

Opinnäytetyö (AMK)

Viestinnän koulutusohjelma

Animaatio

2011

Heta Jokinen

SILMÄSTÄ SILMÄÄN

-pohdintaa animaatiohahmon silmän käytöstä

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Viestinnän koulutusohjelma | Animaatio

Kesäkuu 2011 | 38

Vesa Kankaanpää

Heta Jokinen

SILMÄSTÄ SILMÄÄN -POHDINTAA ANIMAATIOHAHMON SILMÄN KÄYTÖSTÄ

Käsittelen opinnäytetyössäni hahmon silmiä ja kuinka niitä voi hyödyntää animaatioelokuvassa. Silmistä on olemassa suuri määrä tietoa ja pohdiskelevalla käsittelyllä pyrin selkeyttämään tiedon animaatioalan näkökulmaan sopivaksi.

Aluksi käsittelen silmien merkitystä ja niillä kommunikointia. Silmillä kommunikointi on meille aikojen saatossa kehittynyt vahvoja emotionaalisia viestejä sisältävä kommunikointikeino. Ihmissilmät ja kasvot ovat kuin luotu keskustelemaan keskenään. Animaatiohahmon silmiä hyväksi käyttämällä voi tehdä hahmosta uskottavamman ja kertoa ohjaajan haluamia viestejä katsojalle.

Animaatiossa silmä rakentuu monista ominaisuuksista. Näistä ominaisuuksista tärkeimmiksi nostan liikkeen, muodon ja materiaalin sekä valon. Hahmon silmä valinnoilla rakennusvaiheessa luodaan hahmolle luonne ja edellytykset katsojalle kommunikointiin.

Seuraavaksi pohdin opinnäytetyössäni katsetta ja ilmeitä hahmon silmien kannalta. Katse on elävän olion suuntaama visuaalinen huomio kohteeseen. Katseen liikkeillä liikutetaan katsojan katsetta, syvennetään katsojan ja hahmon suhdetta, kerrotaan hahmojen välisistä suhteista ja näytetään hahmon sisäisiä liikkeitä. Kerron myös kuinka hahmon ilmeiden, itkun ja katsojan empatian avulla voidaan viestiä tunteita ja saada myös katsoja tuntemaan niitä.

Viimeisessä kappaleessa pohdin kuinka eläinhahmoilla käytetään usein ihmismäisiä silmiä. Vaikka se antaa paljon silmillä kommunikoinnille, muuttuu hahmo samalla eläimestä ihmiseksi.

Mielikuvituksella, luonnontieteiden ja oikeiden ihmisten avulla voidaan hahmon silmästä luoda informatiivinen osa elokuvaa.

ASIASANAT:

(animaatio, hahmo, silmä, sanaton viestintä, katse)

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Media Arts | Animation

June 2011 | 38 pages

Vesa Kankaanpää

Heta Jokinen

EYE TO EYE – THOUGHTS ABOUT CHARACTERS EYE IN ANIMATION

My thesis deals with character's eyes and how animation makers can use them to convey messages and meanings in their films. There is vast amount of eye knowledge in the world. I try to limit that amount by pondering facts in animation field's point of view.

Eye communication has developed to express strong emotional messages. Human eyes and faces are built to talk to each other's and so should animation character's eyes do. It is maker's choice to decide volume, method and style of talking, but yet eyes are never neutral. With characters eyes one can lie, listen or smile.

Gaze is all about visual attention that is focused to an object. By moving the gaze of character one can move viewer's gaze, deepen the relationship between two characters, or the viewer and the character, and show characters internal movements. With expressions and eye actions viewer's empathy can be evoked and she/he can even feel what character feels.

It is common to use human eyes in animal characters. Thought it gives more communicational tools to play with, it also makes character to be more of a human in animal disguise, than a real animal.

With a little imagination, pinch of a science and with hard work character eyes will become as effective to deliver messages as any other part of the film making.

KEYWORDS:

(animation, character, eyes, communication, gaze)

SISÄLTÖ

1.	ALUKSI	1
2.	SILMÄN OLEMUS JA TEHTÄVÄ	2
2.1.	Silmä ja kommunikointi	3
2.2.	Silmien tehtävä	4
2.3.	Tavoitteena uskottava silmä ja hahmo	5
2.3.1.	Outo laakso	6
3.	TÄRKEITÄ SILMÄN OMINAISUUKSIA	8
3.1.	Liike	8
3.2.	Pilkettä silmän pintaan	9
3.3.	Koko ja sijainti	12
3.4.	Silmän osat	13
3.4.1.	Silmämuna	13
3.4.2.	liris eli värikalvo sekä pupilli	14
3.4.3.	Muut osat	17
4.	KATSE	17
4.1.	Hahmon katse	18
4.2.	Huomion kohde	19
4.2.1.	Näkymättömissä olevat kohteet	22
5.	ILMEET	25
5.1.	Emotionaaliset kasvot	26
5.2.	Ilmeiden rakennus	27
5.3.	ilmeiden muoto ja voimakkuus	29
6.	ERIKOISTILANTEITA	31
6.1.	Silmän räpsäytys	31
6.2.	Itku	32
6.3.	Eläinten silmät ja katse	33
7.	LOPUKSI	36
8.	LÄHTEET	37

1. Aluksi

Silmät ovat upeita. Meillä kaikilla on ne ja niitä me kaikki tuijotamme. Kommunikaatiomme ja sosiaalisen yhteiselämän perusta muodostuvat yllättävän suurelta osin silmistä. Silmien kieli on kehittynyt paljon ennen puhuttua kieltä. Jokainen osaa puhua silmillään ja ennen kaikkea lukea toisten ihmisten silmiä. Silmän sisältämän sosiaaliset, taiteelliset ja psykologiset merkitykset ovat rajattomat. Lääkäri kurkistavat ihmisen silmiin selvittäessään tajunnan tilaa. Tämä on mielestäni osoitus silmän ja mielen yhteydestä. Silmät on paras katsomiseen perustuva tajunnantason määrittämiskeino. Näin ollen on ilmiselvää, että täysin katsomiseen perustuvassa taiteenlajissa, elokuvassa, hahmon silmät määrittelevät hänen tajunnantasonsa. Jos silmät eivät toimi, hahmo on liikkuva kuollut.

Haluan opinnäytetyölläni herättää tekijät ajattelemaan silmien kaavoihin kangistunutta käyttöä. Helposti päädytään käyttämään jo ennenkin käytettyjä silmäsymboleita tai -malleja, miettimättä tarkemmin miksi näin tehdään. En missään nimessä väitä, etteivät vanhat mallit usein toimisi, mutta on mielestäni todella hyvä pohtia, mikä niistä tekee toimivia. Näin voi hyvinkin löytää uusia, tuoreempia tapoja tehdä ja käyttää silmiä animaatioissa, oli käytetty tekniikka mikä hyvänsä. Tämän koko opinnäytetyöni kantavana voimana toimii kysymys, kuinka luoda hahmolle uskottava, mielenkiintoinen ja kommunikoiva silmä animaation maailman sisällä.

Käsittelen opinnäytetyössäni hahmon silmiä ja kuinka niitä voi hyödyntää animaatioelokuvassa. Tähän pyrin tutkimalla eri alojen kirjallisuutta, mutta pyrin aina palaamaan takaisin animaatioon. Tärkeimpänä lähteenä käytän Simon Igsin kirjaa *The Eye*, joka kartoittaa silmän tarinan biologisesta, mutta myös sosiaalisesta ja psykologisesta näkökulmasta. Silmistä on olemassa kuitenkin suuri määrä tietoa ja pohdiskelevalla käsittelyllä pyrin selkeyttämään tietoa animaatioalan näkökulmaan sopivaksi ja löytämään animaatiohahmon silmän kannalta oleelliset asiat. Kannattaa lukiessa ottaa huomioon aiheen monialaisuus, ja että vain käytännössä kokeilemalla voi todeta toimiiko asiat omassa animaatioissa sekä hahmossa. Vaikka pyrinkin pitämään punaisena lankana hahmon silmän, tulen usein sivuamaan ilmeisiin liittyviä asioita ja muuta informaatiota, jonka koen hyödylliseksi tavoitteeseen pääsemisessä. Kaiken kaikkiaan työ perustuu omaan etsintääni ja pohdintaani hahmon silmän käytön mahdollisuuksista animaatioissa. Esimerkkeinä pyrin käyttämään hyvää, tai huonoa, silmäviestintää sisältäviä hahmoja ja elokuvia, kuten Wes Andersonin *Fantastic Mr. Fox*.

2. Silmän olemus ja tehtävä

Silmiä on paljon. Jo pelkästään jokaisella ihmisellä on oletusarvoisesti niitä kaksi kappaletta. Kun ihmisiä on noin kuusi miljardia, on maapallolla olemassa yksistään yli 12 miljardia ihmissilmää. Hyönteisillä silmien määrä vaihtelee ja itse asiassa nämä näkemämme hyönteisten silmät koostuvat suuresta määrästä pikkusilmiä. Jos joku lähtisi laskemaan kaikkia maailman silmiä, tulisi luvusta todella suuri, luultavasti liian iso, jotta sen suuruuden voisi ymmärtää. Tästä silmien valtavasta määrästä voidaan kuitenkin päätellä, että läheisyydessäsi on aina silmiä, jotka katselevat.

Katseluväline onkin hyvä määritelmä silmälle. Silmä on elävän olennon työkalu maailman tarkkailuun. Se on naamassa oleva reikä, joka valoa keräämällä muodostaa aivoihin kuvan ympäröivästä maailmasta. Olio, jolla on silmät näkee ja sillä on halu tulkita maailmaa. Näin ollen sen on pakko ajatella. Se, joka ajattelee, on elävä. Animaation kannalta tämä on yksi tärkeimmistä hahmon silmien tehtävistä, tehdä hahmosta elävä. Animaatiossa silmä on hahmossa/päässä/möntissä oleva piste, möntti, kolo, pallo, puuhelmi, nappi, reikä, paperi, ympyrä ja viiva. Se voi olla melkein mitä vaan melkein missä vaan. Mikä siis tekee hahmon silmästä silmän? Kuinka pitkälle silmiä voi viedä ennen kuin tulee raja vastaan? Kuinka hahmon silmä rakentuu sekä kuinka hahmon silmä liikkuu elävälle oliolle uskottavasti? Mikä on silmän tavoite ja tehtävä animaatioissa? Kuinka saadaan elävän olion silmät elottomalle piirustukselle, pikseli kasalle tai nukelle?

Silmät myös puhuvat toisilleen. Silmiä on käytetty keskinäiseen kommunikointiin niin pitkään kun niitä on ollut. Erityisesti ihmisillä tämä taito on huippuunsa viritetty merkkikieli, jonka lukeminen on usein meillä vaistomaista ja näin ollen erittäin tärkeää visuaalisen viestinnän kannalta. Ihmisen kuvaa katsovan silmät liikkuvat ja keskittyvät erityisesti kuvassa olevien silmien alueelle, kuten kyseisen kuvan pisteet kertovat. Mistä silmien kommunikaatio muodostuu? Kuinka puhua hahmon silmien kautta? Onko silmillä kommunikointi universaalia?

2.1. Silmä ja kommunikointi

”Every eye is on the watch for other eyes. Whether it wants to be or not, eye is never neutral. It does not simply observe: it communicates.”

Simon Ings

Me ihmiset olemme aika normaaleja katselijoita, näemme kohtuullisen laajan alan ja osan siitä tarkasti. Mikä kuitenkin totaalisesti erottaa ihmiset ja kädelliset muista eläimistä, on silmien sosiaalinen tärkeys. Simon Ings pohtii kirjassaan syytä tähän. Hän kertoo Michael Chance nimisestä eläintieteilijästä, joka huomasi tutkimuksissaan, kuinka kaikki eläimet vaaran uhatessa alkavat käyttäytyä ennalta arvaamattomasti. Hämmäntynyt saalistaja on nimittäin huono saalistaja ja näin ollen ennalta arvaamattomuus on helppo ja yksinkertainen puolustuskeino. Ihmiset käyttäytyvät kuitenkin kokoajan arvaamattomasti. Niinpä me joudumme pitämään silmällä toisiamme, jotta tiedämme mitä muut aikovat ja voimme elää sosiaalisena ryhmänä arvaamattomasta käytöksestä huolimatta. (Ings, S. 2007, 141 – 143)

Tämä toistemme kyräily ja ajatusten arvailu on tehnyt maailmastamme todella visuaalisen. Se, joka hallitsee katseita, hallitsee katselijoita. Tämä ei päde pelkästään ihmisillä vaan myös muilla kädellisillä. Ings kertoo, kuinka se, joka vaatii visuaalista huomiota, hallitsee kädellisten keskuudessa. Esimerkkinä hän mainitsee kädellisten tutkijan Jane Goodallin simpanssi laumassa olleen uroksen. Tämä uros nousi johtavaan asemaan laumassa vaatimalla visuaalisen huomion itseensä pyörittämällä tyhjää öljytynnyriä alamäkeen samanaikaisesti kiljuen ja tynnyriä hakaten. Luulenpa, että ihmiskunnassakaan ei tarvitse kauhean kaukaa etsiä esimerkkejä tällaisesta syy ja seuraus suhteesta. (Ings, S. 2007, 144)

Olemme myös erittäin taitavia mieltämään asioita silmiksi. Mieleemme löytää silmiä ja kasvoja yllättävistäkin paikoista. Jokainen on varmasti huomannut joskus havahtuneensa näkemään kasvot kalliossa tai vaikka arkipäivän esineessä niitä sen kummemmin etsimättä. Ings kertoo, kuinka yli kolmestakymmenestä näköön erikoistuneista aivoalueista monet ovat keskittyneet sosiaalisten viestien havaitsemiseen ja näissä alueissa on aivosoluja, jotka ovat keskittyneet havaitsemaan pelkästään kasvoja. Ehkä myös kaikissa mahdollisissa esineissä havaitut Jeesuksen kasvot selittyvät, ainakin skeptisimmässä mielessä, näiden solujen erityisellä aktiivisuudella. Taiteessa on myös tutkailtu tätä ilmiötä esimerkiksi 70-luvulla valokuvaaja veljekset Jean ja Francois Roberts toteuttamassa valokuvaus projektissa, jossa he kuvasivat esineistä löytämiään kasvoja jopa 1000 kuvan verran. He huomasivat että näyttelyissä ihmisillä ei ollut mitään vaikeuksia löytää kasvoja esineistä, vaan pikemminkin

tunnistaa itse esine innostuttuaan kasvojen bongauksesta. (Ings, S. 2007, 144; Hirasuna, D. 2006, 126)

Me aktiivisesti etsimme silmiä, mutta niiden lukeminen on myös helpottunut ihmisen kehittyessä. Ings mainitsee, kuinka kasvomme ja silmämme ovat muuttaneet muotoaan auttaakseen tässä. Kasvot ovat lättänä, silmät ovat ulospäin pullottavat ja valkoinen osa on suuri, jolloin keskinäinen kommunikaatio silmillä on helpompaa. Toiset näkevät kuinka silmä liikkuu, mitä toinen katsoo ja miten. Monet muut eläimet pyrkivät piilottamaan silmänsä, jotta saalistaja ei niitä näkisi tai ainakaan näe mihin suuntaan ajatukset kulkee. Ings mainitsee myös kuinka meillä on toisten ajatusten arvailua varten yksi todella tärkeä kyky, empatia. Tiedostamme sen, että muut toimivat samalla tavoin kuin me itse. (Ings, S. 2007, 144,)

Tiede -lehdessä julkaistussa Peilisolut auttavat ymmärtämään muita – artikkelissa (8/2005) Tuula Kinnarinen kirjoittaa aivoistamme löydetystä empatianeuroneista, jotka kertovat mitä muut kokevat ja tekevät. Nämä peilisolukuiksi kutsutut aivosolut reagoivat samoin huolimatta siitä, suorittameko toiminnon itse vai katsommeko jotain suorittamassa toiminnon. Ne reagoivat toisen suorittamiin liikkeisiin, tuntoon, mutta mikä tärkeintä myös emotionaaliin liikkeisiin. Jos joku nostaa käden, peilisolut virittyvät kuin itse nostaisimme käden. Jos joku koskettaa toista, peilisolut virittyvät kun meitä kosketettaisiin. Jos näemme toisen kasvoilla pelkoa, aivoissamme virittyy peilisoluja, jotka virittäytyvät kun olemme itse peloissamme. Myös kontekstilla on merkitystä peilisoluille. Osa soluista ei reagoi siihen mitä tapahtuu vaan mitä tulee tapahtumaan. (Kinnarinen, T. 2005.)

Silmien avulla ymmärrämme toisiamme ja pystymme ymmärtämään mitä toiset tekevät, kuinka toisista tuntuu ja kuinka he saattaisivat seuraavaksi toimia. Mutta mikä tärkeintä, voimme ymmärtää toisen ihmisen tunteita ja joskus toisen ihmisen tunteen katsominen aiheuttaa meissä saman. Edellytykset saada katsoja tuntemaan hahmon silmien sekä kasvojen avulla tekijän haluaman tunteen, ovat siis olemassa.

2.2. Silmien tehtävä

Hahmon tehtävänä on tukea tarinaa ja ohjaajan tavoitetta elokuvassa. Näin ollen hahmon silmän tehtävä animaatiossa on täsmälleen sama. Hahmon silmää voidaan pitää samanlaisena välineenä, kuin mitä tahansa animaation osa-aluetta. Yhteistyössä muiden animaation palasten kanssa se osallistuu tekemään elokuvasta paremman. Kuitenkin silmän sisältämä ainutlaatuinen merkitys ihmisten kommunikoinnissa tuo silmän käyttöön tehoa ja samalla silmien ajattelematon käyttö saattaa viedä sitä. Neutraaleja silmiä ei katsojan kannalta ajateltuna ole olemassakaan, vaan yritämme aina tulkita ja keksiä merkityksiä niille.

Sinänsä tämä tehtävä on helppo, olemme niin hanakoita ymmärtämään silmäviestejä kaikista mahdollisista merkeistä. Hahmon silmien liikkeillä voidaan ohjata tarinaa eteenpäin, ohjata katsojan katsetta tai korostaa animoitua liikettä, esimerkiksi sulkemalla silmät, kun pää kääntyy, jolloin liike tehostuu.

Voimme hyväksyä hahmon silmäksi melkein mitä vain pisteestä nappien kautta väriläiskiin. Tämä toimii myös tosin päin ajatellen. Pystymme hyväksymään hahmoksi melkein minkä tahansa möykynn, jos sillä on silmäksi tunnistettavat asiat vartalossaan. Ings päätyy miettimään samaa kirjassaan ostettuaan lelun, joka koostuu kasasta palasia, joita yhteen liittämällä pystytään tekemään kaikenlaisia olioita. Hän huomasi, että lisäämällä pisteelliset pallot mihin tahansa palasista koostuvaan möykkyyn, ne tekivät siitä elävän otuksen. (Ings, S. 2007, 140)

Tämä onkin ensimmäinen hahmon silmien tehtävistä animaatiossa. Tehdä hahmosta elävä olento. Kun yksinkertaiselle möykylle lisää silmät, siitä tulee hahmo. Silmän muotoa, kokoa, sijaintia, väriä ja muita fyysisillä ominaisuuksia säätelemällä luodaan hahmolle persoona ja viitteitä sisäisestä luonteesta. Möykystä tulee elävä ainutlaatuinen persoona. Sillä miten silmiä käytetään, silmän ja katseen liikkeillä, luodaan vahva tunne hahmon sisäisen voiman olemassaolosta. Sisällä on jokin, joka ohjaa silmiä toimimaan ja tämä toiminta kertoo hahmon suhteesta muuhun maailmaan. Elävä hahmo katselee, tulee katsotuksi ja näkee maailman. Möykystä tulee elävä ainutlaatuinen persoona, joka toimii olemassa olevassa maailmassa.

2.3. Tavoitteena uskottava silmä ja hahmo

Opinnäytetyöni yhtenä kantavana voimana toimii kysymys, kuinka luoda hahmolle uskottava, mielenkiintoinen ja kommunikoiva silmä kyseessä olevaan maailmaan sopien. Uskottavuus, kommunikointi ja mielenkiintoisuus saadaan aikaan silmien liikkeellä (ilmeillä, katseella ja eleillä), silmän suunnittelulla sekä personoinnilla (väri, muoto, koko) ja ennen kaikkea näitä kahta yhdistelemällä. Uskottavuus liittyy enimmäkseen hahmon silmän suunnitteluvaiheeseen, kommunikointi tapahtuu katseen sekä sen animoinnin avulla ja mielenkiintoinen silmä tehdään näiden kahden yhdistelmästä. Silmän animoinnilla tehdään pääsääntöisesti sen hetkinen tunnetila tai ajatus. Kuten Francis Glebas kirjassaan *Directing the Story* sanoo, muutos ilmeessä on muutos ajatuksessa. Esimerkiksi liikuttamalla katseen kaukaisuuteen, eli kun hahmon silmät tarkentuvat kaukaisuuteen, hahmo näyttää alkavan miettiä jotain. Kuitenkin, jos hahmolla on suunnitteluvaiheessa tehty kauaksi tuijottavat silmät, kertoo se enemmänkin hänen luonteen olevan mieteliäs. (Glebas F. 2009, 88)

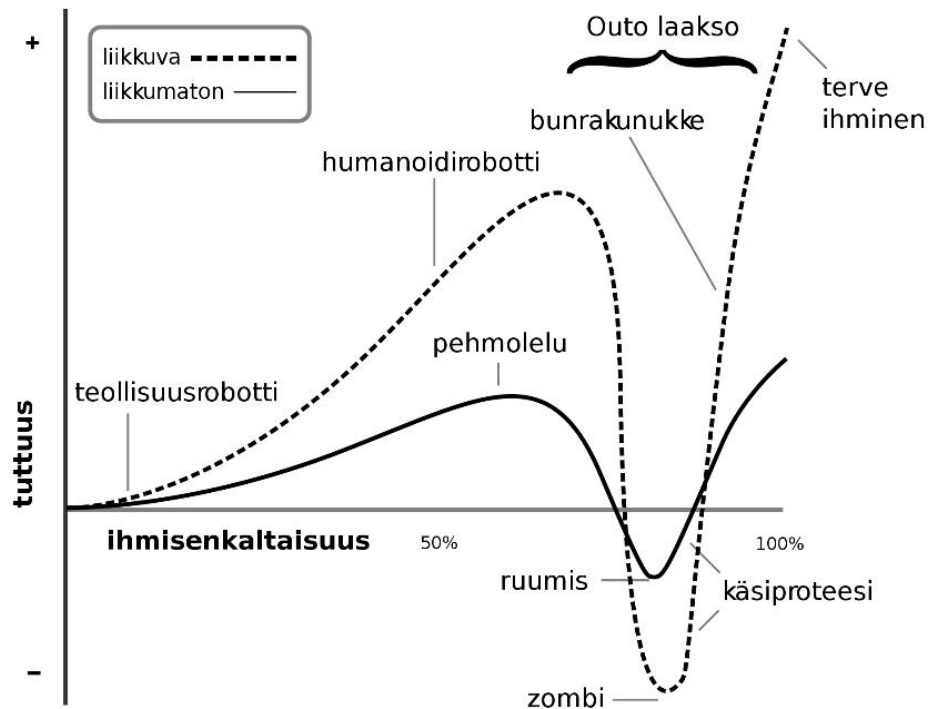
Silmän uskottavuus on tärkeää, muttei niin yksinkertainen asia hahmon uskottavuuden kannalta. Nukkeanimaatiossa materiaalisuus osoittaa, että hahmo on jonkun tekemä, tai jopa vain eläväksi tullut esine. Silti katsoja uskoo maailmaan ja katsojalle nukket ovat eläviä olentoja. Kuinka pitkälle tätä asiaa voi viedä? Piirroselokuvassa hahmo voi venyä ja paukkua silmät vaihtaa muotoa, väriä, pupilleja ja tulla ulos silmäkuopasta. Silti tässäkin maailmassa on rajoitteita, joiden rikkominen saattaa tehdä hahmosta tekijän tiedostamatta luotaantyöntävän, pelottavan tai jopa robotin.

2.3.1. Outo laakso

Toisinaan mahdollisimman realistista silmää tehtäessä saatetaan alkaa lähestyä outoa laaksoa (eng. uncanny valley). Tästä "zombiefektistä" hyvänä esimerkkinä toimii elokuva Polar Express. Rotoskooppaamalla (hahmot on kuvattu näyttelijän näyttelemänä ja sitten siitä muutettu animaation muotoon) tehdyissä animaation hahmoissa on jotain todella ahdistavaa, vaikka ne täsmälleen jäljittelevät todellista ihmistä. Termin outo laakso (eng. uncanny valley) otti käyttöön robottisuunnittelija Mori 1970-luvulla. Hän huomasi, että mitä ihmismäisemmäksi robotin ulkonäkö ja käytös muuttui sitä positiivisemmin sekä empaattisemmin ihmiset siihen suhtautuivat, kunnes ihmisten reaktio yhtäkkiä tipahti inhon puolelle.



Kuva 1 : Lapsia elokuvassa Polar Express. Vaikka hahmot ovat oikeiden lasten avulla mallinnettuja, ei voi välttyä kuvaa katsoessaan epämiellyttävältä tunteelta.



Kuva 2: Outo laakso

Uncanny valleyyn välttämiseksi on hyvä pitää mielessä tasapaino. Mielestäni silmiä ei koskaan voi saada täysin oikeiksi silmiksi, paitsi jos käyttää oikeita silmiä, kuten esim. kanadalaisessa animaatioissa Madame Tutliputlissa. Madame Tutliputlissa sekoitetaan hienosti yhteen nukkeanimaatiota ja näytelmäelokuvaa lisäämällä lavasteissa liikkuvalla nukelle oikean näyttelijän silmät. (Selby, A. 2009.)



Kuva 3 ja 4 : Madame Tutliputlissa näyttelijän silmät kuvattiin ensin vihreää taustaa vasten ja liitettiin sitten animoituun materiaaliin tietokoneen avulla. (Selby, A. 2009.)

Oikeita silmiä on käytetty aika harvoissa animaatioissa, mutta ehkä myös niiden käyttö lähestyttäessä todella realistisia hahmoja, voisi poistaa Uncanny Valleyyn vaaran. Aika

paradoksaalistahan olisi yrittää tehdä täsmälleen oikean näköiset silmät, kun tällöin voisi juuri käyttää oikeita silmiä. Näytelmäelokuvien puolella etuna ovat juurikin nämä oikeat silmät, joiden materiaalia, aitoutta ja liikeratoja ei tarvitse miettiä. Toinen ratkaisu outoon laaksoon tipahtamisen estämiseksi voisi olla se, että kun hahmon silminä käytetään realistisempia silmiä, tyyliellään hahmo muuten vähemmän realistiseksi. Viemällä hahmo hieman kauemmaksi ihmisenkaltaisuudesta kohotaan oudon laakson kaaviossa edelliselle huipulle, pois laakson pohjalta. Tällä tavoin melkein oikeat silmät eivät aiheuta outouden tunnetta. Tietenkin jos haluaa tavoitella täysin ihmisen kaltaisuutta voi yrittää päästä oudon laakson toiselle puolelle, aivan terveen ihmisen viereen. Jos hahmon silmien animointi ja realismi ovat melkein kuin oikeilla, mutta eivät kuitenkaan, saatetaan tippua epämiellyttävyyden laaksoon, josta kipuaminen voi olla hankalaa. Jos halutaan tehdä hahmosta pelottava tai luotaantyöntävä voi outoa laaksoa käyttää hyväksi silmien rakennuksessa.

3. Tärkeitä silmän ominaisuuksia

Mittasuhteiltaan täysin oikea ja varjostukseltaan täydellinen silmä voi joskus jäädä vain symboliksi, kun taas pelkkä piste voi elävyydellään nousta katsojan mielessä täysin oikeaksi silmäksi symbolin sijaan. On hyvä miettiä hetken ominaisuuksia, jotka tekevät silmästä mahdollisimman oikean, tai tarkemmin ajateltuna ihmissilmän ominaisuuksia, jotka elävää animaatiohahmoa rakennettaessa ovat mielestäni oleellimmat pitää mielessä. Niitä kaikkia ei välttämättä silmään tarvita, mutta jos ne kaikki jätetään käyttämättä, tulee hahmon silmästä helposti eloton.

3.1. Liike

Ensimmäinen näistä ominaisuuksista on liike. Kuten E. H. Gombrich kirjoittaa teoksessaan *Illusion in Nature and Art*, taiteilijan tehtävä ei niinkään ole silmiä tehtäessä saada aikaan faktoiltaan oikeanlaista silmää, vaan saada aikaan tunne elävästä katseesta. Tekstissä puhutaan kuitenkin taiteen lajeista, joilla ei ole käytössä animaation suurta etua, aikaa. Animaatio hahmon silmiä tehtäessä mukana on oikeasti liikkuvat silmät. Ilman liikettä ei ole elämää, niin animaatiossa kuin todellisuudessakaan. Liikkuva aika tekee meistä, ja 24 kertaa sekunnissa välähtävistä kuvista, eläviä olentoja. Liike on ilmeisin elävyyden osoitin, joten elävää silmää rakentaessa, se tulisi ottaa huomioon. (Gombrich, E.H. 1996, 145)

Ihmissilmät itsessään liikkuvat paljon. Simon Ings kertoo kirjassaan *The Eye*, että ensinnäkin silmämme liikkuu, jotta näkisimme. Näin silmä tutkii ympäristöään eli näkee. Ings kertoo tutkimuksesta, jossa huomattiin kuinka verkkokalvossa täysin paikallaan oleva kuva katoaa näkyvistä. Jotta siis näkisimme, silmät liikkuvat kokoajan. Silmät liikkuvat myös tasapainottaakseen vartalon liikettä ja näin pitävät liikuessamme näkemämme kuvan suunnilleen samanlaisena. Tämä on vaistonvarainen toiminto, jonka ansiosta pystymme liikkumaan ja silti pitämään katseen kohteessa. (Ings, S. 2007)

Katsominen ja näkeminen ovat biologisia syitä, miksi silmät liikkuu. Animaatiossa silmien liikkeellä on muita hyödyllisiä käyttötarkoituksia kuin näkemisen esittäminen. Hahmon katseen liikkeellä ilmaistaan myös hahmon ei-näkemistä, ajatuksia, aikomuksia, suhteita, elävyyttä sekä tunteita ja ohjataan katsojan silmää kuvassa. Ilmeiden liikkeellä, jossa silmät ovat varsinkin animaatiossa pääosassa, esitetään tunteita, reaktioita, aikeita sekä voidaan saada katsoja itse tuntemaan tunteita. Animaatiahahmon silmät voivat liikkua myös korostaakseen ja ennakoidakseen liikkeitä. Kun pää kääntyy nopeasti, silmien sulkeminen tehostaa sitä. Kun hahmo aikoo tehdä jotain, voivat silmät ensin kääntyä liikkeen suuntaan ja koko muu hahmo seurata perässä. Silmän liike tulee myös sitä tärkeämmäksi mitä yksinkertaistetumpi hahmon silmä on. Ilman liikettä piste silmät ovat pisteet ja nappi silmät napit, mutta liike herättää ne näkeviksi. Mitä lähempää animaatiossa silmää tarkastellaan, sitä helpommin mielestäni sen pitkäaikainen liikkumattomuus häiritsee. Pahimmassa tapauksessa se tekee silmästä ja hahmosta kuolleen. Jos mikään muu ei hahmossa liiku, on silmän hyvä aika ajoin liikahtaa. Hahmon muuten liikuessa silmän liikkumattomuutta ei niinkään huomaa.

3.2. Pilkettä silmän pintaan

Silmän liike voi olla myös hienoinen liikahtus silmäkulmassa, valon pilkahdus. Pienelläkin valon muutoksella silmässä saadaan aikaan tämä efekti. Silmien liikkeen osoitukseen ei siis tarvita välttämättä olenkaan liikkuvia silmiä. Esimerkiksi Jiri Trnkan nukkien kasvoilla ja silmissä liikkuva valo tekee niistä elävät, vaikka silmät itsessään eivät liiku. Valon merkitystä silmien rakentamisessa ei tulisikaan vähätellä minkään animaatiolajin sisällä. Animaatiomaailman olemuksen määrittelee pitkälle valo. Miten maailman valo käyttäytyy hahmon silmänpinnalla, vaikuttaa paljon silmän olemukseen ja uskottavuuteen. Valon puuttuminen silmästä tekee siitä helposti elottoman ja litteän.



Kuva 5: Jiri Trnkan animaatiossa Ruka (eng Hand) hahmon silmät eivät liiku ollenkaan, mutta valon ja muodon ansiosta ne ovat kuitenkin vaikuttavat eläviltä hahmon pään liikkuesssa.

Muoto ja materiaali ovat näin ollen erittäin oleelliset ominaisuudet hahmon silmää rakennettaessa. Niiden pitää kuulua samaan maailmaan hahmon kanssa, mutta antaa myös vaikutelma silmän pinnasta. Silmän pinnan kosteus ja kaarevuus vaikuttavat siihen, miten valo käyttäytyy silmän pinnalla. Silmä on pinnaltaan kaareva, jolloin hahmon kääntyessä silmän liikkuesssa, muutoksen täytyy sopia yhteen tämän oletuksen kanssa. Silmän kaareva pinta on kostea, joten sen valon heijastavuus on erilainen kun ihossa sen ympärillä.

Silmä on soikea tai pyöreä, riippuen mihin rajaus silmästä mielessä ajatellaan. Perinteisin symbolinen muoto, jota usein miellämme silmän muodoksi, on mantelin muotoinen soikio, jonka keskellä on ympyrä. Toinen useasti yksinkertaistavassa taiteessa käytetty muoto on pyöreä pallo, joka keskellä musta piste, tai pelkkä musta piste itsenäisesti. Näitä symbolisia silmän tulkintoja löytyy maailmasta niin monia kun on ollut mielikuvituksia niitä tekemään. Silti ne kaikki pyörivät samankaltaisten muotojen ympärillä, pisteen, ympyrän tai soikion. Animaatiossa silmän muoto mukailee hyvin usein näitä yleisiä muotoja. Muotojen pyöreys joutuu siitä, että silmämuna on pallo. Gary Faigin korostaa tätä heti ensimmäisenä kirjansa silmäosiossa. Hän tarkastelee asiaa kuvataiteen kannalta, jolloin silmän pallonomaisuus täytyy ottaa huomioon silmän oikean varjostuksen ja muodon takia. Animaatiossa esitetään kolmiulotteista maailmaa kaksiulotteisella medialla, mutta kolmas ulottuvuus saadaan aikaan perspektiivin ja liikkeen avulla. Näin ollen vaikka silmä voi olla litteä suhteessa hahmon naamaan (paperinen, naaman pinnalla liikkuva), ei sen sitä kannata olla suhteessa kuvaan ja kuvan maailmaan. (Faigin, G. 1990)

Silmämunan pyöreys tekee liikkeistä kaarella liikkuvia. Nämä kaarevan päällä liikkuvat osat ovat ainakin iiris/pupilli, ylä- ja alaluomi sekä silmämunan päälle sijoittuva iho. Erityisesti kaksiulotteisessa animaatiossa tämä täytyy ottaa huomioon, sillä nukkeanimaatiossa ja kolmiulotteisessa animaatiossa silmä voidaan tehdä oikeaksi palloksi, jolloin oikein liikuttaminen helpottuu. Jos silmästä halutaan tehdä oikealla tavalla liikkuva, sen sisällä liikkuvien osien (pupilli ja iiris) täytyy liikkua kaarilla. Myös hahmon kääntyessä nämä samat asiat on hyvä ottaa huomioon. Sivusta päin kuvattaessa silmä muuttuu radikaalisti. Oikea ihmissilmä muodostaa kolmion, jonka yksi reuna on pyöreä. Tuossa pyöreässä reunassa sijaitsevat litteät iiris ja pupilli sekä läpinäkyvä etukammio. Hahmon silmä on myös hyvä muuttua käännettäessä sivuttain, mutta miten, sen ratkaisee millainen silmä on ollut alun perin ja halutaanko sillä jotain uutta kuvaan.

Materiaali ja muoto, josta nukken silmät tehdään, tulee olla pyöreä, kaareva ja kiiltävä. Näin valo käyttäytyy oikein nukken silmien pinnalla ja valot oikein suuntaamalla saadaan vaikutelma elävästä silmästä. Kosteus silmänpintaan tehdään usein valoa heijastavalla päällystyksellä, kuten lakka.



Kuva 6: Hahmon silmien valaisulla on saatu hienosti syvennettyä tunnetta nukkeanimaatiossa [Peter and the Wolf](#).

Tekniikoissa, jossa myös valo tehdään itse, esimerkiksi piirrosanimaatio, valon oikeanlainen heijastuminen silmästä on oleellista hahmon kyseiseen maailmaan sopivuuden kannalta. Aina hahmon silmiä tehtäessä, oli kyse maalaustaitteesta, piirroksista tai nukkeanimaatiosta, täytyy hahmon silmässä olla pilkettä. Tällaisen pilkkeen hyväksikäyttö on jopa suorastaan symbolisoitunut ja kaavautunut, jonka voi todeta miltei minkä tahansa näin piirrä. Kuitenkin

mielestäni on hyvä pitää mielessä, miksi silmiin aina piirretään, maalataan tai animoidaan kyseinen pilke. Se on osoitus maailmassa olevasta valosta ja näin ollen sen tulisi vastata kyseisen maailman valoon.

Myös pupillin mustan syvyydellä voi olla merkitystä silmän uskottavaan pilkkeeseen. Pupilli on nimittäin musta siitä syystä, että se on reikä, joka ei heijasta valoa pois, vaan kaikki valo menee silmän sisään verkkokalvolle. Niinpä pupillin värin muuttamisessa tulisi olla hyvin varovainen. Koulussamme usein käytetyissä helmissä nukkien silminä on se etu, että helmessä olevaa luonnollista kuoppaa käytetään pupillin pisteenä mustaksi maalattuna. Näin katseesta tulee ainakin terävä ja uskottavasti näkevä.

3.3. Koko ja sijainti

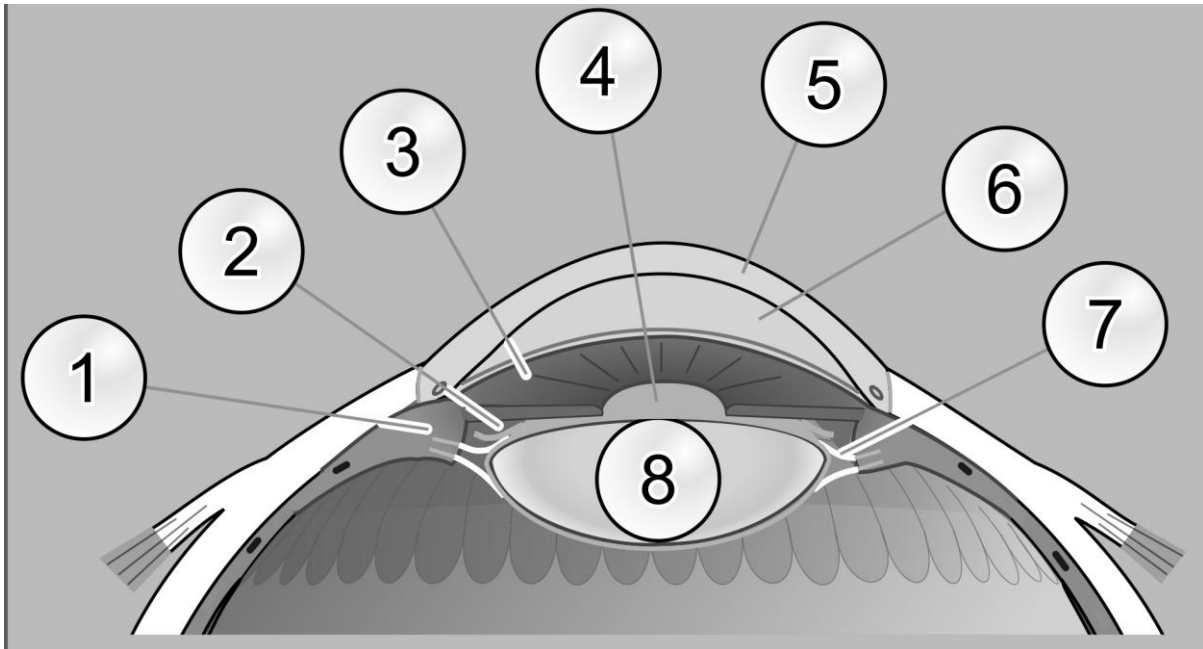
Meillä on taipumus tehdä silmistä isommat, kuin ne oikeasti ovatkaan, kertoo Gary Faigin kirjassaan *Facial Expressions*. Tämä varmasti osaltaan johtuu silmän merkityksestä meille. Animaatio on taidelajeista sellainen, jossa silmä on usein suhteessa muuhun naamaan suhteettoman iso. Jo taidelajin varhaisessa vaiheessa taiturit havaitsivat kuinka suuremmilla silmillä erityisesti tunteiden viestintä onnistui paremmin. Nykyään esimerkiksi japanilaisessa ja tietokoneanimaatiossa tätä käytetään vakiintuneena kommunikoinnin korostamiskeinoa.

Mielestäni silmien kokoa mietittäessä tätä suurien silmien parempaa viestien välityskykyä voidaan verrata huutamiseen. Huutamalla viestin saa todennäköisesti paremmin perille, mutta silti kuiskaaminen voi olla paremmin tilanteeseen sopiva tapauksesta riippuen. Animaatiohahmon silmien kokoa ei voi ajatella pelkästään paremman viestinnän kannalta. Kokoa mietittäessä pitää ottaa huomioon lisäksi ainakin hahmolle haluttava luonne, hahmon(ja elokuvan) yleinen visuaalinen ilme, animaatiotekniikan rajoitukset/mahdollisuudet ja animoitavuus. (Faigin, G. 1990, 36)

Silmät sijaitsevat ihmisellä aika tarkalleen puolivälissä päätä pituussuunnassa ja suunnilleen symmetrisesti yksi molemmilla kasvopuoliskoilla. Kuitenkin selkeästi eteenpäin suunnattuna eli pään etupuolella. Silmien välimatka toistensa suhteen vaihtelee, mutta usein hyvänä sääntönä voidaan pitää sellaista, että väli on silmän mittainen kuten Faigin kertoo kirjassaan. Animaatiossa kuitenkin välimatka voi olla silmän kokoon suhteutumaton, ja epäsymmetrinen. Silmät voivat sijaita missä tahansa kasvoissa, koska hahmo voi olla mitä tahansa. Silmän sijainnilla on hyvä leikitellä laaja-alaisesti ja sillä on suuri vaikutus hahmon luonteeseen. Esimerkiksi jos silmät sijoitetaan nenän alapuolelle, eivät kasvot enää ole normaalit vaan niissä on jotain todella outoa. Tai hahmo, jolla on silmät lähellä toisiaan voi helpommin vaikuttaa yksinkertaiselta. Silmän sijainti kasvoissa on myös suureksi osaksi

ilmeiden perusta, koska usein silmän sijainnin liikkeet ilmaisevat koko kasvon liikkeitä, varsinkin jos kulmakarvat liikkuvat mukana. (Faigin, G. 1990.)

3.4. Silmän osat



Kuva 7: Ihmissilmästä ulospäin näkyvät ja animaattorin kannalta oleelliset osat ovat 3, 4, 5 ja 6; iiris, pupilli, etukammio ja sarveiskalvo.

Jos silmää tarkastellaan ulkopuolelta aivoihin päin, niin ensimmäisenä vastaan tulee sarveiskalvo(5). Se sijaitsee nesteen täyttämän etukammion(6) pinnassa silmämunan kärjessä. Nämä molemmat vaikuttavat siihen miten valo käyttäytyy silmän pinnalla ja erityisesti sivusta päin etukammion voi havaita hyvin läpinäkyvä kuorena. Etukammion jälkeen tulee iiris(3), joka säätelee silmään pääsevän valon määrän ja pupilli(4), aukko iiriksen keskellä, mistä valo pääsee sisään silmään. Nämä osat ovat ne, jotka näkyvät ulospäin silmää katsottaessa. Niiden takana on vielä silmän omistajan kannalta erittäin oleellisia osia, mutta ulkoa katsottuna näkymättömiä ja ennen kaikkea animaatiohahmon silmälle merkityksettömiä. (Turunen, S. 1999, 117)

3.4.1. Silmämuna

Silmämunasta näkyy vain pieni osa ulospäin. Luomien välistä näkyvä valkoinen osuus(n.s. valkuainen), iiris ja pupilli ovat kaikki osaa tuota palloa. Valkuaisen valkoinen väri on sinertävä pienenä, mutta vanhemmiten paksunnuttuaan se on keltainen. Ihmisillä se on harvinaisen iso, silmä kommunikointia helpottaen. Sen merkitys silmien asioiden viestijänä

on kiistämätön. Eläimillä valkuaista näkyy vähän, ja silloinkin yleensä vahvojen tunteiden ansiosta. (Ings, S. 2007.)

Silmämuna sijaitsee suunnilleen keskellä pääkallossa olevissa silmäkuopassa lihasten ja pingottuneen ihon ympyröimänä, Faigin kuvailee sitä tennispalloksi jonka päälle on pingotettu säämiskäpala. Silmäkuoppaa ympäröivä luu näkyy normaalisti eniten nenä vieressä sisäsilmäkulman alapuolella. Silmän takana on pehmusteena rasvaa, joka vähenee vanhenemisen, tai laihtumisen/sairauden, myötä ja silmät painuvat ns. kuopalle. Tällöin myös vähemmän kimmoisan ihon myötä silmämuna ja – kuoppa(erityisesti ulkoalareunasta) alkavat näkyä enemmän. Se mikä tekee jokaisen silmästä erilaisen Gary Faiginin mukaan, on miten silmäkuoppa, silmämuna ja sen alla oleva rasva sijoittuvat suhteessa toisiinsa. Silmämunan koko on suunnilleen sama kaikilla ihmisillä, kaikki muu ympärillä oleva vaikuttaa siihen vaikuttaako se meistä isolta vai pieneltä. (Faigin)

Se, miten näemme, perustuu osittain silmämunan liikkeeseen. Se kuitenkin tällöin pyörii kolossaan. Myös itse silmäpallo voi liikkua hiukan kasvoissa kasvon lihasten vaikutuksesta esimerkiksi vahvojen tunteiden vaikutuksesta. Animaatiossa voi silmien liikkumista hiukan liioitella, mutta siinä täytyy olla varovainen, ettei se vaikuta siltä, että silmät eivät ole kiinni naamassa, ellei tämä ole haluttu tavoite. Tämä päälle liimattu silmien voi olla myös hyvä tyylikeino, mutta ennen sen käyttöä on hyvä tiedostaa kuinka silmät oikeasti liikkuu.

3.4.2. Iiris eli värikalvo sekä pupilli

Iiris on värikäs lihas, joka säätelee silmään pääsevän valon määrää eli pupillin kokoa. Se on värikalvo, jonka väri vaihtelee sinisestä vihreän kautta ruskeaan. Animaatiossa on oikeastaan tyylikysymys, onko hahmolla iiris ja pupilli vai pelkkä pupilli eli musta piste. Aina iiriksestä puhuttaessa mukana kuitenkin kulkee pupilli. Pupilli on viimeinen ”normaalia” silmää edustava linnake. Musta piste, jolla silmä yksinkertaisimmillaan esitetään, on juuri tämä reikä verkkokalvolle silmämunan sisässä.

Oikeiden ihmissilmien iiriksen väri vaihtelee sinisestä harmaan kautta vihreään ja lopulta ruskeaan. Iiriksen värin valinta on tyyllillisesti tärkeä asia ja varsinkin ennen, sillä on ollut merkitystä. On olemassa itse asiassa monia puoliteieteellisiä teoksia silmien värin ja luonteen yhteyksistä. Simon Ings kertoo, että meillä kaikilla on syntyessämme siniset silmät ja jos elämme todella vanhaksi silmämme muuttuvat takaisin sinisiksi. Siniset silmät laitetaankin joskus hahmoille, joiden halutaan vaikuttavan viattomilta. (Ings, S. 2007, 13)

Värin kanssa voi animaatiossa helposti leikitellä ja käyttää värejä, jotka ei olisi luonnollisia, esimerkiksi violetti. On kuitenkin hyvä muistaa, että mitä epänormaalimpi silmänväri, sitä symbolisemmaksi silmä voi muuttua. Punaiset iirikset hahmolla tekevät hahmosta paholaismaisen tai kesken kuvan punaiseksi muuttuvilla silmillä on korostettu hahmon suuttumusta, kuten alla olevassa kuvassa 8. Jos koko valkoinenkin alue muuttuu, on hahmo muuttunut usein joksikin toiseksi sisältä. Kun se on, tai muuttuu, mustaksi, vaikuttaa hahmo pahalta tai pahan riivaamalta. Se, että iiris muuttuu mustaksi, vaikuttaa tieteenkin siltä kun pupilli suurenisi. Kaikki iiriksessä ja valkoisessa osiossa tapahtuvat muutokset ovat todella tehokkaita keinoja muuttaa hahmon tunnetta (punainen iiris), luonnetta(ruskea vai sininen iiris), sielua(normaalin silmä paholaiseksi) tai ikää.



Kuva 8: Pupillien ja lirisen muutos mielen tilaa ilmaisemassa elokuvassa *Fantastic Mr. Fox*. Ensin koiran pupillit supistuivat pieneksi ja kuvan ajaessa lähemmäksi valkoinen osa muuttui punaiseksi. Lopulta pupillit vaihtuivat valoksi, sisältä heijastuvaksi raivoksi. Tulos on erittäin tehokkaasti esitetty vesikauhuisen koiran raivostuminen.

Piirtäjillä, varsinkin aloittelijoilla on taipumus tehdä iiriksestä liian iso, kertoo Gary Faigin. Hänen mukaan iiriksen koko aikuissilmässä on noin kolmas osa näkyvästä silmämunasta. Lapsilla iiriksen koko on suhteessa suurempi kuin aikuisilla, koska jo syntyessämme

iiriksemme on samankokoiset, mutta silmäraot ovat pienemmät. Ihmisellä iiriksen koko ei muutu ulkoreunoilta, se vain säätelee pupillin kokoa. Niinpä hahmollakin on oltava aina samankokoiset iirikset ulkorajalta eli iiriksen animointia muuten vaan en suosittelisi, ellei tavoitteena ole tehdä outoa hahmoa tai viestiä symbolisesti. Pupilli supistuu valoisassa ja laajenee pimeässä. Toisaalta pupillit voivat myös muuttaa kokoaan valosta riippumattomasti. Esimerkiksi kiihottuessa pupillit laajentuvat ja shokin vaikutuksesta pienentyvät. (Faigin, G. 1990.)

Jos haluaa käyttää iiriksen ja pupillin paikkaa symbolisen viestinnän kenttänä taivas on rajana ja kaikkea voi ja kannattaa kokeilla ennakkoluulottomasti. Tällaista kikkailua on käytetty paljon esimerkiksi vanhoissa piirrosanimaatioissa ja esimerkiksi Wes Andersonin *Fantastic Mr. Fox*issa. Iiriksen sijainti suhteessa valkoiseen osuuteen määrittää hahmolla todella paljon. Hahmolle määritellään eläinlaji, ikä ja viehättävyys. Jotkut ilmeet tunnistaa toisistaan vain iiriksen suhteesta luomiin ja valkuaisiin. Samoin iiriksen suhde luomiin ja valkuaiseen määrittelee atseen liikkumisen, yksinkertaisimmillaan katsova silmä on piste ja tuo piste on pupilli.



Kuva 9 : Symbolisten iiristen käyttöä elokuvassa *Fantastic Mr. Fox*. Väliällä kyseinen hahmo jäähmettyi silmissään tämä ilme, vaikka omai ihan normaalit silmät. Symbolia oli käytetty siinä mielessä raikkaasti, että sen merkitys ei ollut liian ilmeine, vaan jokaisen päätettävissä.

3.4.3. Muut osat

Kulmakarvat ovat todella tärkeät kasvoilla ja silmillä viestittäessä. Niiden muutoksilla suhteessa silmiin voidaan viestiä, kuinka ilmeet muuttuvat ja suuri osa ilmeistä saadaankin aikaan pelkästään silmien, suun ja kulmakarvojen muutoksilla. Silmäripsiä käytetään usein ilmaisemaan hahmon sukupuolta eli jos hahmolla on silmäripset niin hahmo on nainen.

4. KATSE

Usein ajatellaan, että katse on tilanne, jossa silmät on suunnattu johonkin. Mielestäni suuntaaminen ei yksistään riitä, vaan elävää katsetta tehtäessä mukana pitää olla myös huomio. Silmät voi olla suunnattuna vaikkapa tuoliin, mutta huomio voi olla samaan aikaan suunnattuna jonnekin aivan muualle. Katsetta määriteltäessä huomio nousee silmiäkin tärkeämmäksi asiaksi, samalla tavoin elävän olennon sisältä nousevaksi voimaksi, kun vaikkapa tunteet. Katse on siis elävän olion suuntaama (visuaalinen) huomio kohteeseen. Tästä mielestäni toimivana esimerkkinä voi käyttää taiteellisessa opinnäytetyössäni ollutta paperihahmoa, jolle kehitin katseen, suuntaamalla huomion päätä liikuttamalla. Huomion perusominaisuus on sen liikkuvuus. Sen avulla pystymme nostamaan yhden asian tarkempaan tarkasteluun, mutta siirtyessämme seuraavan asian tarkasteluun, edellinen asia ei pysy huomiossa. Voimme kyllä liikuttaa huomiota kahden kohteen välillä nopeastikin, mutta milloinkaan molemmat eivät saavuta meidän yhdenaikaista huomiotamme. Ehkä tämän takia huomio, ja katse, onkin valtaa. Jos katsojan huomio pysyy kohteessa, täyttää kohde silloin huomioijan mielen ja sulkee taustalle muut ärsykkeet. Hetket ja kohteet, joihin katse pysähtyy, ovat jollain tavoin merkityksellisiä.

Katseen merkitysten pohtiminen voi olla riskialtista, jos ei tiedosta niiden olevan osittain kulttuurisidonnaisia ja katsojassa syntyvät vaikutelmien olevan myös sitä. Daniel Chandlerin kirjoitelmassa Notes on "The Gaze" kerrotaan eripuolilla maailmaa olevan erilaisia katsomis- ja käyttäytymissääntöjä. On olemassa ihmisiä, joita ei saa tuijottaa tietyllä tavoin tai ollenkaan, esimerkiksi Luossa, Keniassa ei saa katsoa omaa anoppiaan. Normit katseen kestosta ja kuinka tarkasti saa katsoa, vaihtelevat ympäri maailmaa, Chandler jatkaa. Katseen merkitystä itsessään on käsitelty paljon ja monella alalla. Laura Mulvey'n 1975 julkaistu teoria kameran olemuksesta naisia esineellistävänä miehisenä katseena on yksi tunnetuimmista elokuvan alalla. Hän jakaa elokuvan katsomistavat kontrolloivaan tai ihailevaan katseeseen sekä väittää miehen katseen olevan aktiivinen, naisen passiivinen. Michel Foucault valvontaa käsitellessään yhdistää taas katsomisen voiman valtaan.

Opinnäytetyöni alussa mainitsemani (s.3) tynnyriä hakkaava simpanssi pääsi valtaan vaatimalla visuaalisen huomion itseensä. Se, joka saa huomion, saa siis usein valtaa. (Chandler, D. 1998.)

Yleisesti elokuvan kannalta oleellista on, Mulveynkin esittämä, katseen ja kameran suhde. Onko elokuva siis kameran katse? Mielestäni elokuvan katse on enemmänkin kahden katseen yhdistelmä, tekijän katseen ja katsojan katseen. Tekijä yrittää kohdistaa katsojan huomion tiettyihin asioihin elokuvallaan, mutta katsoja on se elävä olento, joka päättää viime kädessä mihin kohdistaa huomionsa katsoessaan elokuvaa, niin kirjaimellisesti kuin ajatuksellisestikin. Lisäämällä soppaan kolmannen katseen, eli hahmon katseen, tekijän näkemyksen välittäminen saattaa helpottaa.

4.1. Hahmon katse

Niin hahmon ajatuksista ja tunteista, kun hahmoa ympäröivästä maailmasta, voidaan kertoa paljon katseella ja sen muutoksilla. Hahmon katseen liikkeet ja liikkumattomuudet kertovat, mitä hahmon ympäröivässä maailmassa tapahtuu. Joskus myös katsoja näkee sen, joskus ei. Jos katsoja uskoo hahmon näkevän asian, onko se silloin katsojan mielestä olemassa? Mielestäni usein se on. Huomioon eli tässä tapauksessa katseen suuntaamiseen, on aina syy. Jos hahmo suuntaa huomionsa johonkin, siellä on pakko olla jotain huomioitavaa. Tässä hyvänä esimerkkinä oikeasta elämästä toimii tilanne, jossa ihminen seisoo keskellä katua ylöspäin tuijottaen. Hänen ympärilleen alkaa kerääntyä vähitellen katselijoita, jotka alkavat myös tuijottaa ylöspäin. Luultavasti nämä ihmiset ajattelevat, siellä olevan jotain katsomisen arvoista, koska tuon ihmisen kallisarvoinen huomio on sinne suunnattuna. Toinen esimerkki voisi olla tilanne kahdesta vastakkain olevasta ihmisestä. Jos yhtäkkiä toinen alkaa tuijottaa toisen taakse, niin kääntyy tämä jälkimmäinen aivan varmasti katsomaan, mitä siellä on. Samalla tavoin hahmon katseella voi ohjata katsojan katsetta.

Koska olemme niin ehdollistettuja toisten elävien suuntaamaan huomioon, antaa se suuren edun hahmon katseen käytölle katsojan huomiota kiinnitettäessä. Myös Francis Glebas mainitsee juuri tämän hahmon katseella katsojan katseen ohjaamisen kirjassaan *Directing the Story*. Hän sanoo, että usein on tapana hahmon katsomisen jälkeen leikata hahmon näkökulma kuvaan ja näyttää mitä hahmo näkee. Suunniteltaessa kuvan asetelmaa, on hyvä aina jättää myös tilaa hahmon katseen eteen. Hahmon luomien katseiden merkitys muodostuu ainakin kohteen ja hahmon suhteesta, katsontatavasta, katseen kestosta ja katsojan/katsojien reaktiosta. (Glebas, F. 2009, 180, 210)

Simon Ingin mukaan on olemassa kaksi erilaista katseen liikkumatapaa. Kun katsoja keskittyy liikkuvaan asiaan ja se ei liiku liian nopeasti, katse seuraa tasaisesti. Keskittymättä liikkuvaan objektiin, tai jos objekti liikkuu liian nopeasti silmiä käännettäessä, katse alkaa taas napsahdella pysähdyskuviin. Tätä kutsutaan englannissa termillä saccade, jolle ei ole suoraa suomenkielistä vastinetta. Hypähtely tai napsahdeltu voisivat olla suunnilleen oikeat suomenkieliset vastineet. Asiaa voi kokeilla itse, ensin kääntää katsetaan keskittyen liikkuvaan kynään silmien edessä. Katse liikkuu eteenpäin. Sitten kääntää katsetta huoneessa keskittymättä mihinkään ja katse ikään kuin hypähtelee pysähdyskuvasta toiseen. Tämä silmän paikallaan pysymättömyys, on tärkeä asia animoitaessa hahmon silmiä, varsinkin mitä lähemmässä kuvassa ollaan (Ings, S. 2007, 44)

Gombrich pohtii ensimmäisen kerran 1970 ilmestyneessä esseessään *Action an Expression in Western Art*, kuinka toiminnan merkityksen korostukseen ja merkityksen selvennykseen on länsimaisessa taiteessa käytetty katsojan, tai ihmisjoukon, reaktiota tapahtumaan. Animaatiossa on vielä etu ajattomiin taiteisiin nähden, että siinä näkyvässä voi olla sekä hahmon reaktio että tilanne ennen lopullista tilannetta. Millaisia voivat olla hahmon reaktiot nähtyyn ja mitä niillä voidaan kertoa? Mahdolliset reaktiot voi mielestäni jaotella hahmon ilmeen tai katseen muutokseen, fyysiseen sekä henkiseen reaktioon tai siihen, että mikään ei muutu. Jokainen näistä kertoo jotain katsonnan kohteen ja hahmon suhteesta, sekä hahmon luonteesta, mielialasta ja ajatuksista. Reagoinnin nopeus kertoo pääasiallisesti koetun vahvuudesta, mutta myös sen, kuinka vaistonvaraista suhtautuminen on. Pako, joka tapahtuu hetken tauon jälkeen, ei sisällä likimainkaan niin paljon pelkoa kun pako, joka on välitön reaktio. Myös reaktion näkyvä vahvuus kertoo paljon. Nostaako hahmo hiukan kulmaa vai suuresti molempia kulmia? Ilmeen ja katseen muutokset ovat katseiden normaali tapa keskustella. Jo koko ruumiilla tehty fyysinen reagointi, kuten selän kääntäminen tai poistuminen, ilmaisevat paljon vahvempaa viestiä. Jos hahmo ei reagoi mitenkään näkemäänsä, vaikka syytä olisi, voidaan saada aikaan vahva reaktio katsojassa.

4.2. Huomion kohde

Daniel Chandler kertoo kirjoituksessaan kuinka Trevor Millumin jakoi huomion seuraavasti tutkiessaan naistenlehtien mainoksia. Huomio on joko kohdistettu toisiin ihmisiin, asiaan, itseensä, kameraan, haaveilevasti kohteen sekä katsojan väliin tai sitten kohdetta ei näe. Käsittelen animaatiohahmon suuntaamaa huomiota jakamalla katseen kohteen niihin, jotka ovat katsojan nähtävissä hahmon kanssa kuvassa ja niihin, jotka eivät ole. Kuvassa näkyvät kohteet voivat siis olla toinen hahmo tai joku muu maailmassa oleva fyysinen asia. Suurin

määrä merkityksiä on tietenkin kahden hahmon välisissä katseissa ja reaktioissa. (Chandler, D. 1998.)

Ihmisten toisiinsa luomissa katseissa kulkee aina viestejä ja niin pitäisi olla myös hahmojen välisissä katseissa. Trevor Millum jakaa Chandlerin kirjoituksessa naistenlehtien kuvassa olevien henkilöiden keskinäisen huomion seuraavasti. Molempien huomio on suuntautunut toisiinsa, samaan kohteeseen, eri kohteisiin tai toisen kuvassa olevan huomio on suunnattuna toiseen hahmoon, mutta tämän huomio on suunnattu muualle. Tämä jako toimii hyvin animaationkin kohdalla määriteltäessä hahmojen suhteita. Se, miten kaksi hahmoa katsovat toisiaan ja reagoivat näkemäänsä, kertoo paljon heidän suhteestaan ja toisaalta myös heidän luonteistaan. Hahmojen katseiden vaihto voi parhaimmillaan olla keskustelua ilman sanoja. Asiaa voi olla helppo lähestyä kysymällä, minkälaiset suhteet tekijä hahmoilleen haluaa. (Chandler, D. 1998.)



Kuva 10: Tätä kuvaa katsoessa ei ole epäilystäkään, kuka on joukon johtaja, sillä muiden hahmojen katseet sen kertovat.

Ovatko hahmot samalla viivalla vai onko jommallakummalla valta toiseen? Hahmojen valtasuhteiden osoittamiseen katse on verraton väline. Kun hahmo kääntyy katsomaan toista hahmoa, miten tämä toinen reagoi? Kääntäkö hän katseensa pois päin alistumisen merkiksi, tuijottaako hän takaisin pakottaen häntä katsovan kääntämään katseensa sivuun vai jakavatko he tasavertaisena katseen? Katsooko hahmo toista ylhäältä vai alhaalta päin? Myös kuvasuunnittelulla voidaan korostaa hahmojen välisten katseiden valtasuhteita valitsemalla ylä- tai alakulma kuvakulmaksi. Jos hahmot sisältävät jo vahvan jännitteen

välillä, se tietenkin värittää koko heidän kanssa käymistään. Esimerkiksi naisen ja miehen välinen katse sisältää paljon vahvoja merkityksiä.

Käytin taiteellisessa opinnäytetyössäni eräässä kohtauksessa hahmojen keskenään jakamia katseita merkinä keskustelusta, mutta tarkoituksella se, mistä he keskustelevat, jää epäselväksi. Selkeästi kuitenkin informaatiota kulkee, mutta tilannetta tarkkaileva hahmo, jonka näkökulma kuvassa ollaan, ei siitä pääse osalliseksi. Toisaalta pyrin tekemään kahden hahmon välille yhteisymmärryksen katseen. Esimerkiksi Gombrich mainitsee tällaisen katseen, jossa maalauksessa jotain hämmästyttävää tapahtumaa sivusta seuraavat hahmot, ovat kääntäneet huomionsa pois päin tapahtumasta katsoakseen toisiinsa. Staattisessa maalauksessakin tämä selkeästi on hahmojen reaktio tapahtuneeseen. Se on eräänlainen kysymys katseella, näetkö saman kuin minä, tapahtuuko tämä oikeasti. (Gombrich, E.H. 1996, 125)



Kuva 11: Hahmojen keskenään jaetut katseet voivat myös kertoa paljon, jos ne on jaettu jonkun hahmon huomaamatta. Tämä kuva *Fantastic Mr. Foxista* ainakin kertoo paljon hahmojen suhteesta keskellä olevaan joukon johtajaan.

Hahmojen huomion ollessa suunnattu samaan kohteeseen se, miten he reagoivat nähtyyn, kertoo sekä heidän luonteistaan että arvoista suhteessa toiseen. Erilaiset reaktiot kertovat heidän erilaisista luonteistaan. Esimerkiksi jos joku hahmo reagoi iloisesti asiaan, johon päähahmo reagoi surullisesti, tekee se kyseisestä hahmosta lurjuksen, varsinkin jos katsojan empatiat on vahvasti päähahmon puolella.

4.2.1. Näkymättömissä olevat kohteet

Katsojan näkymättömissä olevat kohteet voidaan jakaa asioihin, jotka hahmon katse sekä äänet kertovat olevan kuvan ulkopuolella ja asioihin, jotka tapahtuvat hahmon sisällä. Kuvan ulkopuolella tapahtuvat asiat voivat olla hyvä tapa säästää arvokasta animointi aikaa. Tätä kikkaa voi käyttää myös ilman hahmoa tai tämän katsetta. Yksi yleisesti käytetty esimerkki on lähestyvät askeleen äänet, jolloin vältetään tekemästä aikaa vieviä kävelykuvia. Hahmon katseella voidaan ehkä kuitenkin sitoa tapahtuma vielä paremmin kyseiseen maailmaan. Esimerkiksi taiteellisessa lopputyössäni hahmon katse seuraa kuvan ulkopuolella pois lentävää lintua ja näin sain ilmaistua asian nopeasti, ymmärrettävästi ja ennen kaikkea ilman lennätinlaitetta. Samalla kuvassa voidaan näyttää hahmon reaktio kyseiseen tapahtumaan. Kuvan ulkopuolella olevat kohteet myös syventävät hahmoa ja lisäävät katsojan mielenkiintoa sekä tarinaan jännitystä, varsinkin jos katsojalle ei kerrota äänillä tai leikkauksella, mitä hahmo näkee.

Toinen katsojan näkymättömissä oleva katseen kohde on hahmon ajatukset. Tässä tapauksessa juuri huomio ja silmät eivät ole samalla tavalla yhteydessä toisiinsa kuin aikaisemmin, vaan huomio on suunnattu selkeästi johonkin muualle. Barry Purves kertoo kirjassaan *Stop Motion: passion, process and performance* Kaislikossa suhisee – nukkeanimaatiossa olevan Konnan silmien animoinnista. Tämän silmät olivat niin isot suhteissa pupilleihin, että katseen tarkkana pito oli vaikeaa ja siitä tuli herkästi kuollut. Kuitenkin, Purves jatkaa, tätä pystyi käyttämään hyväkseen Konnan luonteen rakennuksessa. Kun Mäyrä läksytti häntä, hänen katseestaan pikkuhiljaa katosi tarkkuus ja näytti kun hän olisi vaipunut omiin mietteisiinsä. Miettivää hahmoa tehtäessä onkin katseen tarkkuudella hyvä leikitellä. Tällä tarkoitan muuttamalla pupillien suhdetta toisiinsa eli muuttamalla pupillit tuijottamaan kuin kaukaisuuteen, kauemmas toisistaan, voi katseesta saada ajatuksiinsa vaipuneen, niin kuin Konnan tapauksessa. (Purves, B. 2008, 265)



Kuvat 12, 13 ja 14: Konnan katseilla hienosti tehtyjä sisäisiä liikkeitä ja ajatuksia. Ymmällään olo, oveluus ja järkytys.



Kuva 15: Konna katsoo yläviistoon mietiskellessään animaatiossa *Kaislikossa suhisee*.

Ajattellessa ja ajatuksesta toiseen siirryttäessä katse liikkuu, kaukaisuuteen tarkentuneena. Tästäkin hyvä esimerkki on Konnaa, joka liikuttaa kokoajan kaukaisuuteen tuijottavaa katsettaan puhuessaan muille ja kuunnellessaan muiden vastauksia. Koska huomio harvoin pysähtyi kehenkään, näyttää siltä kuin Konna ei kuuntele, mitä he sanoivat. (Glebas, F. 2009, 89; *Kaislikossa suhisee*. 1984)

Liikkeen läsnäolo on oleellinen asia katseella ajattelua ilmaistaessa. Liikettä voi olla paljon, niin kuin Konnan tapauksessa, tai pikkuriikkisen, kuten Purvesin kirjassa mainitussa Suzie Templetonin elokuvassa *Dog*. Purvesin mukaan vaikka kyseisessä elokuvassa hahmojen silmät on tarkennettu johonkin kohteeseen, niissä on aivan pientä liikettä, joka vinkkaa hahmojen ajattelevan. Jos hahmon silmiä ei ole tarkennettu mihinkään, ja jos ne eivät myöskään liiku, tulee katseesta helposti nukkemainen, jolloin on mielestäni vaarana tippua aiemmin mainittuun outouden laaksoon. Tietenkin tätäkin voi käyttää tehokeinona, kuten Purves kertoo käytetyn Disneyn *Pinokkiossa* korostamaan nukkemaisuuden ja oikean pojan eroa. Heti kun hahmosta tuli elävä, silmät tarkentuivat ja alkoivat liikkua, tai ehkä ennemminkin, koska silmät alkoivat liikkua ja tarkentuivat, pojasta tuli elävä. (Purves, B. 2008, 268, 265)

Hahmon katse on toiminto, jossa katsojan huomio suunnataan huomaamaan jokin yksityiskohta tai pikkuriikkisesti vihjaamalla annetaan vaikutelmia hahmoista. Katseita voidaan yhdistellä ilmeisiin Näistä voidaan tehdä yhdistelmiä, jossa toinen puoli kasvoista sanoo toista ja toinen puoli toista, kuten Richard Williams vinkkaa kirjassaan Animator's survival kit. Maailma on täynnä katseita ja juuri ihmisiä tarkkailemalla voi löytää mielenkiintoisia katseen käyttötapoja ja toteutuksia. Myös oman katseen vaikutusta voi testata muihin. Mutta varovasti, sillä katseessa on voimaa. (Williams, R. 2001.)

5. ILMEET

Silmä ei ole pelkästään aivojen ulospäin pullistuva osa eikä silmän määritelmä kommunikoinnin kannalta katsottuna rajoitu pelkästään luomien välissä olevaan palloon. Mukana toimii lihasten, ihon, luiden ja jänteiden muodostama koneisto, joka pienillä muutoksilla saa aikaan suuria. Silmät ovat osa kasvoja. Vaikka puhumme, kuinka kaksi pistettä voi mieltä meille silmiksi, ovat ne meille "vain" kasvojen merkki. Ulkoinen osoitus sisäisestä liikkeestä, ajatuksesta. Kun näemme silmät, kuinka pelkistetysti tahansa, näemme siis todellisuudessa kasvot, henkilön. Jos näemme muuten täysin mustassa kuvassa olevat kaksi silmää, näemme pimeässä olevan hahmon. Jos näemme ilmassa leijuvat silmät, oletamme hahmon olevan muuten näkymätön. Tämä silmien assosiointi elävään olentoon voi käyttää hyväksi monilla tavoin. Mutta johtaa myös siihen, ettei hahmoa, kasvoja ja silmiä voi erottaa toisistaan täysin. Siksi mielestäni hahmon silmillä kommunikoinnista puhuttaessa, täytyy puhua hiukan ilmeillä kommunikoinnista. Ilmeet ovat erittäin tehokas väline keskustella katsojan kanssa ja näyttää tunteita, tai jos hyvin käy, saada katsoja tuntemaan tunteita. Mitä enemmän animaatiohahmoa yksinkertaistetaan, sitä enemmän kasvaa silmien merkitys kasvon ilmeiden tekijänä. Jo silmien paikan muutoksella suhteessa suuhun saadaan aikaan eri ilmeitä, esimerkiksi jos pelkästään silmät kohoaa, saatetaan saada aikaan yllättyminen.

Andrew Buchananin essessä Facial Expressions for Emphatic Communication of Emotion in Animated Characters pohditaan ilmeiden käyttöä animaatioissa tunteiden välittäjänä. Hän muistuttaakin esseensä alussa kuinka sillä, missä asian yhteydessä ilme on, on vahva merkitys erityisesti animaatioissa, jossa jokainen asia on tarkkaan harkittu. Buchanan mainitsee myös tyyllisten ja animaatiollisten seikkojen huomioon ottamisen tärkeyden. Animoimalla silmää voidaan myös helposti osoittaa hahmon aikeita tehdä jotakin. (Buchanan, A. 2007)

5.1. Emotionaaliset kasvot

Tutkiessani kommunikaatiota kasvoilla huomasin törmääväni miltei aina nimeen Paul Ekman. Hän on yhdysvaltalainen psykologian professori, jonka koko ura rakentuu tunteiden ja ilmeiden tutkimiseen sekä petoksen havaitsemiseen. Hän on tehnyt yhteistyötä DalainLaman kanssa, opettanut FBI:ta, CIA:ta ja poliisia oppimaan lukemaan ihmisiä paremmin ja hän on päättänyt käyttää taitojaan vain hyvään. Häntä on pyydetty opettamaan kuinka valehdella paremmin ja hän on aina kieltäytynyt. Televisio sarjan Lie to Me (Paljastavat valheet) päähenkilö perustuu häneen ja hänen löytönsä mikroilmeistä eli ilmeistä, jotka paljastavat todelliset tunteet vaikka ihminen yrittää ne peittää. Näillä pienen hetken näkyvillä ilmeillä voidaan päätellä valehteleeko ihminen vai ei. (Paul Ekmanin kotisivu. 2010; Kreisler, H. 2004.)

Käytännössä, joka lähde, jossa puhutaan ilmeistä ja viestinnästä perustuu ainakin osittain hänen tutkimuksiin. Animaattorille hänen opeistaan voi olla paljon hyötyä. Hän todisti, että ainakin jotkin emotionaaliset ilmeet ovat universaaleja, kuten jo Darwin alun perin epäili. Näitä biologiassamme olevia ilmeitä ovat ainakin viha, pelko, ilo, suru, yllättyneisyys ja seitsemäntenä on jonkin verran kiistelty halveksunta. Kuitenkin huomioon täytyy ottaa, että ilmeiden täytyy olla aitoja eli tietyt piirteet täytyy olla mukana. Esimerkiksi aidossa ilo hymyssä suupieliä nousemisen lisäksi alaluomet nousee ylöspäin ulkokulmasta. Alitajunnassa me kaikki tunnistamme ne ja ne ovat niin syvällä, että vaikka kykymme tunnistaa henkilöitä kasvoista olisi mennyt, tunnistamme kuitenkin nämä tunteet. Animaatiossa näiden ilmeiden tietoinen käyttö voi olla hyödyllistä ainakin jo kansainvälisyyden ja katsojan tunteisiin vaikutuksen kannalta. Yhdistettynä tietoon siitä kuinka empatiamme toimii, voimme todeta että kasvoilla tiettyjen perusilmeiden viestintä on elokuvassa todella tehokas keino saada katsoja reagoimaan. (Paul Ekmanin kotisivu. 2010; Kreisler, H. 2004.)

Pyrittäessä tähän, on siis hyvä ensin miettiä mitä nämä reaktiot voisivat olla. Andrew Buchanan kirjoittaa esseesään ilmeiden käytöstä emotionaaliseen viestintään animaatiossa ja muokkaa Ekmanin (ja muiden tiedemiesten) oppeja animaattoreille sopiviksi. Buchan kertoo kuinka tutkimuksen mukaan ilmeiden aiheuttamat reaktiot katsojassa voidaan luokitella kolmeen pääryhmään. Kaksi ensimmäistä, (1) ympäristölliset odotukset ja (2) käytökselliset odotukset, perustuvat vaistonvaraiseen toimintaan, kuten toisen kasvoilla oleva pelko varoittaa vaarasta tai viha saa katsojan odottamaan ongelmia tämän taholta. Empaattinen reaktio(3.) on viimeinen, mutta perinteisin animaation kaavoin ja symbolein

vaikeampi luoda kuin kaksi ensimmäistä. Ilmeet voidaan taas jakaa Buchananin mukaan spontaaneihin (a.), tarkoituksellisiin (b.) ja symbolisiin ilmeisiin (c.). Kaksi ensimmäistä ovat Ekmanin ja kollegan Rosenbergin tutkimuksissa esille tulleita ilmeitä. Symboliset ilmeet ovat enemmänkin taiteen tai muun välineen avulla suoritettua kommunikaation välineitä. On kuitenkin todettu, että empaattisen reaktion (3.) saa kaikista tehokkaimmin luotua spontaaneilla ilmeillä (a.). (Buchanan, A. 2007)

FACS on Paul Ekmanin ja kollegan Friesenin kehittämä ilmeiden koodausjärjestelmä, jossa määrittellään ilmeen muodostavat liikkeet kasvoissa ja nämä liikkeet aikaan saavat kasvolihakset. Näistä liikkeistä käytetään lyhennettä AU (Action Unit). Tämä järjestelmä tarjoaa varmasti apua animaattorille ainakin kasvojen toiminnan opiskeluun, kuinka lihakset ja muut kasvon osat toimivat yhteistyössä aidoissa ilmeissä. Buchanan esimerkiksi mainitsee sitä käytetyn hyväksi esimerkiksi Taru Sormusten Herrasta elokuvan Klonkun kasvojen animoinnissa. Sitä käytettiin kuitenkin vain suuntaa antavana, ei orjallisesti seuraten, jolloin voisi päätyä liian realistiseen jälkeen ja outoon laaksoon. (Buchanan, A. 2007., Kreisler, H. 2004.)

Simon Ings puhuu myös kirjassaan *the Eye* kuinka kasvot pystyvät ilmaisemaan kaksi asiaa yhtä aikaa, kuinka me tunnemme ja mitä me tarkoitamme. Hahmon ilmeitä voi myös miettiä tätä kautta. Haluanko osoittaa mitä hahmo tuntee vai mitä hahmo tarkoittaa? Pyritäänkö empatiaan vai välittämään tavoitteita, haaveita ja haluja? Naamalla pystyy ilmaisemaan todella paljon. (Ings, S. 2007, 152)

5.2. Ilmeiden rakennus

Symboliset ilmeet on luonnollinen osa taiteita. Buchanan kirjoittaa artikkelissaan kuinka symboliset, tai taiteelliset, ilmeet pyrkivät ennemminkin esittämään tunteen, kun olemaan tunne. Tällöin luotu ilme on enemmänkin sanoihin verrattava symboli kuin sisältä tuleva tunne. Ja ilmeisesti katsoja aistii eron. Parasta olisi siis käyttää spontaaneja ilmeitä symbolisten sijan, jos pyritään aikaan saamaan tunne katsojassa eli virittää hänet tuntemaan hahmon tapaan. Se ei kuitenkaan ole ihan yksinkertaista. Gary Faigin mainitsee kirjassaan *The Artist's Complete Guide to Facial Expression* kaksi tärkeintä asiaa taiteen ja ilmeiden välillä. Kasvon ilmeillä voi olla ratkaiseva tehtävä teoksessa ja tarkalleen halutun ilmeen teko voi olla todella vaikeaa. Symbolisten ilmeiden sanamaisuudella on se etu, että kaikki, jotka kieltä osaavat, ymmärtävät sen merkityksen. (Faigin, G. 1990., Buchanan, A. 2007.)

Kuinka siis luoda tunteita herättäviä viestejä ilmeillä? Ensinnäkin on hyvä opiskella tarkkaan miten kasvot toimii ja missä mikäkin naamassa sijaitsee. Mikä kohta naamassa rypistyy kun

tietyt lihakset vetävät tiettyjä ihon kohtia pyrkien kohti tiettyä ilmettä. Suosittelen tähän aiemmin mainittua *The Artist's Complete Guide to Facial Expression* kirjaa, sillä siinä kasvojen anatomia selitetään taiteilijan kannalta ja mielenkiintoisesti. Sillä saadaan aikaan tietämys palasista, joilla ilme rakennetaan. Paul Ekmanin kirja *Emotions Revealed* on erittäin hyvä lähde siihen kuinka aidot tunne ilmeet syntyvät ihmisten kasvoilla. Siinä käydään läpi jokainen seitsemästä perusilmeestä ja kuinka mikäkin kasvon osa vaikuttaa tuon ilmeen syntyyn. Tämän kirjan luettuani on ilmeiden tietoisesta ymmärtämisestä tullut minulle paljon helpompaa, koska kun oppii miten oma ilme syntyy, muiden ilmeiden tarkkailu ja teko helpottuu.

Ilmeiden anatomian selvittämiseksi voi käyttää netissä oleva ARTNATOMY/ARTNATOMIA ilmekonetta (osoite lähteissä), jossa luokitellaan ilmeet, ne aikaan saavat lihakset ja lihaksen liikesuunnat. Nämä ovat hyvää pohjatietoa ja faktaa johon palata, jos ilme ei tunnu onnistuvan. Andrew Buchanan tarjoaa artikkelissaan empaattisten ilmeiden saavuttamisen pohjaksi juuri anatomian ymmärrystä ja paljon ilmeiden piirros tai muotoilu harjoituksia. Traditionaalisesti käytetty peili on hyvä pitää käsillä koko ajan ilmeitä animoitaessa, jolloin voi tarkastella omia ilmeitään tarvittaessa. Buchanan mielestä tämä onkin lähinnä näyttelijöiden käyttämää metodi näyttelimestä, jossa pyritään tuntemaan oikeat tunteet ja näin ollen viesti välittyy yleisölle. Näyttelijöillä juuri kirjaimellisesti tunteiden tunteminen poistaa väärän viestin vaaran ja katsojan empatia herää. Animaatiossa ilme muokataan sulkemalla pois vääriä vaihtoehtoja ja muokkaamalla kuvaa. Niin kuin ihmisten välisessä kanssakäymisessä, erehtymisen vaara on aina olemassa, mutta on myös aina mahdollisuus yrittää ilmettä uudelleen. Kasvojen hienovaraiset muunnokset tekevät ilmeestä erilaisen ja kun aletaan yksinkertaistaa piirrosta, myös ilmeen merkitykset yksinkertaistuvat. Silti näistä yksinkertaistetuista ilmeistä katsojan aivot pyrkivät muodostamaan täysin merkityksellisen kuvan, jolloin tosin omia merkityksiä pyrkii hiukan mukaan. Voi olla myös hyvä käydä katsomassa netistä tai muusta lähteistä aitoja ääritunteita videoilla, esim. viha ja pelko, joita voi olla hankalaa omilla kasvoilla saada aikaan. Kaikki tämä pohjatieto auttaa ymmärtämään miten kasvot toimii.

Uskottavia ja mielenkiintoisia ilmeitä voi sitten alkaa kehittää niiden perusteella. Tähän inspiraatio voi tulla katselemalla miten ihmiset toimivat normaali elämässä tai vaikka tosi televisiossa. Vaikka ilmeiden aikaan saaminen juuri oikeaksi ja halutuksi saattaa olla vaikeaa, tiedämme aina varmasti milloin ilme on juuri niin kuin pitää. Luulen, että ilman mitään pohjatietoa, ilme on mahdollista saada pitkään kokeilemalla juuri oikeanlaiseksi, tai toisenlaiseksi, mutta toimivaksi. Kuitenkin opettelemalla kuinka asiat toimii kasvoissa, oppii sen tekemään paljon nopeammin.

5.3. ilmeiden muoto ja voimakkuus

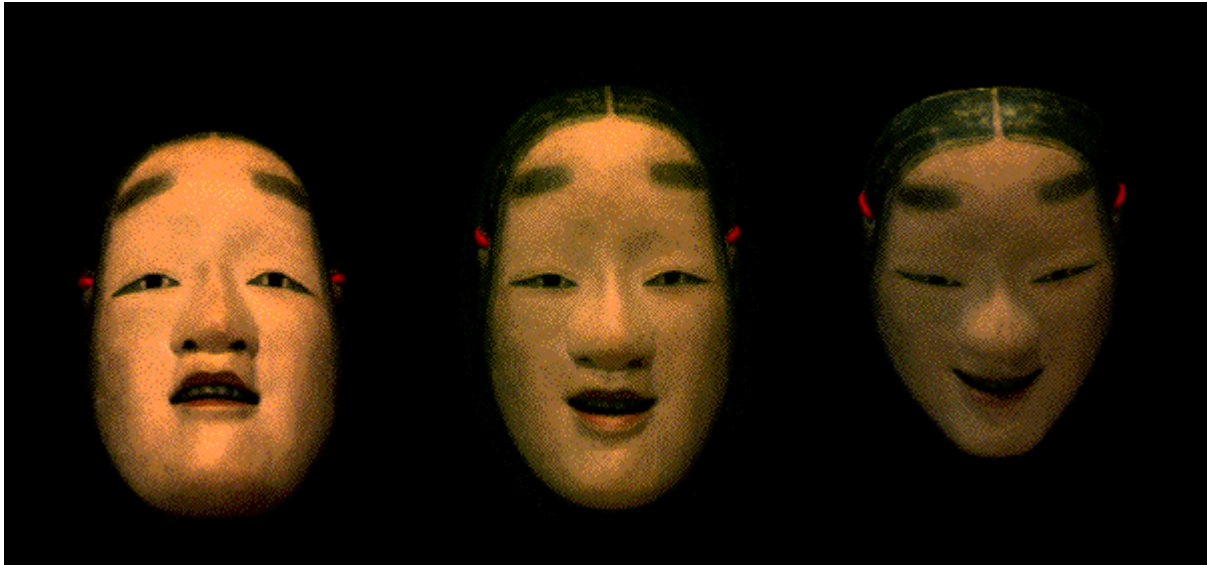
Ilmeiden ilmaisu voima on kiistämätön, mutta erityisesti esimerkiksi nukkeanimaatiossa usein tulee ongelmaksi raha. Ilmeiden hienosyinen animointi vie paljon aikaa ja on kallista. Tässä kohti onkin mielestäni hyvä mainita, että kaikkien näiden lihasten ja nyanssien opiskelu ei tarkoita sitä, että jäljen täytyisi olla mahdollisimman lähellä todellista ihmistä ja monimutkaista. Se saa sitä olla, jos se on animaatiossa haettava tyyli ja budjetti antavat myöten. Painajainen ennen joulua – elokuvan sekä Disneyn venyvät ja joustavat kasvot ovat hyviä esimerkkejä emotionaalisesta kasvoviestinnästä, mutta kukaan ei pidä Juri Trnkan hahmoja vähemmän koskettavina.

Joka ikisellä hahmolla on ilme. Se, että kasvot eivät liiku, ei tarkoita, että hahmo olisi ilmeetön. Tämä jo rakennusvaiheessa tehtävä perusilme määrittelee enemmän hahmon luonnetta kuin tunnetta. Ilmeillä voi tehdä myös luonteen, se ei ole pelkkä reaktio. Se, minkä valitsee hahmolle perusilmeeksi, määrittelee mielestäni hahmon perusluonteen. Tästä hyvänä esimerkkinä toimivat Disney Lumikin Jörön, jonka perusilme on jöro. Ekman jaottelee kirjassaan *Emotions Revealed* kuinka tunteet, mielialat ja persoonallisuuden piirteet erottaa toisistaan niiden kesto. Tunteet kestävät muutamasta sekunnista muutamaan minuuttiin, mielialat voivat kestää tunteja tai muutamia päiviä ja persoonallisuus voi pysyä samana koko elämän ajan. Muuttamalla animaatiohahmon kasvon ilmeen kesto voidaan hyppiä tunteiden ja mielialan välillä. Kuitenkin molemmissa on mukana muutos. Esimerkiksi jos alusta alkaen hahmolla on sama perusilme, kertoo se hahmon persoonasta, ellei jollain muulla keinolla kerrota sen olevan hahmon mielialaa. (Ekman, P. 2003, 92)

Mielestäni yksinkertaistetun tyylin etuna on sen katsojalle jättämä tila ajatella. Koska elokuva, ja varsinkin animaatio, jossa jokainen asia, puiden väristä sormen heilahdukseen, on tekijän tietoinen valinta, on kokonaisuutena toimiva paketti, ei jokaisen ilmeen tarvitse ilmaista juuri sitä mitä ohjaaja haluaa katsojan tuntevan vaan tähän voidaan käyttää muita elokuvallisia keinoja. Näin katsoja saa tilaa tulkita tilanteen siihen sopivaksi, mitä kokee itse hahmon tuntevan. Ehkä tämä voi saada katsojan tuntemaan vielä enemmän tunteita, kun hänelle jätetään tilaa asettaa itsensä ja omat sydäntä lähellä olevat asiat hahmon motiiviksi.

Aiemmin puhuin pilkkeestä silmäkulmassa eli valon leikistä silmissä ja sen tärkeydestä elävyydelle. Samalla tavalla kasvoille voidaan elävyyttä ja ilmeitä saada valon, varjon ja katsontakulman perusteella. Japanilaisessa Noh-teatterissa käytetyt naamiot on suunniteltu niin, että katsontakulmasta riippuen niillä on eri ilmeet. Nukkeanimaatiossa liikuttamalla päätä saadaan täysin liikkumattoman naamaan eri ilmeitä, koska taas mieleemme palaa

halusta selvittää merkityksen pienellekin muutokselle. (The Noh Mask Effect: A Facial Expression Illusion.)



Kuva 16: Ilmeen muutos Noh-teatterin naamiota kääntämällä.

Live-elokuvalla on yksi suuri etu animaatioon silmien kannalta katsottuna. Siinä hahmot ovat todellisia ihmisiä, joilla on oikeat silmät ja niiden takana aktiiviset aivot. Näin ollen, kuten Buchanankin mainitsee, (silmiä) ilmettä voidaan rakentaa sisältä päin ja aikaan saadut ilmeet ovat aitoja. Animaatiossa animaattori ja hahmonsuunnittelija/nukentekijä joutuvat rakentamaan ilmeet ulkopäin näyttämään siltä, että ne tulisivat sisältä päin. Tietenkin etuna on se, että voimme käyttää pelkistettyjä ilmeitä ja symboleja uskottavammin. Näyttelijöillä ja oikeilla ihmiskasvoilla välitetään monimuotoisia viestejä, joiden nyanssien hallinta voi olla vaikeaa. Juuri ilmeiden hallitsemattomuus voi viedä täysin pohjan näyttelijän työltä. Oikeat ihmiskasvot eivät koskaan ole täysin näyttelijän hallittavissa ja näin ollen herkästi ne voivat ilmaista täysin muuta kuin on tarkoitus. Jos näyttelijä tuntee surua vaikka pitäisi näyttää iloa, suru saattaa pilkahtaa esiin vain pienenkin hetken verran ja katsojan sen tiedostamatta lukevat. (Buchanan, A. 2007.)

6. Erikoistilanteita

6.1. Silmän räpsäytys

Räpsäytys on helppo animoida ja näin pienellä liikkeellä saada aikaan elävyys. Jokainen hahmoa animoinut henkilö on joskus huomannut ajattelevansa, että tässä kohdin hahmon pitää räpsyttää silmiään. Usein tajuaa, että näin pitää tapahtua ja yleensä osaamme sanoa kohdankin täsmälleen. Kuitenkin tämä on vaistonvarainen toiminta, jonka tehokas hyväksi käyttö tekee hahmosta elävän. Mitä muuta sillä voidaan saavuttaa kerronnan apuna?

Walter Murch kirjassaan *In the Blink of an Eye* esittää mielenkiintoisen näkökannan ihmisen silmän räpsäytyksestä. Leikkaajana hän lähestyy asiaa leikkauksen kautta ja tämän osittain tahattoman eleen merkitystä ihmisen tunteiden lukemiseen. Koko Murchin ajatus prosessi lähtee liikkeelle kysymyksestä miksi elokuvaleikkaus toimii. Kaiken järjen mukaan tuon visuaalisen maailman brutaali silpominen pitäisi hypätä ihmisen silmille, mutta oikein tehtynä se toimii sujuvasti. Luettuaan artikkelin, jossa John Hudson pohdiskeli silmän räpsäytyksen ja elokuva leikkauksen samankaltaisuutta, Murch alkoi tarkkailla ihmisiä ja heidän silmän räpsäytyksiään. Hudsonin mielestä (hyvä) elokuva on kuin ajatus ja mieli leikkaa todellisuutta silmänräpsäytyksellä. Leikkaus on kuin silmänräpsäytys, joka leikkaa visuaalista maailmaamme keskittyen tarpeelliseen informaatioon ja rajaten pois turhan. (Murch, W. 1995.)

Juuri tämä mielen ja uskottavan hahmon yhteys on mielestäni hyvä pitää mielessä animaatiohahmoa mietittäessä. Onko henkilön ajatusmaailmalla ja silmänräpsäytyksellä yhteys? Murch uskoo meidän räpsäyttävän silmiä enemmänkin tunnetilan ja ajatusten luonteen sekä tiheyden mukaan kuin luonnonolosuhteiden mukaan. Näin ollen näyttelijän, tai animaation tapauksessa animaattorin ja hahmon, täytyy osata räpsyttää silmiään uskottavan ajattelumaailmaan tahtiin. Hahmolla, joka räpsäyttää silmiään kun ”tajuaisi” ajatuksen, on uskottava sisäinen maailma. Näin räpsäytystä voi käyttää monissa kohdissa kerronnan apuna. Murch puhuu kuinka sekä räpsäytyksen taajuus että ajoitus on tärkeitä. Tietyn välein tapahtuva räpsäytys on merkki tapahtuvasta ajatusprosessista, mutta myös hetki jolloin se tapahtuu voi olla hetki, jolloin hahmo sisäistää ajatuksen tai siirtyy seuraavaan. (Murch, W. 1995.)

Animoitaessa silmän räpsäytystä tai iskua on hyvä laittaa pupilli liikkumaan alaspäin ikään kuin luomen pakottamana, kuten Richard Williams kertoo kirjassa *Animators Survival Kit*. Näin käy myös oikeassa silmässä. Vaikka tätä liikettä ei tietoisesti havaitse, näyttää liike

aidommalta näin animoituna. Silmään tulee nimittäin materiaalin eli pyöreämuotoisuuden tuntua tällä tavoin. Yksinkertaisimmillaan räpsäytyksen voikin tehdä seitsemän kuvan avulla, jossa ensimmäinen ja viimeinen kuva ovat silmä perustilanteessa sekä neljäs kuva silmä suljettuna. Kaksi välivaihetta silmän sulkeutumisesta sekä kaksi välivaihetta silmän avautumisesta tulee piirtää kaareviksi, jotta silmän pyöreä muoto tulee ilmi. (Williams, R. 2001, 326)

6.2. Itku



Kuva 19 : Elokvassa *Fantastic Mr Fox* nimikkohahmo ilmaisee liikuttumisensa kyynelillä.

Kirjassa *the Eye* Simon Ings nostaa itkun esiin vahvasti totuuden kertovana sosiaalisena signaalina. Harvardin professori ja evoluutiopsykologi Marc Hauser vertaa ihmisen itkemistä koiran tapaan paljastaa mahansa alistuessaan. Se asettaa itkijän vaaraan estäessään tätä näkemästä. Näin ollen Hauser johtaa evoluutio biologin Amotz Zahavin esittämään ideaan, että sosiaalisen signaalin totuuden mukaisuuden voi mitata sillä, kuinka kalliiksi se tulee sen tekijälle, verraten itku on todellakin totuuden mukainen signaali. Mutta vaikka tämän signaalin hinta voi olla kova, on se aikaan saama reaktiokin erittäin vahva. Itku on meille väline ilmaista suuria tunteita. (Ings, S. 2007, 153)

Paul Ekman kertoo kirjassaan *Emotions Revealed* itkun olevan ilmeisimmin universaali tunteenilmaus. Itku ei siis pelkästään kerro meille hahmolla olevan surua, vaan että hahmo on surullinen, epätoivoinen ja haavoittuvainen. Itkun vahvuus katsojan empaattisuuden herättämisessä voi perustua vielä siihen, että myös joka ikinen katsoja tiedostaa vahvasti

olleensa samassa tilanteessa, koska me ihmiset myös itkemme usein. Animaatiossakin itku on verraten luotettava tapa sitoa katsoja tunteillaan hahmoon. (Ekman, P. 2003, 92)

6.3. Eläinten silmät ja katse

Eläinten silmiä käsittelen sen takia, koska animaatiossa niin usein on hahmoina eläimiä. Kuitenkin silmä valinta on todella usein ihmissilmät näillä eläimillä ihka oikeiden eläinsilmien sijaan. Se on ymmärrettävää, sillä kommunikaatiolliset mahdollisuudet, joita ihmissilmän kaltainen silmä tarjoaa katsojan silmään välitettäväksi, ovat suuret. Mitä tämä valinta tekee hahmon olemukselle, on kuitenkin hyvä tiedostaa.

Mielestäni joka kerta, kun eläinhahmon silmiksi valitaan ihmissilmän kaltaiset, tehdään hahmosta antropomorfi. Antropomorfismi on Wikipedian mukaan ihmisenkaltaistamista eli asioista, jotka eivät ole inhimillisiä tehdään inhimillisiä. Näin ollen, koska hahmolla on ihmissilmät, se ei niinkään ole katsojan mielessä eläin vaan eläimellä esitetty inhimillinen ihminen. Katsoja olettaa, että kaikista pohjimmaisena hahmon olemuksessa on inhimillisyys ja tulkitsee sen käyttäytymistä ihmisten halujen, käyttäytymissääntöjen sekä – tapojen mukaan. Siitä, mikä oikeasti koirien keskuudessa tarkoittaa uhkausta, tulee mielessämme hymy. (Wikipedia. 2011.)



Kuva 20: Kissan silmät elokuvassa *Peter and the Wolf* ovat inhimillisten ja eläimellisten silmien rajamailla. Pupilli ja väri ovat kuin oikeilla kissoilla, mutta valkoinen osuus näkyy vahvasti, tosin enimmäkseen pelkoa ilmaisten.

Raja eläinten silmän ja ihmisten silmien välillä on häilyvä. Tämä tietenkin riippuu siitä, minkä eläimen silmistä puhutaan. Linnun silmät ovat selkeästi omanlaisensa, mutta muiden kädellisten silmät selkeästi sosiaalisilta ja fyysisiltä ominaisuuksiltaan meidän silmiemme kaltaiset. Tässä tapauksessa rajan voisi mielestäni määritellä seuraavasti. Kun eläimen silmät ovat selkeästi inhimillisemmät kuin normaalisti kyseisellä eläimellä, ovat ne ihmissilmän kaltaiset. Rajan häilyvyys tuo myös keinon tuoda jotain eläimellisyyttä ihmiseen ja ihmisyyttä eläimeen, joskus jopa katsojan huomaamatta, niin että persoona värityy. Tähän auttaa myös se, että yhdistämme monien eläinten silmiin vahvoja mielikuvia eläinten ns. luonteista. Nämä mielikuvat, kuten esimerkiksi matelijoiden silmät ihmismäisellä hahmolla, lisäävät hahmon luonteen oletusarvoiksi asioita, joita yhdistämme kyseiseen eläimeen. Hahmo, jolla on matelijan silmät, Variksen silmät elokuvasta Peter and the Wolf ovat mielestäni hyvä esimerkki ihmisen käyttäytymissääntöjen kautta tulkittavaksi hahmon silmiksi. Iso määrä valkoista ja liikkuva silmä muuten aika realistisessa varishahmossa, tekevät siitä heti inhimillisen.



Kuva 21: Inhimillinen varis elokuvasta Peter and the Wolf.

Mitä eläimenkaltaisemmat silmät hahmolla on, sitä enemmän sen käyttäytymistä luetaan eläinten käyttäytymissääntöjen mukaan. Tietenkin eläintenkäyttäytyminen vaihtelee runsaasti erilajien välillä ja lukion biologian kirjassa Elämä huomautetaan, että jako eläimiin ja ihmisiin on etologiselta (eläinten käyttäytymistieteiden) kannalta virheellistä, sillä mitä enemmän eläinlajin aivot ovat rakenteeltaan aivojemme kaltaiset, sitä enemmän myös lajin käyttäytyminen muistuttaa käyttäytymistämme. Kuitenkin katsojan kannalta ajateltuna eläinten käyttäytymisessä oleellista on arvaamattomuus. Kukaan ei voi tietää mitä eläimen

sisällä liikkuu, koska eläimet eivät voi sitä kertoa. Katsekontakti eläimen ja ihmisen(eli katsojan) välillä välittää viestin, ymmärrän, että ymmärrät, mutta en ymmärrä mitä tai miten ymmärrät. Koemme vain ihmisten kohdalla täysin ymmärtävämme, mitä toisen mielessä liikkuu ja että toinen toimii samojen lakien mukaan. Kukaan ei oleta linnun silmien viestivän samoja sosiaalisia viestejä silmillään kuin ihminen viestii. Tarpeeksi kaukana omista silmistämme olevat eläimen silmät hahmolla lisäävät sen olemukseen arvaamatonta eläintä. Hayao Miyazaki kertoo Roland Keltsin haastattelussa, kuinka Totoron tyhjä katse osoittaa hänen olevan arvaamaton ja osa luontoa. Katse ei kerro ajatteleeko hän syvällisiä tai ajatteleeko hän ylipäätänsä mitään. (Valste, J. jne. 1997, 149; BayAnime. 2010.)

Eläimet näkevät eri tavoin. Jänis näkee herkästi kaikki liikkeet, mutta epäselvänä. Tästä syystä jänikset varmaan usein kuvataan katse harottamassa kaukaisuuteen. Eläimilläkin se, miten he katsovat, vaikuttaa usein heidän ulkoiseen olemukseen. Linnut eivät liikuta silmiään, kertoo Simon Ings kirjassaan, vaan ne suorittavat silmän fokuksesta toiseen liikuttamisen päätä liikuttamalla. Animoidessa lintua, tai hahmoa johon halutaan linnunomaista tunnetta, on tärkeä pitää tämä mielessä. Kun lintu katsoo, sen pää liikkuu napsahtaen asentoihin ja näin lintu näkee. Ingsin mukaan mitä isompi eläin onkaan sitä hanakammin se liikuttaa katsoessaan silmiä, eikä vartaloa/päätä. Hyönteiset eivät pysty silmää liikuttamaan, mutta heidän pieni kokonsa tekee kääntyilystä helpompaa. Nämä kaikki faktat on hyvä pitää mielessä animoitaessa erilaisia hahmoja ja niiden avulla tulee hahmoon hiukan eläimenomaista liikettä. Yhdistelemällä eläinten ja ihmisen ominaisuuksia silmien avulla, saadaan aikaan mielenkiintoisia katselijoita, joiden luonteet tulevat elokuvan katsojalle ilmi silmien avulla. (Ings, S. 2007)

7. LOPUKSI

Silmien välinen kommunikaatio on ihmisiin sisään rakennettu, ja toisinaan jopa emotionaalinen kommunikointiin pystyvä, visuaalisen kommunikoinnin muoto. Etsiessäni tietoa silmistä törmäsin usein sanontaan, joka suomennettuna kuuluu, silmät ovat sielun peili. Englanniksi sama lausahdus on suoraan suomennettuna, silmä on ikkuna sieluun. Tässä pienessä lauseiden eroavaisuudessa kiteytyy mielestäni silmien mahtavuus. Silmät eivät pelkästään paljasta omistajansa sielua vaan myös peilaavat katsojan sielun takaisin.

Kaikki tähän työhön kirjoitetut säännöt, pohdinnat ja toteamukset on tehty rikottaviksi ja testattaviksi. Silmien tärkein tehtävä on olla apuna tarinan, tunnelman tai luonteen teossa. Osa päätelmistä on omia mielipiteitäni ja joku voi olla asiasta eri mieltä. Tärkeintä on kuitenkin tiedostaa näiden asioiden olemassa olo ja päästä yli urautuneesta ja tylsästä silmien käytöstä. Miksi tehdä sellaiset silmät kun on tyylilajille tyypillistä? Miksi pyrkiä täsmälleen oikeaan ja realistiseen silmään kun ihan oikeilla ja realistisilla silmillä sen saavuttaa hetkessä? Uskottavuudessa ei ole kyse siitä näyttääkö joku uskottavasti joltain, vaan onko se uskottavasti jotain.

Mieti mitä haluat silmien olevan, mieti mitä haluat silmien ilmaisevan ja mieti mitä hahmosi haluaisi niiden olevan. Lisää pilkettä silmäkulmaan niin animoidessa, hahmoa rakentaessa kuin tarinaa miettiessä. Leikittele silmillä. Testaa monia yllättäviäkin vaihtoehtoja silmiksi ja niiden luomaa vaikutelmaa. Jos nukelle tehtyihin silmiin tulee joku virhe rakennus- tai animointivaiheessa, käytä hyväksi sitä ja ota se osaksi nukan luonnetta. Kokeile kuinka hahmon katse aiheuttaa reaktioita toisissa hahmoissa. Jätä silmät pois kokonaan tai vie ne ääri rajoille ja sen yli. Kunhan tiedostat sen, mitä Simon Ingsin sanoin alussa kerroin; silmä ei ole koskaan neutraali vaan se aina kommunikoi katsojan kanssa.

8. LÄHTEET

KIRJAT

Ekman, P. 2003. EMOTIONS REVEALED. 2. paperback edition, 2007. New York: Henry Holt and Company, LLC

Faigin, G. 1990. The Artist' Complete Guide to Facial Expression. New York: Watson-Guption Publications

Glebas, F. 2009. DIRECTING THE STORY. Oxford: Elsevier Inc.

Gombrich, E.H. 1996 The ESSENTIAL GOMBRICH selected writings on art and culture. Lontoo: Phaidon Press

Hirasuna, D. 2006. THE PENTAGRAM PAPERS . Lontoo: Thames & Hudson

Ings, S. 2007. THE EYE A Natural History. Paperback edition, 2008. Lontoo: Bloombury Publishing.

Murch, W. 1995. IN THE BLINK OF AN EYE: a perspective on film editing. California: Stilman-James Press.

Purves, B. 2008. STOP MOTION : passion, process and performance. Oxford: Elsevier Ltd.

Selby, A. 2009. ANIMATION IN PROCESS. Lontoo: Laurence King Publishing

Turunen, S. 1999. BIOLOGIA IHMINEN. Porvoo: Werner Söderström Osakeyhtiö

Valste, J; Airamo, S; Holopainen, M; Suominen, T; Viitanen, P. 1997. BIOLOGIA ELÄMÄ. Porvoo: Werner Söderström Osakeyhtiö

Williams, R. 2001. ANIMATOR'S SURVIVAL KIT. Lontoo: Faber and Faber Limited

ARTIKKELIT

Buchanan, A. 2007. "Facial Expressions for Communication of Emotion in Animated Characters" Animation Studies. Viitattu <http://journal.animationstudies.org/category/animated-dialogues/andrew-buchanan-facial-expressions-for-empathic-communication-of-emotion-in-animated-characters/>

Kreisler, H. 2004. "Face to Face: the science of reading faces. Conversation with Paul Ekman " Viitattu 27.8.2010. <http://globetrotter.berkeley.edu/people4/Ekman/ekman-con0.html> keskustelu videona: <http://www.youtube.com/watch?v=IA8nYZg4Vnl&feature=related>

Kinnarinen, T. 2005. "Peilisolut auttavat ymmärtämään muita" Tiede 8/2005. Sanoma Magazines.

Chandler, D. 1998. "Notes on "The Gaze" Viitattu: 07.6.2010. <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/gaze/gaze.html>

INTERNET

Paul Ekmanin kotisivu. 2010. Viitattu 28.4.2011 <http://www.paulekman.com/about-ekman/>

Wikipedia. 2010. Uncanny valley. Viitattu 02.9.2010. http://en.wikipedia.org/wiki/Uncanny_valley

Wikipedia. 2011. Antropomorfismi. Viitattu 28.4.2011. <http://fi.wikipedia.org/wiki/Antropomorfismi>

BayAnime . 2010. Hayao Miyazaki Conversation with Roland Kelts. Viitattu 25.1.2010.
<http://bayanime.com/hayao-miyazaki-in-conversation-with-roland-kelts/>

The Noh Mask Effect: A Facial Expression Illusion. Viitattu: 25.4.2011
http://www.kasrl.org/noh_mask.html

ELOKUVAT

Kaislikossa suhisee. 1984. Ohj, Hall, M. Fremantle Media.

LINKKEJÄ

<http://www.artnatomia.net/uk/artnatomyApplication.html>

“ARTNATOMY/ARTNATOMIA is a Flash interactive english/spanish tool. It is intended to facilitate the teaching and learning of the anatomical and biomechanical foundation of facial expression morphology”

Todella mielenkiintoinen juttu, jota voi varmasti käyttää hyväksi kaikki animaattorit. KASVON LIHAKSET ja niiden tehtävät, ja luomat ilmeet. Ilmeisiin suhtauduttava tietyllä varauksella.

<http://www.youtube.com/watch?v=-PFqzYoKkCc>

Mitä kasvot viestii? Video Paul Ekmanin löydöistä ja kuinka niitä nykyään käytetään.

KUVALÄHTEET

Kuva 1 : The Polar Express. 2004. Ohj, Robert Zemeckis

Kuva 2: Wikimedia Commons

Kuva 3 ja 4 : Selby, A. 2009. ANIMATION IN PROCESS. Lontoo: Laurence King Publishing

Kuva 5: Käsi (Ruka). 1966. Ohj. Jiri Trnka

Kuvat 6, 20 ja 21: Peter and the Wolf. 2006. Ohj. Suzie Templeton

Kuva 7: Wikimedia Commons

Kuvat 8-11, 19: Fantastic Mr. Fox. 2009. Ohj. Wes Anderson

Kuvat 12- 15: Kaislikossa suhisee. 1984. Ohj, M. Hall

Kuva 16: Lyons and Plante. http://www.kasrl.org/noh_mask.html (viitattu 14.9.10)