiktiivistä, animoitua maailmaa. Kuvien välinen rytmitys ja toimiva hahmojen välinen kanssakäyminen on hyvin tärkeää, sillä toisistaan erilaiset kuvat halutaan saada tasapainoiseksi jatkumoksi. Jos tämä jatkumo rikotaan saattaa tarinan sujuva seuraaminen kärsiä. (Bacher, 2008. 63.)

Kun visuaalista lopputulosta ajatellaan jo kuvakäsikirjoitusvaiheessa, voidaan välttyä huonolta kuvien jatkumolta ja sekavilta kuvilta. Hans Bacher käy läpi erilaisia tapoja jakaa ja tasapainottaa kuvan alaa kirjassaan *Dream World – Production Design For Animation*. Bacherin mukaan taustoissa tulisi välttää mielenkiinnostomia sommitelmia ja epäolennaisten objektien asettamista suoraan keskelle kuvaa. Kompositiossa on huomioitava myös objektien ympärillä oleva tila, joka

tasapainottaa kuvaa. Taustalla näkyviä objekteja voidaan sommittelun avulla käyttää ohjaamaan katsetta kovalle tärkeisiin tapahtumiin (Bacher 2008, 75.)

Animaatioissa käytetäänkin useita erilaisia tapoja johdatella katsetta ohjaajan haluamaan suuntaan. Katseen ohjaamisessa voidaan käyttää hyväksi taustaan piilotettuja huomioviivoja, jotka muodostuvat usein taustalla näkyvistä elementeistä. Näitä elementtejä ovat yleensä taustalla näkyvät propit tai kuvassa esiintyvät hahmot, joihin on piilotettu geometrisia muotoja. Myös kuvan rajauksella, varjoilla ja värien käytöllä voidaan ohjata katsojan huomiota haluttuun kohteeseen. Valinnat johdatella huomiota kuvassa riippuvat usein siitä, mitä tarina kivilta vaatii. Katsetta ohjaavien viivojen ja muotojen asettelu onkin tarkkaa työtä, sillä ne voivat jakaa liikaa kuvan alaa ja luoda turhia suuntaviivoja. (Bacher 2008, 82.)

Säännöt ja järjestys määrittelevät pitkälti komposition rakentumista kuvassa. Mikäli sommittelu on rakennettu huonosti, on kuva epätasapainoinen ja sen seuraaminen on hankalampaa. Kuvien koko vaikuttaa kompositioon hyvin paljon. Esimerkiksi erikoislähikuvassa hahmon kasvot voivat peittää koko kuvan alan, kun taas kokokuvassa hahmo nähdään kauttaaltaan.

Yleisimmin elokuvissa ja televisioissa käytetään niin sanottua ”kolmen sääntöä”, jossa kuva jaetaan kolmeen eri osioon vaak- ja pystysuunnasta. Joihinkin viivojen risteymäkohtiin, joita kuvaan tulee yhteensä neljä, asetetaan kovalle tärkeitä asioita ja huomiopisteitä, kuten esimerkiksi kohtauksessa esiintyvän hahmon kasvot. (”Understanding Composition”. Price 2014, <https://www.blender-guru.com/> .)

Toinen elokuvissa ja sarjoissa usein näkyvä kompositio rakennetaan asettamalla huomion kohde suunnilleen kuvan keskikohtaan. Kun kohde on keskellä, ohjautuu katse automaattisesti haluttuun paikkaan ja kuva on tasapainoinen (Bacher 2008, 76). Liian symmetrinen kompositio saattaa kuitenkin helposti kärsiä staattisuudesta. Tätä pyritään lieventämään taustalla olevilla elementeillä, kuten objekteilla ja väreillä. Kuitenkin esimerkiksi jylhän symmetrinen kuva saattaa näyttää erittäin vaikuttavalta, tarinankerronnallisesta näkökulmasta.

3.2 Maailma hahmojen ympärillä

Kun kaikki hahmoista ja tarinasta löytyvä materiaali aiotaan liittää yhdeksi suureksi kokonaisuudeksi, on suunniteltava tarkkaan millaisessa ympäristössä hahmot liikkuvat ja millaisia proppeja, eli esineitä ja muita objekteja, heidän maailmastaan löytyy. Hahmojen tapaan myös taustalla näkyvät elementit on suunniteltu miellyttämään katsojan silmää, vaikka kyseessä olisi niinkin arkipäiväinen asia kuin keittiö ja sen tavalliset ruokailuvälineet.

Animaation ilmaisutapa antaa mahdollisuuden luoda mitä eriskummallisimpia ympäristöjä, joita tutkaillessa katsojat pääsevät matkalle paikkoihin, minne he eivät realistisessa maailmassa pääsisi. Proppien ulkonäkö ja käyttötarkoitus onkin yleensä suunniteltu animaation hahmojen ja tarinan tyylin mukaan, sopimaan maailmaan jossa he elävät. Esimerkiksi Kiviset ja Soraset (Hanna-Barbera) animaationsarjan ideana on ollut sekoittaa nykyaika ja kivikausi keskenään, jonka seurauksena syntyivät sarjalle ikoniset, jalkavoimalla toimivat kiviautot.

Kuväkirjoitus antaa animaation layoutista vastaaville taiteilijoille ja suunnittelijoille alustavan informaation siitä, mitä tarinassa tapahtuu. Layout taiteilijat vastaavat kuitenkin siitä, miten animaatioiden lopulliset taustat rakennetaan. Sommittelu suunnitelman avulla animaatioissa käytettävään layouttiin määritellään kameran paikka, sekä hahmon liikerata ja asettelu kuvassa. Se sisältää myös taustan visuaaliset elementit, kuten siinä näkyvät objektit ja värimaailman suunnittelu. (Ghertner 2010, 188.)

Tämän lisäksi layout taiteilijat tekevät runsaasti taustatutkimusta ja etsivät elokuvaa tai sarjaa varten sopivinta tyyliisuuntausta. Animaation taustojen on ennen kaikkea palveltava tuotannossa olevan elokuvan tai sarjan tarinankerrontaa. Taustan suunnittelijat ja taiteilijat ottavat huomioon siinä käytettävien hahmojen persoonallisen ulkonäön ja niitä ympäröivän maailman ekonomian, luodakseen hahmoille mahdollisimman uskottavan ympäristön. Monesti taustojen tyyli kuitenkin on jo ennalta määrätty ja layout taiteilija työskentelee tuotannon ylemmän tason asettamien rajojen sisäpuolella. Tästä ei kuitenkaan ole haittaa animaation

kannalta, sillä hyvä lopputulos koostuu monen eri osa-alueen yhteistyöstä ja työpanoksesta.

Zootropioksen maailma

Kaikkien kaupallisten animaatioiden visuaalisuus on pyritty suunnittelemaan siten, että ne palvelisivat sarjan tai elokuvan hahmoja niin tyyllisesti, kuin myös toiminnallisesti. On olennaista, että taustat ja propit tukevat elokuvassa tai sarjassa esiintyviä hahmoja, sillä katsojat on saatava uppoutumaan fiktiiviseen maailmaan ja tuntemaan se aidoksi hahmojen ympärillä.

Valitsin lähemmin tutkailtavaksi Disneyn Zootropolis (2016) elokuvan maailman. Elokuvan kehittäelyprosessiin panostettiin huomattavan paljon, sillä tärkeänä elementtinä pidettiin sitä, että elokuvan maailman tuli näyttää eläinten asuttamalta. Jessica Juliuksen kirjassa *The Art of Zootropolis* mainitaan elokuvan johtavan tuottajan John Lasseterin haastaneen tekijät kehittämään ihmisistä vapaa maailma, jossa eläimet ovat saavuttaneet ihmisen kaltaisen älykkyyden. Julius kirjoittaa elokuvan tekijöiden vierailleen eläinten käytökseen erikoistuneiden spesialistien luona ja tutkineen eläimiä San Diegon eläintarhassa. Tiimin tekemä taustatutkimus inspiroi suuresti elokuvan tarinaa ja ulkonäköä. (Julius 2016, 10.)

Zootropolis- kaupungista oli löydyttävä eläimellinen tyyli, mutta sen piti samalla olla ihmisille tunnistettavissa (Julius 2016,16). Kaupungissa näkyikin paljon ihmisille tuttuja elementtejä, kuten kerrostaloja, autoja ja kahviloita. Kaupungin eri asuinalueissa näkyy myös elementtejä, jotka ovat oikeiden kaupunkien, kuten Moskovan ja Dubain, inspiroimia.

Julius kirjoittaa kappaleessa *A World Designed by Animals*, että suunnittelijat käyttivät paljon orgaanisia ja luonnollisia muotoja suunnitellessaan kaupungin ulkonäköä. Hän mainitsee, että myös eläinhahmojen kokoeroilla oli suuri merkitys kaupungin suunnittelutyössä, sillä samoista asioista piti usein suunnitella eri kokoisia versioista eri suuruisille eläimille sopiviksi.

Mittasuhteiden kanssa leikittely vaikutti suuresti siihen miltä elokuvan kaupunki tuli loppujen lopuksi näyttämään. (Julius 2016, 16). Useat yksityiskohdat, kuten pienet hamstereille sopivat kulkuväylät ja suuret norsuille tarkoitetut jäätelöbaarit, syventävät elokuvan maailmaa myös toiminnallisella tasolla. Kaupungin asuinalueet on myös jaettu niissä oleskeleville eläimille sopiviksi erilaisten ilmastojen ja asukkaiden vaatimusten mukaan, kuten tundra- ja sademetsäalueeseen sekä minimalistiseen pienten jyrsijöiden kaupunginosaan Little Rodentiaan.



Kuva 7. Zootropolisen rautatieasema elokuvasta Zootropolis (Walt Disney)

Zootropolis -kaupunki on ulkonäöltään hyvin eläimellistetty, mikä oli jopa animaatioelokuvissa uudenlainen lähestymistapa maailmalle, jonka asukkaat ovat pelkästään eläimiä. Eläimellisiä kuoseja, kuten läiskiä ja raitoja, voi nähdä propeissa ja taustalla näkyvissä pinnoissa, kuten esimerkiksi tapeteissa tai autoissa. Myös taloista löytyy luonnosta ja eläimistä inspiroituneita kuvioiteja ja muotoja. Esi-

merkiksi kaupungin juna-aseman ulkopuolta koristavat suuret sarvimaiset pylvää, kun taas sisäpuoli on viidakkomaisen trooppinen ja aseman propeissa on käytetty runsaasti kasvielementejä, kuten puita ja lehtiä.

Eläimellisten elementtien sulauttamisessa elokuvaan on kuitenkin oltu sopivan varovaisia, minkä ansiosta Zootropolixen maailma on onnistuttu pitämään tasapainoisena ja hauskana. Tutut arkipäivän asiat ovat ihmiskatsojalle helposti lähestyttäviä, vaikka niistä löytyykin paljon eläimiin viittaavia elementtejä. Julius kirjoittaa elokuvan lavastajan Dave Goetzin luonnehtineen elokuvan maailmaa seuraavasti: "Zootropolis is a meticulously designed chaos. Everything has to function properly- -But the overall style of Zootropolis is more playful, organic, and imperfect than reality" (Julius 2016, 16).

Vertaillakseni muita sisällöltään saman tyyppisiä elokuvia Zootropolixen visuaaliseen omalaatuisuuteen, otan esimerkiksi elokuvan, jonka maailmaa on myös pelkkien eläinten asuttama. Illumination Entertainmentin elokuvasta Sing (2016) löytyy laaja valikoima erilaisia eläinasukkeja, jotka Zootropolis elokuvan hahmojen tapaan pukeutuvat ja elävät kuten ihmiset.



Kuva 8. Sing elokuvan hahmoja ja kaupunkinäkymä (Illumination Entertainment)

Vaikka elokuvissa on tiettyjä samankaltaisuuksia, on Singin taustojen ja proppien suunnitteluun otettu toisenlainen suuntaus, eivätkä ne sisällä yhtä paljon viittauksia luontoon tai eläimellisyyteen. Talot, kulkuvälineet ja muut yksityiskohdat ovat pitkälti sellaisia mitä ihmisten maailmassakin, pieniä muokkauksia lukuun ottamatta.

Syy sille, että Zootropoliksen ja Singin maailman tyyli eroaa toisistaan, löytyy mitä ilmeisimmin elokuvan sisällöstä. Zootropolis keskittyi juonessaan enemmän eläinten käytökseen ja siihen, miten lihansyöjät ja kasvinsyöjät elävät yhdessä samassa maailmassa. Elokuvan tarinalle oli erittäin tärkeää eläimellisten luonteenpiirteiden esiintuominen, sillä se palveli elokuvan tarinaa paljon paremmin kuin maailma, mikä olisi ollut täysin ihmisten kädenjälkeen viittaava. Singissä tarinan keskipisteenä on taasen laulukilpailu, jonka sen ohella käydään läpi hahmojen henkilökohtaista elämää. Singin tarinalle ei ole oleellista, että jänikset eläisivät koloissa tai että hiiren auto olisi juuri hiiren kokoiselle kuskille suunniteltu, kooltaan muita pienempi auto. Tämän tyyppisen tarinan kertomiseen ei tarvita eläimellisyyden ja luonnon korostamista, vaikka se omalta osaltaan voisikin tuoda syvyyttä maailmaan jossa hahmot elävät.

4 VÄRIT

Värit ovat osa animaation visuaalista ilmettä ja kompositiota, siinä missä sen hahmot ja piirrostyylitkin. Teknologia on ajan saatossa mahdollistanut värintoiston elokuvissa ja animaatioissa, syventäen samalla niiden visuaalisuutta. Animaatioiden fiktiivisestä maailmasta voi löytyä omasta maailmastamme poikkeavia mielikuvituksellisia ympäristöjä, joiden värimaailmatkin ovat täynnä fantasiaa.

Animaatioelokuvien ja sarjojen rytmiä määritellään värien kautta, ”color scriptin” avulla. Se koostuu pienistä, elokuvan taiteilijoiden luomista kuvista, joiden kautta nähdään elokuvan värimaailman ja sen muutokset. Jokainen värin aste ja sävy, on kerronnallinen työväline animaatioiden värisuunnittelijoille. Väreillä herätetään tiettyjä miellelyhtymiä tarinan hahmoihin ja juoneen liittyen sekä määritellään tunnelmaa. Tunnelmallinen lataus voi vaikuttaa hyvinkin vahvasti katsojan kokemukseen näkemästään kohtauksesta. Tämän vuoksi color script taiteilijat pyrkivät löytämään elokuvalle tai sarjalle sopivan, täydellisen ”henkisen tahdin”, työnsä sisällössä. (Amidi 2011,10-11.)

Käsittelen seuraavaksi värien käyttöä animaatioissa, niiden sisältämää symboliikkaa sekä värien osuutta tarinankerronnassa.

4.1 Värien symboliikka

Värisuunnittelussa otetaan yleensä huomioon värien symbolinen merkitys, samalla tavalla kuin mitä hahmosuunnittelussa otetaan huomioon muotojen symboliikka. Värin eri sävyillä ja asteilla on myös omia symbolisia eroavaisuuksiaan, samoin siihen vaikuttavat eri kulttuurien väliset erot. Olen pyrkinyt rajaamaan huomioni mainitsemieni esimerkkivärien yleiselle symboliikalle ja käyttötarkoitukselle, joka on tunnettu pääsääntöisesti omassa kulttuurissamme. Olen käyttänyt tässä aiheessa lisälähteenäni Päivi Hintsasen ylläpitämää Coloria.net -sivustoa.

Punainen

Punainen on väri, joka yhdistetään vaaraan, voimaan ja energiaan. Länsimaissa punainen on negatiivisen merkityksensä lisäksi myös rakkauden ja intohimon väri. Varsinkin vaaleanpunainen viittaa näiden lisäksi huolenpitoon ja myötätuntoon. Värinä punainen kiinnittää huomiota helposti, ja sitä voidaankin käyttää usein huomiovärinä kuvissa.

Oranssi

Kuten punainen, on myös oranssi väri helposti huomiota kiinnittävä. Tämä väri yhdistää punaisen energian ja keltaisen iloisuuden. Oranssi on energinen väri, joka yhdistetään usein toiminnallisuuteen, onnistumiseen ja päättäväisyyteen. Lisäksi oranssi mielletään punaisen tavoin jokseenkin aggressiiviseksi ja varoittavaksi väriksi.

Keltainen

Keltainen väri on kirkas ja lämpöä tuova ja se yhdistetäänkin yleisesti iloon, älykkyyteen ja energiaan. Keltaisella on kuitenkin myös kääntöpuolensa, sillä väriin yhdistetään myös pelkuruus ja sairaus. Liiallisesti käytettynä keltainen väri voi olla häiritsevä ja se onkin punaisen ja oranssin tavoin voimakas huomion kiinnittäjä.

Vihreä

Vihreä on symboliikaltaan hyvin moniulotteinen. Se yhdistetään niin luontoon, hedelmällisyyteen, älykkyyteen kuin myös rauhalliseen energiaan. Pääsääntöisesti vihreä on positiivinen ja luonnonläheinen väri, mutta sillä on myös varjopuolensa. Väri nimittäin kuvastaa usein myös kateutta, ahneutta, inhoa sekä sairautta. Animaatioissa tietynlainen kirkas kellertävän vihreä sävy onkin monesti yhteydessä näihin elementteihin.

Sininen

Sininen on väri, joka voidaan yhdistää animaatioissa usein suruun, vakavuuteen ja kylmyyteen. Se on kuitenkin myös rauhallinen, tasapainoinen ja syvävälinen väri, joka mielletään luottamusta herättäväksi. Vaaleampi sininen yhdistetään usein vapauteen. Sinisen eri sävyjä käytetään paljon animaatioissa, varsinkin varjoissa ja taustoissa, sillä sininen väri toimii hyvin yhdessä lähes kaikkien muiden värien kanssa.

Violetti

Violetissa yhdistyy sinisen tasaisuus ja punaisen energia. Violetti yhdistetään usein valtaan ja ylellisyyteen mutta tämän lisäksi se on viisauden, mystiikan ja taikuuden väri. Erilaiset psyykkiset ja maagiset elementit ovatkin väreiltään animaatioissa usein purppuraisen violetteja. Väri yhdistetään usein myös alakuloisuuteen.

Musta

Musta mielletään punaisen tapaan aggressiiviseksi väriksi, joka tuo vahvan kontrastin kuvaan, kun sen yhdistää toisen voimakkaan värin kanssa. Musta kuvastaa voimaa, kuolemaa, surua, pahuutta ja anarkiaa. Musta on kuitenkin myös hyvin formaali väri ja voi oikein käytettynä olla erittäin elegantti ja iskevä värivalinta myös animaatioissa.

Valkoinen

Valkoinen on mustan vastakohta, kuvastaen puhtautta, turvaa, hyvyyttä ja uutta alkua. Kaiken positiivisen ohella myös valkoisella on negatiivinen puolensa, sillä se voidaan yhdistää valkoisen lipun tapaan myös luovuttajan väriksi. Siinä missä länsimaissa valkoinen väri nähdään elämän värinä, symboloi se Aasiassa surun ja kuoleman väriä.

(“Coloria.net” Hintsanen 2000, <http://www.coloria.net/index.htm>)

Esimerkkejä kyseisten värien symboliikasta löytyy lähestulkoon kaikista animaatioelokuvista ja sarjoista. Muun muassa Genndy Tartakovskyn Samurai Jack sarjan päähahmojen välillä on selkeä symbolinen väriasettelu.



Kuva 9. Aku ja Samurai Jack (Cartoon Network)

Antagonistina toimiva Aku-niminen hahmo on sarjassa valloittaja ja diktaattori. Hahmon värit, musta, punainen ja vihreä, kuvastavat selkeästi hahmon asemaa tarinassa. Akun pääväri, musta, on suoraan yhteydessä hahmon pahuuteen. Hahmon kulmakarvat ja parta ovat liekit, mutta niiden väri on suoraan hyökkäävän punainen, eikä esimerkiksi iloisempi oranssi. Punainen ja musta ovat yhdessä hyvin aggressiiviset ja voimakkaat värit, kuvastaen hahmossa tämän valtaa ja voimaa. Akun vihreä naama ei tässä tapauksessa kuvasta positiivisia asioita, kuten vihreä saattaisi kuvastaa, vaan se kertoo hahmon ahneudesta ja valanhimosta.

Akua vastaan taisteleva sankarihahmo Jack, on sen sijaan pukeutunut valkoisiin vaatteisiin. Jack on hiljainen ja päättäväinen samurai, joka tuo turvaa Akun vallan alla oleville sorretuille kansalaisille. Jo pelkästään hahmojen värien kautta käy selvästi ilmi hahmojen välinen valtataistelu, kun valkoisiin pukeutunut, hyvän puolella taisteleva samurai käy mustaa pahuuden voimaa vastaan.

Lisää hahmoissa näkyvää värisymboliikkaa löytyy Disneyn ja Pixarin Inside Out –mielen sopukoissa (2015) elokuvasta. Elokuvan hahmojen värit on valittu sen mukaan mitä tunnetta ne kuvastavat. Ilo on pääsääntöisesti keltainen, suru sininen, viha punainen ja niin edespäin. Hahmoissa on kuitenkin nähtävillä muutakin kuin pelkää monokromista ja yksiselitteistä väriskaalaa.



Kuva 10. Tunteita kuvastavia hahmoja elokuvasta Inside Out –mielen sopukoissa (Disney & Pixar)

Pääsääntöisesti keltaisen Ilo -nimisen hahmon hiukset ja silmät ovat siniset. Tämä yksityiskohta viittaa osittain elokuvan tarinaan, sillä elokuvassa hahmot oppivat hyväksymään sen, että kaikki tunteet eivät ole yksiselitteisiä, vaan iloon voi toisinaan sekoittua myös surua. Siniset hiukset ovat myös vastaväri hahmon säteilevälle keltaisuudelle, joten se rauhoittaa hahmon silmiinpistävää värimaailmaa.

Vihreän Inhon värimaailmaan on eksynyt hieman purppuraa. Nämä värit yhdessä eivät suoraan ole vastavärejä, mutta saavat aikaan mielikuvan epämiellyttävyydestä. Purppura väri voi juontaa juurensa myös Pelon violeteista sävyistä, sillä inhoon liittyy tunteena myös eräänlaista pelkoa jotain tiettyä asiaa kohtaan. Purpurat yksityiskohdat myös tasapainottavat Inhon vihreää värikokonaisuutta. Myös Pelon väreihin on sekoitettu muitakin värejä kuin pelkkiä violetin sävyjä. Hahmon

vaatteista löytyy muun muassa vaaleaa sinistä ja mustaa, jotka voisi yhdistää suruun ja alakuloisuuteen.

Sininen Suru ja punainen Viha ovat myös saaneet muita värejä tasaamaan hahmossa vallitsevaa monokromista värimaailmaa. Molemmilla hahmoilla on vaalea paita, joka on lähestulkoon valkoinen. Punaisen Vihan kohdalla tämä voi olla tapa saada hahmosta vähemmän aggressiivinen sen käyttäytyessä suhteellisen rauhallisesti. Surun kohdalla paidasta löytyy sinertävyyttä, mutta lähes valkoinen paita voisi viitata siihen, että Suru on hahmona ja tunteena kovin vilpitön.

Koska elokuvan hahmoihin on pyritty lisäämään sen päävärejä tasapainottavia värisävyjä, joista osa on yhteydessä toisen hahmon ominaisväriin, lisää se hahmoissa olevien värien symbolista syvyyttä myös tarinankerronnallisesti.

Värien symboliikkaa käytetään hyödyksi kohtausten tunnelman luomisessa ja tiettyjä värivalintoja tehdään myös ohjauksellisista syistä. Huomiovärit poikkeavat usein taustan muista värisävyistä, sillä ne toimivat katseen ohjaajina kohtauksessa. Andrew Price mainitsee opetusvideossaan katsojan huomion kiinnittyvän luonnollisesti tiettyihin elementteihin kuvassa. Näitä elementtejä ovat muun muassa kuvan kontrasti, värien kylläisyys, kuvan terävyys, liike, sekä kasvat ja ihmismäiset figuurit. ("Understanding Composition". Price 2014, <https://www.blenderguru.com/> .)

Koska ihmissilmä huomaa helposti kirkkaat ja kontrastiset värisävyt, hakee katsoja symbolisia merkityksiä väreistä, jotka erottuvat taustan muista sävyistä. Katsetta ohjataan värien vahvuudella ja kirkkaudella siihen suuntaan kuvassa, minne katsojan halutaan keskittyvän enemmän. Yleensä tässä paikassa tapahtuu jotain kuvalle olennaista ja tärkeää. Muun muassa vastavärejä käytetään usein huomion kiinnittäjinä, kuten esimerkiksi vihertävän sävyisessä kuvassa punainen on yleinen huomiovärivalinta, sillä se on vihreän vastaväri. Punertavat sävyt toimivat hyvin huomion kiinnittäjänä myös sinertävissä kuvissa, sillä punainen väri tuo kuvaan lämpöä siinä missä sininen pysyy kylmänä.

Värien symboliikka ei kuitenkaan ole täysin yksiselitteistä, vaikka miellämmekin tietyt värit aggressiivisiksi ja toiset rauhallisiksi. Tekijän on tunnettava värien teoriaa ja osattava käyttää niitä, antaakseen niiden kautta jonkinlaisen viestin katsojalle. (Mattesi 2008, 99.)

Sopivasti harmoniassa oleva värimaailma, sekä värien kirkkaus ja kylläisyys, vahvistavat kuvan tunnelmaa, mutta liian intensiiviset tai toistensa kanssa sotivat värivalinnat voivat myös saada siitä epämiellyttävän. Esimerkki turhan voimakkaita ja tasaisen kirkkaista värivalinnoista löytyy muun muassa DreamWorksin *Home: Adventures with Tip and Oh* (2016) animaatiosarjasta, joka on saman animaatiostudion Home-nimiseen elokuvaan perustuva Netflix sarjajulkaisu. Sarjassa on lähes kaikissa kohtauksissa käytetty erittäin voimakkaita ja kirkkaita värejä, joita löytyy myös monista sarjan hahmoista. Nämä valinnat syövät etenkin taustalla olevista elementeistä syvyyttä ja saavat kuvan rauhattoman oloiseksi. Tällöin kohtausten seuraaminen animaatioissa voi käydä väsyttäväksi, sillä katsojan silmät eivät saa missään kohtaa lepoa.



Kuva 11. Home – Adventures with Tip and Oh (DreamWorks Animation)

Jatkuvasti toistuvat, rauhalliset ja tukahdutetut, värivalinnat kohtauksissa voivat kuitenkin olla myös huono valinta animaatiolle, sillä ne saattavat tehdä siitä pidemmän päälle tylsää seurattavaa. Jotta animaatioissa nähtävä maailma olisi kat-

sojalle mielenkiintoisempi on tekijöillä tavoitteena luoda jotain, mikä olisi mahdollisesti visuaalisesti parempaa ja miellyttävämpää mitä realistisessa maailmassa voisi olla. Valinnat animaatioiden värimaailmassa riippuvat kuitenkin pidemmän päälle siitä millaiselle yleisölle animaatio on suunnattu, kuten mainitsin kappa-leessani visuaalisen maailman luomisesta.

Visuaalisen kiinnostavuuden tavoittelu pätee myös animaatiossa käytettäviin valoihin ja varjoihin. Colour scriptin tai kuvakäsikirjoituksen pienistä kuvista käy usein ilmi myös valaisusuunnitelma. Valaisu kulkee käsi kädessä animaation värisuunnittelun kanssa, sillä varjot ja valot muodostuvat eri vahvuisista värikirkkauksista. Valojen ja varjojen kanssa pystytään muokkaamaan animaation tyyllistä suuntausta ja mitä tyyllitellympi valaisu animaatiossa on, sitä kauemmas se vie katsojaa oikean maailman realismista. Varjot ja valot toimivat kuvassa omalta osaltaan myös katseen johdattelijoina, samalla tavalla kuin mitä tietyt värit. Varjot luovat kuvaan enemmän muotoja, joten niiden avulla voi rakentaa kuvaan suuntaviivoja, jotka kuljettavat katsojan huomion haluttuun kohteeseen. (Ghertner 2010,166.)

Kuitenkin valojen ja varjojen on toimittava yhteistyössä animaation tarinan kannalta, eikä niiden käyttöä suosita ilman hyvää syytä. Efektien käyttöä rajoitetaan varsinkin länsimaalaisessa televisioanimaatiossa, sillä niiden tekeminen vie tuotannossa enemmän aikaa ja se on kalliimpaa toteuttaa. Efektejä käytetäänkin niissä tästä syystä maltillisesti ja lähinnä, kun kohtausta vaatii sitä tunnelmallista syistä.

4.2 Värit tarinankerronnassa

Värit luovat tarinankerronnassa kuvan tunnelman, vieden samalla tarinaa eteenpäin. Kaksi peräkkäistä kuvaa saattaakin vaatia muuttuneen tunnelmansa vuoksi

aivan erilaiset värimaailmat. Kirkkaat ja voimakkaat värit ilmaisevat usein iloa, kun taas murrettut ja tummat värit kertovat surusta. Äkillinen tunnelman muutos kuvien välillä saattaa toimia elokuvassa näyttävänä efektinä, antaen kohtausten välille vahvemman tunnelmallisen vaikutuksen tarinankerronnassa. Muun muassa väriympyrästä löytyvillä vastaväreillä ja lähiväriharmonioilla saadaan aikaan tunnelmallisesti hyvinkin erilaisia kohtauksia.

Analysoin värien käyttöä kolmen eri elokuvan kohtauksessa, joissa kohtauksen tunnelmaa viedään eteenpäin värien avulla.

Ensimmäinen kohtaus on Walt Disney'n perinteisellä piirrosanimaatiotekniikalla toteutetusta elokuvasta Bambi (1942). Elokuvassa on useita kauniisti toteutettuja tunnelmallisia kohtauksia, joissa värimaailma on suunniteltu viemään elokuvan juonta eteenpäin. Tarkastellussa kohtauksessa Bambin isä saapuu niitylle varoittamaan muita peuroja ihmisen läsnäolosta ja syntyy sekasorto. Kohtauksen viimeinen kuva on pitkä, sivuttainen kamera-ajo, jonka aikana värimaailma ja tunnelma muuttuvat huomattavalla tavalla.



Kuva 12. Kohtaus elokuvasta Bambi (Walt Disney)

Kuvan alussa värimaailma on tumma ja värisävyjä on tukahdutettu harmailla ja kylmillä sävyillä. Kyseinen värimaailma on jatkumo aikaisemmasta kohtauksesta missä Bambi, yksin ja hädissään, kutsuu äitiään. Isä saapuu auttamaan, mutta kuvan tunnelma on edelleen uhkaava ja värit tummia. Vain ruohikossa on häivähdyks kirkkaampaa keltaista väriä. Tässä tilanteessa katsojalle ei ole vielä selvinnyt onnistuuko peurojen paeta metsästäjää niityltä ajoissa.

Isäpeura ja Bambi lähtevät juoksuun. Kuvaa ajetaan vasemmalle, jolloin myös Bambin äiti ilmestyy kuvaan. Värimaailma kuvassa on jo muuttumassa kirkkaammaksi ja taustalla näkyvä tummempi harmaa on väistymässä vihertäviin, vaaleampiin sävyihin. Kirkastuva kuva vihjaa alitajuntaisesti katsojalle, että luvassa saattaa olla helpotus ahdistavaan tilanteeseen mutta se ei ole kuitenkaan vielä ohi.

Kuvan viimeisessä osiossa värimaailma on jälleen tyystin erilainen. Peurojen eteen on auennut keltainen, kirkas ja lämmin väylä, jota pitkin ne juoksevat turvaan. Tätä pelastuksen polkua reunustaa tummemman vihreä metsä ja varjoisa niitty. Tumman metsän symbolinen merkitys suojapaikkana korostuu peurojen kadotessa sen uumeniin. Tumma ja avoin niitty jää mieliimme uhkaavana, sillä se altisti hahmot hengenvaaralle.

Hahmojen sommittelu kertoo myös tarinaa pintaa syvemmillä. Alussa hahmot ovat hyvin lähellä kuva-alassa, saaden aikaan olotilan vaaran läheisyydestä. Bambi ja hänen isänsä ovat suoraan näkymättömän vaaran edessä, lähempänä piilottelevaa ihmistä. Kuvan jatkuessa katsoja on kiinnittänyt huomionsa pakeneviin peuroihin, toivoen niiden ehtivän turvaan. Tässä kohtaa kolme peuraa ovat vielä jokseenkin etäällä toisistaan ja kuva tuntuu turvattomalta. Peurojen juoksua seurataan etäämmältä kuin mitä aikaisemmin, mutta ne ovat vieläkin avoimesti esillä ihmissilmälle. Mitä kauemmas peurat etääntyvät katsojasta, sitä kauemmas ne pääsevät vaaratilanteesta. Kuvan lopussa ne näkyvät pieninä ja vaaleina peuran mallisina siluetteina, juostessaan kohti pelastusta. Kuvan lopussa ne ovat hyvin etäällä katsojista, kaukana ihmisen ulottumattomissa.

Tulevaa tunnelman muutosta kohtauksessa saatetaan pohjustaa sijoittamalla tulevan värimaailman värejä aikaisempiin kuviin. Esimerkkinäni tämänkaltaisesta tunnelmanvaihdoksesta kuvien välillä toimii kohtaus Laikan stop motion elokuvasta ParaNorman (2012). Siinä missä tunnelma vaihtui liukuvan sulavasti Bambissa pelkän yhden kuvan sisällä, on ParaNormanissa tunnelman vaihdos tuotu sisään vaihteittain kuva kuvalta, lisäten taustalle tulevan värimaailman sävyjä.



Kuva 13. Kohtaus elokuvasta ParaNorman (Laika)

Kohtaus alkaa, kun elokuvan päähahmo Norman saapuu auringonlaskun aikaan vanhalle hautausmaalle. Kuvassa vallitsee erittäin oranssi ja lämmin värimaailma, jota varjostavat hautakivet ja hautausmaata ympäröivä tumma metsä. Kohtauksen edetessä oranssille taivaalle ujutetaan purppuraisen violetteja sävyjä pilvien muodossa. Värimaailman vaihdosta pohjustaa myös hautakivissä heijastuvat liilan sävyt ja Normanin sinertävän violetti reppu.

Normania kiusaava teinipoika Alvin saapuu kohtaukseen. Pojan hännätessä Normania taivaan violetin sävyt lisääntyvät, kun hahmon taakse muodostuu pahaenteinen pilvi. Samalla pilveen alkaa sekoittua kellertävän vihreitä sävyjä. Vihreän värin lisääntyessä taivaalle on kohtauksen värimaailmakin muuttunut vihertäväksi, tehden siitä pelottavamman ja jokseenkin sairaan oloisen.

Kohtaus etenee kuolleiden noustessa ylös haudoistaan. Tässä kohtaa värimaailmaan sekoittuu mukaan myös purppurainen violetti, jota nähtiin myös aikaisemmissa kuvissa. Violetin ja vihreän väriyhdistelmä tukee elokuvan kauhuteemaa ja nämä värit yhdistetään usein animaatioissa mustaan magiaan. Tässäkin kohtauksessa värit liittyvät taikuuteen, sillä kyseessä on noidan kirous, joka herättää haudassaan olevat kuolleet. Tunnelma kuvassa on nyt muuttunut aivan toisenlaiseksi kuin mitä kohtauksen alussa. Värimaailman vaihteellinen muutos ja tiettyjen sävyjen lisääminen kohtaukseen kuva kovalta on johdattanut katsojan taiseen tunnelmallisesti uuteen, hahmoja uhkaavaan tilanteeseen.

Värikerronta ja tarinan syventäminen, toimii animaatioissa myös abstraktimmalla tavalla. Valitsemalla käytettäväksi erikoisia värejä vain tietyissä kohtauksissa voidaan kertoa hyvinkin symbolista tarinaa. Tämänkaltaista värienkäyttöä on nähtävillä muun muassa Cartoon Networkin animaatiosarjassa Steven Universe (2013). Valitsin analysoitavaksi ”Mr. Greg” - nimisen jakson musikaalikohtauksen, jossa Greg ja Pearl nimiset hahmot käyvät läpi suhdettaan Rose nimiseen henkilöön.



Kuva 14. Greg, Pearl ja Steven animaatiosarjasta Steven Universe (Cartoon Network)

Gregin keltainen väri ja Pearlin sininen väri ovat väriympyrässä vastavärejä, joka symboloi hahmojen välistä etäisyyttä. Keltainen mielletään myös lämpimäksi ja iloiseksi väriksi. Tämä värivalinta sopii Gregiin, sillä kyseinen hahmo onnistui perustamaan hetkellisesti perheen Rosen kanssa, kun taas Pearl jäi ilman haluaansa rakkautta. Pearl on sininen, joka on rauhallinen mutta myös surua ilmaiseva väri. Pearl on elänyt niin Rosen hylkäämisen, kuin myös tämän kuoleman jälkeistä suruaikaa.

Hahmoja yhdistää kuitenkin yksi väri: vaaleanpunainen. Vaaleanpunainen viittaa tässä yhteydessä Rose hahmoon. Koska Greg ja Rose olivat rakastavaiset, ovat Gregin kengänpohjat vaaleanpunaiset. Pearlin kohdalla vaaleanpunainen väri ilmenee ruusun terälehtien muodossa. Terälehti viittaa jakson aikaisempaan kohtaukseen, missä Pearl laulaa Rosesta kertovaa laulua pidellen samalla ruusua, joka myös symboloi Rosea.

Vaaleanpunainen esiintyy kohtauksessa muullakin tavalla kuin näihin kahteen hahmoon piilotettuna elementtinä. Laulua laulava Rosen ja Gregin poika Steven

esitetään vaaleanpunaisella taustalla. Värien eri sävyt ovat myös kyseisen hahmon pääväreinä kohtauksessa. Sarjassa Stevenin äiti on osa poikaansa, tämän vatsassa olevan kristallikiven kautta, joten kohtauksessa esiintyvä Steven ei laula rakastavansa Pearlia ja Gregiä pelkästään itsensä puolesta, vaan myös äitinsä kautta.

Kohtauksen värivalinnat ovat hyvin symbolisia ja kuvastavat hahmojen historiaa ja suhdetta toisiinsa, sekä heidän suhdettaan edesmenneeseen Roseen. Kohtauksen tausta on jätetty tarkoituksella minimalistiseksi, sillä hahmojen välinen kanssakäyminen on erittäin tärkeää ja siihen halutaan keskittyä. Käyttämällä vahvoja ja kirkkaita värejä sopivissa määrin saadaan aikaan mieleenpainuva kohtaus ja samalla tuodaan esiin kohtaukselle tärkeitä asioita.

Värit ovat osa visuaalista kieltä, jota ihmiset huomaamattaan tulkitsevat alitajunnan kautta. Aivomme haluavat löytää kaikille asioille merkityksen, vaikka se ei olisikaan tahallista. Värit kommunikoivat katsojan kanssa, herättäen vahvoja mielleyhtymiä kohtauksen sisällöstä. Tästä syystä tapoja, jolla värejä käytetään animaatioelokuviissa ja sarjoissa, on harkittava tarkkaan.

Animaatioalalla työskentelevien taiteilijoiden on tarpeellista tietää mitä erilaiset värit symboloivat ja millainen tunnelma tietynlaisesta värimaailmasta syntyy. Tätä tarinankerronnan puolta voidaan tukea erilaisia taiteen tekniikoita hyväksi käyttäen. Värisuunnittelussa hyödynnetään väriopin perusteita, jotta lopputuloksena olisi mahdollisimman näyttävä ja miellyttävän värinen kokonaisuus. Etenkin kaupallisissa animaatioissa värien miellyttävyys on tärkeä osa niiden visuaalisuutta. Tekijöiden tavoitteena on saada katsojat viihtymään ja uppoutumaan seuraamaansa tarinaan sekä mieltämään se uskottavaksi hahmojen ympärillä, oli kyseessä sitten millaiseen fantasiamaailmaan sijoittuva animaatio tahansa.

5 LOPPUSANAT

Yhdysvaltalaisen animaation visuaalinen tyyli on muokannut monien länsimaalaisten animaatioiden ilmettä ja tarinankerronnallista tyyliä. Sen vaikutteita näkyy lähestulkoon kaikissa kaupallisissa animaatioissa, elokuvista sarjoihin.

Vaikutteita näkyy myös oman maamme animaatioalalla. Siinä missä Suomessa on aina tuotettu enemmän taideanimaatioita ja tuettu vain muutamia animaatioelokuvia, ovat kansainvälisesti kaupalliset animaatiot jääneet enemmän takalalle. Kuitenkin uusien animaatioiden kehittäjät ovat valmiita viemään ideoitaan myös maan ulkopuolisille markkinoille. Heidän halunsa nostaa animaation tuotannon tasoa on kova, ja on mahdollista, että uudet tekijät pyrkivät myös visuaalisissa unelmissaan lähemmäs sitä, mitä Yhdysvaltojen animaatiostudiot tuottavat.

Esituotannon vaiheet ovat samanlaiset, oli lapsille suunnatun kaupallisen animaation alkuperämaa missä tahansa. Visuaalinen suunnittelutyö on erittäin tärkeä ja iso osa animaatioiden tuotantoa, vaikkakin sen laajuus voi jäädä yleisölle varsin tietämättömäksi. Suunnittelun kautta tekijät keskittyvät löytämään elokuvan tai sarjan tarinalle sopivimman tyyliisuuntauksen, joka on persoonallinen niin hahmojen, taustojen, kuin myös värimaailmansakin puolesta. Koska toivon itsinkin tulevaisuudessa olevani osa animaatiosarjan tai elokuvan tuotantoa, on mielestäni tärkeää painottaa visuaalisen suunnittelutyön merkitystä animaatioiden tekemisessä.

Animaatioalan taiteilijat tekevät suunnattomasti taustatutkimusta, luoden tarinaa sekä sen maailmaa syventävää konseptitaidetta ja hahmoja. Heidän tavoitteenaan on saattaa katsojien silmien eteen mahdollisimman miellyttävä ja kiinnostava katselukokemus. Tämä kyseinen suunnittelutyö vaatii suurta taitoa ja paljon alalleen omistautuneita ihmisiä, jotka pyrkivät luomaan jatkuvasti jotain uutta ja kiinnostavaa. Ilman heidän työpanostaan animaatioelokuvat, tai sarjat, eivät olisi lähellekään niin viehättävän näköisiä, kuin mitä ne ovat nyt.

LÄHTEET

Elokuva- ja tv-sarja lähteet

Aladdin. 91 min, 1992. [elokuva] Ohj. Musker, J. Clements, R. United States: Walt Disney Pictures/ Musker, J., Clements, R.

Aladdin N.d. [kuvakaappaukset dvd-levyltä] Walt Disney Pictures. Elokuvan valmistusvuosi 1992. Helsinki: Buena Vista Home Entertainment [markkinoija].

Bambi. 70 min, 1942. [elokuva] Ohj. Hand, D. United States: Walt Disney Productions/ Walt Disney.

Bambi N.d. [kuvakaappaukset dvd-levyltä] Walt Disney Pictures. Elokuvan valmistusvuosi 1942. Helsinki: Buena Vista Home Entertainment [markkinoija].

Disney Wiki. N.d. UP – kohti korkeuksia. [kuvatallennus] Viitattu 10.02.2017

http://disney.wikia.com/wiki/Carl_Fredricksen

Disney Wiki. N.d. UP – kohti korkeuksia. [kuvatallennus] Viitattu 10.02.2017

http://disney.wikia.com/wiki/Charles_F._Muntz

Disney Wiki. N.d. UP – kohti korkeuksia. [kuvatallennus] Viitattu 10.02.2017

<http://disney.wikia.com/wiki/Russell>

Home: Adventures with Tip and Oh. 2016. [sarja] Kausi 1. Crego, R., Van Orman, T. United States: DreamWorks Animation Television, Titmouse/ Crego, R., Van Orman, T.

Home – Adventures with Tip and Oh N.d. [kuvakaappaus Netflixistä] Dreamworks Animation Television. Sarjan valmistusvuosi 2016. Netflix [markkinoija].

Inside Out – mielen sopukoissa/ Inside Out. 94 min, 2015. [elokuva] Ohj. Docter, P. United States: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios/ Rivera, J.

Inside Out – mielen sopukoissa N.d. [kuvakaappaus dvd-levyltä] Walt Disney Pictures. Elokuvan valmistusvuosi 2015. Helsinki: The Walt Disney Company Nordic [markkinoija].

My Little Pony – ystävyden taikaa/ My Little Pony – Friendship is Magic. 2x 22 min, 2010. [sarja] Kausi 1, jakso 1 & 2. Ohj. Thiessen, J. United States, Kanada: Hasbro Studios/Cody, D.

My Little Pony – ystävyden taikaa/ My Little Pony – Friendship is Magic. 22 min, 2011. [sarja] Kausi 2, jakso 4. Ohj. Wootton J. United States, Kanada: Hasbro Studios/ Cody, D.

My Little Pony – ystävyden taikaa/ My Little Pony – Friendship is Magic N.d. [kuvakaappaukset dvd-levyltä] Hasbro Studios. Valmistusvuosi 2010, 2011. Vihti: VLMedia [markkinoija].

Näin koulutat lohikäärmeesi/ How to Train Your Dragon. 98 min, 2010. [elokuva] Ohj. Sanders, C., DeBlois, D. United States: DreamWorks Animation/ Arnold B.

Näin koulutat lohikäärmeesi/ How to Train your Dragon N.d. [kuvakaappaus dvd-levyltä] DreamWorks Animation. Elokuvan valmistusvuosi 2010. Tukholma: Paramount Home Entertainment Oy [markkinoija].

Paperman. 6min 33 sek. 2012. [elokuva] Ohj. Kahrs, J. United States: Walt Disney Animation Studios/ Reed, K.

Paperman N.d. [kuvakaappaus] Walt Disney Studios. Elokuvan valmistusvuosi 2012. Viitattu 25.03.2017. <https://vimeo.com/130591645>

ParaNorman. 92 min, 2012. [elokuva] Ohj. Fell, S., Butler, C. United States: Laika/ Knight, T., Sutner, A.

ParaNorman N.d. [kuvakaappaukset dvd-levyltä] Laika. Elokuvan valmistusvuosi 2012. Helsinki: Universal Pictures Finland Oy [markkinoija].

Samurai Jack. 2001. [sarja] Ohj. Tartakovsky, G. United States: Cartoon Network Studios, Rough Draft Studios/ Tartakovsky, G., Miller, B. A.

Samurai Jack N.d. [kuvakaappaus] Cartoon Network Studios. Sarjan valmistusvuosi 2001. Viitattu 10.02.2017. <https://www.youtube.com/watch?v=a5FMdWdNXi4>

Sing. 108 min, 2016. [elokuva] Ohj. Jennings, G., Lourdelet, C. United States: Illumination Entertainment/ Meledandri, C., Healy, J.

Sing N.d. [kuvakaappaus DVD-levyltä] Illumination Entertainment/ Meledandri. Elokuvan valmistusvuosi 2016. Helsinki: Universal Sony Pictures Home Entertainment Nordic AB [markkinoija].

Spitit- villi ja vapaa/ Spirit – Stallion of Cimarron. 83 min, 2002. [elokuva] Ohj. Asbury, K., Cook, L. United States: DreamWorks Animation/ Katzenberg, J., Soria, M.

Spitit- villi ja vapaa/ Spirit – Stallion of the Cimarron N.d. [kuvakaappaukset dvd-levyltä] DreamWorks Animation. Elokuvan valmistusvuosi 2002. Universal Pictures Finland Oy [markkinoija].

Steven Universe. 11 min 26 sek, 2016. [sarja] Kausi 3, jakso 8. Ohj. Johnston, J., Lai, J. United States: Cartoon Network Studios/ Sugar, R., Buscarino, J.

Steven Universe N.d. [kuvakaappaus] Cartoon Network Studios. Sarjan valmistusvuosi 2013. Viitattu 15.3.2017. <https://www.dailymotion.com/video/x4udjx8>

Zootropolis/ Zootopia. 108 min, 2016. [elokuva] Ohj. Howard, B., Moore, R. United States: Walt Disney Pictures/ Spencer, C.

Zootropolis -eläinten kaupunki/ Zootopia N.d. [kuvakaappaukset dvd-levyltä] Walt Disney Pictures. Elokuvan valmistusvuosi 2016. Helsinki: The Walt Disney Company Nordic [markkinoija].

Kirja ja internet-lähteet

Amidi A. 2011. The art of Pixar: the complete colorscripts and select art from 25 years of Animation. San Francisco: Chronicle Books LLC

Bacher, B. P. 2008 Dreamworlds -Production Design in Animations. Burlington, Oxford: Elsevier

Culhane, J. 1992. 1. Painos. Disney's Aladdin: the making of an animated film. New York: Hyperion

Dictionary.com. N.d. animation. Unabridged. Viitattu 18.03.2017. <http://www.diction-ary.com/browse/animation?s=t>

Dictionary.com. N.d. protagonist. Viitattu 18.03.2017. <http://www.diction-ary.com/browse/protagonist>

Dictionary.com. The American Heritage® Science Dictionary. N.d. antagonist. Viitattu 18.03.2017. <http://www.diction-ary.com/browse/antagonist>

Dictionary.com. N.d. composition. Unabridged. Viitattu 18.03.2017. <http://www.diction-ary.com/browse/composition?s=t>

Ghertner E. 2010. Layout and Composition for Animation. Burlington/ Oxford: Elsevier Inc.

Julius, J. 2016. The Art of Zootropolis. San Francisco: Chronicle Books LLC

Hintsanen, P. Coloria.net www-sivusto. Viitattu 14.03.2017. <http://www.coloria.net/index.htm>

Mattesi, Michael. D. 2006. Force – Dynamic Life Drawing for Animators. Burlington/ Oxford: Elsevier Inc.

Mattesi, Michael. D. 2008. Force – Character Design from Life Drawing. Burlington/ Oxford: Elsevier Inc.

Miller-Zarneke, T. 2010. 1. Painos. The Art of How to Train Your Dragon. London: Titan Books/ Titan Publishing Group Ltd

Price, A. Blender Guru www-sivusto. Viitattu 10.02.2017. <https://www.blender-guru.com/tutorials/understanding-composition/>

Wikipedia.org. Wikipedia® Wikimedia Foundation, Inc. N.d. Paperman. Viitattu 25.03.2017. <https://en.wikipedia.org/wiki/Paperman>

