



Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Milla Rosi

Kehonkieli tunteiden tulkkina animaatiossa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

6.5.2019

Tekijä(t) Otsikko	Milla Rosi Kehonkieli tunteiden tulkkina animaatiossa
Sivumäärä Aika	37 sivua + 2 liitettä 7.5.2019
Tutkinto	Medianomi (AMK)
Tutkinto-ohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	3D-animointi ja -visualisointi
Ohjaaja(t)	Lehtori Peke Huuhtanen
<p>Tässä opinnäytetyössä käsitellään ihmisen tunteiden vaikutusta kehonkieleeseen ja käydään lävitse Ed Hooksin kirjoittamat yhdeksän näyttelemisen lainalaisuutta, jotka löytyvät hänen kirjoittamastaan kirjasta Acting for Animators. Opinnäytetyö jakautuu teoriaosuuteen sekä toiminnalliseen osuuteen, jossa hyödynnetään opittua teoriaa esimerkkianimaatioissa, tavoitteena oppia saamaan animoitavien hahmojen ajatusmaailmasta ja liikkeistä mahdollisimman elävät. Toiminnallisessa osuudessa myös analysoidaan animaatioiden sisältöä pohjautuen käsiteltyyn teoriaan.</p> <p>Toisessa luvussa avataan lyhyesti, mitä animaatio sekä hahmoanimaatio käsitteenä tarkoittavat. Kolmas luku pitää sisällään suurpiirteisesti, miten ihmisen kehon eri osat reagoivat eri tunnetiloihin, ja muutamia poimintoja siitä, miten kehonkieli eroaa eri kulttuureissa. Neljännessä luvussa käsitellään jokainen yhdeksästä näyttelemisen lainalaisuudesta, jotka pohjautuvat Ed Hooksin oppeihin.</p> <p>Toiminnallinen osuus rakentuu kahdesta 3D-tekniikalla tuotetusta animaatiosta sekä kyseisten animaatioiden analyysistä. Animaatioita on kaksi kappaletta, ja niissä esiintyy 1–2 al-lekirjoittaneen luomaa hahmoa. Hahmojen toiminnot jäljentävät joitakin teoriaosuudessa esille tuotuja näyttelemisen ja kehonkielen lainalaisuuksia.</p> <p>Opinnäytetyössä merkittävimpänä havaintona on näyttelemisen lainalaisuuksien ja kehon eleiden tärkeys osana animointi prosessia. On kyettävä luomaan illuusio elämästä, miettimällä animoitavalle hahmolle tunteet ja jokin tavoite. Näiden asioiden suunnittelu ennen animoinnin aloittamista helpottaa huomattavasti työskentelyä.</p>	
Avainsanat	Kehonkieli, animaatio, näytteleminen

Author(s) Title	Milla Rosi Body Language as a Tool to Interpret Emotions in Animation
Number of Pages Date	37 pages + 2 appendices 7 May 2019
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	3D Animation and Visualization
Instructor(s)	Peke Huuhtanen, Senior Lecturer
<p>This thesis deals with the effect of human's feelings on body language and goes through the nine principles of acting which are found in the Acting for Animators book written by Ed Hooks. The thesis is divided into a theoretical part and into a functional part that utilizes the learned theory in animation examples with an objective to learn how to form the character's thinking and movements as living as possible. The functional part also analyzes the contents of the animations based on the discussed theory.</p> <p>The second chapter opens briefly what animation and character animation mean as concepts. The third chapter contains a holistic look at how the different parts of the human body react to different feelings and a few excerpts on how the body language differs in different cultures. The fourth chapter deals with every one of the nine principle of acting which are based on the doctrines of Ed Hooks.</p> <p>The functional part is constructed of two animations created in 3D and analysis of said animations. There are two animations in which there are 1-2 characters created by the author. The actions of said characters represent some of the principles of acting and body language shown in the theoretical part.</p> <p>In the thesis, the most significant observation is the importance of the principles of acting and body gestures as a part of the animation process. One must be able to create an illusion of life, showing that the character has feelings and an objective. Planning these things before starting to animate makes it considerably easier to work.</p>	
Keywords	Body language, animation, acting

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Animaation perusperiaatteet	2
2.1	Mitä on animaatio?	2
2.2	Hahmoanimaatio	4
3	Kehonkielen vaikutus hahmoanimaatiossa	5
3.1	Tunteiden ilmaisu käsien kautta	7
3.2	Jalat tunteiden ilmaisussa	10
3.3	Ryhti kommunikaation pohjana	12
3.4	Kulttuurillisia eroja eleiden takana	14
4	Näyttelemisen lainalaisuudet animaation työkaluna	17
4.1	Ajattelu	19
4.2	Tavoite	20
4.3	Empatia	21
4.4	Todellisuus	22
4.5	Reagointi	23
4.6	Toiminta	24
4.7	Kohtaukset	25
4.8	Neuvottelu	26
4.9	Suhde	27
5	Toiminnallinen osuus: Esimerkkejä animaation elävöittämisestä	28
5.1	Esimerkki 1: "Lompakko"	28
5.2	Esimerkki 2: "Kahvilla"	30
6	Pohdinta	33
	Lähteet	34
	Liitteet	
	Linkit animaatioihin	

1 Johdanto

Tässä opinnäytetyössä käsittelen animoitavien hahmojen tunteiden välittämistä kehonkielen kautta käyden pääpiirteittäin lävitse, miten tunteet vaikuttavat eri kehonosiin ja mitä animaattorin on tärkeä tietää näyttelemisestä. Näin tärkeänä tehdä opinnäytetyön aiheesta, johon olen huomannut palaavani uudelleen ja uudelleen työstäessäni animaatioita. Opinnäytetyössäni en käy lävitse animoinnin perusteita siitä, miten käytännössä tehdään animaatiota, vaan tarkastelen animaatiota lähinnä kehonkielen, tunneilmaisun ja näyttelemisen näkökulmasta.

Työn toisessa luvussa käsittelen lyhyesti, mitä animaatio on ja mitkä animaation muodot ovat nykypäivänä suosittuja. Luvussa käyn läpi myös, mitä on hahmoanimaatio ja mitä sen tuottaminen vaatii tekijältä.

Kolmannessa luvussa kerron, miten ihmisen eri kehon osat reagoivat eri tunnetiloissa. Luvussa en käy lävitse joka ikistä tunnetilaa vaan teen muutamia yleisiä vahaintoja, joita hyödynnän myös toiminnallisessa osuudessa. Keskityn työssä ihmisen suurempien kehon osien, kuten käsien, jalkojen ja torson, kehonkieleen rajaten pois muun muassa pään ja kasvot, vaikka kasvojen ilmeet tai silmät ovatkin yksi tehokkaimmista tunteiden välittäjistä.

Neljännessä luvussa käsittelen tunnetun näyttelijän ja näyttelemisen opettaja Ed Hooksin näyttelemisen lainalaisuuksia osana animoimisen oppeja. Ed Hooksin kirja *Acting for Animators* on loistava opas, joka on suunnattu juuri animaatio opiskelijoille, ellei kokeneemmillekin animaation tekijöille, ja auttaa ymmärtämään uskottavan näyttelemisen ehdottomat vaatimukset. Animaattori toimii osaksi myös näyttelijän roolissa luodessaan animoitavalle hahmolle persoonan ja eloa, mikä tekee animoijan roolista hieman laajemman kuin näyttelijän.

Työn viidennessä luvussa esittelen opinnäytetyön toiminnallisen osuuden, johon kuuluu kaksi kappaletta käytännön esimerkkiä 3D-animaationa toteutettujen hahmojen tunteiden välittämisestä. Esimerkeissä sovellan teoriaosuudessa esitettyä ihmisen kehonkieltä ja hyödynnän opittuja yhdeksää näyttelemisen lainalaisuutta sekä analysoin, kuinka nämä näkyvät tekemissäni animaatioissa. Kokonaisuudessaan työn tavoitteena on kerata oppeja, jotka näen hyödyllisinä ja tärkeinä hyvän animaation saavuttamisessa, ja

päästä animoimaan keskittyen ensisijaisesti hahmojen pään sisällä tapahtuviin muutoksiin.

2 Animaation perusperiaatteet

Tässä luvussa kerron lyhyesti, mitä animaatio on, missä eri muodoissa ja tekniikoilla animaatiota tuotetaan tänä päivänä ja mitä hahmoanimaation tuottaminen vaatii tekijältään. Animaatio aihealueena on hyvin laaja ja animaation historiasta löytyy useita vaihteita, jopa kauempaa kuin elokuvateollisuudesta. Animaation historiaa en juurikaan käsittele tässä työssä.

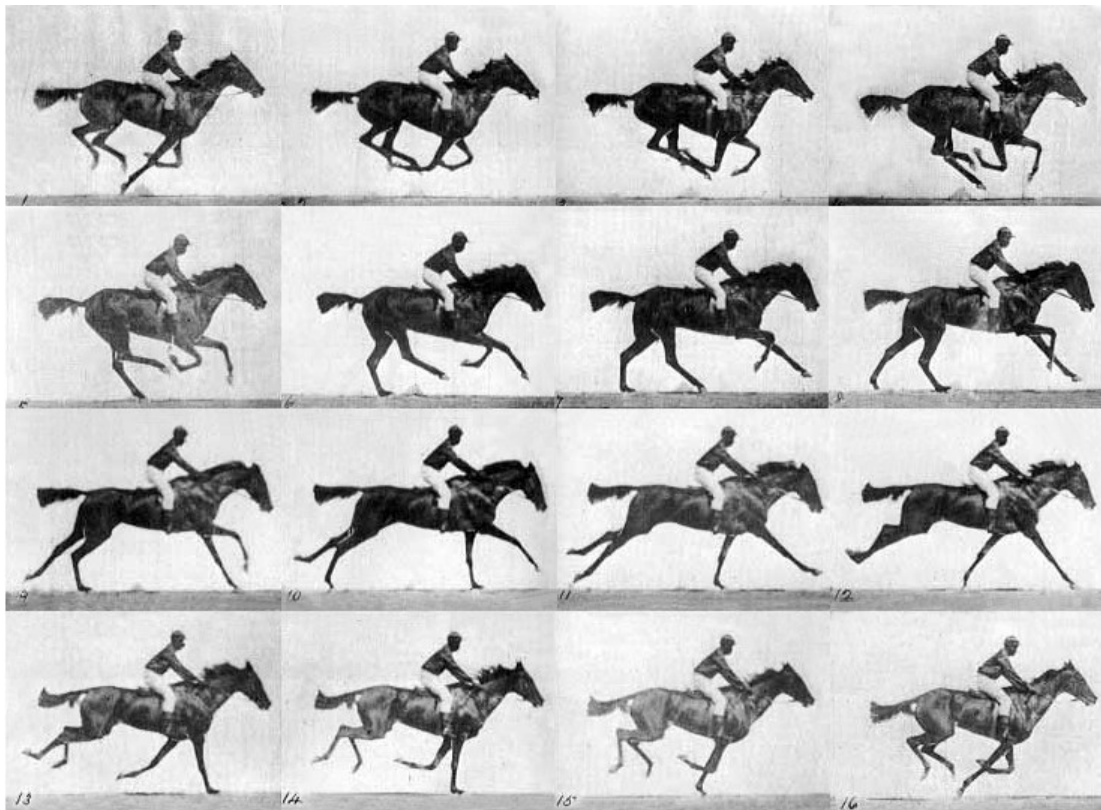
2.1 Mitä on animaatio?

Animaatio syntyy, kun sarja yksittäisiä still-kuvia (staattisia kuvia) esitetään nopeasti peräkkäin, jolloin syntyy illuusio sujuvasta liikkeestä. Yleisimpiä animaation muotoja tänä päivänä ovat mm. klassinen käsinpiirretty 2D-animaatio, 3D-tietokone-animaatio, Stop-motion-animaatio sekä Motion graphics (Typografia- ja logo-animaatio) (Antle 2018). Näiden tekniikoiden lisäksi on muitakin erilaisia lähestymistapoja animaation esittämisessä, joista esimerkkeinä ovat animatronics, hiekka-animaatio, pläri (Flipbook) tai vaikkapa pingscreen-animaatio. Animaatiota näemme hyvin paljon eri medioissa, kuten elokuvissa (piirretyissä tai live-action-elokuvissa), peleissä, sarjoissa, tv-mainoksissa, musiikkivideoissa ja kaikissa muissakin muodoissa, joissa kuvia esitetään liikkeessä. Animaation mahdollisuudet ovat lähes rajattomat, ja se on esittämismuotona monipuolisempi kuin mitä näyttelijä pystyy ilmaisemaan.

Liikkuvan kuvan esi-isänä pidetään Eadweard Muybridgen luomaa varhaista kuvasarjaa kilpahevosen juoksusta (ks. Kuvio 1), joka julkaistiin ensimmäistä kertaa vuonna 1887. Muybridge hyödynsi liikkeen kuvaamisessa kahtatoista kameraa ja myöhemmin rakensi kuvista maailman ensimmäisen elokuvaprojektorin eli zoopraxiscopeen. Tämä projektori hyödynsi kiekkoja, jotka pyöriessään heijastivat kankaalle sarjan erillisiä kuvia. (Reilly 2019.)

Yksinkertaisimmat ja varhaisimmat tietokone-animaatiot animoitiin kaksiuotteisina, joista hyvänä esimerkkinä tänä päivänäkin yleiset GIF-tiedostot, joita varhaiset 64-bitin tietokonejärjestelmät saivat hyvin aikaan. Yksinkertaisimmista GIF-animaatioista alkoi

hiljalleen kehittyä hienostuneempia muotoja, joissa ennakkoon piirretyt kuvat liitettiin liikkuviin taustoihin simuloimaan monipuolisempaa animaatiota. (Techopedia 2019.)



Kuvio 1. Eadweard Muybridgen kuvaama kuvasarja kilparatsastajasta. (Wikipedia 2008)

Nykypäivän tietokoneanimaatio, jota kutsutaan myös nimellä computer-generated imagery (CGI)-animaatio, hyödyntää kolmiulotteisia menetelmiä, joihin sisältyy digitaalisesti tuotettuja hahmoja tai esineitä, jotka asetetaan käsitteelliseen ”luurankoon” tai johonkin muuhun kehykseen. CGI voi viitata staattiseen tai animoituun sisältöön, kun taas tietokoneanimaatio viittaa erityisesti liikkuvien kohteiden näyttämiseen. (Techopedia 2019.)

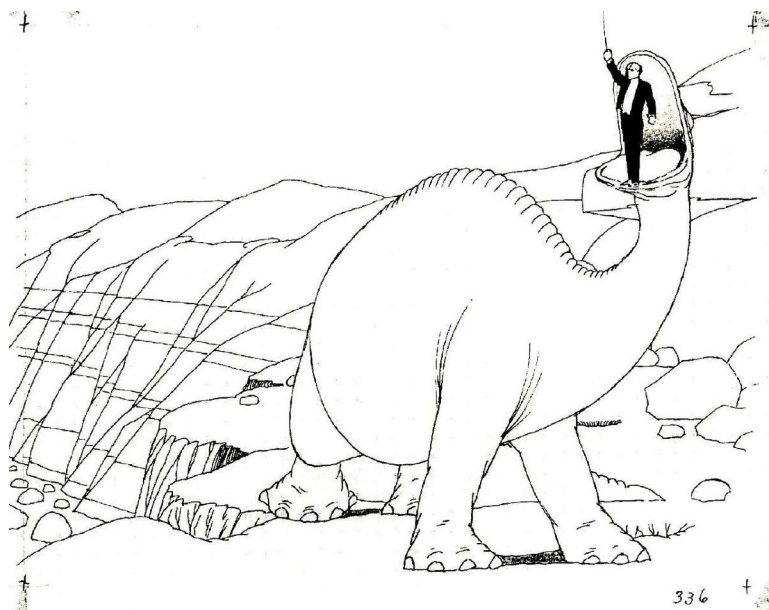
2D-animaatiossa framet (eli videonkäsittelyssä yksittäiset kuvat) on piirretty käsin ja 3D-animaatiossa framet luodaan tietokoneanimaatio-ohjelmiston välityksellä. Molemmilla tekniikoilla on omat hyvät ja huonot puolensa, mutta animaatioelokuvateollisuus tänä päivänä on tavallisesti 3D-animaatiota. (Kandel 2016.) Animointi on aikaa vievää puuhaa ja vaatii animaattorilta paljon kärsivällisyyttä. Elokuissa 24 kuvaa sekunnissa on standardi, kun taas videoissa framerate (eli kuvataajuus) voi olla 30 kuvaa sekunnissa. Animaattorien tehtävä on yksinkertaisesti liikuttaa animoitavaa hahmoansa 24 kertaa sekunnissa luodakseen toiminnan. Kokonaisessa 90 minuutin elokuvassa näitä frameja on

129,000 ja jokainen frame on tarkkaan tutkittu ja analysoitu, jotta niistä saataisiin mahdollisimman hyvät. (Beane 2012.)

Hyvinä esimerkkeinä perinteisestä 2D-animaatiotekniikasta ovat *Pinocchio* (1940) ja *Illusionist* (2010), perinteisesti 2D-animoituista, joissa on myös hyödynnettynä tietokone-tekniikkaa, tunnettuja esimerkkejä ovat mm. *The Lion King* (1994), *Akira* (1988) tai *The Secret of Kells* (2009). Vuonna 1995 Pixarilta ilmestynyt *Toy Story* oli ensimmäisiä kokonaan 3D-animaatiotekniikalla tuotettuja elokuvia, jonka myötä tietokone-animaatio alkoi saada enemmän suosiota. (Wikipedia 2019.)

2.2 Hahmoanimaatio

Hahmoanimaatio on prosessi, jossa animoitavalle henkilö- tai eläinhahmolle luodaan persoonaa ja eloa. Jotta hahmon luonteesta saataisiin mahdollisimman vakuuttava, prosessi vaatii animaattorilta myös ajatustyötä. Animoitavan hahmon pelkkä siirteleminen ei ole hahmoanimaatiota, vaan animaattorin on pyrittävä liikuttamaan hahmoa niin, että liike vakuuttaa yleisön siitä, että hahmo ajattelee ja on elävä. (Zerodean 2012.)



Kuvio 2. Gertie the Dinosaur (1914). Yksi varhaisimmista esimerkeistä animaatiotaiteesta elokuvissa. (Illustration history 2019)

Yksi varhaisimmista esimerkeistä ”persoonanimaatiosta” oli vuonna 1914 Winsor McCayn piirtämä *Gertie The Dinosaur* -niminen animaatio (Kuvio 2), jossa hän myös

esiintyi itse kommunikoiden Gertien kanssa (Williams 2001, 16). Mikä tässä animaatiossa viehätti katsojia, oli Gertielle luotu persoona ja vuorovaikutus McCayn hahmon kanssa. Gertie on leikkisä ja lapsellinen dinosaur, joka ei tahtoisi noudattaa McCayn käskyjä ja päätyy tekemään animaation aikana kaikkea eriskummallista.

Hahmoanimaatio voi imitoida elävän elämän ihmisiä ja eläimiä. Yleisesti hahmoanimaatiossa on kyse hahmojen luomisesta tyhjästä antaen myös illuusion uudesta elämästä. Se muistuttaa meitä elämästä, jota olemme nähneet, kuitenkin myös karrikoiden sitä. Tätä elämää voidaan tehostaa ja tilanteellisia vertauskuvia voidaan lähestyä sellaisella tasolla, joka ei ole mahdollista elävän toimintaelokuvan valmistuksen kanssa. Oppimalla hahmoanimaatiota elävöittäviä liikkeitä ja asentoja pystyy yleisölle tarjoamaan hahmoja, jotka eivät vain liiku vaan joihin katsojat voivat samaistua, kokea sympatiaa ja empatiaa, joille voi nauraa tai joita voi pelätä sekä, joiden parissa katsojat voivat viihtyä. (Kelly 1998, 583.)

3 Kehonkielen vaikutus hahmoanimaatiossa

Opimme lukemaan tunteita hyvin nuorena ja jo pieninä lapsina huomaamme vanhempiemme tunteita. Jos äiti ja isä ovat onnellisia, lapsi tuntee olonsa myös levolliseksi. Jos he ovat järkyttyneitä tai vihaisia, lapsi huomaa sen ja tuntee olonsa epä mukavaksi. Kun kasvamme vanhemmaksi, meidän kykymme tulkita tunteita muissa paranee. Esimerkiksi opiskelijat oppivat arvioimaan opettajansa mielialoja, myyjät oppivat tutkimaan potentiaalisten ostajien tarpeita, johtajat oppivat lukemaan vertaistensa aikomusta, ja animaattorit oppivat ilmaisemaan tunteita animaatioissaan. (Pardew 2008, 1.) Yksi hämmästyttävä asia ihmisissä on heidän kykynsä valehdella. Kyky valehdella näkyy ihmisellä parhaiten kasvoista. Olomme voi tuntua surkealta mutta silti sanomme, että olemme kunnossa, samalla hymy kasvoillamme. Kun liikutamme kehoamme, kykymme valehdella heikentyy. Meidän kehomme ovat siis rehellisempiä. (Roberts 2007, 185.) Jotkut ihmiset ovat parempia havaitsemaan tunteita kuin muut. Animaattorien tarvitsee olla yksiä parhaista mitä tulee tunteiden havaitsemiseen. Animaatiossa tunteet ovat paljon enemmän kuin muutaman kasvon ilmeen oppiminen; kehoa on katsottava kokonaisuutena, mukaan lukien kasvot. (Pardew 2008, 1-2.) Animaattorin on opiskeltava kehonkieltä huolellisesti, ja jos haluaa animoida hahmoa liikkeessä, ei pidä vain jäljitellä pinnallista liikettä, jota on nähnyt, tai valita digitaalista ohjelmaa avuksi, mutta yrittää kuvitella tätä liikettä omassa kehossa. Animaattorin täytyy tuntea ja tutkia sitä itsessään. Tässä animoijalla

on todellinen mahdollisuus näytellä. Ei vain eleitä ja kehonasentoja vaan tunnetta ja empatiaa. On kuviteltava tilanne ja tunnettava itsensä siihen. Tuntee omat tunteensa. Mitä kehomme tuntee? Minkä liikkeen se tekee koetun tunteen jälkeen? Animaattorin on ymmärrettävä tämä omassa kehossaan. (Giesen & Khan 2018.)

Animaatiolla on ainutlaatuinen kyky fokusoida kerronnan merkityksiä ja vangita katsojan huomio aiheisiin, jotka saattavat olla muuten liian tylsiä tai liian herkkiä ihmisten näyttelemissä elokuvissa. Animaation merkitystä säätelee itse sen tekijä, mitä paremmin osaamme ilmaista kehonkieltämme animaatioissamme, sitä parempi animaatio on viestinvälittäjänä. Väärä tai moniselitteinen kehonkieli voi vääristää tai horjuttaa alun perin tarkoitettua viestiä. (Mobbs 2019.) Useissa animaatioelokuvissa, kuten Disneyn *Fantasiassa* (1940), on vähän tai ei ollenkaan dialogia. Jotkin animaatiotuotannot on kokonaan esitetty hahmon liikkeiden avulla. Tämäntyyppisissä tuotannoissa, joissa kaikki on riippuvaista hahmojen liikkeistä, täytyy animaattorin osata tuottaa sujuvaa kehonkieltä. (Pardew 2008, 14.) Esimerkiksi suuri osa nukkeanimaatiosta (ja yleisesti nukketäiteestä) on puhtaasti riippuvainen kehonkielestä. Nukkejen kasvat eivät voi muuttaa ilmettä samalla tavalla kuin piirretyssä animaatioissa tai 3D-tietokoneanimaatioissa, mutta nukkeanimaatio ja nukketäide voivat olla aivan yhtä ilmeikästä (ellei enemmän) kuin mikä tahansa muukin esittämismuoto. Tarkastellessa nukke-esityksiä kuten *The Muppets* (1955) ja animoituja elokuvia kuten *The Nightmare Before Christmas* (1993) voi nähdä, kuinka hyvin hahmot ilmaisevat itseänsä. Tämä ei tarkoita, että kasvojen ilmaisut eivät olisi tärkeitä. Kaikista eläimistä ihmisillä on ilmeikkäimmät kasvat, ja yksi pääsyistä tähän on helpottaa kommunikointia muiden ihmisten kanssa. (Roberts 2012.)

Viestinnästä vain 10 % on suullista. Suurin osa asioista, joita me kommunikoimme, löytyy äänestämme (30 %) ja toimistamme (60 %) (Wiedemeyer 2012). Varhaisissa piirretyissä kuten *Steam Boat Willyssä* (Höyrylaiva Ville, 1928) hahmojen kehonkieli ja ohjelman musiikki olivat ainoita kerronnallisia elementtejä. *Inside Out* (2015) on hyvä animaatioelokuva havainnollistamaan kehonkielen taustalla olevia tunteita, sillä koko elokuvassa on kyse tunteista meidän päässämme. Hahmot, jotka edustavat näitä tunteita (Ilo, Kiukku, Inho, Pelko, Suru), käyttäytyvät niin, että kaikessa heidän toiminnassaan näkyy heidän nimensä mukainen tunne. (Roberts 2012.)

Dramaattisen tunteen luominen auttaa kuvaamaan, mitä haluamme hahmomme ilmaisevan. Animaatioissa kaikkia liikkeitä on liioiteltava, jotta niistä saadaan vakuuttavampia, ja sama pätee myös näyttelemiseen animaatioissa. Animaation näyttelemisellä on

enemmän yhteistä teatraaliseen näyttelemiseen verrattuna live-action-elokuva näyttelemiseen. Teatraalisen näyttelemisen täytyy olla suurta ja havainnollistavaa, jotta yleisö ymmärtää, mitä tapahtuu. Tämä liioittelu muistuttaa liioiteltujen piirrettyjen liikettä, kun taas elokuvanäyttelemisen vaatii tiettyä hillintää: kamera saattaa leikata oikealta lähietäisyydeltä näyttelijän kasvoihin, ja koko tunteiden kirjoa voidaan ilmaista kulmakarvan liikkautuksella. Tämä on jotakin, jota animaatiolla on vaikea saavuttaa. Mitä lähempää hahmon kasvoja tarkastellaan, sitä ilmeisempää on, että hahmo on keinotekoinen. (Roberts 2012.)

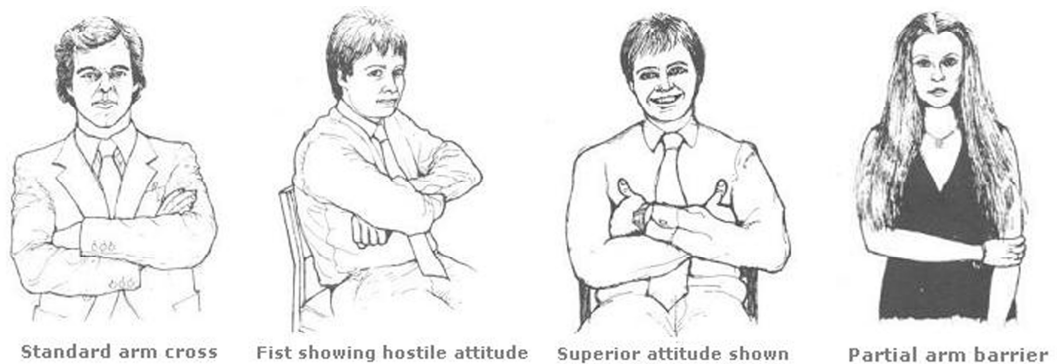
Tässä luvussa en käsittele jokaista olemassa olevaa tunnetilaa, joissa keho käyttäytyy omalla tavallaan, vaan lähestyn aihetta melko pääpiirteisesti, koska eri ihmisten kehot saattavat käyttäytyä eri tavalla eikä kaikkia kehon eleitä voida lokeroida tiettyyn tunnetilaan. Kirjallisuudesta löytyy kuitenkin empiirisesti havaittuja universaaleita eleitä, joihin tässä luvussa tutustutaan. Kasvot ovat yksi kehon ilmeikkäimmistä osista mutta aiheesta voitaisiin kirjoittaa jo oma opinnäytetyönsä, joten en käsittele niitä tässä työssä. Ihmiskehossa kädet, jalat ja ryhti viestivät hyvin tehokkaasti ajatuksistamme, ja näihin haluan keskittyä tulevilla luvuilla.

3.1 Tunteiden ilmaisu käsien kautta

Kasvojen jälkeen kädet ovat luultavasti ilmaisevin osa kehonkielestämme (Changing minds 2019b). Tieteellinen tutkimus näyttää, että useimmat hermoyhteydet ovat olemassa käsien ja aivojen välillä kuin minkään muun ruumiinosan välillä, ja siten eleet ja asennot, jotka me teemme käsillämme, antavat vahvoja näkemyksiä meidän tunteellisesta tilastamme (Westside toastmasters 2019a).

Käytämme käsiämme usein, silloin kun tervehdimme toisia. Tervehdyksen tavallisin muoto on kätteleminen, josta on monia eri muotoja. Paljastaessamme avoimen kämmenen osoitamme, että emme ole uhka, sillä käsissämme ei ole mitään vaarallista. (Changing minds 2019b.) Kun henkilö käyttää myös käsiään puhuessaan, tarkoittaa tämä, että hän on emotionaalisesti panostanut siihen, mitä hän puhuu. Jos henkilöä ei kiinnosta, hän ei myöskään käytä käsiänsä puhuessaan. Henkilön laittaessa kätensä vyötärölleen se voi tarkoittaa, että henkilö on tilanteessa, joka on ylitsepääsemätön hänelle tai ainakin hän näkee tilanteen niin. Kun taas pidämme käsiä taskussa, se voi merkitä monia asioita, kuten haluttomuutta liittyä muiden seuraan, epämukavuutta tai jopa luottamuksen puuttamista. (Radwan 2019.)

Käsivarret voivat toimia oviaukkona kehoomme ja minuuteemme. Kun ne ovat ristikkäin, ne muodostavat suljetun puolustavan kilven, torjuen kaiken mikä on sen ulkopuolella. Kilvet toimivat kahdella tavalla: yksi on torjua saapuvia hyökkäyksiä ja toinen on paikka, mihin henkilö voi kätkeytyä ja ehkä olla huomaamaton. (Changing minds 2019a.) Ristityt kädet saattavat osoittaa huolta, joka joko on uskon puutetta toista henkilöä kohtaan tai sisäistä epämukavuutta ja tunnetta haavoittuvuudesta. Ristityt kädet (Kuvio 3), erityisesti taitetussa asennossa voivat pelkästään tarkoittaa, että henkilö tuntee olonsa mukavaksi, erityisesti jos pientä jännitystä on muualla kehossa. Mukavuus osoittaa pelon puutetta, joka saattaa seurata ystävien kanssa olemisesta tai saattaa johtua siitä, että me tunnetemme olomme riittävän vahvaksi käsitelläksemme tulevia hyökkäyksiä. (Changing minds 2019a.)

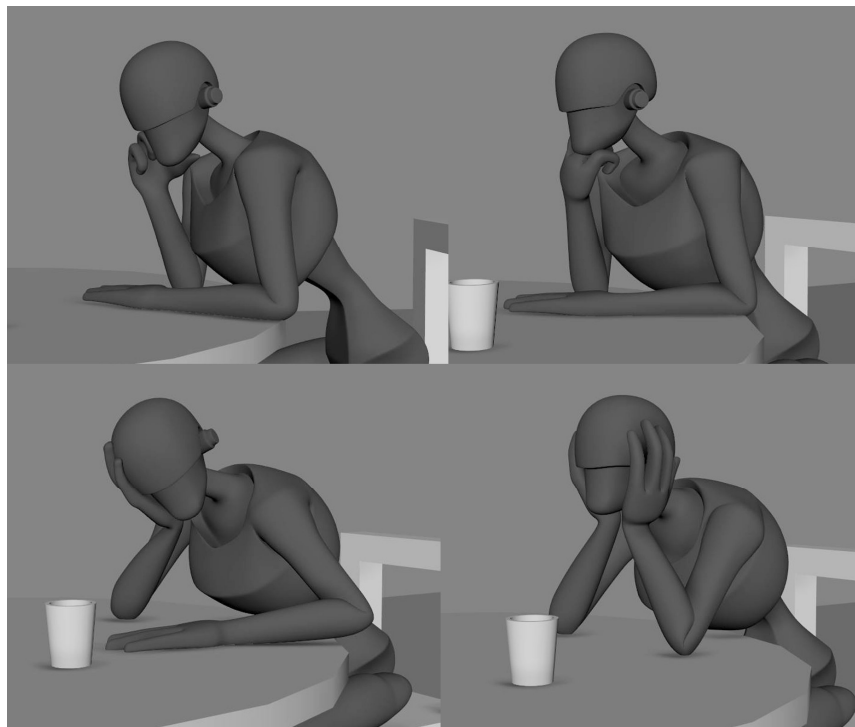


Kuvio 3. Variaatioita ristityistä käsivarsista viestien joko epävarmuudesta, hyökkäävämmästä eleestä, ylimielisyydestä tai pelokkuudesta. (Indiapix 2019a)

Taitetut kädet, joissa on vähän enemmän jännitystä saattavat osoittaa, että henkilö on tuomitseva. Kun kädet eivät ole ristityt, ne paljastavat vartalomme ja kuka olemme henkilönä tehden meistä haavoittuvaisempia. Huomiona, että ristityt kädet eivät ole aina puolustava merkki, esimerkiksi silloin kun henkilö on rentoutunut tai kun he henkilöllä on kylmä. (Changing minds 2019a.) On ihmisiä, jotka pitävät kävellessään käsiänsä selkänsä takana. Tämä on tyypillinen asento, jota armeijan kersantit sekä kaduilla partioivat poliisit käyttävät. Tämä on täysi vastakohta käsivarsien ristimiselle. Käsien ollessa ristitynä selän takana henkilö paljastaa haavoittuvan rinnan, elintoiminnalle välttämättömät elimet, vatsan, haarojenvälin ja kaulan yrityksenä osoittaa pelottomuutta, paremmuutta ja itseluottamusta. (Sol 2019.)

Kädet ovat ovela tapa saada vaikutelma siitä, olemmeko pieniä tai suuria ilman, että meidän on liikutettava muuta kehoamme. Kädet voivat ojennettuina toista ihmistä kohden viestiä joko uhkaavin tai ystävällisin elein. Käsien nopea ja kohdistettu liike koetaan usein uhkaavana, kun taas hitaampi ja kaarevampi liike voi viestittää useimmin lohdun tarjoamista. Kun olemme innoissamme tai itsevarmoja, heilutamme käsiämme kuin tuulimyllyt. Vähemmän itsevarmoina liikkeemme ovat pienempiä ja lähempänä kehoa. (Changing minds 2019a.)

Kun kädet koskettavat leukaa, nähdään tämä merkinä siitä, että henkilö ajattelee tai arvioi jotakin (Radwan 2019). Kun joku käyttää kättänsä tukemaan päätään, se on selvä merkki ikävystymisestä ja yrityksestä olla nukahtamatta löytämällä tukevan asennon. On tuen eri asteita, jotka heijastavat henkilön ikävystymisen eri tasoja. Ensimmäisenä tasona henkilö käyttää vain peukaloaan pään kannatteluun, seuraavana tasona käytössä on suljettu nyrkki, johon henkilön pää nojaa. Viimeisimpänä eli kolmantena tasona ikävystynyt henkilö nojaa avonaiseen kämmeneen tai äärimmäisessä tapauksessa käärii kasvonsa kokonaan kämmeniin nojaten (ks. Kuvio 4). (Sol 2019.)



Kuvio 4. Ikävystymisen eri tasoja havainnollistettu omalla hahmolla.

Kun olemme stressaantuneita, hankaamme usein käsiä yhteen eräänlaisena stressinlievityksen keinona. Käsien yhteen hieromisen nopeus ja voimakkuus ovat verrannollisia

koettuun stressiin. (Navarro 2010.) Esineet saattavat olla myös keino lieventää hermostuneisuutta, kuten kynän hypisteleminen, napsauttaen sitä silloin tällöin tai sillä piirteleminen (Changing minds 2019b). Sormilla pöytään, kahvikuppiin tai johonkin muuhun esineeseen taputtelu koetaan usein kärsimättömyyden tai ahdistuneisuuden merkinä (Sol 2019). Kun jotain ikävää tapahtuu tapanamme on kosketella nenää ja korviamme (Radwan 2019). Uhkaavassa tai epämiellyttävässä tilanteessa ihmisen iho usein menee kannalihalle. Tätä helpottaakseen ihmisellä on tapana vaistomaisesti hieroa niskaansa. Niskan hierominen/hankaaminen on merkki siitä, että henkilö kokee itsensä uhatuksi, pelokkaaksi tai ärsyyntyneeksi. Tällöin niskan hankaaminen helpottaa oloa luomalla lämpöä ja hyvinolontunnetta. (Sol 2019.) Hienovaraiset pienet eleet voivat usein vaikuttaa merkityksettömiltä ja asiayhteyteen liittymättömiltä, kuten paidan napin, kasvojen tai korvan hypisteleminen, hiuksien hively tai sormuksen pyörittely sormessa. Nämä eleet yksinään eivät välttämättä merkitse mitään, mutta ovat usein tapa lieventää jännittyneisyyttä.

3.2 Jalat tunteiden ilmaisussa

Jalat ovat mielenkiintoiset sanattoman kehonkielen alueella, ja ne saattavat kertoa paljon meidän ymmärtämättä. Kun yritämme hallita kehonkieltämme, tyypillisesti keskitymme ylävartaloon. Tällöin jalat saattavat paljastaa, mitä todella ajattelemme. Jos jalkojen ja ylävartalon asennot ovat ristiriidassa, silloin on mahdollista, että toista vartalon osaa pyritään tietoisesti ohjaamaan. (Changing minds 2019c.) Koska meillä on taipumus olla ajattelematta jalkojamme, ne voivat olla luotettavimmat osoitukset siitä, miltä henkilöstä tuntuu. Kasvot pysyvät paikoillaan, mutta jalat silti liikkuvat. (Changing minds 2019d.) Meillä on myös tapana osoittaa asioita, jotka kiinnostavat meitä, ja monesti jalat ovat ne, joita ei usein huomata, koska ne ovat maan tasolla. Ne saattavat lähettää hyvin hienovaraisia ja alitajuntaisia signaaleja ihmisistä, joista pidämme, tai paikoista, joihin haluaisimme mennä (Kuvio 5). (Changing minds 2019d.)



Feet signalling what's on the mind

Kuvio 5. Jalkojen osoittaessa johonkin suuntaan voi kertoa henkilöstä tai paikasta josta pidämme. (Indiapix 2019b)

Laajempi asento tekee kehostamme laajemman ja näin ollen saa kehomme näyttämään suuremmalta ja on voiman ja valta-aseman merkki. Vakaan asennon ottaminen valmistee kehon siltä varalta, että toinen henkilö hyökkää päällemme, ja voidaan näin tulkita varovaiseksi asennoksi. Istuessa jalat hieman avoinna on rento asento, joka näyttää että henkilö tuntee olonsa mukavaksi. Täysin suljetussa pystyasennossa polvet ovat kosketuksissa, joka on yleistä silloin, kun olemme seurassa, jossa emme tunne muita henkilöitä kovin hyvin. Henkilö, joka kääntyy hieman sivulle, pois muista päin, voi osoittaa lisääntyntä halua suojella itseään, nojaten hieman eteenpäin tai vetämällä lantiota taaksepäin. On myös huomattava, että suljettu asento tapahtuu myös, kun henkilöllä on kylmä. Kuten käsienkin kanssa, ristityt jalat voivat olla suojaavat ja kielteiset suojausten meitä muilta ihmisiltä ja heidän ajatuksiltaan. (Changing minds 2019c.) Jännitys voidaan nähdä ristityistä jaloista ja suurempi ahdistus johtaa jalkoihin, jotka pidetään jäykemmin ja jotka liikkuvat nykivämmin. Ristityt jalat voivat myös tarkoittaa, että henkilö haluaa käydä WC:ssä. Ristikkäiset jalat seisossa voi olla merkki ujoudesta tai kainostelusta ja voidaan yhdistää käsiin, joita pidetään selän takana ja pää madallettuna. (Changing minds 2019c.)

Jalalla lattiaan taputtelu voi osoittaa kärsimättömyyttä. Ristikkäiset jalat saattavat myös seilata edestakaisin. Tämä voi myös olla merkki kärsimättömyydestä. (Changing minds 2019c.) Jalkojen liikuttaminen on myös tavallinen osoitus valehtelusta, erityisesti jos henkilö on istumassa ja jalat ovat kätkeytyinä pöydän alla. (Changing minds 2019d.) Koska

valehtelijoilla on tapana keskittyä siihen, mitä heidän kasvoissa ja käsissä tapahtuu, he unohtavat miten heidän jalkansa liikkuvat, koska tietävät, että kasvot ja kädet ovat osia, joita heissä tarkastellaan. Esimerkiksi läpinäkyvät lasiset pöydät saavat meidät tuntemaan enemmän hermostuneisuutta kuin kiinteät pöydät, sillä emme pysty piilottamaan jalkoja pöydän alle, jolloin koemme ettemme hallitse tilannetta. (Westside toastmasters 2019b.)

Jalkojen kiertäminen voi olla merkki äärimmäisestä mielihyvästä tai äärimmäisestä kivusta. Kun jalat kiertyvät toistensa tai tuolinjalan ympärille, tämä voi merkitä alistettua jännitystä. Tämä voi osoittaa tunteita kuten pettymystä, jännitystä, pelkoa tai huolta. (Changing minds 2019d.)

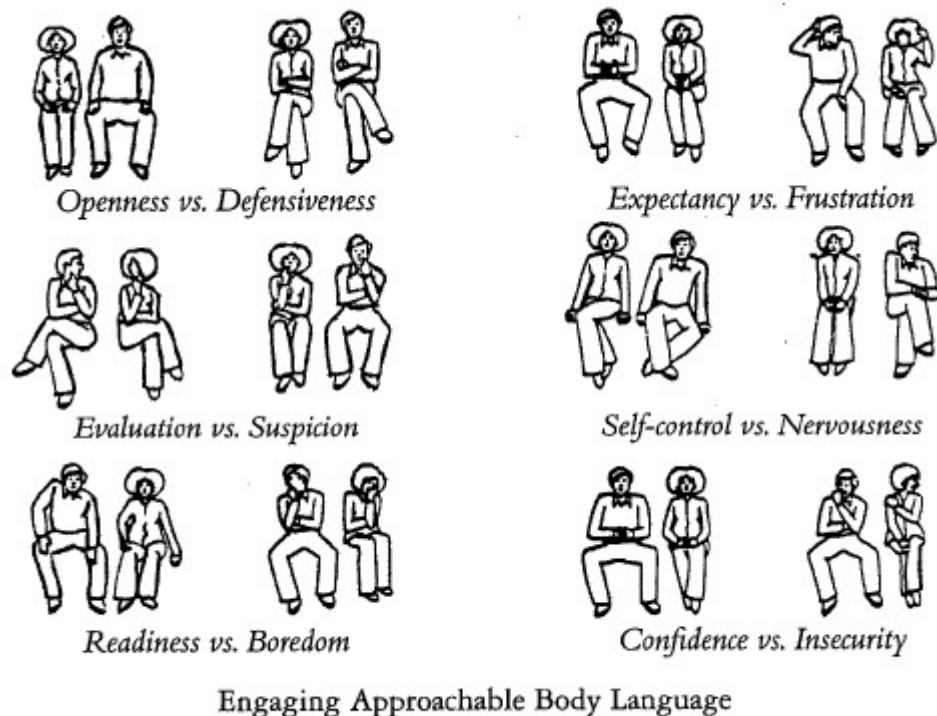
Kävely on meille hyvin tavanomaista toimintaa, mutta kävelemme kuitenkin eri tavalla, osittain tavan johdosta ja osittain aikomuksen johdosta. Nopea kävely näyttää henkilön olevan kiireinen tai kertoo henkilön olevan mahdollisesti persoona, joka haluaa saada asiat tehdyksi. Hidas kävely saattaa viestittää henkilöstä, jolla on mahdollisesti aikaa mitä kuluttaa, joka unelmoi, on laiska tai ehkä saa kipuja nopeasta kävelystä. Teennäinen tai tyylikäs kävely osoittaa keskittymistä itseensä ja tiettyyn itsetiedostukseen siitä, miten muut näkevät hänet. Pidemmät harppaukset osoittavat luottamusta, kun lyhyemmät askeleet näyttävät arkuutta tai täsmällisyyttä. (Changing minds 2019c.) Ikä ja terveydellinen tilamme vaikuttaa kuitenkin yhtä paljon tapaamme kävellä. Nuoret ja terveet ihmiset kävelevät nopeampaa kuin vanhat ihmiset ja kävellessään heiluttavat käsiään korkeammalle edestakaisin lähinnä kävelyvauhdin sekä paremman lihasten joustavuuden ansiosta. (Westside toastmasters 2019b.)

3.3 Ryhti kommunikaation pohjana

Tunnistamme kaksi ryhdin/asennon muotoa, ”avoin” ja ”suljettu”, jotka saattavat heijastaa yksilön itsetuntoa, statusta tai sitä, kuinka vastaanottavainen henkilö on toista henkilöä kohtaan (Skills You Need 2019). Suljettu asento käsittää kehon kätkemisen usein köyristymällä eteenpäin ja pitämällä käsivarsia ja jalkoja ristissä. Tämäntyyppinen asento voi olla osoitus vihamielisyydestä, epäystävällisyydestä tai huolesta. (Roberts 2012.) Suljetussa asennossa saamme kehomme näyttämään pienemmältä, saatamme yrittää piilotella itseämme tai myös antaa kuvan muille siitä, ettemme ole uhka kenellekään. Kehonkieltä on kuitenkin helppo lukea väärin. Suljettu asento ei aina välttämättä tarkoita, että haluamme työntää muut pois luotamme, vaan voi yksinkertaisesti kertoa,

että meillä on kylmä ja halaamalla itseämme yritämme estää lämpöä karkaamasta kehostamme tai että tunnemme itsemme rentoutuneeksi kyseisessä asennossa.

Avoimessa asennossa saatamme nähdä jonkun kääntyvän suoraan sinua kohden kädet syrjässä tuolin kädensijoilla. Avointa asentoa voidaan käyttää kertomaan avoimuudesta tai kiinnostuksesta johonkin ja valmiudesta kuunnella, kun taas suljettu asento saattaa merkitä epämukavuutta tai välinpitämättömyyttä. (SkillsYouNeed 2019.) Tämäntyyppinen asento osoittaa ystävällisyyttä, avoimuutta ja halukkuutta (Cherry 2018). Avoimissa asennoissa kädet ja jalat ovat erillään, kämmenet avoimena, jalat asetettuna tukevasti maahan sekä koko vartalo suunnattuna mielenkiinnon kohteeseen. Kyseinen asento osoittaa, että hahmo reagoi positiivisesti saamiinsa viesteihin. (Roberts 2012.)



Kuvio 6. Yleisiä kehomme asentoja erilaisissa tunnetiloissa. (Body_Chat 2013)

Avoin asento ei välttämättä merkitse aina avoimuutta positiivisessa mielessä, vaan myös aggressiivisena asentomme on hyvin avoin. Jos näemme henkilön ylävartalon kireänä ja hänen puristavan nyrkkejensä, henkilö voi kokea merkittävää vihamielisyyttä jotakin kohtaan ja kertoo avoimella asennollaan, että on valmis hyökkäämään. Aggression voi

myös havaita, jos henkilön kehon asento on lähes neliömäinen ja hän seisoo suhteellisen lähellä toista henkilöä. Liikkeet voivat olla hyvin äkillisiä tarkoituksena testata toisen henkilön reaktioita. (Changing minds 2019f.) Stressi, yleinen hyvinvointi tai sairaudet vaikuttavat myös ryhtiimme hyvin paljon. Ihmiset, jotka stressaavat, jännittävät usein lihaksiaan, mikä saa aikaan poikkeamia ryhdissä. Yleinen hyvinvointi taas antaa kehollemme energiaa ja tasapainoa, jolloin ryhtimmeekin pysyy hyvänä.

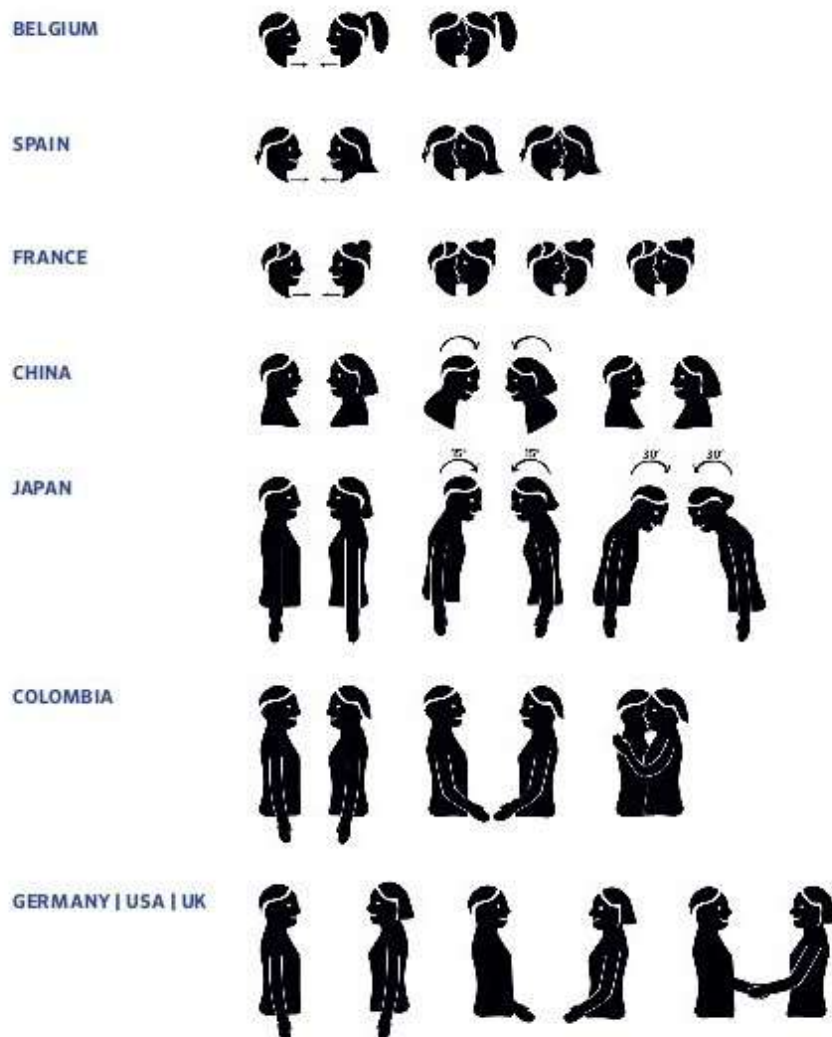
3.4 Kulttuurillisia eroja eleiden takana

Kulttuurilla on keskeinen rooli elämässämme, ja se vaikuttaa käyttäytymiseemme, päätöksiimme ja arvioihimme kaikesta mitä kohtaamme. Käsien, silmien, kasvojen ja kehon eleillä voi olla hyvin erilaisia merkityksiä eri maissa ja kulttuureissa. Kuinka istut tai tervehdit jotakuta tai missä määrin sinun pitäisi lähentyä ja koskettaa jotakuta, voidaan lukea erilaisilla ja odottamattomilla tavoilla. Suurin osa kulttuurillisista eroistamme on useimmiten nähtävissä esimerkiksi katsekontaktissa, koskettamisessa ja loukkaavissa eleissä. Animaattorina nämä ovat tärkeitä seikkoja ottaa huomioon animoitaessa, jotta välttyttäisiin tahattomilta loukkauksilta eri kulttuureja kohtaan.

Yksinkertainen kädenpuristus voi poiketa kulttuurista toiseen. Joissakin kulttuureissa kädenpuristus on toissijainen tervehdysele. Halaus tai jopa suudelma saattaa olla enemmän tarpeen. (Navarro 2010.) Kädenpuristus hyväksytään laajalti normiksi, kuitenkin puristuksen lujuuutta saattaa tarvita vaihdella paikasta riippuen. Länsimainen kulttuuri tyypillisesti pitää vahvaa kädenpuristusta arvovaltaisena ja luottamuksena, kun taas Kaukoidän monet osat pitävät vahvaa kädenpuristusta aggressiivisena ja tavallisesti kumartavat sen sijaan (ks. Kuvio 7). (Barnard 2017.) Osissa Etelä-Eurooppaa sekä Keski- ja Etelä-Amerikkaa kädenpuristus on pidempi ja lämpimämpi ja vasen käsi tarttuu yhteen puristettuihin käsiin tai kyynärpäähän. Tietyissä Afrikan maissa velto kädenpuristus on standardi. (Barnard 2017.)

Käsieleet voivat merkitä hyvin erilaisia asioita eri kulttuureissa; "OK-ele" peukalo ylhäällä Kreikassa, Espanjassa tai Brasiliassa tarkoittaa, että kutsut jotakuta loukkaavasti, mutta monissa muissa kulttuureissa se on osoitus hyvin tehdystä työstä (Barnard 2017). "Ok-elettä", jossa kosketetaan peukaloa ja etusormeja ympyrässä, voidaan käyttää tarkoittamaan "ok" tai "selvä". Euroopan joissakin osissa samaa signaalia käytetään osoittamaan "et ole mitään". (Cherry 2018.) Etusormen koukistaminen, kämmenen osoittaessa ylös

on tavallinen ele Yhdysvalloissa ja osassa Euroopan maista, ja joita käytetään, kun halutaan kertoa jollekulle, että "tule lähemmäksi". Kiinassa, Itä-Aasiassa, Malesiassa, Singaporessa, Filippiineissä ja maailman monissa muissa osissa tätä elettä pidetään työkeänä. Sitä on myös pidetty erittäin epäkohteliaana ihmisten kesken ja käytetään Aasian maissa lähinnä vain antamaan koirille merkkejä. (Barnard 2017.)



Kuvio 7. Tervehdyksen variaatioita eri kulttuureissa. (Berlitz Corporation 2015)

Monissa kulttuureissa kuten Ranskassa tai Italiassa on normaalia nostella käsiä hieman kun puhutaan, mikä on tapa rytmittää keskustelua. Aktiivista käsien liikuttelua nähdään myös muissakin kulttuureissa, kuten Englannissa, Amerikassa tai Australiassa, esimerkiksi silloin, kun halutaan antaa toiselle henkilölle puheenvuoro, lasketaan kädet oman puheenvuoron päättymisen merkiksi. Ihmisistä pystyy usein havaitsemaan, jos heillä on

vahva mielipide jostain asiasta. Tämä on havaittavissa katsomalla, kuinka tämä henkilö painottaa käsiään kertoessaan mielipidettään. Mielipiteet ja ajatukset, joita hän arvostaa enemmän hän kertoo samalla aikaa nostaessaan oikeaa kättänsä (tai vasenta jos hän on vasenkätinen). Kun taas jos henkilö keskustelee asioista, joita kohtaan hän tuntee erimielisyyttä, hän nostaa vastakkaista kättänsä puhuessaan. (Sol 2019.)

Joissain osissa Intiaa ihmiset kallistavat päätänsä puolelta toiselle vahvistaakseen jotakin ja osoittaakseen että he kuuntelevat aktiivisesti. Tämä pään liike on lähtöisin brittiläisen vallan ajalta, kun miehitetty intialainen kansa pelkäsi kertoa eleillään 'ei' sotilaille mutta halusivat osoittaa merkkejä ymmärryksestä. (Barnard 2017.)

Pohjois-Euroopan ja Kaukoidän kulttuureissa vähäinen fyysinen kontakti on normaalia. Ihmisten fyysinen kontakti niiden kanssa, joita eivät tunne hyvin, on hyvin rajallista. Jopa sattumalta jonkun käsivarren koskettaminen kadulla oikeuttaa anteeksipyyntöön. Tähän verrattuna, Lähi-idän, Latinalaisen Amerikan ja eteläisen Euroopan kulttuureissa, fyysinen kosketus on suuri osa sosiaalista kanssakäymistä. Suuressa osassa arabimaailmaa miehet pitävät toisiaan kädestä ja suutelevat toisiansa tervehdykseksi, mutta eivät koskaan tekisi samoin naisen kanssa. Thaimaassa ja Laosissa on kiellettyä koskettaa kenenkään päätä, edes lapsien. Etelä-Koreassa vanhemmat voivat koskettaa nuorempia ihmisiä yrittäessään päästä väkijoukosta, mutta nuoremmat ihmiset eivät voi tehdä samoin. Säännöt ovat yleensä melko monimutkaisia. Ne saattavat erota riippuen iästä, sukupuolesta, etnisyydestä, ammatista ja asiaan liittyvien ihmisten asemasta. (Barnard 2017.)

Monissa kulttuureissa, joissa katsekontakti on töykeä tai hallitseva merkki, ihmiset katsovat alas puhuessaan muiden kanssa näyttääkseen kunnioitusta (Changing minds 2019e). Joissakin kulttuureissa, kuten japanilaisessa ja suomalaisessa kulttuurissa jatkuvaa visuaalista kontaktia pidetään kiusallisena. Karibialaisissa yhteisöissä lapsia ja murrosikäisiä opetetaan olemaan katsomatta aikuisia silmiin, kun heitä torutaan. (Mildred 2019.) Hyväksyttävän tuijotuksen pituus vaihtelee eri kulttuureissa, kuten myös se kuka saa tuijottaa ja mitä (Changing minds 2019e). Vahva visuaalinen kontakti on yleistä Espanjassa ja arabialaisessa kulttuurissa (saman sukupuolen edustajien välillä). Katseen välttäminen, kun toinen katsoo sinua, pidetään epäkunnioittavana ja osoittaa epävarmuutta, kiinnostuksen puutetta tai osoittaa petosta. (Mildred 2019.)

Joissakin kulttuureissa jalat ovat alin ruumiinosa ja niiden paljastaminen muille on loukkaus, erityisesti jalkapohjan (Changing minds 2019e). Istumista jalat ristissä pidetään epäkunnioittavana Japanissa erityisesti jonkun seurassa, joka on vanhempi tai kunnianarvoisempi kuin sinä (Barnard 2017). Istuminen jalat ristissä on yleistä Pohjois-Amerikassa ja Euroopan maissa, mutta sitä pidetään epäkunnioittavana Aasiassa ja Lähi-idässä, jossa suora ja tasapainoinen asento vallitsevat normina. (Mildred 2019.)

4 Näyttelemisen lainalaisuudet animaation työkaluna

“Acting is behaving believably in pretend circumstances for a theatrical purpose” (Hooks 2017, 26).

Me kaikki tiedämme jotain näyttelemisestä, sillä teemme sitä joka päivä. Me näyttelemme eri rooleja kaiken aikaa. Toimiiko ihminen samalla tavalla vaimonsa/aviomiehensä/rakastajansa kanssa kuin toimisi hetkellä, kun poliisi pysäyttäisi hänet? Tai omien lastensa kanssa? Työpaikan pomon kanssa? Työtoverien kanssa? Ystävän? Vihollisen? Näyttelemme rooleja kaiken aikaa, huolimatta tilanteesta, jossa olemme, ja me tiedämme sen. Tapanamme on nostaa esille asianmukainen persoonallisuus, joka vaaditaan milloin missäkin tilanteessa. (Williams 2001, 315.) Perusta näyttelemiselle on elämässä. Parhaat, erittäin luonnolliset liikkeet eivät tule näyttämöllä vaan elämän päivittäisissä tehtävissä, kun ihmiset käsittelevät todellisia tunteita, sen sijaan että keksisivät niitä. Hyvä näyttelijä matkii todellisia tunteita. Elävässä elämässä hahmot eivät näyttele, mutta ilmaisevat todellista tunnetta. Nähdäksemme todellisen tunteen meidän on oltava tarkkaavaisia kaikista tunteista, jotka ympäröivät meitä joka päivä. (Pardew 2008, 4.)

Jokaisessa taiteen muodossa tunteellinen sisältö tekee eron pelkän teknisen taidon ja todellisen taiteen välillä (Thomas & Johnston 1981, 473). Kuten Thomas ja Johnston (1981, 475) luettelevat kirjassaan on määritelty kysymyksiä, joita esiintyjän kannattaa harkita, kun hän yrittää kommunikoida yleisön kanssa: Ovatko hahmot mielenkiintoisia, eläviä ja eloisia? Olemmeko tunteellisesti tekemisissä niiden kanssa? Näyttävätkö eleet ja liikkeet vilpittömiltä, vakuuttavilta, selviltä ja asianmukaisesti motivoituilta? Auttaako toiminta kuvaamaan hahmoja ja niiden tilannetta? Onko toiminta selväpiirteistä, realistista, riittävästi pitkitettyä ja riittävän liioiteltua, jotta koko yleisö voi nähdä sen? Nämä ovat kriteerejä minkä tahansa suorituksen arvioimiseksi, animoidun tai elävän.

Usein kesken työn teon, animaattorit nousevat työpöytänsä äärestä ja käyvät toiminnan läpi, jota he yrittävät animoida. Satunnaiselle tarkkailijalle tämä saattaa näyttää vähän

omituiselta, mutta animoijalle, joka kokee ja näkee liikkeen peilissä, siitä on todellista hyötyä. Jos animoija koskaan kamppailee liikkeen tai tunteen kanssa, tulee hänen kokeilla näytellä kohtaus itse. Tämä auttaa näkemään mikä liikkeen pitäisi olla ja myös kokemaan sen. Kokemus kertoo animaation tekijälle, jos liike näyttää kömpelöltä tai luonnolliselta. Se myös auttaa hahmottamaan mitä animaatiohahmon tulisi todella kokea ja tehdä. (Pardew 2008, 3.)

Animoitaessa, animaattorin pitäisi tehdä enemmän kuin vain siirtää animoitavaa hahmoa ympäriinsä. Luodessamme liikkeitä on ajateltava, että jokaisessa animaatioissa on paljon enemmän, kuin se, että ne noudattavat fysiikan lakeja ja liikkuvat uskottavalla tavalla. Kaikkea mitä animoitu hahmo tekee on animaattorin ohjaamaa. (Pluralsight 2014.) Animaattorit ovat näyttelijöitä, joilla on tietokone ja ohjelmisto. Animaattorina oleminen lisää perinteisen elokuvan näyttämölle aivan uudenlaista monimutkaisuutta, koska animaattorin ei tarvitse vain luoda esitystä tälle hahmolle, vaan hänen täytyy myös miettiä kaikkia pieniä eleitä, joita hahmo tekee. Jos hahmo raapii päätänsä, miten hänen käsivartensa aikoo siirtyä ylös? Liikkuuko olkapää ensin? Ja kuinka nopeasti toiminnan pitäisi tapahtua? Perinteisen näyttelijän ei tarvitse miettiä, miten heidän käsivartensa pitäisi liikkua, jotta pään tämä raapiminen olisi luonnollista; heidän on vain varmistettava, että esiintyminen on uskottavaa. (Pluralsight 2014.)

Animaattorin täytyy saada yleisö tuntemaan, että hahmo ei ole vain elossa siksi, koska he liikkuvat näytöllä, vaan koska he ajattelevat ja heillä on persoonallisuus, joka tekee heistä ainutlaatuisen. Lyhyesti sanottuna yleisön pitäisi unohtaa, että tämä hahmo on väärennös. Samalla tavalla, kun katsomme suosikkielokuvamme ja tunnemme yhteyttä hahmoihin, kun katsomme elokuvaa, emme luultavasti pidä niitä näyttelijänä, joka vain esittää osaansa. Jos hahmo kuolee, tunnemme surua tai vihaa antagonistia kohtaan. Animaation pitäisi herättää nämä samat tunteet yleisössä, vaikka se olisi vain piirretty teos. (Pluralsight 2014.)

Kaksi tärkeintä elementtiä, joita animaattorin pitäisi ajatella kohtausten animoinnissa, on että näyttelemisen pitäisi olla uskottavaa ja houkuttelevaa. Nämä kaksi periaatetta ovat avaintekijöitä menestyksekkäälle kohtaukselle. Jos katsomme elokuvaa, jossa on huono näyttelijä, se irtaannuttaa meidät tarinasta ja maailmasta, mitä elokuvassa tapahtuu ei ole uskottavaa. Riippumatta siitä, millaista hahmoa tämä näyttelijä yrittää kuvata, se ei ole vakuuttava, huono toiminta voi mahdollisesti pilata elokuvan. Samalla tavoin huono

näyttely tarkoittaa huonoa animaatiota, tämä voi tarkoittaa huonoa elokuvaa, lyhytelokuvaa tai peliä. Teknisesti animaatio saattaa toimia, paino ja liikkeet ovat oikeat, mutta jos toiminta ei ole uskottavaa, se voi pilata koko kohtauksen. (Pluralsight 2014.)

Luvussa tarkastelen Ed Hooksin kirjan *Acting for Animators* pohjalta hänen kirjoittamaansa yhdeksää näyttelemisen lainalaisuutta, jotka ovat välttämättömiä emotionaalisesti hyvän kohtauksen aikaansaamiseksi ja selventävät miten näyttelemisen ja tekeytyminen joksikin muuksi oikein toimii. Ed Hooks on toiminut 1996 vuodesta lähtien näyttelemisen ohjaajana animaattoreille ja näin ollen hän on yksi Amerikan arvostetuimmista näyttelemisen opettajista, jonka opit ovat olleet käytössä animaatiokouluissa ympäri maailmaa.

4.1 Ajattelu

“Thinking tends to lead to conclusions, and emotion tends to lead to action” (Hooks 2017, 28).

Tunteet tapahtuvat spontaanisti ja kun ne tapahtuvat, niillä on tapana johtaa fyysiseen toimintaan. Toisin sanoen, kun tunne koetaan, on impulssi tehdä jotakin sille. Jos joku on vihainen, näyttääkseen sen hän saattaa vihoissaan iskeä tyynyä. Jos tuntee vastenmielisyyttä syömäänsä ruokaa kohtaan, saattaa joku reagoida siihen sylkemällä suustaan tämän tunteen herättäneen suupalan. (Hooks 2017, 28.)

Ajattelu pyrkii johtamaan päätelmiin, ja tunteet johtavat yleensä toimiin. Ihmisellä ei voi olla tunnetta ilman ajatuksia. Kuvitellaan että henkilö on juhlimassa kaupungilla, ja kello on yksi aamulla. Henkilö kävelee yksin juhlista autollensa tai bussipysäkille, ja hän kuulee takaa askelia. Ajatus askelten äänistä saa monet tuntemaan hermostuneisuutta. Hän ei voi tuntea hermostuneisuutta, ennen kuin hän päättää, että se mitä hän kuulee on itse asiassa askelien ääni. Jos tutkimme millainen henkilön ajatusketju olisi, se menisi näin: henkilö havaitsee äänen, äänihavainnon jälkeen henkilön ajatuksissa liikkuu kysymykset "Mikä tuo ääni on? Onko se Lentokone? Elefantti? Auto?" Ei, se on henkilön ääni, joka kävelee. "Onko se naispuolinen henkilö vai miespuolinen henkilö? Onko se korkokenkien tai saappaiden ääni? Onko se nuori vai ikäihminen? Kulkeeko tuo henkilö lähemmäksi tai kauemmaksi?" Kaikki nämä tunteet vilisevät henkilön mielessä sekunnin murto-osassa. Henkilö päätyy johtopäätökseen, että takana lähestyy nuori mies ja tämä johtaa henkilön tuntemaan pelkoa, joka pohjautuu henkilön omiin arvoihin. Joku toinen

henkilö saattaa reagoida eri tavalla näihin kuulemiinsa askeleisiin, henkilö joka on vartunut erilaisissa olosuhteissa joissa esimerkiksi rikollisuus on harvinaisempaa, saattaa ajatella ”Kappas, ystävä! Joku jonka kanssa kävellä ilta hämärässä!” (Hooks 2017, 28.)

Siinä missä Väiski Vemmelsääri pitää porkkanoista, niin paha kuningatar Lumikista ja seitsemästä kääpiöstä, ihannoi fyysistä kauneutta yli kaiken. Dumbo taas pelkää tarinan alussa lentämistä, mutta hänen arvonsa muuttuvat tarinan loppua kohden, jolloin hän lopulta liitelee majesteettisesti. (Hooks 2017, 29.) Kaikki terveet ihmiset ovat kykeneväisiä ilmaisemaan onnellisuutta, surua, vihaa, pelkoa, inhoa, halveksuntaa ja hämmästyttä. Pystymme ilmaisemaan eri tunteita jo pieninä lapsina. Koska tunne on automaattinen arvon reaktio ja vastasyntyneellä lapsella ei vielä ole arvoja, vauvat pystyvät ilmaisemaan aluksi vain kahta tunnetta: He ovat iloisia kun heitä pidellään ja heitä syötetään ja he ovat ärtyneitä kun heidän vaippansa on märkä. Esimerkkinä animaatioelokuvassa *Inside Out* (2015), syy miksi Riley ilmaisee iloa ensimmäisessä kohtauksessaan vauvana on se, että hän saa kosketusta ja rakkautta. Riley:n varttuessa, hänen arvonsa kehittyvät ja kun hän täyttää 20 vuotta, hänen ilon tunteensa saattavat aiheutua aivan eri asioista kuin silloin kun hän oli vasta pikkulapsi. (Hooks 2017, 29.) Kun annamme animaatiohahmolle illuusion tunteesta, tulkitsemme tuon hahmon arvoja yleisölle (Hooks 2017, 30).

4.2 Tavoite

“Action in pursuit of an Objective, while overcoming an Obstacle” (Hooks 2017, 28).

Hahmon tulisi suorittaa toiminta tavoitellessaan päämäärää, samalla yrittäen päästä yli esteistä. Tämä on tärkein kaava vahvalle esitykselle. Ihannetapauksessa hahmosta voidaan ottaa pysäytyskuva milloin tahansa, ja kysyä, mitä hahmo tekee, ja siihen pitäisi voida vastata: Hahmon tavoite on? Toiminta, jota hahmo esittää tuon tavoitteen tavoittelussa, on? Este, jota hahmo yrittää voittaa, on? (Hooks 2017, 37.)

Ed Hooks luettelee kirjassaan kolme mahdollista estettä tai konfliktia: konflikti itsensä kanssa, konflikti tilanteen kanssa ja konflikti toisen henkilön kanssa. Hahmolla on oltava ainakin yksi näistä ryhtyäkseen teatraaliseen toimintaan. Hänellä voi olla useampia erilaisia konflikteja, mutta hänellä täytyy olla ainakin yksi. Ei konfliktia, ei kohtausta. (Hooks 2017, 37.) Hahmon itsensä kanssa tapahtuva konflikti johtuu hahmon sisäisen ajattelu- maailman ristiriidasta, esimerkiksi ”Menenkö tien yli? Tarvitseeko minun mennä tien yli?”.

Tilanteen aiheuttamassa konfliktissa ympäristö ja/tai ympäröivä tilanne johtaa ristiriitaan hahmon päämäärän kanssa, esimerkiksi ”Menisin tien yli, mutta autoja on paljon liikenteessä”. Konflikti toisen henkilön kanssa, esimerkiksi ”Haluaisin pyytää ystävääni trefeille, mutta hän seurustelee jo jonkun muun kanssa”.

Toiminta seuraa tavoitetta. Jos esimerkiksi henkilöllä A on vahva tarve halata henkilöä B, silloin henkilön B halaaminen on A:n tavoite. Käsien levittäminen ja lähentyminen on henkilön A toiminta. (Koska molemmat A ja B pitävät halauksista, näiden kahden välillä ei tulisi olemaan konfliktia.) Näyttelemisessä pyritään tavoitteeseen, kunnes tavoite saadaan saavutettua, tai jokin toinen tavoite tulee sen tilalle. Lisäksi tavoite näyttelemisessä täytyy olla todistettavissa. Esimerkiksi tavoitetta, ”Minä haluan olla onnellinen” ei voi olla, koska emme pysty todistamaan, että olisimme niin onnellisia kuin koskaan olemme olleet, ja että olisimme saavuttaneet tuon tavoitteen. Jos henkilö A haluaa käydä Lontoossa tai halata henkilö B:tä, hän tietää, saavuttiko hän tavoitteensa vai ei. Käyminen Lontoossa ja henkilö B:n halaaminen ovat molemmat toteuttamiskelpoisia teatraalisia tavoitteita. (Hooks 2017, 26.)

4.3 Empatia

”We humans empathize only with emotion, not with thinking” (Hooks 2017, 28).

”Empatia” tarkoittaa sitä, että ihminen eläytyy jonkun kanssa, hän tuntee, mitä toinen tuntee; hän samaistuu toisen henkilön arvoihin. Ihmiset tuntevat empatiaa vain tuntemalla, eivät ajatellessa. (Hooks 2017, 32.) Empaattisuuden ja sympaattisuuden välillä on merkittävä ero. ”Empatia” tarkoittaa ”tuntea toisen tunteet”; ”Sympatia” taas tarkoittaa enemmänkin ”tuntea toisen kanssa”. (Hooks 2017, 33.) Tunne empatiasta on silloin kun pystymme samaistumaan toisen henkilön kokemukseen tai tunteeseen. Omakohtainen kokemus tunteesta tai tapahtumasta auttaa meitä samaistumaan toisen henkilön kanssa. Esimerkiksi olemme kokeneet puolison kuoleman, kärsineet samasta sairaudesta tai olemme saaneet lopputilin työpaikalta. Sympatiaa sitä vastoin tunnemme, kun olemme pahoillamme toisen henkilön surusta kuitenkin samaistumatta siihen, esimerkiksi tunnemme sympatiaa Afrikan nälkää näkeviä lapsia kohtaan.

Kun animaattori täyttää hahmon elämän illuusiolla, hän valmistelelee tietä empaattiselle yhteydelle yleisöön. Animaattori haluaa yleisön samaistuvan – eläytyvän – hahmon kanssa, ei sääliäkseen tai sympatisoidakseen häntä. On täysin hyväksyttävää jos yleisö tuntee sääliä silloin tällöin hahmoa kohtaan, kunhan ei liian pitkään. (Hooks 2017, 34.)

Liika myötätunto johtaa yleisön ottamaan tunteiden puolesta etäisyyttä hahmosta. Syy on kehitysopillinen. Ihmiset toimivat, jotta selviytyisivät. Siksi me olemme tarkoin perillä tavasta, jolla muut ympärillämme selviytyvät. Ihminen suuntautuu luonnollisesti hengissäpysymisen strategioihinsa, vaikka ne olisivat erilaisia kuin muiden omat tavat ja vaikka ne eivät toimisi. Me tunnemme myötätuntoa, kun joko henkilö ei voi, tai ei toimi selviytyäkseen. (Hooks 2017, 34.)

Erinomaisia esimerkkejä empatiasta animaatioissa löytyy monista Disneyn elokuvista. Esimerkiksi kohtaus *Tarzanissa* (1999) kun päävastustaja Clayton ampui gorilla-kuningas Kerchakia, tunsimme empatiaa häntä kohtaan. Tarinan alusta tähän saakka Kerchak ei ollut kovin miellyttävä hahmo, mutta pystyimme nyt näkemään hänen todellisen luonteensa. (Pluralsight 2014.) Tai esimerkiksi *Zootopian* (2016) kohtaus, jossa Judy ensimmäisen työpäivänsä jälkeen istuu yksin huoneessaan, velloen itsesääälissään ja päättää vastata vanhempiansa puheluun. Tällöin Judy pyrkii esittämään iloista, ettei hänen vanhempansa murehtisi, vaikka hän on todella surullinen. Kun Judy vastaa puhelimeen, tunnemme tulvaten empatiaa Judyä kohtaan, koska ihmisinä olemme luonteeltamme johdatettuja selviytymään. (Hooks 2017, 143.)

4.4 Todellisuus

“Theatrical reality is not the same thing as regular reality” (Hooks 2017, 28).

Teatraalinen todellisuus ei ole sama asia kuin tavallinen todellisuus. Tavallinen todellisuus on sitä, mitä saamme kauppakeskuksesta tai ruokakaupasta. Tavallisessa todellisuudessa näytämme 100 prosenttia kaikesta. Teatraalinen todellisuus on sitä vastoin tarinankerrontaa. Sillä on muotoa ja rakennetta ja se tiivistyy aikaan ja tilaan. Teatraalisen todellisuuden avulla näemme vain ne todellisuuden osat, jotka kertovat tarinan. Teatraalisen todellisuuden on oltava ristiriidassa jonkun kanssa. (Hooks 2017, 35.) Kuvitellaan tilanne, jossa olemme ajamassa autolla töihin ja yllättäen auton rengas puhkeaa kesken matkan. Koska meillä ei ole vararengasta mukana, päätämme soittaa ystävälle antamaan meille kyydin. Tavallisessa todellisuudessa työmatkamme sujuisi ongelmitta töihin asti. Tilanne tarvitsee kuitenkin konfliktin ollakseen teatraalinen, eli renkaan puhkeamisen.

Toisena esimerkkinä: jos hahmo on surullinen, saatamme antaa hahmon vain olla hetken omien ajatustensa parissa ja tuntea itsensä surulliseksi. Jopa silloin kun hahmo on surullinen, hänen tulisi tehdä jotakin asialle. Voimme näyttää, että hahmo on surullinen,

kunhan tätä surullista tunnetta ei viivyttelä liian kauan. Pelkkä puun alla istuskelu ja päivänkakkaran terälehtien nyppiminen 45 minuuttia ei ole hyvä esittämistapa. Yleisö saattaa tuntea sääliä hahmoa kohtaan, mutta alkaa vieraantua hahmosta tunne tasolla, mitä pidempään surumieliisyys jatkuu. Yleisö haluaa nähdä hahmon toimivan selviytyäkseen. Terälehtien nyppiminen kukasta ei lopulta johda mihinkään. (Hooks 2017, 35.)

Animaattorin on tärkeä ymmärtää mikä on tavallisen todellisuuden ja teatraalisen todellisuuden välinen ero, erityisesti, koska empatiaa on painotettu hahmoissa niin paljon käsitteellä "illuusio elämästä". Vahva esitys alkaa elämän illuusiosta, eikä lopu siihen. Animaattorien joukossa on vahva usko siihen, että hahmojen tarvitsee vain näyttää illuusion tunteesta ollakseen kiinnostavia. Tosiasia on, että tunne ei ole näyteltävissä, ja sillä ei ole teatraalista arvoa. Toimiminen on jonkin tekemistä. Tunne pyrkii johtamaan toimintaan. (Hooks 2017, 35.)

4.5 Reagointi

“Acting is doing. Acting also is reacting” (Hooks 2017, 39).

Toiminta on tekemistä, mutta toimiminen on myös reagoimista. Kuvitellaan esimerkin kautta tilanne, jossa henkilö A lähestyy ja koskettaa hellästi henkilö B:n poskea, tällöin henkilö B varmasti reagoi tapahtumaan jotenkin. Henkilö A reagoi sitten henkilö B:n reaktioon. Tämän asian ymmärtäminen on tärkeä osa näyttelemistä. Kuten esimerkiksi henkilö B:n välitön reaktio voisi olla työntää henkilö A:n käden pois poskeltaan, osoittaakseen että pitää tällaista elettä röhkeänä tai henkilö B voisi vastata tähän eleeseen asettamalla oman kätensä henkilö A:n poskelle. Elokuvista voi usein huomata, että kohtaukset leikataan korostamaan reaktioita. Näytelmissä katsojat yleensä kohdistavat huomionsa henkilöön, joka puhuu, kun taas elokuvissa katsojat seuraavat henkilöä joka kuuntelee. (Hooks 2017, 39.)

Kohtauksen mahdolliset reaktiot riippuvat henkilöhahmojen keskinäisistä suhteista ja sisäisistä arvoista. Ajatuksena on, että eri ihmiset reagoivat eri tavalla, tällöin myös animoidessa tulee tuntea hahmon arvot, kulttuurillinen tausta ja elämäntilanne niin hyvin, että hahmon reaktiot muodostuvat kuin automaationa. (Hooks 2017, 39.) Eleiden kulttuurilliset väärinkäsitykset voivat tuottaa kiusallisia tilanteita ja siksi toisesta kulttuurista tulevan henkilön taustat tulisi aina selvittää ennen kuin hyppäämme johtopäätöksiin hänen eleidensä merkityksestä.

On tärkeää antaa animaatiohahmon reagoida, vaikka olisi kuinka suuri houkutus keskittyä vain hahmon toimintaan, puheeseen tai liikkeeseen. Mutta vahvat esitykset näkyvät parhaiten hahmon reaktioista. Niin toiminta kuin reagointikin ovat vahvasti osana elämän illuusion luomisessa. (Hooks 2017, 39.)

4.6 Toiminta

“Your character should play an action until something happens to make him play a different action” (Hooks 2017, 28).

Ed Hooks (2017, 39) kertoo kirjassaan esimerkin: Kuvittele olevasi tilanteessa, jossa yrität saada kissan alas puusta. Seisot maan kamaralla ja yrität houkutella kissan alas puusta. Kissa kuulee sinut, mutta ei liikahtakaan. Joten päätät kokeilla jotakin muuta: Alat ravistaa puuta, toivoen, että kissa ärsyyntyy ja hyppää puusta alas. Ja mitä juuri teit on yksi näyttelemisen lainalaisuuksista: Näyttelemisessä teet toiminnan, kunnes jotain sattuu joka saa sinut tekemään eri toiminnan. Kun kissa ei ensimmäisellä kertaa vastaa sinun kutsuusi, se on asia, joka saa sinut kokeilemaan jotakin muuta, eli ravistamaan puuta. Sinulla on edelleen sama tavoite, eli saada kissa alas puusta, ja olet kokeillut kaksi eri toimenpidettä tuon tavoitteen saavuttamiseksi. Epäonneksesi kissa on vieläkin puussa, joten seuraavaksi teet kolmannen toiminnan. Noudat tikapuut autotallista, asetat sen puun alle ja kiipeät epävarmana huipulle, ja kurotat käsivarsillasi ylettääksesi kissaan. Mutta kissa onkin itsepäinen, ja nousee vielä korkeammalle puuhun. Niinpä neljäntenä toimintana astut puun oksalle tikapuiden huipusta. Kurotat, kunnes saat kissasta otteen, ja kummatkin ovat pian turvallisesti maankamaralla. Olet saavuttanut tavoitteesi, mutta sen tekemiseksi sinun oli käytävä läpi neljä erilaista toimintaa.

Näyttelemisen sääntö on, että seuraamme tavoitetta, kunnes saavutamme tuon tavoitteen, tai toinen tavoite tulee sen tilalle – ja teemme toiminnan, kunnes jotain tapahtuu, joka saa meidät tekemään eri toiminnan (Hooks 2017, 40). Toiminnot perustuvat motivaatioon. Jos jokin motivoi hahmoa ryhtymään toimintaan, silloin hahmolla täytyy olla muutos motivaatiossaan muuttaakseen toimintaansa (Westlund 2009).

4.7 Kohtaukset

“Scenes begin in the middle, not at the beginning. (And they don’t end at the end)”
(Hooks 2017, 28).

Kuvitellaan, että meillä on kohtaus, jossa hahmo saapuu huoneeseen ja hänen tarkoituksenaan on vaihtaa kattolamppu ja poistua tilasta. Vaikuttaisi siltä, että kohtaus alkaa hahmon astuessa sisään ovesta ja se on melko suoraviivainen tehtävä suorittaa lavaohjauksessa – saavu vasemmalta, ruuvaa lamppu, poistu oikealle. Mutta henkilö oli olemassa, ennen kuin hän avasi oven vasemmalla puolella? Mistä hän tuli? Mitä hän teki ennen kuin hän tuli tähän huoneeseen? Onko huoneen yhteydessä toinen huone, vai johtaako vasen ovi takapihalle? Ja miksi henkilö astuu huoneeseen? Onko hän tulossa huoneeseen, jotta hän voisi ruuvata tämän lampun? Vai oliko hänen ehkä tarkoitus kulkea huoneen läpi, ja kun hän oli sisällä, hän huomasi, että hehkulamppu oli löysällä? Ja kun hän saa lampun ruuvattua ja poistuu oikealla olevasta ovesta, minne hän on mennossa? Vastaukset näihin kysymyksiin vaikuttavat suoraan siihen, miten hahmo tulee huoneeseen, ruuvaa lampun ja poistuu ulos toisesta ovesta. (Hooks 2017, 42.)

Tämä tarkoittaa sitä, että kohtaukset alkavat oikeasti puolivälistä, eivätkä alusta. On olemassa lukemattomia tapoja, joilla hahmo voi saapua vasemmasta ovesta. Hänellä voi olla kiire, hän voi pelätä pimeää tai hän voi ajatella, että joku yrittää tehdä hänelle kiusaa, kun valo on pois päältä. (Hooks 2017, 42) Katsojina jäämme helposti kyseenalaistamaan hahmon tavoitteita tai ajatuksia, jos emme saa selvää viestiä siitä mikä on lähtötilanne tai minkä asian kanssa hahmo kamppailee. Vaikka kohtaus ei olisikaan osa suurempaa kokonaisuutta on tärkeä kuitenkin miettiä hahmojen käyttäytymistä ennen kuin kohtaus kirjaimellisesti alkaa.

Oletettavasti, kun animaattorille annetaan kohtaus, se on osa suurempaa tarinaa. Animaattorin on näin ollen hyvä nähdä käsikirjoitus, ja lukea mitä edellinen kohtaus pitää sisällään ennen kuin alkaa työstämään seuraavaa. Tai ehkä ohjaaja voi vastata kysymyksiin siitä, miksi henkilö tulee huoneeseen. Ei kannata rynnätä heti animoimaan. Hahmo kertoo, miten hänen pitäisi liikkua, kun ymmärrät hänen kontekstinsa. Kohtaukset alkavat keskeltä, eivät alusta. Ja ne eivät pääty loppuun. Hahmo poistuu ovesta oikealla, mutta hänen kohtauksensa jatkuu. Emme vain näe sitä tästä huoneesta. (Hooks 2017, 42.)

4.8 Neuvottelu

“A scene is a negotiation” (Hooks 2017, 28).

Kohtaaminen on neuvottelua. Jos katsoo kohtausta ja ei löydä neuvottelua, kohtauksessa on jotain vikana. Tällöin kohtaaminen kaipaa lisätyöstöä. Kohtaaminen, jossa näyttelijät tai hahmosi näyttelijät, on neuvottelua. (Hooks 2017, 42.) Kappaleessa ”Tavoite”, jossa aikaisemmin käsiteltiin konflikteja itsensä, tilanteen sekä toisen henkilön kanssa kulkee hyvin käsikädessä tämän aiheen kanssa.

Kaikissa neuvotteluissa on oltava tapa, jolla voit voittaa ja miten häviät. Oletetaan, että tulet tienhaaraan, joka on kaukana sivilisaatiosta. Mihin suuntaan pitäisi mennä? Olet ristiriidassa tilanteesi kanssa ja ehkä ristiriidassa itsesi kanssa. Jos valitset oikean tien, joka johtaa määränpäähen, voitat. Jos valitset tien, joka johtaa Kim Kardashianin taloon, häviät. Toinen esimerkki: Henkilö A haluaa antaa treffit kumppanilleen hyvän yön suudelman, mutta hän ei voi olla varma, haluaako toinen osapuoli suudella häntä. Jälleen ollaan ristiriidassa tilanteen kanssa. Henkilön A näkökulmasta hän voittaa, jos saa suudella, ja häviää, jos ei tee sitä. (Hooks 2017, 43.)

Ed Hooks (2017, 109) analysoi kirjassaan kohtausta *Aladdin* (1992) animaatioelokuvasta, miten neuvottelu näkyisi kohtauksessa paremmin. Elokuvasssa prinsessa Jasmine isän, Sulttaanin tavoitteena on saada Jasmine naimisiin. Jasmine kuitenkin reagoi hyvin tehottomasti isänsä kehotuksiin. Jotta kohtauksesta saataisiin vahvempi, Jasmine voisi aktiivisemmin vakuuttaa isänsä siitä, että haluaa naimisiin rakkaudesta. Tällöin hän tekisi jotakin, toiminnan todistettavan tavoitteen saavuttamiseksi, sekä hänellä olisi myös konflikti tilanteen, sekä toisen henkilön kanssa.

Jokaisessa kohtauksessa on oltava konflikti tai vastakkaisia huolenaiheita. Henkilö A haluaa istua tuolissa, ja henkilö B haluaa myös istua tuolissa, molemmat seisovat huoneessa, ja heidän välillään on vain yksi tuoli. Tässä kohtaa neuvottelu alkaa. Kohtaaminen on neuvottelua. (Westlund 2009.)

4.9 Suhde

“Relationships are a factor of how characters feel about one another” (Hooks 2017, 28).

Ihmisen kyky selviytyä perustuu ihmissuhteisiin. Roisto ei useinkaan näe itseänsä roistona ja kuten me kaikki, roistokin kaipaa rakkautta. Tangoon tarvitaan kaksi. Ihmiset elävät ryhmissä ja ryhmät käsittävät yksilöitä, joilla on jatkuvasti vaihtuvia suhteita toisiinsa. (Hooks 2017, 45.) Ihmisinä haluamme olla hyväksytyjä ja jotta saavuttaisimme tämän, pyrimme muokkaamaan käyttäytymistämme. Miten ihmiset tuntevat toisiaan kohtaan riippuu jokaisen henkilökohtaisesta taustasta, luonteesta ja arvoista. Miten tunnetta toisia kohtaan määrittelee suhteemme ympärillämme oleviin.

Koska animaatio perustuu fyysiseen liikkeeseen ja usein kohdistetaan hyvin nuorelle yleisölle, animaattoreilla on taipumus kohdentaa ja yksinkertaistaa hahmoja tunteellisesti. Animoidun tarinankerronnan siirtyessä lähemmäs aikuisten teemojen maailmaa, täytyy, animaattorin painottaa voimallisemmin "syitä" hahmon toiminnalle. Mitä varttuneempi hahmo on, sitä enemmän vaihtoehtoja hänellä on. Mitä varttuneempi yleisö on, sitä tärkeämpää on käydä läpi eri vaihtoehtoja. Esimerkiksi, jos *Frozen* (2013) animaatio tehtäisiin aikuiselle yleisölle? Tuotanto aloitettaisiin määrittelemällä, mitä mieltä Anna ja Elsa todella ovat toisistaan? Elsalla on taikavoimia, ja Annalla ei, joten meillä on näyttämö asetettuna sisarkateutta varten. Ei olisi kaukaa haettavaa mieltä, mitä tapahtuisi, jos sisaret alkaisivat vihaamaan toisiaan. Entä jos kummatkin päätyisivät johtamaan vastakkaisia armeijoita? Loppujen lopuksi Shakespeare sai perheenjäsen hahmonsa vihaamaan toisiansa kohtalaisen usein. *Hamletissa* prinssillä on ristiriitaisia tunteita hänen äitiänsä Gertrudea kohtaan. Hän rakastaa häntä, mutta hän on myös vihainen hänelle, koska petti hänen isäänsä ja menee naimisiin hänen isänsä veljen kanssa. Suhteen tosiasia on, että Gertrude on Hamletin äiti. Hänen vihansa siitä mitä hänen äitinsä on tehnyt, kertoo rakkaudesta, jota hän tuntee äitiä kohtaan ja kertoo tavoitteista, joita hän tavoittelee näytelmässä. Samalla tavalla, *Romeossa ja Juliassa* Romeo on Montague'n 16-vuotias poika, ja Juliet on Capuletin 13-vuotias tytär. Kun esirippu nousee, he eivät ole olleet minkäänlaisessa vuorovaikutusta keskenään, ja heillä ei siksi ole minkäänlaista suhdetta. He rakastuvat ensi silmäyksellä, ja 3 näytöksen loppuun mennessä, he ovat kumpikin valmiita kuolemaan rakkautensa takia. Koko toiminta näytelmässä on heidän suhteensa kasvavan monimutkaisuuden ohjaamaa. (Hooks 2017, 44.)

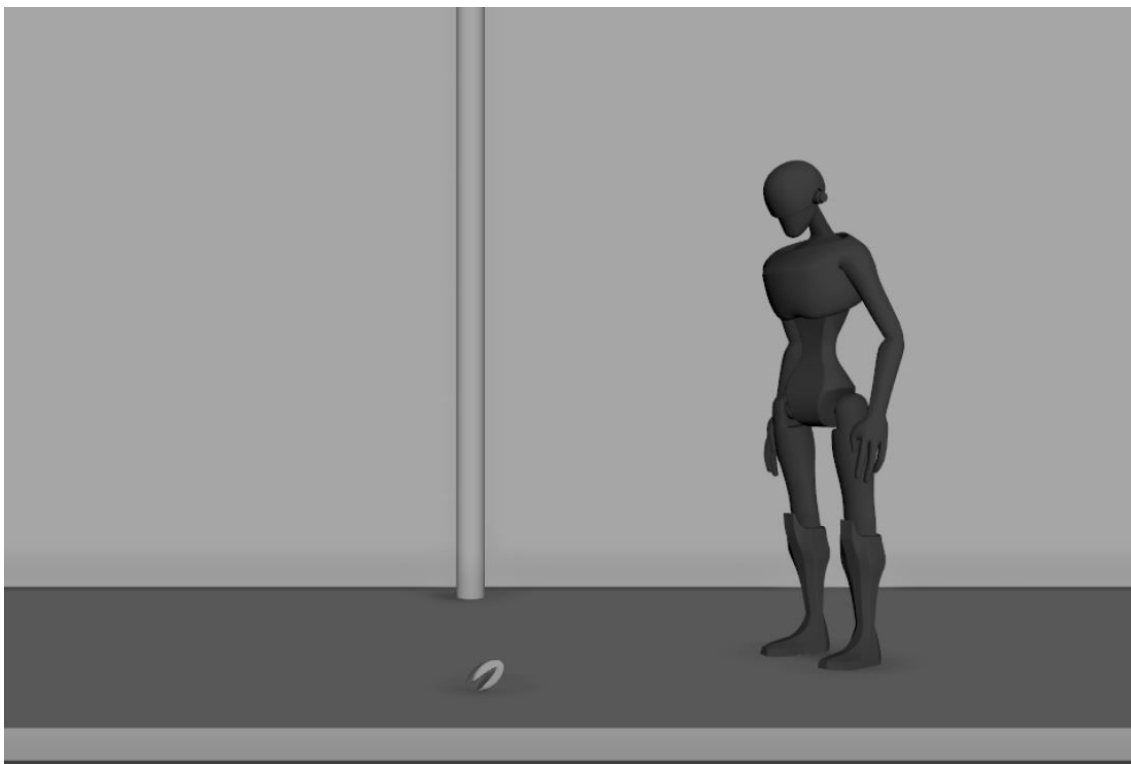
Suhteita ei pidä sekoittaa tarinan faktoihin tai annettuihin olosuhteisiin. Esimerkkinä Hogarth animaatioelokuvasta *The Iron Giant* (1999), (*suom. Rautajätti*), joka on 10-vuotias poika, joka on yksinhuoltajaäidin kasvattama. Rautajätti matkustaa läpi avaruuden, laskeutuu maahan ja poika lopulta pelastaa Rautajätin hengen. Nämä ovat faktat ja annetut olosuhteet, mutta ne eivät kerro mitään näiden kahden hahmon välisestä suhteesta. Tarinan alussa, hahmojen välillä ei ole minkäänlaista suhdetta koska he eivät ole koskaan tavanneet. Kun he ensimmäistä kertaa tapaavat metsässä lähellä Hogarthin kotia, heidän suhteensa on uskomaton, yllättävä, mutta ei monimutkainen. Elokuvan aikana, Hogarth ohjaa ja opettaa Rautajättille ihmisarvoja. Tarinan loppua kohden, Hogarth on itse kypsynyt, on tullut kasvokkain kuolleisuuden ja sotilaallisen voiman kanssa – ja Rautajätistä on tullut inhimillisempi kuin kenestäkään meistä. Kun hän laukaisee itsensä avaruuteen pysäyttääkseen ydinpommin ja uhratakseen henkensä ihmiskunnan pelastamiseksi, Hogarthin eron sanat hänelle ovat, ”Rakastan sinua.” Tässä kohtaa ymmärrämme mikä ylläpitää tarinankerrontaa, on Hogarthin ja Rautajätin jatkuvasti kehittyvä suhde. Rautajätin menestys pohjautuu siihen, miten hahmot tuntevat toisiaan kohtaan ja mitä he tekevät näiden tunteiden eteen. (Hooks 2017, 45.)

5 Toiminnallinen osuus: Esimerkkejä animaation elävöittämisestä

Animaatioesimerkkejä varten hyödynnän mallintamaani ja rigaamaani yksinkertaista humanoidi-hahmoa. 3D-tekniikalla tehdyissä animaatioissa esitän hahmon reagointia yksin sekä vuorovaikutusta toisen hahmon kanssa. Jotta pystyisin keskittymään kehon suurimpiin osiin ja tuomaan hieman enemmän haastetta kehonkielen tulkintaan, jätän hahmojen kasvot kokonaan mallintamatta ja animoimatta. Animaatioissa hyödynnän joitakin teoriaosuudessa läpikäytyjä kehonkielen oppeja sekä näyttelemisen lainalaisuuksia tuomaan kohtauksiin syvyyttä. Luvussa analysoin jokaista valittua kehon asentoa ja hahmon tekemää elettä, jotka kertovat, mitä hahmo ajattelee, mikä on hahmon tavoite kohtauksessa, tunnemmeko empatiaa hahmoa kohtaan, mikä tekee kohtauksesta teatraalisen, hahmon toiminnat, reaktiot toiminnoille sekä konfliktit, mikä on hahmon tarina ennen kohtauksen alkamista, sekä mikä on kahden osapuolen suhteen kulku kohtauksessa.

5.1 Esimerkki 1: ”Lompakko”

Tässä esimerkissä (Liite 1) tarkastelen henkilöä, joka yllättäen törmää kadulla jonkun pudottamaan lompakkoon. Henkilön taloudellinen tilanne on melko huono, mikä ajaa hänet tekemään päätöksiä, jotka eivät välttämättä ole oikein.



Kuvio 8. Kuva Lompakko-animaatiosta.

Heti hahmon kävellessä kuvaan hänen laahaavasta ja hitaasta kävelystä ja eteenpäin kallistuvasta ryhdistänsä saa kuvan, että hahmo on hieman alakuloinen ja todennäköisesti murehtii omaa rahallista tilannettaan. Hahmo huomaakin yllättäen jalkakäytävällä jonkun pudottaman lompakon, ja hahmolle syntyy hyvin naiivi ajatus ”Jos lompakossa on rutkasti rahaa, elän sillä herroiksi loppu elämäni”. Yhden lompakon sisältö epätodennäköisesti pelastaa kenenkään taloudellista tilannetta. Hermostunut vilkuilu ympäristöön sekä hidas lähestyminen kohti lompakkoa viestivät hahmon olevan varuillaan, ettei lähettyvillä ole ketään, joka huomaisi ja epäilisi hänen motiivejaan. Ajatus mahdollisesta rahasta johtaa hahmon toimintaan, eli hahmo päättää vilkaista, onko lompakossa rahaa, ja raha on tämän hahmon tavoite.

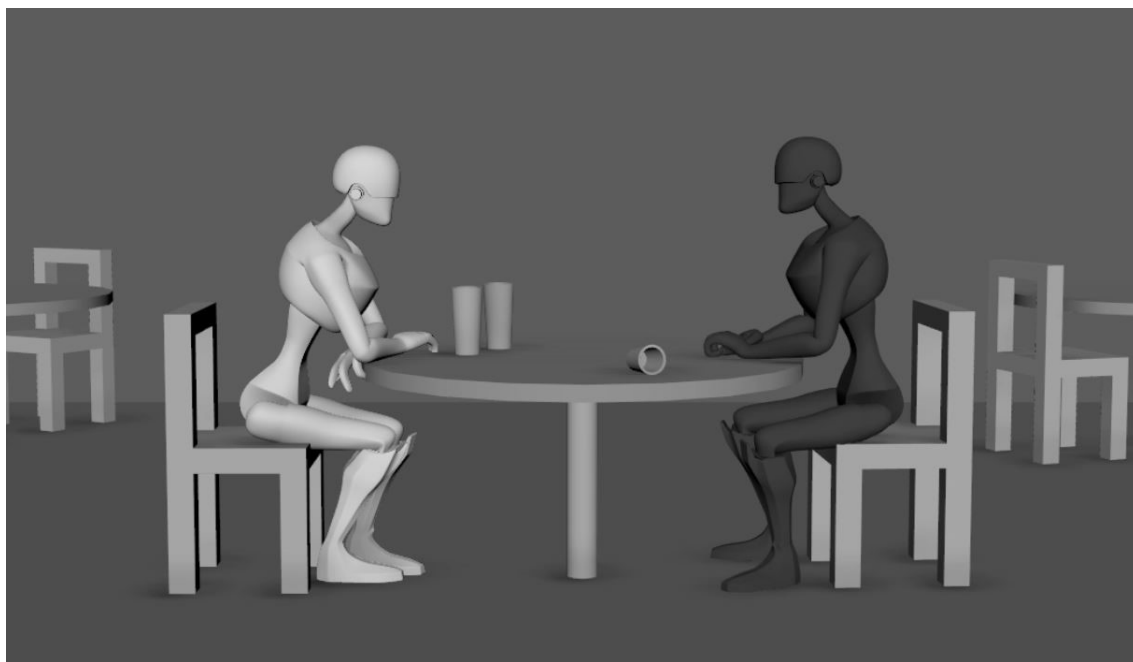
Kun hahmolle selviääkin, ettei lompakossa ole mitään rahallisesti arvokasta, lompakolla ei ole hahmolle enää mitään arvoa. Hahmo kokee tunteen pettymyksestä ja reagoi tähän pudottamalla kätensä alas ja oikaisemalla niskaansa. Hahmolla on edessään konflikti itsensä kanssa; ”Pitäisikö minun viedä lompakko löytötavaratoimistoon vai jätänkö lompakon maahan?” Samalla kun hahmo empii päätöstään, hän hieroo niskaansa merkinä stressaavasta tai ongelmallisesta tilanteesta. Koska hahmo toimii hyvin itsekkäästi hän päättää, ettei halua ottaa ongelmaa omiin käsiinsä. Hahmon toiminta on jättää lompakko

takaisin kadulle ja poistua nopeasti paikalta, ettei kukaan huomaisi tilannetta. Tämä toiminta kertoo paljon hahmon arvoista, hänelle oma tilanne on tärkeämpää kuin kenenkään muun. Se että hahmo poistuu paikalta nopein ja suurin askelin verrattuna, miten hän saapui paikalle ovat täysin vastakohtat toisilleen. Hahmo tuntee poistuessaan enemmänkin pelkoa siitä, että jäisi kiinni teostaan ja joutuisi lopulta suurempiin vaikeuksiin. Kohtauksessa emme tunne hahmoa kohtaan empatiaa, vaikka hänellä onkin rankka tilanne elämässään, vaan koska hän on valinnut väärän vaihtoehdon eli varastamisen tai piittaamattomuuden.

Kohtauksesta tekee teatraalisen itse lompakko. Jos lompakkoa ei olisi kävelykadulla tämä olisi tavallista todellisuutta ja näkisimme vain alakuloisen henkilön kävelemässä milloin minnekin, murehtien mistä saisi rahaa. Kun hahmon eteen ilmestyy mahdollinen rahan lähde, hahmo pyrkii selviytymään ongelmastaan katsoessaan lompakkoon. ”Yleisö haluaa nähdä hahmon toimivan selviytyäkseen”. Kohtauksesta saadaan teatraalinen, koska lompakon olemassaolo luo kohtaukseen tarinan.

5.2 Esimerkki 2: ”Kahvilla”

Toisessa esimerkissä (Liite 2) tarkastelen kahden, jo toisensa ennestään tuntevan, henkilön vuorovaikutusta. Kohtaus tapahtuu kahvilassa, jonne molemmat osapuolet ovat sopineet treffit, mutta toinen henkilöistä kuitenkin myöhästyy sovitusta ajasta.



Kuvio 9. Kuva Kahvilla-kohtauksesta.

Kohtauksen alussa hahmo A saapuu kahvilaan sovittuun aikaan. Ennen kuin hahmo A päättää istuutua, hän varmistaa, onko henkilö B jo saapunut paikalle. Hahmo A istuu odottamaan, mutta joutuu lopulta odottamaan pidempään kuin oli tarkoitus. Hahmo A vilkuilee ympärilleen, tarkastaa kellonaikaa, mutta seuralaista ei edelleenkään näy, joten hahmo kärsimättömyys alkaa näkyä muun muassa pöydän hiilaamisena, tuolissa keinumisena, jalkojen sekä sormien taputteluna maata tai pöytää vasten, sekä nojaamisena pöytää ja kättä vasten. Odotettu aika on jopa niin pitkä että, hahmo A on odotellessaan ehtinyt juoda yhden kupillisen kahvia. Kaikki edellä mainitut ovat toimintoja, joita on ajanut hahmon tunne kärsimättömyydestä. Saatamme myös tuntea hieman empatiaa pitkään odottavan hahmon puolesta. Henkilö A:n arvoihin kuuluu se, ettei sovitusta ajasta ole hyvä myöhästyä, varsinkin tässä tilanteessa, kun aikaa on kulunut paljonkin.

Henkilö B:n viimein saapuessa paikalle, alkaa hahmojen välinen neuvottelu. Hahmo B:n kyyrystä ryhdistä ja varovaisista askeleista voidaan lukea, että hahmo ymmärtää olevansa myöhässä ja tuntee syyllisyyttä tästä. Henkilö A reagoi tilanteeseen impulsiivisesti mikä näkyy hänen käsien liikkeestä, joka kertoo, että hahmo on hyvin ärsyyntynyt ja korostaa tätä heiluttamalla käsiään. Hahmo B reagoi tähän hyvin alistuneella asennolla. Hahmo A:n hyvin suljettu asento, käsittäen ristityt kädet ja jalat, kertovat hahmon halusta jättää hahmo B huomiotta. Hahmo A:n suhde ja kunnioitus hahmo B:tä kohtaan huononee ja hänelle syntyy konflikti toisen henkilön sekä tilanteen kanssa. Hahmo A:n reaktio kuitenkin muuttuu, kun hän huomaa, että myöhästymisestä huolimatta hahmo B paljastaa tuoneensa mukanaan suuret kupilliset kahvia. Tähän hahmo A:n reaktio on hieman ristiriitainen ja kiusaantunut, joka näkyy kasvojen kosketteluna ja katseen välttelynä. Koska hahmo A:n päällimmäinen tavoite alusta saakka on ollut onnistuneen kahvihetken toteutuminen, hän päättää olla tekemättä sen kummempaa kohtausta treffi kumppaninsa myöhästymisestä. Myös tässä kohtaa voimme tuntea hieman empatiaa hahmo A:n toimintoja kohtaan, hahmolla on jokin asia, jota hän haluaa, hänellä on motiivi, sekä hän toimii näiden mukaan.

Hahmo B:n myöhästymisen syy saattaa olla hyvinkin perusteltua, jumiutumisen liikenne-ruuhkaan tai vaikka matkalla sattunut onnettomuus. Kahvien ostaminen matkalla on kuitenkin hahmo B:n tapa ja toiminta pyytää anteeksi myöhästymistään. Hahmo B jakaa saman tavoitteen kuin hahmo A, jotta hahmo B saisi hahmo A:n kohtaamisesta mahdollisimman miellyttävän hänen toimintansa on tuoda kahvit mukanaan, jotta savuttaisi tavoitteensa eli onnistuneet treffit kahvittelun merkeissä. Konfliktina hahmo B:llä kuitenkin

oli itse myöhästyminen syystä tai toisesta. Lopulta kummankin osapuolen päästessä yhteisen pöydän ääreen, hahmo B haluaa lieventää kiusallista tunnelmaa ojentamalla käyttänsä seuralaiselleen. Aikaisemmin syyllisyyttä tuntenut hahmo B kertoo itsevarmalla liikkeellään haluavansa tehdä sovintoa. Hahmo A tuntee alkuun epävarmuutta, mutta ymmärtää pian aikaisemman kiihtymyksensä turhaksi. Molemmat hahmot ovat saavuttaneet tavoitteensa.

Jälleen, se mikä tekee tästä kohtauksesta teatraalisen, on henkilö B:n myöhästyminen sovitusta tapaamisesta. Myöhästyminen ja sen aiheuttama erimielisyys luovat tähän kohtaukseen konfliktin. Ilman tätä konfliktia kummatkin osapuolet saapuisivat ajallaan paikalle ja pitäisivät onnistuneet treffinsä ilman mitään ongelmia.

6 Pohdinta

Kun lähdin tätä aihetta kartoittamaan, huomasin, että yleisesti kehonkieli on käsitteenä hyvin laaja, ja kaikki tieto, mitä tätä aihetta tutkiessani tuli eteeni, ei lopulta päätynyt valmiiseen opinnäytetyöhöni. Tavoitteena oli kerrata aihetta, jonka näen merkittävänä osana hyvän ja syvällisesti rikkaan animaation aikaansaamisessa. Olen todennut Ed Hooksin opit hyvin ymmärrettäviksi ja toimiviksi kun ne kohdennetaan animaattoreille, ja siksi huomaan palaavani niihin yhä uudelleen. Kyseiset näyttelemisen lainalaisuudet eivät kaikki tietenkään ole Hooksin itse keksimiä, vaan myös muilta näyttelemisen osaajilta lainattuja. Tarvitaan vain joku, joka esittää nämä asiat kohdennettuina tietyille lukijaryhmille.

Opin työtä tehtäessä paljon, vaikka luulin tämän olleen lähinnä vanhan kertausta. Päälimmäisenä itse animointi ja näytteleminen. Kun perehdyin enemmän itse hahmoihin, keitä he olivat ja mitkä olivat heille tärkeät arvot, animointi tuntui todella luontevalta. Useasti kun lähdin tekemään hahmoanimaatio harjoituksia, nämä näyttelemisen lainalaisuudet eivät ole ensimmäinen asia, jota alkaisin miettiä. Tämä johtaa tietysti epävarmuuteen siitä, etten tiedä, mistä aloittaisin tai miten animoisin hahmoja. Hahmojen animointi ei tunnu innostavalta ja mukaansatempaavalta, koska hahmojen tunnetilat ja käyttäytyminen tuntuvat ristiriitaisilta. Linaan jälleen mielestäni tärkeintä Hooksin kirjoittamaa lainalaisuutta, ja se on ”Ajattelu”, joka kiteytti aika hyvin kaiken tässä työssä oppimani. Näin toiminnallisen osuuden hyvin oleellisena osana opinnäytetyön kokonaisuutta. Jotta teoriaosuuden käsitteet saisi sisäistettyä mahdollisimman hyvin, on niitä kokeiltava myös käytännössä. Se, etteivät animaatiot sisältäneet puhetta, kasvojen ilmeitä tai yleisesti kohtaukset eivät olleet osa suurempaa kokonaisuutta, se toi omat rajoituksensa ja haasteensa kohtausten rakentamiselle.

Työn teoriaosuudesta lähdin esittelemään melko rajatusti kehonkieltämme. Syynä tähän oli lähinnä kaiken lähdemateriaalin suuri määrä, mikä tarkoittaisi myös puolet enemmän työtä opinnäytetyön loppuunsaattamiseksi. Suurena haasteena kirjoittamisessa olikin kehonkieli-osion rajaaminen niin, että mainituksi tulevat ne kehon osat tai kehon eleet, jotka ovat relevantteja animaatioesimerkkien kannalta. Animaatioiden kohdalla toivoin, että olisin tehnyt useamman erilaisen kohtauksen, jolloin olisin myös saanut esitettyä erilaisia variaatioita näyttelemisen lainalaisuuksista. Tehdyt animaatiokohtaukset ilmaisivat viestinsä hyvin ilman pidemmälle vietyä huolittelua. Tärkeintä oli, että hahmojen tekemät eleet ja liikkeiden ajoitukset olivat kunnossa.

Lähteet

Antle, Kai 2018. What is Animation? <https://www.scienceworld.ca/blog/what-is-animation> (Luettu: 16.1.2019)

Barnard, Tom 2017. Cultural differences in body language to be aware of. <https://virtualspeech.com/blog/cultural-differences-in-body-language> (Luettu: 15.1.2019)

Beane, Andy 2012. 3D Animation essentials. New York. John Wiley & Sons, Inc.

Cherry, Kendra 2018. Understanding Body Language and Facial Expressions. <https://www.verywellmind.com/understand-body-language-and-facial-expressions-4147228> (luettu: 12.1.2019)

Changing Minds A. Arm Body language. http://changingminds.org/techniques/body/parts_body_language/arm_body_language.htm (luettu:12.1.2019)

Changing Minds B. Hand Body language. http://changingminds.org/techniques/body/parts_body_language/hands_body_language.htm (luettu:14.1.2019)

Changing Minds C. Leg Body language. http://changingminds.org/techniques/body/parts_body_language/leg_body_language.htm (luettu:14.1.2019)

Changing Minds D. Foot Body language. http://changingminds.org/techniques/body/parts_body_language/feet_body_language.htm (luettu:15.1.2019)

Changing Minds E. Closed Body language. http://changingminds.org/techniques/body/closed_body.htm (luettu:16.1.2019)

Changing Minds F. Open Body language. http://changingminds.org/techniques/body/open_body.htm (luettu:16.1.2019)

Giesen, Rolf & Khan, Anna 2018. Acting and character animation: The Art of Animated Films, Acting and Visualizing. <https://books.google.fi/books?id=sJwuDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=fi#v=onepage&q&f=false> (Luettu: 24.1.2019)

Hooks, Ed 2017. Acting for Animators, 4th edition. Oxon. Routledge.

Kandel, Jade 2016. What is animation and how do you do it? <https://www.quora.com/What-is-animation-and-how-do-you-do-it> (Luettu: 16.1.2019)

Kelly, Doug 1998. Character Animation in Depth. Albany, NY. Creative Professionals Press.

Mildred. Body Language Around the World. <https://www.mosalingua.com/en/body-language-world/> (Luettu: 4.2.2019)

Mobbs, Sophie 2019. Body Language Around the World. <http://adri.mdx.ac.uk/content-curator/net/body-language-animation> (Luettu: 15.1.2019)

Navarro, Joe 2010. Body Language of the Hands. <https://www.psychologytoday.com/us/blog/spycatcher/201001/body-language-the-hands> (luettu:14.1.2019)

Pardew, Les 2008. Character emotion in 2D and 3D Animation. USA. Stacy L. Hiquet.

Pluralsight 2014. Become a Better Animator by Becoming a Better Actor: The Importance of Acting for Animation. <https://www.pluralsight.com/blog/film-games/become-better-animator-becoming-better-actor-understanding-importance-acting-animation> (Luettu: 9.1.2019)

Poniewaz & Sydney 2019. Body Language in Character Animation. [Verkkokurssi-materiaali] <http://www.2danimation101.com/index.html> (Luettu: 15.2.2019)

Radwan, M.Farouk 2019. Body Language Of The Hands. [https://www.2knowmyself.com/Body language of the hands](https://www.2knowmyself.com/Body%20language%20of%20the%20hands) (Luettu:15.2.2019)

Reilly, Lucas 2019. Eadweard Muybridge: The Eccentric Forefather of the Animated GIF. <http://mentalfloss.com/article/570646/animated-gif-forefather-eadweard-muybridge> (Luettu: 12.1.2019)

Roberts, Steve 2017. Character Animation: 2D Skills for Better 3D. Oxford. Focal Press.

Roberts, Steve 2012. Character Animation Fundamentals, Chapter 7. <https://learning.oreilly.com/home/>. (Luettu: 2.2.2019)

Silent Protagonist Team 2016. Body Language and Its Use in Animation. <https://thesilentprotagblog.wordpress.com/2016/04/10/body-language-and-its-use-in-animation/> (luettu: 4.2.2019)

Skills You Need 2019. Body Language, Posture and Proximity. <https://www.skillsyouneed.com/ips/body-language.html> (Luettu: 2.2.2019)

Sol, Mateo 2014. Body Language: Hands. <https://lonerwolf.com/body-language-hands/> (Luettu:14.2.2019)

Techopedia. Computer Animation. <https://www.techopedia.com/definition/102/computer-animation> (Luettu: 5.1.2019)

Thomas, Frank & Johnston, Ollie 1981. The Illusion Of Life Disney Animation. New York. Abbeville Press.

USC Institute For Creative Technologies. Expressing emotion through posture and

gesture. <http://people.ict.usc.edu/~gratch/CSCI534/Readings/ACII-Handbook-GestureSyn.pdf> (Luettu: 3.2.2019)

Westlund, Erik 2009. Essential Acting Principles. <http://pushingposes.blogspot.com/2009/09/essential-acting-principles.html> (Luettu: 25.1.2019)

Westside Toastmasters A. Hand gestures. http://westsidetoastmasters.com/resources/book_of_body_language/chap6.html (Luettu: 2.2.2019)

Westside Toastmasters B. Leg posture reveals our mind's intent. https://westsidetoastmasters.com/resources/book_of_body_language/chap10.html (Luettu:2.2.2019)

Westside Toastmasters C. Cultural variations in gestures. https://westsidetoastmasters.com/resources/book_of_body_language/chap5.html (Luettu:2.2.2019)

Wiedemeyer, Fred 2012. 7 Body Language Gestures To Be On The Lookout For. <http://www.buildwithfred.com/7-body-language-gestures-to-be-on-the-lookout-for/#> (Luettu: 12.1.2019)

Wikipedia 2019. Animation <https://en.wikipedia.org/wiki/Animation> (Luettu: 5.1.2019)

Williams, Richard 2001. The Animator's Survival Kit. New York. Faber & Faber Inc.

Zerodean 2012. Character Animation: What it Takes. <http://3dark.com/home/character-animation-what-it-takes/> (Luettu: 16.1.2019)

Kuvalähteet

Kuva 1. Wikipedia. Sequence of a race horse galloping. <https://en.wikipedia.org/wiki/File:Muybridge_race_horse_gallop.jpg> (Luettu: 20.2.2019)

Kuva 2. Illustration History. Gertie the dinosaur. <<https://www.illustrationhistory.org/artists/winsor-mccay>> (Luettu: 24.2.2019)

Kuva 3. IndiaBix A. Arm barrier gestures. <<https://www.indiabix.com/body-language/arm-barriers-gestures/>> (Luettu: 14.3.2019)

Kuva 4. Oma kuva

Kuva 5. IndiaBix B. Pointing gestures. <<https://www.indiabix.com/body-language/pointing-gestures/>> (Luettu: 27.3.2019)

Kuva 6. Body_Chat. Clusters Circumstances and Gestures in Daily Encounters.
<<http://body-chat.blogspot.com/2013/03/approachable-body-language.html>> (Luettu: 27.3.2019)

Kuva 7. Berlitz Corporation. Cultural greetings. <<https://www.slideshare.net/BerlitzCorporation/berlitz-tip-cultural-greetings>> (Luettu: 27.3.2019)

Kuva 8. Oma kuva

Kuva 9. Oma kuva

Liitteet

Liite 1 Lompakko <https://youtu.be/LdNycCof-fk>

Liite 2 Kahvilla <https://youtu.be/hjeuSi9eV5g>