



Heidi Hellsten

Elepiirtäminen ja sen merkitys hahmoanimaatiossa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestintä

Opinnäytetyö

17.5.2021

Tiivistelmä

Tekijä:	Heidi Hellsten
Otsikko:	Elepiirtäminen ja sen merkitys hahmoanimaatiossa
Sivumäärä:	36 sivua + 1 liitettä
Aika:	17.5.2021
Tutkinto:	Medianomi
Tutkinto-ohjelma:	Viestintä
Suuntautumisvaihtoehto:	3D-animointi ja -visualisointi
Ohjaaja:	lehtori Peke HUUHTANEN

Tässä opinnäytetyössä tutustutaan elepiirtämiseen, joka on hyödyllinen taito kaikentyyppisessä hahmoanimaation teossa. Opinnäytetyön tarkoitus on tutkia, mitä elepiirtäminen on ja minkälaisia keinoja eleiden piirtäjän tulee hallita saavuttaakseen onnistuneen elepiirustuksen.

Elepiirtämisessä piirtämisen keskiössä on piirtäjän oma kokemus ja tulkinta eleestä ja tässä opinnäytetyössä määritellään myös, mitä itse eleellä tarkoitetaan. Tässä työssä esitellään hahmoanimaation kannalta hyödyllisiä elepiirtämisen keinoja, jotka perustuvat animaation peruseräisiin.

Opinnäytteeseen kuuluu toiminnallinen osuus, jossa tekijä harjoitteli itse eleiden piirtämistä käytännössä. Tähän osuuteen kuuluu myös piirtämisen aikana tehdyt havainnot. Opinnäytetyön liitteenä on myös sitä varten suunniteltu ja toteutettu hahmoanimaatio, jonka tekoprosessia analysoidaan opinnäytetyön teoriaosuuden pohjalta.

Avainsanat: Hahmoanimaatio piirtäminen elepiirtäminen elepiirustus

Abstract

Author: Heidi Hellsten
Title: Gesture drawing and its use in character animation
Number of Pages: 36 pages + 1 appendices
Date: May 17, 2021

Degree: Bachelor of media
Degree Programme: Media
Specialisation option: 3D-animation and -visualization
Instructor: lecturer Peke Huuhtanen

This thesis acts as a sneak peek to gesture drawing, which is a useful skill in all kinds of animation. The purpose of this thesis is to find out what gesture drawing is and what kind of methods a gesture drawer should master to produce a successful gesture drawing.

In gesture drawing, it is all about the drawer's experience and interpretation of gesture and in this thesis, also the meaning of gesture will be defined. This thesis will introduce useful means to gesture drawing in character animation, that are based on the principles of animation.

There is a project part included in this thesis, in which gesture drawing was practised and reflected on. As an attachment you can find a character animation and its process will be analysed based on the theory part of this thesis.

Keywords: Character animation gesture drawing

Sisällys

1	Johdanto	5
2	Elepiirtäminen	6
2.1	Mitä on elepiirtäminen	6
2.2	Eleen määritelmä	8
2.3	Eleen olemus	10
3	Elepiirtäminen hahmoanimaatiossa	11
3.1	Mistä hyvä elepiirustus muodostuu	12
3.2	Ajattelutyö piirtämisen aikana	13
3.3	Elepiirustuksen rakennusosat	14
3.3.1	Toiminnan suunta ja sitä esittävä viiva	16
3.3.2	Viivat	16
3.3.3	Muodot	18
3.3.4	Tarinankerronta ja toiminnan sommittelu	19
3.3.5	Perspektiivi	20
3.3.6	Venytytys ja litistys (stretch and squatch)	21
3.3.7	Näyttely	22
3.3.8	Liioittelu ja karrikointi	23
3.3.9	Asennon rakennusosat	24
4	Toiminnallinen osuus	26
4.1	Hahmon suunnittelu	26
4.2	Animaation suunnittelu	27
4.3	Elepiirtäminen käytännössä	28
4.4	Animointi eleitä piirtäen	31
5	Pohdinta	34
	Lähteet	35
	Liite 37	

1 Johdanto

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on ottaa selvää siitä, mitä on elepiirtäminen ja mitä kaikkea eleitä piirtäessä tulee ottaa huomioon. Työssä avataan myös itse eleen käsitettä ja tutkitaan, miksi elepiirtämistä kannattaa hyödyntää hahmoanimaatiossa.

Tämän opinnäytetyön alussa tutustutaan ensin elepiirtämiseen ja itse eleen käsitteeseen. Elepiirtäminen on täysin oma taiteenlajinsa, jossa tavoitteena on esittää piirrettävän kohteen tunnetila eleen eli liikkeen kautta yleensä mahdollisimman nopeasti. Tärkeää on saada kuvattua piirustuksen keinoin eleen olemus. Etenkin hahmoanimaatiossa elepiirtäminen voi toimia vahvana perustana animaatiolle. Piirtäminen on myös nopea keino esittää ideoita.

Tähän opinnäytetyöhön kuuluu myös toiminnallinen osa, jossa suunnitellaan ja toteutetaan piirroshahmoanimaatio itsesuunnitellulla hahmolla. Toiminnalliseen osaan kuuluu myös elepiirustusharjoitusten piirtäminen, sillä elepiirtäminen on taito, jota on syytä harjoitella lähestulkoon päivittäin. Jos haluaa kehittyä eleen olemuksen löytämisessä, on ahkera harjoittelu välttämätöntä. Näiden harjoitusten aikana tekijä on myös tehnyt havaintoja omasta ajattelutyöstään, joka piirtämisen aikana on tapahtunut.

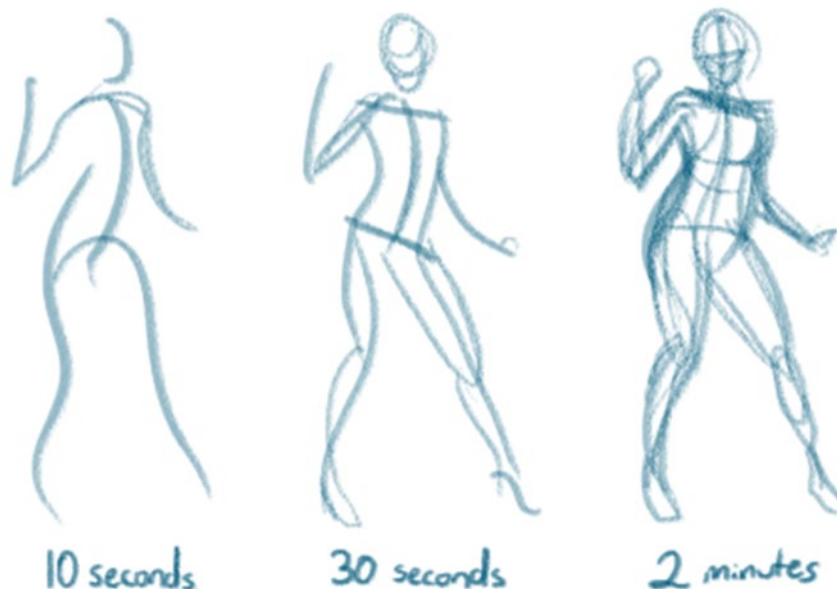
Elepiirtäminen on mielenkiintoinen ja erittäin laaja aihe, josta löytyy runsaasti kirjallisuutta. Elepiirtäminen on ollut tärkeä taito kaikenlaisessa kuvataiteessa pitkälle historiaan. Toivon, että tämä opinnäytetyö saa lukijassa heräämään jonkinlaisia oivalluksia eleestä ja sen hyödyllisyydestä varsinkin hahmoanimaatiossa.

2 Elepiirtäminen

2.1 Mitä on elepiirtäminen

Moni on varmasti joskus kuullut elävän mallin piirtämisestä. Termi croquis (kro-kii) tarkoittaa nopeaa piirustusta mallista, yleensä jossain ennalta määritellyssä ajassa, esimerkiksi viidessä tai kymmenessä minuutissa. Croquis-piirustuksessa tavoitteena on piirtää sitä, mikä on asennon ja kokonaisuuden kannalta luonteenomaista, myös liikkeen tuntu on hyvä saada mukaan. (Melin 1981, 101-102). Elepiirtämisessä liike sen sijaan on paljon suuremmassa osassa.

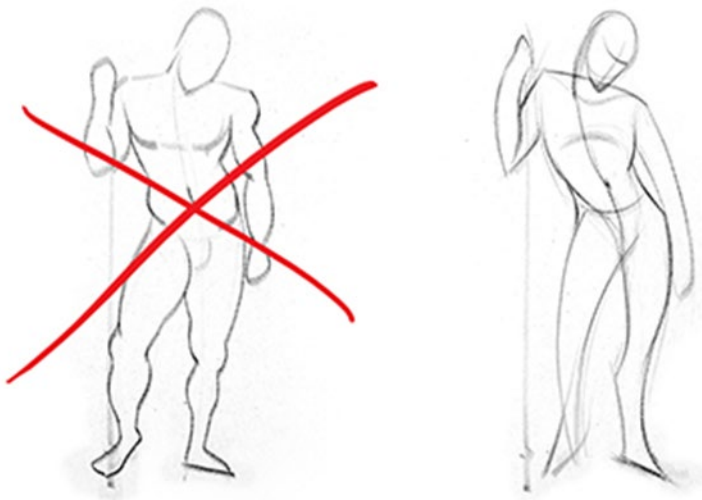
Elepiirustus on mahdollisimman nopein ja vähin viivoin piirretty kuva piirtämisen kohteesta. Sen tavoite on saavuttaa mahdollisimman vähäisten viivavetojen avulla paras tulos piirrettävän kohteen eleen olemuksesta. (Riki, 2020). Kuviossa 1 voi nähdä, miten eleen pystyy luonnostelevaan todella pienessä ajassa ja vähäisin viivoin, ja silti se välittää idean eleestä tehokkaasti.



Kuvio 1. Eleen idea on mahdollista esittää todella vähäisin viivavedoin.

Elepiirtämisessä kyse on tunteista, tuntemuksista ja nopeasta oivaltamisesta. Elepiirustus on saavuttanut tavoitteensa, kun se kertoo tarinan yhden ainoan kuvan avulla. (Riki, 2020). Tarina voi tässä yhteydessä olla hyvinkin yksinkertainen; se voi olla esimerkiksi vain, että ”tämä nainen on tylsistynyt”. Tarkoituksena on kuvastaa hahmon tunnetilaa selkeiden eleiden kautta, ei keskittyä hahmon yksityiskohtiin tai anatomiaan (Prokopenko, 2013). Kuviossa 2 voi nähdä visuaalisen esimerkin siitä, kuinka ele on huomattavasti selkeämpi, kun anatomiset yksityiskohdat on jätetty piirustuksesta kokonaan pois ja sen sijaan on keskitytty eleen luonnosteluun. Oikeanpuoleisen hahmon läpi kulkee eleen soljuva virtaus.

”Draw ideas, not things; action, not poses; gestures, not anatomical structures” (Stanchfield 2006, 1).



Kuvio 2. Huomaa, miten ele tulee selkeästi esille, kun anatomiset yksityiskohdat on jätetty huomioimatta. (Prokopenko, 2013).

Eleitä piirtäessä piirtäjän tulee olla kiinnostunut jokaisen persoonallisuuden erojen ja jokaisen ainutlaatuisen eleen löytämisestä ja kyetä sieppaamaan piirustukseen kyseisten eroavaisuuksien olemus. On olemassa vain muutama piirtämisen periaate, mutta ääretön määrä luonteenpiirteitä ja eleitä. (Stanchfield 2009, 45.) Onhan jokainen ihminen oma uniikki yksilönsä. Samaan aikaan piir-

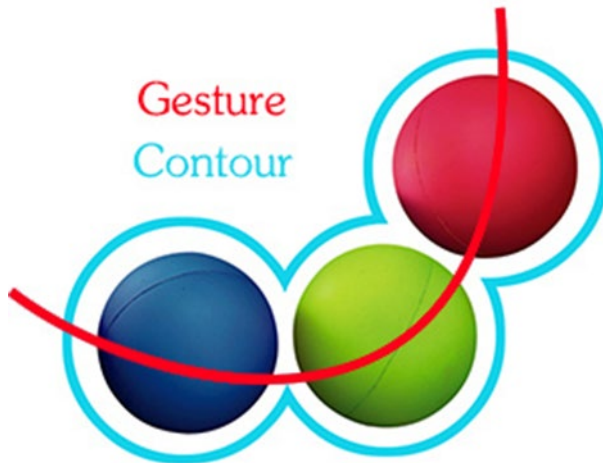
täjän tulee olla kiinnostunut piirrettävän kohteensa tunteista. Jos ei keskity tunteisiin, voi lopputulos näyttää pelkältä anatomiselta jäljennökseltä. (Stanchfield 2009, 45.) Pelkän anatomisen jäljennöksen avulla ei ole mahdollista välittää katsojalle samanlaista onnistuneen elepiirustuksen aiheuttamaa kokemusta tunteista.

Hahmon asento tulisi rakentaa niin, että sen kautta voi tuntea piirrettävän hahmon sielun. Eleen liikkeen voi ajatella tulevan nimenomaan hahmon niin kutsutusta sielusta, eikä niinkään fyysisestä kehosta itsestään. (Stanchfield 2009, da Vincin, 5 mukaan.) Näin ollen elepiirustuksen tavoitteen voisi sanoa olevan kuvastaa hahmon sielua ja eleen olevan hahmon sielun liikettä. Toiminnan liikkeellepaneva voima tulee hahmon mielialasta, persoonallisuudesta ja asenteesta (Stanchfield 2009, Disneyn, 5 mukaan).

2.2 Eleen määritelmä

Tässä kohtaa alkaa olla olennaista määritellä myös itse eleen käsite. Ele tarkoittaa yksinkertaisuudessaan ruumiinosien liikettä, joka ilmaisee ideaa, tunnetta. Ele muodostuu muotojen välisestä suhteesta. Eleen ymmärtäminen vaatii tarkastelijalta oivalluksen eleen olemuksesta. (Huston 2016).

Hustonin mukaan piirtäminen muodostuu kahdesta olennaisesta ideasta: rakenteesta ja eleestä. Rakenteella tässä yhteydessä tarkoitetaan esim. ihmistä piirrettäessä kaikki ne osat, joista ihmisen anatomia muodostuu, eli esimerkiksi pää, jalat, torso, ym. Eleellä sen sijaan on toisenlainen tarkoitus; ele on jokaisen elämänmuodon sisäinen elämänlanka ja toistuu useimmissa orgaanisissa asioissa. Ele on näistä kahdesta piirtämisen peruseriaatteesta se olennaisempi. Ele on muotojen suhde, tekijä, joka yhdistää muodot toisiinsa. (Huston 2016, osa 1, luku 2). Kuviossa 3 voi nähdä, miten ele toimii muodot yhdistävänä kaarena.



Kuvio 1. Ele on liike, joka yhdistää muodot toisiinsa. Sitä ei pidä sekoittaa äärioviivihin, jotka on korostettu kuviossa sinisellä viivalla. (Prokopenko, 2020)

Ele pitää huolen siitä, että piirustuksemme eivät näytä jäykiltä, mekaanisilta ja yhteen liimatuilta. Eleen idealle on mahdotonta antaa täysin teknistä selitystä, mutta lähtökohtaisesti eleen olemus tekee piirretyn hahmon asennosta elävän ja orgaanisen tuntuisen. (Huston 2016, osa 1, luku 2).

Elävällä ja orgaanisella Huston tarkoittaa rakenteiden, eli esimerkiksi kehon osien piirtämistä pitkällä akselikaarilla. Mikä sitten tekee juuri kaarista niin orgaanisen tuntuisia? Huston selittää asian näin: kaikki mikä on elossa, muodostuu pääosin vedestä. Ihmisen ruumiista 60 % on vettä ja jokaisessa muussakin orgaanisessa asiassa on tuo vetinen ominaisuus. Orgaaniset asiat kehittyvät, jännittyvät, lakastuvat, niihin pätee kaaosteoria eivätkä ne melkeinpä koskaan kehity symmetrisesti. Tietenkin on olemassa poikkeuksia, mutta aina kun jollain rakenteella on epäsymmetrinen muotoilu tai jos sen asento on dynaaminen eli toiminnallinen, sillä todennäköisesti on pitkä akselikurvi, eli ele. Tämä eleen idea tekee taiteesta luonnollisen näköistä. (Huston 2016, osa 1, luku 2.)

Mattesi (2012) esittää eleen syntyvän aina jostain voimasta. Ihmisen keho on aina jonkin voiman vaikutuksen alainen, vaikka olisikin ihan vain paikoillaan liikukumattomana. Ovathan ihmiset aina esimerkiksi painovoiman alaisia. Se on nä-

kymätön voima, joka piirtäjän on jatkuvasti pidettävä mielessä tuodakseen todellisuuden tuntua piirustukseensa. Piirtäessä on tärkeää kiinnittää huomiota siihen, miten ja miksi hahmo toimii näin, ja mitkä voimat vaikuttavat mihinkin osaan hahmossa. (Mattesi 2012, luku 1).

Jokaisella meistä on erilainen niin kutsuttu ”power center”. Useimmiten se sijaitsee jonkin verran navan alapuolella ja sen voi kuvitella olevan piste, joka ikään kuin johdattaa tien eleelle ja liikkeelle. Mitä ylempänä tämä power center kehossa sijaitsee, sitä nopeampaa on hahmon rytmi. (Hooks 2011, s.29).

2.3 Eleen olemus

Kuten missä tahansa muussakin taiteessa, itse taiteen olemus on jotain, mitä on hyvin vaikea sanallisesti määritellä. Se on jotain, joka koskettaa ihmistä jollain tavalla, jotain, joka saa ihmisen tuntemaan jotakin. Se on ainoa keino, jolla paperilla olevat viivat heräävät henkiin. (Huston, 2016).

3 Elepiirtäminen hahmoanimaatiossa

Animaattorin tehtävän voi sanoa olevan tarkastella ympärillään olevaa todellisuutta ja muuntaa sitä animoituun muotoon mahdollisimman uskottavasti, vaikkakin yleensä karrikoiden ja liioitellen, riippuen siitä, millainen hahmo on kyseessä. Samalla tavalla myös piirtäminen on todellisen maailman tarkkailua ja näkemänsä siirtämistä paperille. (White 2013, 285). Myös Stanchfield (2009) korostaa ympäröivän maailman tarkkailua. Animoiminen tarkoittaa sitä, että luodaan illuusio elämästä, eli luodaan animaatio, joka saa animaatiohahmon vaikuttamaan siltä, kuin se olisi elollinen, itsenäisesti ajatteleva olento. Animoiminen ei tarkoita pelkkää kuvan liikuttamista.

Animaattori hyötyy piirtotaidosta, sillä se vaatii tietynlaista ymmärrystä, sekä käden, silmien, ja aivojen koordinaatiokykyä. (White 2013, 285) Tarkastellaan esimerkiksi vaikkapa 3D-animaatiota. On totta, että 3D-animaatiota on mahdollista luoda täysin ilman piirustustaitoa, mutta jos haluaa luoda taitavaa animaatiota, on piirtämisen taitamisesta siinä suuri apu ja hyöty. Kun 3D-hahmoa laitetaan asentoon, on animaattorin otettava huomioon samoja lainalaisuuksia, mikäli tämän tavoitteena on saavuttaa luonteva ja vetovoimainen asento, ja näin ollen luontevan näköistä animaatiota. 3D-animaatio on visuaalisen kommunikaation keino ja nopein visuaalinen kommunikointitapa on piirtäminen. 3D-animaation sijaan on hidasta ja aikaa vievää, joten myös 3D-animaattorin olisi hyvä osata piirtää, kun haluaa nopeasti ilmaista, mitä animaatiollaan haluaa saavuttaa. (Beane 2012, luku 4).

Vaikka tietokoneen avuin tuotettu animaatio on jo laajalti vallannut alan, on esimerkiksi Disney silti tarjonnut työntekijöilleen oppitunteja elävän mallin piirtämiseen jo vuodesta 1932, jotta he saisivat lisää ymmärrystä eleistä liikkeessä (Karlin, 2014). Katso esimerkiksi Disney-animaattori Glen Keanen elehahmotelmia Aladdinista kuviossa 4. Hahmo on tunnistettava, mutta eleet on piirretty vähäisin ja nopein viivavedoin. Animaatiota ja eleitä voi piirtää ilman elävän mallista piirtämistä, mutta piirtämisen taitaminen antaa piirtäjälle käsityksen mittasuhteista, rakenteesta, perspektiivistä ja tietynlaisen elinvoiman, joka välittyy

rytmikkäiden eleiden kautta (Karlin 2014, Gnassin mukaan). Elävän mallin suora hyödyntäminen on ollut osa animaatioteollisuutta jo vuosia (Johnston, Thomas 1981, 319). Jo Disneyn varhaisessa vaiheessa käytäntönä oli, että animaation kohtauksista tehtiin alustavia testiversioita, mikä mahdollisti animaattorille sen, että tämä pystyi nopeasti korjaamaan virheelliset kohdat ja katsoa sitten testiversion uudestaan. Tämä kannusti kokeiluun, tutkimiseen ja mielikuvituksen käyttöön. (Johnston, Thomas, s.39) Alustavat piirustukset johtavat vahvempaan toimintaan (Johnston, Thomas, s.41).

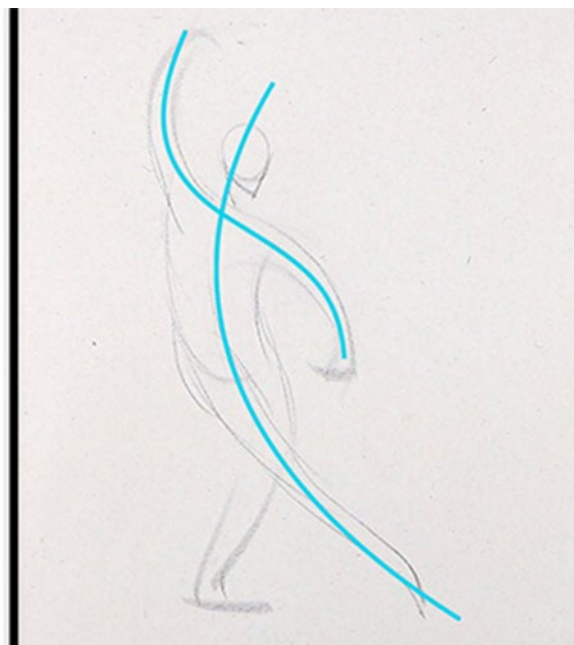


Kuvio 2. Glen Keanen elepiirustuksia Aladdinista.

3.1 Mistä hyvä elepiirustus muodostuu

Eleitä piirtäessä on otettava huomioon monia eri seikkoja, joiden avulla on mahdollista saavuttaa onnistunut piirustus. Tärkeä seikka elepiirustusta aloittaessa on muistaa, että tarkoitus ei ole keskittyä yksityiskohtiin. Tavoitteena on löytää eleen olemus, joka onnistuu ottamalla huomioon muun muassa toiminnan suunta, tarinankerronta, näyttely ja liioittelu. Hustonin mukaan eleen on tavoitettava kaksi asiaa. Ensinnäkin eleen linjan täytyy toimia designin peruslinjana. Tällä tarkoitetaan sitä, että ele toimii piirustuksen rakenteen perustana. Toisekseen eleen linjan täytyy toimia struktuurit yhdistävänä linjana. Tämän perusteella voi todeta, että yksinkertaisesti sanottuna, ele on minkä tahansa rakenteen pisin akselikurvi. (Huston 2016, osa 1, luku 2). Pitkällä akselikurvilla tarkoitetaan piirrettävästä kohteesta löytyvää pisintä akselia, joka kulkee muotojen

välillä muodostaen sulavan liikkeen (Prokopenko 2013). Kuviossa 5 hahmon läpi on piirretty kaksi tällaista pitkää akselikurvia.



Kuvio 3. Hahmon lävitse kulkevat pitkät akselikurvit muodostavat eleen. (Prokopenko, 2013)

3.2 Ajattelutyö piirtämisen aikana

Elepiirtäjän tulisi aidosti tuntee asento, jota on piirtämässä. Tämä tarkoittaa sitä, että piirtäjän tulisi kuvitella itsensä tuossa kyseenomaisessa asennossa, ehkä jopa fyysisesti ottaa sama asento. Tässä on kuitenkin vaarana se, että kun itse-tietoisesti ottaa jonkun asennon, niin siitä voi tulla helposti liian keinotekoinen ja jäykkä. Näin pystyy kuitenkin itse tuntemaan, mitkä lihakset venyvät ja mitkä supistuvat, mihin paino laskeutuu ja mikä saa kehon pysymään tasapainossa. Sen sijaan, että kiinnittäisi piirtäessä huomiota mallin eri kehonosiin ja niiden asentoihin yksi toisensa jälkeen nostellen katsetta paperista malliin edes takaisin, voi alkaa ymmärtää, millä tavalla elepiirustuksia piirtäessä kannattaa ajatella.

(Stanchfield 2009, s78.)

Mattesi korostaa voiman ajattelun merkitystä. Hänen mukaansa ihmiskeho on aina täynnä voimaa, vaikka se olisi vain paikoillaan. Ihmiset on rakennettu liikumaan, joten kun malli seisoo suorassa, on ymmärrettävä, minkälaiset voimat tämän kehossa vaikuttavat. Esimerkiksi olemmehan aina painovoiman alaisia. (Mattesi 2012) Myös Mattesi kehottaa omaksumaan piirrettävän asennon fyysisesti itse.

Elepiirtäminen on yksinkertaisuudessaan loogisesti ajattelua. Looginen ajattelu vaatii piirtäessä tarkkaavaisuutta, tutkiskelua, herkkyyttä ja tietoisuutta. Piirtäjällä on oltava päämäärä, eli jonkin tietyn tekemisen piirtäminen. Sitten tämän on mietittävä, miten tuohon päämäärään pääsee, eli siis mitä piirtämisen keinoja tämän tulee käyttää. Kun piirtäjä aloittaa piirtämisen, tämän tulee ajatella edellä mainittuja piirtämisen keinoja, mutta samaan aikaan täytyy koko ajan pitää myös asetettu päämäärä mielessä. Sitä ei saa unohtaa, tai muuten piirustus ei onnistu. (Stanchfield 2009, 222).

3.3 Elepiirustuksen rakennusosat

Elettä suunnitellessa on tärkeää tiedostaa, että aikomuksena on kuvailla kehon kahdeksaa eri osaa, eli päätä, selkärankaa, käsiä, lantiota, rintakehää ja jalkoja. (Hampton 2009) Nämä nimittäin ovat hahmon rakenteen osat, joita eleellä kuvaillaan, ainakin jos kyseessä on ihmishahmo.

Yhden asennon rakentamiseen tarvitaan valtava määrä periaatteita, jotka piirustuksesta tulisi löytyä. Johnston ja Thomas (1981) listaavat 12 animaation perusperiaatetta, jotka ovat

- Litistäminen ja venyttäminen
- Antisipaatio
- Toiminnan sommittelu
- Suoraan toimintaan ja asennosta asentoon animoiminen
- Laahaava ja lomittainen liike
- kiihtyvä ja hidastuva liike
- Kaaret

- Sekundäärinen toiminta
- Ajoitus
- Lioittelu
- Yhtenäinen piirustus
- Vetovoima

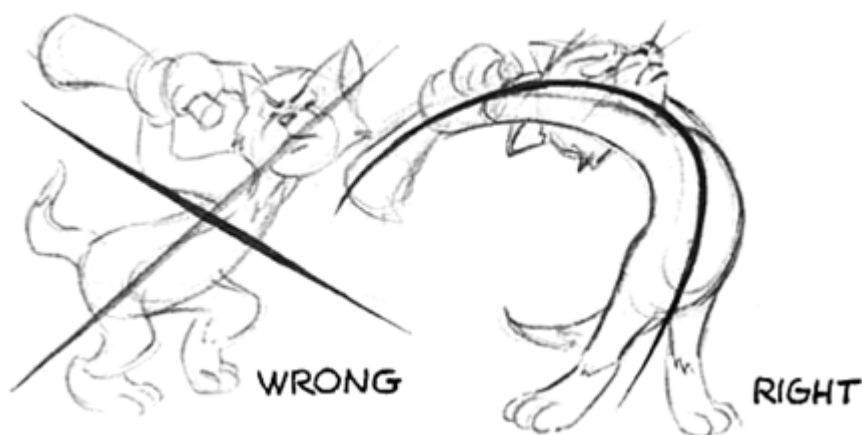
Stanchfield (2009) listaa näiden lisäksi vielä:

- Asento ja mieliala
- Muoto
- Anatomia
- Hahmon malli
- Paino
- Viiva ja siluetti
- Toiminta ja reaktio
- Perspektiivi
- Suunta
- Jännite
- Tasot
- Rytmi
- Syvyys ja volyymi
- Ääriasennot
- Suorat ja kurvit
- Karikatyyri
- Yksityiskohdat
- Tekstuuri
- Yksinkertaistaminen
- Positiiviset ja negatiiviset muodot

Näiden periaatteiden tunteminen mahdollistaa animaattorin animoimaan järkevästi, loogisesti ja taiteellisesti, kuin myös tunteita herättävästi (Stanchfield 2009, 4-9). Seuraavissa alaluvuissa esitellään edellä luetelluista periaatteista tärkeimpiä.

3.3.1 Toiminnan suunta ja sitä esittävä viiva

Line of action, eli toiminnan suuntaa esittävä viiva on hahmon tai piirrettävän kohteen läpi kulkeva selkeä kurvi, joka tekee hahmon asennosta helposti luettavan. Viivan voi kuvitella kulkevan hahmon selkärankaan pitkin (Sadasivam, 2012) mutta poikkeuksiakin voi olla. Kuitenkin lähtökohtaisesti jokaisesta asennosta voi löytää ns. päälinjan, joka osoittaa asennon läpi kulkevan suuntaa osoittavan rytmin. (Prokopenko, 2013.) Tämä niin kutsuttu toiminnan suuntaa osoittava viiva muuttuu jatkuvasti subjektin (esim. ihmisen tai animaatiohahmon) liikkuessa ympäristössään. (Husband, 2014) Toiminnan suunnan osoittavan apuviivan avulla hahmon eleistä saadaan dynaamisempia ja helpommin luettavia eli selkeämpiä. Se voi osoittaa suuntaa, kokoa ja tarjota puitteet piirustuksen kokoon kasaamiselle (Husband, 2014). Kuviossa 4 toiminnan suuntaa osoittavaa viivan avulla hahmoon saadaan liikkeen tuntua, kun taas täysin suora viiva tekee asennosta auttamatta jäykän.



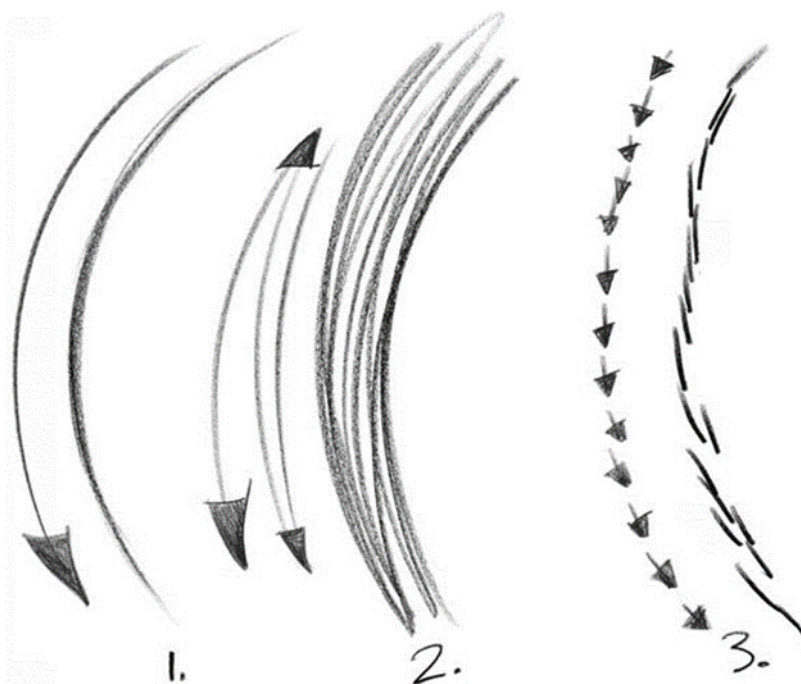
Kuvio 4. Line of action, toiminnan suunta. Huomaa, kuinka kurvikkaan viivan avulla piirustukseen tulee selkeästi enemmän dynaamisuutta ja toiminnan tuntua. (Blair 1994, 6)

3.3.2 Viivat

Viivat ovat luonnollisesti piirtämisen kannalta tärkeä työkalu; niiden avulla tietenkin piirretään tavoitellut eleet paperille, ja viivat puhuvat myös omaa kieltään.

Piirustuksen luomiseen tarvitaan viivaa ja siluetin avulla voi tarkastaa, ovatko piirretyt viivat kuvanneet asennon onnistuneesti. Tämä tarkoittaa sitä, että piirustuksen toiminnan asettelu tulee tehdä niin selkeästi luettavaksi, että se tulee ilmi, vaikka piirustuksen ääri viivojen sisäpuolet täytettäisiin kokonaan mustaksi. Elepiirustusta piirtäessä ei tarvita varjostusta tai tekstuuria, joten piirtäjän tehtäväksi jää piirtää kokonainen tarina pelkkien viivojen avulla. Viivan täytyy siis selittää toiminta ja se, mitä piirrettävän kohteen rakenteelle tapahtuu sen suorittaessa kyseisen toiminnan, esimerkiksi mitä vaatteiden, turkin tai ihon alla tapahtuu. (Stanchfield 2009, s.15) Mutta vaikka viiva on tärkeä piirustuksen elementti, on syytä pitää mielessä, että piirustuksessa ei ole kyse viivasta, vaan ideasta.

Piirustusta ei tule piirtää vain kauniiden viivojen vuoksi, vaan tavoitteena on piirtää piirustus, joka ilmaisee kokemuksen eleestä. Tarkoituksena ei ole, että viiva tulisi heti ensimmäisellä vedolla saada täydelliseksi. Viivan voi aluksi hahmotella hennomalla otteella, ja vasta sen jälkeen vetäistä varmemmalla otteella näkyvämpi, selkeämmin luettavissa oleva viiva. (Mattes 2012, luku 1). Kuviossa 5 selkein viiva on kohdassa 1. Vertaa kohtiin 2 ja 3, joista ei näy selkeää linjaa, jota katse voisi seurata.

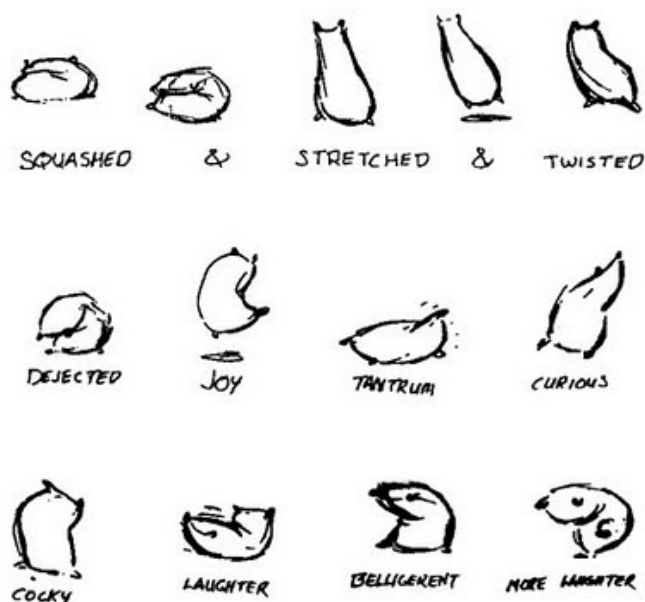


Kuvio 5. Viivan tulisi olla selkeästi luettavissa, kuten kuvion kohdassa 1. näkyy. (Mattesi 2012)

3.3.3 Muodot

Suomen kielessä sana muoto käsittää sen kaksi eri englanninkielistä merkitystä: shape ja form. Shape tarkoittaa kaksiulotteista muotoa ja form kolmiulotteista. Muodolla voidaan suomen kielessä tarkoittaa siis sekä kaksiulotteisia muotoja, että kolmiulotteisia, jotka ovat kuitenkin kaksi eri asiaa. Kaiken animaation voi sanoa perustuvan yksinkertaisiin muotoihin. Vasta sen jälkeen, kun nämä perusmuodot on animoitu sujuvan näköisesti, on aika siirtyä yksityiskohtiin. (Stanchfield 2009, 16). Piirtämisen aikana hahmon anatomiset osat voi kuvitella primitiivisiksi muodoiksi, kuten sylintereiksi, palloiksi tai kuutioiksi. Litteällä paperilla tai näytöllä kolmiulotteisuus on vain illuusio, jonka luomme kaksiulotteisen muodon avulla. (Stanchfield 2009, 167). Tunnetiloja on mahdollista esittää mitä yksinkertaisimpien muotojen avulla (Johnston, Thomas 1981, 49); esimerkkinä puoliksi täytetty jauhosäkki. Huomaa kuviossa 6, miten yksinkertaista muotoa muokkaamalla jauhosäkki voidaan saada tuntumaan siltä, kuin sillä olisi tunteet. Toisena esimerkkinä Disneyn Aladdinin taikamatto, joka on

mitä mainioin esimerkki yksinkertaisen muodon venyttämisen, litistämisen, kiertämisen ynnä muun avulla esitetystä loistavasta ja selkeästä tunteiden kuvaamisesta. Jotta muotoja voisi käsitellä 3D-animaation teossa samalla tavalla kuin piirrosanimaatiossa, 3D-hahmon polygoniverkkoa tulisi pystyä muokkaamaan täsmälleen animaattorin tarpeiden mukaan.



Kuvio 6. Tunteita on mahdollista esittää yksinkertaista muotoa muuntelemalla. (Johnston, Thomas)

3.3.4 Tarinankerronta ja toiminnan sommittelu

Tarinankerronta on olennainen osa hyvää elepiirustusta. Varsinkin animaation ääriasentojen tulee olla sellaisia, että tarina, eli hahmon toiminta ja tunteet ovat selkeästi luettavissa. Ääriasennot animaatiossa ovat tarinankerrontapiirustuksia, (Stanchfield, Don Gra-hamin mukaan s.220) piirustuksia, jotka vievät tarinaa eteenpäin. Olennaista on siis, että piirustus esittää toimintaa. Mutta miten toimintaa sitten esitetään? Jos esimerkiksi tehtävänä olisi piirtää ihminen luke-massa kirjaa, niin mistä kannattaisi aloittaa? Miten kerromme katsojalle, että tässä mies lukee kirjaa? Niinkin yksinkertaisesti tuon toiminnan voi esittää, että piirtää avoimen kirjan ja silmät, jotka katsovat kirjaa kohti. (Stanchfield 2009, 220). Olennaista on siis miettiä, mikä toiminnassa on olennaisinta ja miten sen

voisi esittää mahdollisimman selkeästi, jotta katsoja saisi juuri sen kokemuksen tuosta toiminnasta, kuin mikä sen tarkoitus olikin. Jalat ja kädet ovat eleen kannalta erittäin tärkeässä roolissa, sillä niiden avulla piirtäjä voi helpoimmin kuvata hahmon toimintaa. Jos piirustuksesta poistettaisiin kädet ja jalat ja jätettäisiin jäljelle vain pää ja torso, voisi huomata, että ele on kadonnut. (Stanchfield 2009, 169).

3.3.5 Perspektiivi

Jotta piirustukseen saadaan eloa, on piirtäjän syytä ottaa huomioon perspektiivi. Kun piirretty hahmo näyttää olevan kolmiulotteisessa maailmassa, tulee illuusio elämästä vielä tehokkaammin esille, kuin jos se olisi vain kaksiulotteisen näköinen piirustus paperilla. Ideanahan oli tarkoitus tarkkailla ympärillä olevaa maailmaa ja siirtää näkemänsä paperille. Tämän takia on aina syytä pitää mielessä myös perspektiivin säännöt. Perspektiivi on niin suuri osa piirustusta, että piirtäjän ei kannata vältellä sen hallitsemista. (Stanchfield 2009, 128). Stanchfield esittää entisen Disney-taiteilijan Bruce McIntyren kuusi perspektiivin sääntöä, jotka ymmärtämällä on helppoa, tehokasta ja hauskaa saada piirustukseen kolmiulotteisuuden tuntua (Stanchfield s.125). Katso kuvio 7. Näistä säännöistä tärkein on päällekkäisyys (overlap), jonka voi itsessään sanoa sisäistävän kaikki näistä säännöistä. Päällekkäisyydellä tarkoitetaan sitä, että jokin asia on lähempänä katsojaa kuin jokin toinen asia (Stanchfield s.294) eli siis piirustuksessa jokin asia piirretään näyttämään siltä, että se on jonkin asian edessä. Perspektiivin ymmärtäminen ja soveltaminen piirustuksessa auttaa myös toiminnan sommittelussa, yhdessä tärkeässä animaation perusperiaatteen soveltamisessa. (Stanchfield s.295).



Kuvio 7. Perspektiivin kuusi helppoa sääntöä. (Stanchfield 2009)

3.3.6 Venytys ja litistys (stretch and squatch)

Keho on aina liikkeessä, aina venymässä ja litistymässä. Jopa silloin, kun se ei tee mitään. (Stanchfield 2009, 220). Venyminen ja litistyminen ovat asioita, joita ei löydy anatomiakirjoista, vaan ne ovat abstrakteja ominaisuuksia, jotka tuovat piirustukseen elämää (Stanchfield s.224). Kun kiinteää muotoa liikutellaan paperilla yhdestä piirustuksesta toiseen, havaittavissa on huomattava jäykkyys, joka korostuu liikkeen myötä. Tosielämässä tämä ilmiö esiintyy ainoastaan kaikista jäykimmillä muodoilla, kuten tuoleilla ja astioilla. Kaikki, mikä koostuu elävästä kudoksesta, oli se sitten kuinka luisevaa tahansa, näyttää huomattavan määrän vaihtelua sen muodossa, kun se suorittaa toimintaa. (Johnston, Thomas 1981, 48).

Litistynyt asento voi kuvata muotoa joko suuren paineen takia litistyneenä tai kasaan painuneena. Venynyt asento näyttää aina tuon saman muodon todella pidentyneenä. Tällaisesta muodosta toiseen vaihtuvasta liike on yksi animaation olennaisin olemuksista. (Johnston, Thomas 1981, 48). Huomaa, miten kuviossa 9 hiirihahmon pää supistuu leveysuunnassa venytettynä, kun taas levenee litistytessään.



Kuvio 8. Hahmon pää venyy ja litistyy sen pureskellessa. (Johnston, Thomas 1981)

Tärkeää venytyksessä ja litistämisessä on myös se, että säilyttää animoidun muodon tilavuuden ja pinta-alan. Se ei saa venyä ja litistyä niin paljon, että se

alkaisi näyttää kasvavan tai päinvastoin pienentyvän. 3D-rigeissä on mahdollista säädellä muodon volyyymiä oikein, mutta tämäkään ei välttämättä aina näytä ”visuaalisesti oikealta” silmin katseltuna ja sitä saattaa joutua tilanteen mukaan ikään kuin huijaamaan, jotta se näyttäisi oikealta.

3.3.7 Näyttely

Ed Hooks määrittelee tunteen tulevan siitä, miten ihminen reagoi tiettyihin asioihin arvojensa mukaan. Ajattelulla on taipumus johtaa ratkaisuihin ja tunteilla toimintaan. Näyttelemineen on toimintaa, mutta se on myös reagoimista. (Hooks 2011, 12-13, 22) Jotta katsoja pääsisi tunneyhteyteen hahmon kanssa, tulee animaattorin animoida voimaa eikä ainoastaan muotoja (Hooks 2011, Grahamin mukaan, s.39.) Tämäkin on siis tärkeää ottaa huomioon, kun animoidaan eleitä piirtäen.

Näyttelemineen animoidessa on sitä, että yrittää nähdä sielunsa silmin, mitä hahmo tuntee, ja tuntee se animaattorin omassa kehossa itsessään, ennen kuin piirtää sen paperille (Stanchfield 2009, 183). Mattesikin (2012) kehottaa piirtäjää kokeilemaan itse piirtämänsä asentoa ilmettä myöden. Näin piirtäjän on mahdollista itse tuntee voiman läsnäolo omassa kehossaan. Ja kun yrittää matkia tätä piirrettävää asentoa ja tunnetilaa, alkaa tuntee, miltä piirrettävästä kohteesta tuntuu. (Mattesi 2012). Tässä on kuitenkin aina vaarana se, että kun lähdetään tekemään itse referenssimateriaalia, jolloin ajatellaan liikaa itse liikettä ja ikään kuin vain suoritetaan liike, jolloin lopputulos on melkein pä taatusti epäluonnollinen ja jäykkä (Hooks 2011, s.53). Siksi onkin syytä aina ensin suunnitella, mitä animaatiolla haluaa saavuttaa.

On siis hyvä ensin miettiä animaation alatekstiä (subtext). Alateksti on sanojen (tai liikkeiden) takana piilevä merkitys tai tunne; se, mitä hahmo todellisuudessa ajattelee tai tuntee sanoessaan sanottavansa, tai liikkeessaan. Vasta kun alateksti on selvillä, on aika luonnostella hahmolle sopivat asennot. (Sans, 2018) Saadakseen katsojan vaikuttumaan tarinasta/piirustuksesta, tulee piirtäjän ensin itse vaikuttua siitä. Piirtäjän on ikään kuin koettava piirtämänsä asento itse.

Tällöin asennon tulkinta tulee olemaan aidontuntuinen ja vaikuttava.
(Stanchfield 2009, s 259)

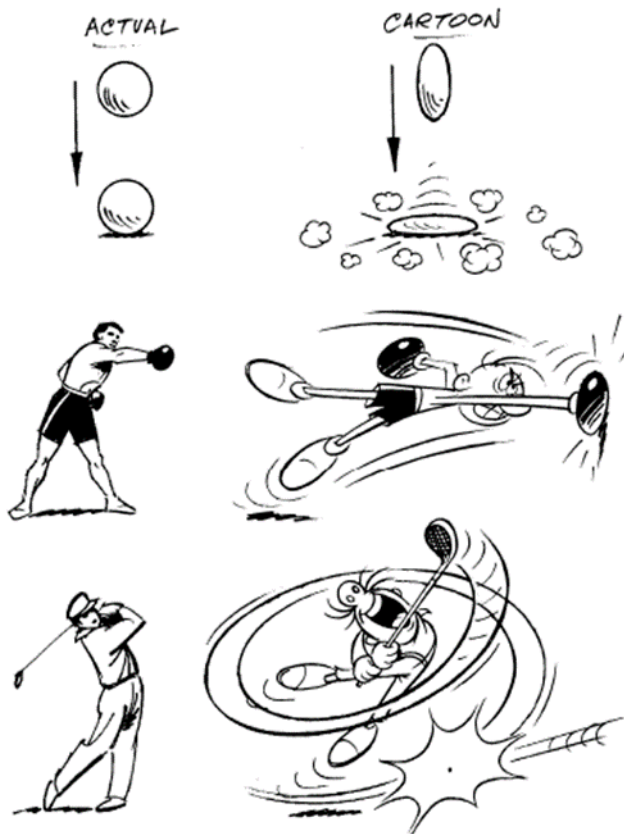
Näyttelyn kannalta piirustuksessa karakterisaatio ei keskity siihen mitä tehdään, vaan siihen, miten jotain tehdään. (Whitaker, Halas 2002, s.118) Vaikka elepiirtämisen olennainen osa on, että niin sanotusti piirretään verbejä eli tekemistä, on myös tärkeää, että piirustukseen lisää adverbien, eli sen, miten jotain tehdään. Näin voidaan saada esiin hahmon luonne, persoonallisuus ja näyttelemistyylit, koska se kertoo, että missä, miten ja miksi jotain tehdään. (Stanchfield 2009, 243)

3.3.8 Lioittelu ja karrikointi

Piirrosanimaatiossa tavoitellaan usein eleiden liioittelua niin pitkälle, että niistä tulee karikatyyri. Toki riippuu hahmosta, että kuinka vakavasti otettavaa hahmoa ollaan tekemässä. Elettä etsiessä on tarkoitus luoda karikatyyri todellisuudesta, ei niinkään todellisuuden imitointi. (Stanchfield 2009, 119). Jokainen hahmo on ainutlaatuinen, ja tuosta ainutlaatuisuudesta juontuva ele on se, mitä elepiirustusta karrikoidessa haetaan.

Mitä sitten tarkoitetaan, kun sanotaan, että jostain tulee karikatyyri? Karikatyyrisanan etymologia juontuu englannin kielen vanhasta sanasta caricatura, joka kirjaimellisesti tarkoittaa ylikuormittamista. Karikoiminenkin on siis etymologiansa mukaan piirustuksen ”ylilastaamista”, ”ylikuormittamista”, eli kuvaannollisesti sanoen ylikuormittamme piirrettävän kohteen piirteitä. (Stanchfield 2009, Larsonin, 148-149, mukaan). Karikoimisen ei kuitenkaan tarvitse olla pelkästään koomista tai järjetöntä liioittelua. Lioittelua ei tarvitse viedä äärettömyyksiin. Karikoiminen voi tapahtua osia tai piirteitä väärin liioittelun kautta. (Stanchfield 2009, Websterin, 149 mukaan). Animaattorin tehtävä on yhdistellä liikkeitä ja lisätä juuri sopiva määrä luovaa liioittelua, jotta liike näyttäisi luonnolliselta (Whitaker, Halas, s.28). Kuviossa 8 toiminnan liioittelu on viety äärimmäisyyksiin.

Eleitä piirtäessä liioittelu on tärkeää myöskin sen vuoksi, että piirtäessä usein liian helposti ”jäykistämme” asioita. Onkin tärkeää pitää mielessä, että aina kannattaa kallistua dynaamisuuden puoleen. Eli jos ele on kurvikas, tee siitä vielä kurvikkaampi. (Huston 2016, kappale 2).



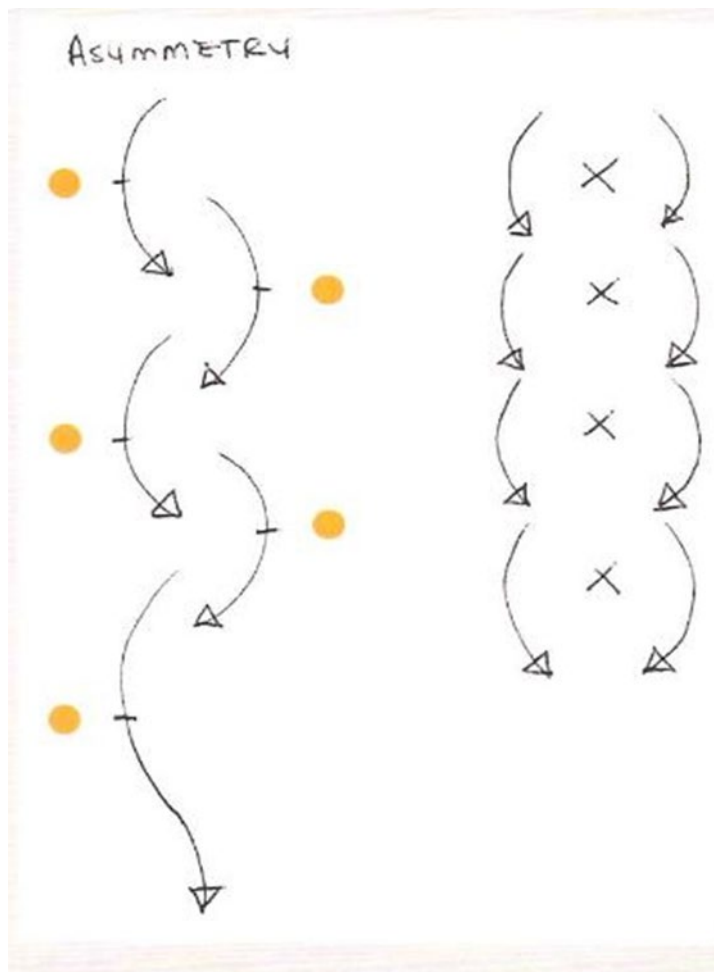
29

Kuvio 9. Liioittelu on hyvä keino saada piirustukseen selkeyttä. (Whitaker, Halas 2002)

3.3.9 Asennon rakennusosat

Piirtämisen aikana on tärkeää pitää mielessä, että keho on aina tasapainossa. Keho muodostuu ns. kovista ja pehmeistä kohdista, joista pehmeät antavat

myöden ja saavat aikaan taipumisen. Jotta tämä ihmisruumiin luonnollinen ominaisuus säilyisi piirustuksessa, tarvitaan viivaa, joka jatkuvasti korostaa tasapainon ja liikkeen visuaalista ideaa. Tulisi välttää käyttämästä viivoja, jotka menevät samansuuntaisesti vierekkäin ja näin ollen muodostavat toistensa peilikuvan. Tämä saa muodon sulkeutumaan visuaalisesti, ja silmä ei pääse sulavasti liikkumaan muodosta toiseen. (Hampton 2009, 6). Kuviossa 10 tätä havainnollistetaan nuolien avulla.



Kuvio 10. Oikealla puolella muodon sulkeutuminen visuaalisesti näyttää epämiellyttävältä verrattuna vasemman puolen soljuvaan liikkeeseen. (Hampton 2009)

4 Toiminnallinen osuus

Tämän toiminnallisen osuuden tavoitteena on suunnitella ja toteuttaa piirroshahmoanimaatio, jossa hyödynnetään edellä kuvailtuja elepiirtämisen keinoja. Animaatiota varten suunnitellaan myös hahmo, jolla animaatio toteutetaan.

4.1 Hahmon suunnittelu

Itse hahmosuunnitteluun ei tässä opinnäytetyössä perehdytä sen enempää, mutta hahmon suunnitteluvaiheessa on tärkeää keskittyä hahmon muotoihin, ja miten ne pitää ottaa huomioon animaation suunnitteluvaiheessa. Tämän toiminnallisen osuuden hahmolle suunniteltiin papumaisen muotoinen keskivartalo, pyöreä pää ja niihin nähden aika pienet raajat. Housun lahkeet voi kuvitella sylintereiksi, jotka kiertävät jalan ympäri reiden yläkohdassa. Valmiit hahmoluonnostelmat kuviossa 11.



Kuvio 11. Hahmoluonnostelmia kuplapojasta.

4.2 Animaation suunnittelu

Idea ja inspiraatio animaatioon syntyi tekijän tavallisesta lapsiperheen arkielämästä. Tässä animaatiossa tulee olemaan pikkupoikahahmo, joka puhalttaa saippuakuplia. Tämän pohjalta pohdittiin, mitkä kohdat animaatiossa olisivat tärkeimpiä avainasentoja.

Animaatio alkaa siitä, kun poika kastaa kuplarenkaan kuplanestepurkkiin. Litistämisen on oiva keino korostaa toimintaa, jossa poika kastaa kuplarenkaan kuplanestepurkkiin. Tällä tavoin toimintaan saa tuotua myös liioittelua ja samalla toiminnan sommittelulla toiminta tulee selkeämmäksi katsojalle.

Litistämisen vastakohtaa venyttämistä aiotaan hyödyntää asennossa, jossa poika vetää keuhkonsa täyteen ilmaa valmistautuen puhallukseen. Tässä asennossa halutaan myös tuoda esiin hyvin kaareva akselikurvi, joka puhalluksen voimasta seuraavassa avainasennossa on kaartunut täysin toiseen suuntaan, litistäen pojan keskivartalon etupuolelta. Kun poika vetää henkeä ja venyttää kehonsa äärimmilleen, keskivartaloon tulee myös kierrettä.

Elehahmotelmien avulla tehtiin aluksi lyhyt muutaman kuvan alustava animaatio, jotta haluttu liike löytyisi.

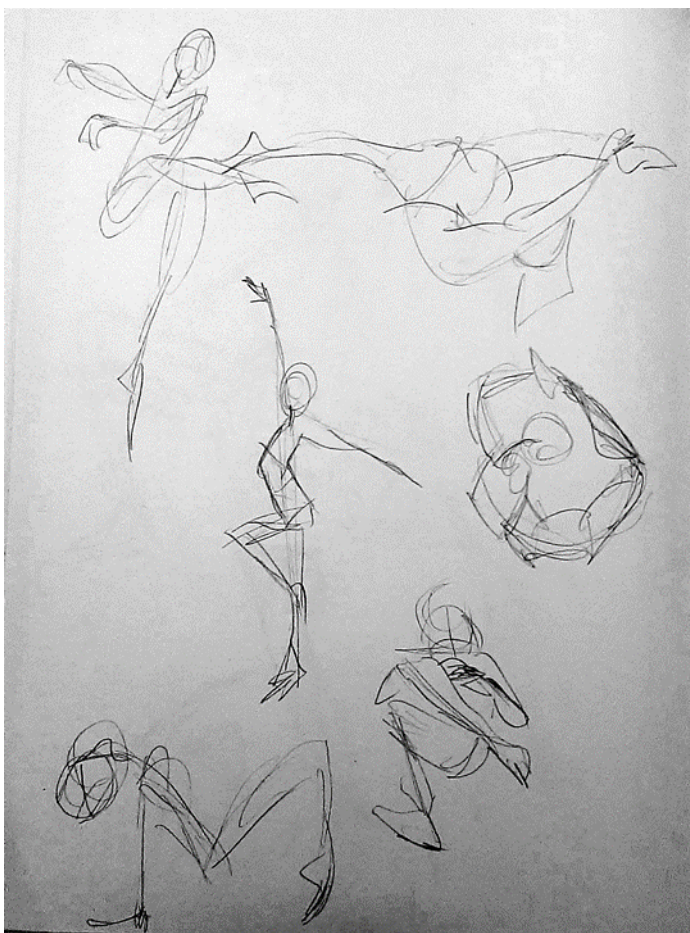


Kuvio 12. Avainasentojen elehahmotelmia

4.3 Elepiirtäminen käytännössä

Se ei ole helppoa, kuten Stanchfield (2009) kertoo Johnstoninkin usein sanelleen. Piirtäessä kun tulee ajatella niin montaa asiaa samaan aikaan, ja kuitenkin pitää kirkkaana mielessä päämäärä, joka tässä tapauksessa on hyvä ensivaikutelma, eli selkeä ele. Käytännön vinkki piirtämiseen on pidellä kynää löysemmin kädessä ja pitää ote kauempana kynän terästä/kärjestä. Tämä auttaa unohtamaan anatomiaan keskittymisen ja sen sijaan on helpompi ajatella pelkkää elettä. (Stanchfield 2009, 265). Taidosta puhuttaessa tarkoitetaan asioiden perusteellista tutkimista, tarkkailua ja soveltamista. Ei ole olemassa muuta tapaa kehittää jotain taitoa. Jokainen, joka haluaa oppia ja kehittää jonkun taidon, joutuu ensin opiskelemaan olennaisimmat perusteet ja selviytyä niistä asiaankuuluvasti ja näin avuin on mahdollista hioa hankittuja taitoja siihen pisteeseen asti, mihin vain haluaa. (Stanchfield s.228).

Tein itse muutamia elepiirustusharjoituksia. (Katso kuvio 13.) Piirtämisen aikana äärimmäisen hankalaa oli pitää päässä päämäärä, kun yksityiskohtiin juuttuminen tuntui liian houkuttelevalta. Tuntui kuitenkin siltä, että mitä enemmän jatkoi uusien piirustusten piirtämistä, sitä paremmin piirtäminen alkoi sujua.



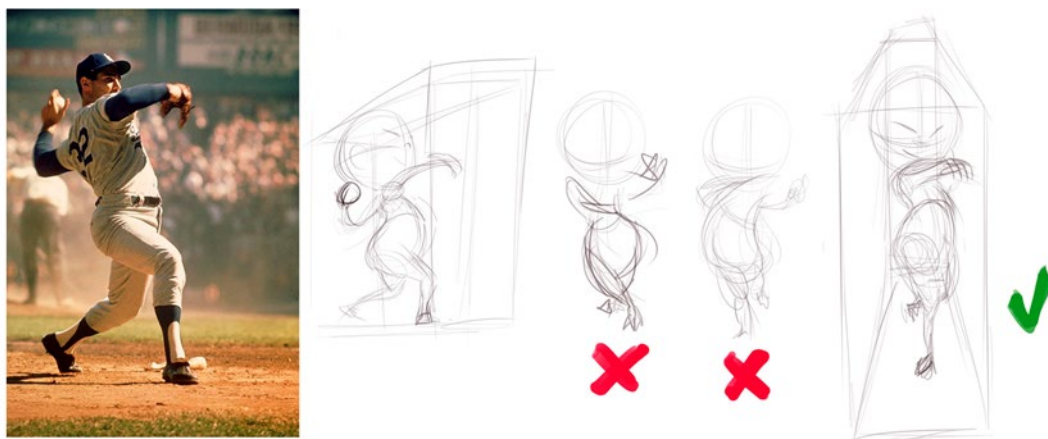
Kuvio 13. Omia elepiirustusharjoituksia.

Stanchfield (2009) käsittelee useaan otteeseen myös piirtämisen kannalta tärkeitä aiheita, henkistä ja fyysistä puolta. Fyysinen liikunta, kuten myös aivojumppa, ovat oiva buusti piirtämisen edistämiseksi ja taiteilijan hyvinvoinnin kannalta. Taidon kehittäminen vie aikaa.

Omissa elepiirustusharjoituksissani olen jonkin verran pääsytt jyvälle eleen hakemisesta, mutta minulla on kuitenkin vielä liian suuri taipumus suoristaa ja tehdä kaikesta aika kaksikulotteista. Vieläkin keskityn aivan liikaa malliin. Tein

myös kokeiluja, joissa tein samasta mallista monta eri kokeilua, joissa yritin haakea eleen olemusta. Huomasin, että joka kerralla piirustuksesta tuli parempi ja selkeämpi ja luontevampi. Myös mitä pidempään ja enemmän piirustuksia tein, sitä sujuvammin käsi alkoi paperilla liikkua.

Eräs elepiirustusharjoituksistani oli kokeilla piirtää kuvan mallin sama ele kupla-poikahahmolleni ja yrittää esittää sama ele vielä toisesta kuvakulmasta. Tässä kohtaa aivoni eivät meinanneet kyetä toteuttamaan tätä ideaa, mutta muutaman yrityksen jälkeen sain kolmiulotteisuuden ajattelun toimimaan. Kuviossa 14 voi nähdä tämän elepiirustusharjoituksen tulokset.



Kuvio 14. Eleharjoitus mallikuvasta

4.4 Animointi eleitä piirtäen

Itse animaatiovaihe alkoi avainasentojen luonnostelemisella. Aivan ensimmäiseksi oli mietittävä, mitkä tässä animaatioissa olisivat ne kaikista tärkeimmät avainasennot. Kun suunnitelmat olivat selkeät, aloitin asentojen luonnostelun käytännössä. Tein aluksi Kritassa alustavan muutaman avainasennon animaation, tutkiakseni hakemaani ideaa liikkeestä; katso kuvio 15. Tärkeimmiksi avainasunnoiksi totesin alkuvaiheen, jossa poika seisoo kuplapurkki ja -rengas selkeästi käsissään, keskivaiheen, jossa poika vetää syvään henkeä, ja kolmanneksi asennon, jossa poika on puhaltamassa kuplia. Tämän alustavan animaation elepiirustuksia en tehnyt oman hahmoni mittasuhteilla, sillä yritin tässä vaiheessa keskittyä pelkästään eleeseen. Tämän jälkeen siirryin luonnostelemaan samaisia eleitä oman hahmoni mittasuhteilla.



Kuvio 15. Ensimmäiset luonnokset avainasentojen eleiden ideasta.

Ensimmäisessä asennossa katsoja siis näkisi pojan pitelemässä kuplapurkkia ja kuplarengasta käsissään. Poika pitelee kyseisiä esineitä käsissään niin, että ne ovat selkeästi näkyvillä, eivätkä esimerkiksi pojan keskivartalon edessä.

Näin varmistamme, että toiminta on selkeästi sommiteltu ja jo siluetin tarkastamalla voi helposti nähdä, mitä kuvassa on. (Katso kuvio 16.)



Kuvio 16. Kuplapojan ensimmäinen avainasento.

Seuraavassa avainasennossa pojan keho on kokonaan litistynyt, sen ollessa kyykkyasennossa ja poika on tunkenut kuplarenkaan kuplapurkkiin (katso kuvio 17, kohta 1). Tämän jälkeisessä asennossa hän on noussut takaisin pystyyn ja keho on palautunut normaaleihin mittoihinsa. Seuraavassa avainasennossa poika vetää keuhkonsa täyteen ilmaa, toiminnan suuntaa esittävä viiva kaareutuu kohti kuvan vasenta reunaa (katso kuvio 17, kohta 2), ja seuraavassa avainasennossa, jossa poika puhalttaa kaiken keuhkoihinsa kerätyn ilman kohti kupla-rengasta, se on kaareutunut täysin päinvastaiseen suuntaan (katso kuvio 17, kohta 3).



Kuvio 17. Litistäminen, venyttäminen, toiminnan suuntaa esittävä viiva

Kolme viimeistä avainasentoa näyttävät pojan nousemisen takaisin pystyasentoon ja pojan reaktion syntyneisiin kupliin. Valmis animaatio on katsottavissa opinnäytetyön liitteenä.

5 Pohdinta

Tämän kaiken perusteella voisi päätellä, että elepiirtäminen luo perustan kaikelle tunteita herättävälle taiteelle. Jos animaation perustukset eivät ole kunnossa, talo hajoaa käsiin. Olen kuullut puhuttavan niin sanotusta animaation ”hiomisesta”, jolla tarkoitetaan vaihetta, jossa luonnosmaisesta animaation päälle piirretään siistit ääriviivat. Oman kokemukseni ja opinnäytetyön aiheen tutkimukseni mukaan animaation hiominen olisi kuitenkin nimenomaan se vaihe, kun etsitään juuri ne oikeat eleet, jotka tuovat esille hahmon tunteet, animaation peruseräpäätteen mielessä pitäen. Jos nämä kaikki eivät ole animaation luonnosvaiheessa kunnossa, ei maailman kauneimmatkaan viivat tai rendaukset voi sitä pelastaa.

Etenkin hahmoanimaation kannalta elepiirustustaito on todella hyödyllinen. Kuten aikaisemminkin tässä työssä mainittiin, piirtäminen on nopea keino tuoda ideoita esille, joten siitä on hyötyä monessa animaation muodossa.

Vaikka hyvän elepiirustuksen aikaansaamiseksi pystyy luettelemaan monta seikkaa, jotka pitää ottaa huomioon elepiirustusta piirtäessä, vaaditaan sellaisen saavuttamiseksi kuitenkin valtava määrä harjoitusta. Voimme luetella lopputoman määrän sääntöjä, jotka pätevät hyvään elepiirustukseen, mutta loppujen lopuksi hyvän lopputuloksen saavuttaminen vaatii aikaa ja kärsivällistä harjoittelua. Olen itse elämäni aikana piirrellyt mallia katsoen, mutta en ole perehtynyt ennen näin syvästi siihen ajatteluun, jota piirtämisen aikana pitäisi tapahtua. Aihetta tutkiessani päätinkin ottaa luonnoslehden mukaani leikkipuistoon, jossa luonnostelin elepiirustuksia omista lapsistani. Yritin pitää mielessäni kaikki lainalaisuudet, joista luin tätä tutkimusta tehdessäni, mutta vasta kun aloin oikeasti kiinnittää katseeni enimmäkseen itse piirrettävään asiaan, enkä kiinnittänyt niinkään huomiota paperille ilmestyviin viivoihin, alkoi piirtäminen näyttää mielestäni luontevammalta. Stanchfield ei siis turhaan painota ympärillä olevan maailman jatkuvan tarkkailun ja sen piirtämisen tärkeyttä.

Lähteet

Beane, Andy 2012. 3D Animation Essentials. Sybex.

Hampton, Michael 2009. Figure Drawing Design and Invention. M. Hampton.

Hooks, Ed 2011. Acting for Animators. Routledge.

Husband, Ron 2014. Quick sketching with Ron Husband. Focal Press.

Huston, Steve 2016. Figure Drawing for Artists. Rockport Publishers.

Johnston, Ollie & Thomas, Frank 1981. The Illusion of Life. Walt Disney Productions.

Karlin, Susan 2014. Learning in The Flesh: Why Disney Sends Its Animators To Life Drawing Classes. <<https://www.fastcompany.com/3033246/learning-in-the-flesh-why-disney-sends-its-animators-to-life-drawing-classes>> (luettu syksyllä 2020)

Mattesi, Mike 2012. Force: Dynamic Life Drawing for animators. Focal Press.

Prokopenko, Stan 2013. How to Draw Gesture. <<https://www.proko.com/how-to-draw-gesture/#.XrFkeplS-Uk>> (luettu syksyllä 2020)

Riki, J.K. 2012. Defining the Art: Gesture Drawing. <<https://www.animatorisland.com/defining-the-art-gesture-drawing/?v=3a52f3c22ed6>> (luettu syksyllä 2020)

Sir Wade Neistadt 2018. Animation Lessons from a DreamWorks Animator | What is Subtext? <<https://www.youtube.com/watch?v=GDxaPJHWS1E&feature=youtu.be&t=1130>> (katsottu syksyllä 2020)

Stanchfield, Walt 2009. Drawn to Life vol 1 & 2. Focal Press, Elsevier.

White, Tony 2006. Animation from pencils to pixels. Focal Press, Elsevier.

Liite

Video animaatiosta osoitteessa:

<https://www.youtube.com/watch?v=wAog5YCYorw>