

Opinnäytetyö (AMK)

Animaatio

2023

Roope Sorvo

# Tarinankerronta ilman kasvoja

Hahmosuunnittelu, liike ja kuvakerronta  
dialogittomassa animaatiossa



Opinnäytetyö (AMK) | Tiivistelmä

Turun ammattikorkeakoulu

Animaatio

2023 | 42 sivua

Roope Sorvo

## Tarinankerronta ilman kasvoja

Hahmosuunnittelu, liike ja kuvakerronta dialogittomassa animaatiossa

Tässä opinnäytetyön kirjallisessa osiossa käsitellään sitä, miten tuoda esille hahmojen luonnetta ja persoonallisuutta ilman dialogia tai kasvoniilmeitä. Siinä tutkitaan sanattoman tarinankerronnan metodeja ja historiaa ja käydään läpi psykologisia konsepteja, joiden avulla pyritään luomaan yhteys katsojan ja hahmon välillä.

Tämän lisäksi tekstissä analysoidaan, kuinka hyödyntää tarinan rakennetta, kuvallisia keinoja kuten väriä, kompositiota ja animaatiotyylä sekä hahmosuunnittelun eri osa-alueita kasvottoman hahmon persoonallisuuden esillepanossa ja tarinankerronnassa.

Lopuksi opinnäytetyössä raportoidaan, kuinka tätä tietoa on hyödynnetty ja sovellettu *Headless*-piirrosanimaation toteutuksessa. Tämän prosessin raportointi seuraa karkeasti elokuvan varsinaista valmistumisprosessia ensikonseptista jälkituotantoon asti.

Asiasanat:

animaatio, hahmosuunnittelu, tarinankerronta, tunne

Bachelor's / Master's Thesis | Abstract

Turku University of Applied Sciences

Animation

2023 | 42 pages

Roope Sorvo

## I Have No Mouth and I Must Tell A Story

Character design, movement, and pictorial storytelling in dialogue-free animation

This thesis examines the means of bringing forth a character's personality and nature without dialogue or facial expressions. Further it studies the methods and history of wordless storytelling and goes through psychological concepts that can be utilized to form a connection between the character and the audience.

In addition, the text analyses how to utilize story structure, visual tools such as colour, composition, and animation style, and the various aspects of character design to further emphasize the personality of a faceless character.

Finally, the thesis reports on the application of the aforementioned information during the production of the short animation *Headless*. The report of this process follows roughly the actual production process of the film itself, from the first concept to post-production.

Keywords:

animation, character design, emotion, narrative

# Sisältö

<b>1 Johdanto</b>	<b>5</b>
<b>2 Kuinka luoda eloa päättömään ruumiiseen?</b>	<b>7</b>
2.1 Näyttelemisen ilman päätä	7
2.2 Kasvottomuuden psykologia	12
<b>3 Tarina pääpiirteittäin</b>	<b>14</b>
3.1 Käsikirjoitus	14
3.2 Kuvakäsikirjoitus	16
<b>4 Visuaalinen ilme</b>	<b>19</b>
<b>5 Hahmosuunnittelu</b>	<b>24</b>
5.1 Siluetti	26
5.2 Väripaletti	29
5.3 Lioittelu	31
<b>6 Animaatio</b>	<b>33</b>
<b>7 Johtopäätökset</b>	<b>36</b>
<b>Lähteet</b>	<b>38</b>

# 1 Johdanto

Animaatiota, animaatiohahmojen näyttelemistä ja animaatiohahmojen suunnittelua on käsitelty kirjallisuudessa jo yli sadan vuoden ajan. Samaten sanaton tarinankerronta on tutkittu akateemisesti heti ensimmäisestä miimikosta alkaen. Harvoin kuitenkaan keskitytään tarinankerrontaan ja tunnelmaisuun, joka ei luottaisi kasvoihin missään määrin.

Kun puhutaan hahmon persoonallisuudesta, ajatellaan ensimmäisenä helposti hahmon kasvoja, ilmettä ja puhetapaa. Mutta hahmon luonteeseen sisältyy paljon muutakin: hahmon olemus, pukeutumistyyli, ryhti, kävelytapa, miten tämä reagoi eri ärsykkeisiin. Voisiko tarinaa kertoa vain käyttäen tällaista lähestymistapaa? Jos sen sijaan, että tyytyisin tarinaan, josta dialogi vain puuttuu, tekisinkin jotain, jossa dialogi olisi täysin mahdotonta?

Nopeasti syntyikin ajatus elokuvasta, jonka päähenkilöllä ei ole päätä. Mytologiasta kiinnostuneena ajatus johti minut nopeasti monissa eri maailman myyteissä kuvatun päättömän ratsumiehen äärelle. Vaikka yksityiskohdat vaihtelevat tarusta taruun, tämän hahmon kerrotaan usein etsivän itselleen päätä, monesti väkivaltaisoin keinoin; kuuluisin versio ratsastajasta lieneekin Washington Irvingin moneen eri otteeseen adaptoitu *The Legend of Sleepy Hollow* (1820).

Entäpä jos tämän motivaation esittäisi sympaattisemmassa valossa, tarinana oman identiteetin ja itsetunnon etsinnästä? Tämä konsepti mahdollistaisi myös suuren määrän visuaalisia vitsejä, joissa ratsumies yrittää käyttää monenlaista etäisesti pyöreää esinettä päänään.

Hahmon olennaisin osa loi kuitenkin tarinankerronnallisen haasteen: miten kuljettaa tarinaa ja näyttää hahmon tunteita paitsi ilman dialogia, mutta myös ilman kasvonilmeitä?

Näistä lähtökohdista syntyi taiteellinen opinnäytetyöni *Headless*.

Viitekehyksenä toiminnalleni toimii Nashville Film Instituten verkkosivuillaan esittelemä hahmonsuunnitteluprosessi, joka voidaan jakaa karkeasti kahteen laajempaan kokonaisuuteen, jotka kumpikin jakautuvat useaan pienempään osaluokkaan. Nämä kaksi laajempaa kokonaisuutta voisi helposti mieltää teoriana ja käytäntönä. (Nashville Film Institute)

Teoriavaihe käsittää hahmon suunnittelun tekstimuodossa. Tämä tarkoittaa taustatutkimusta ja referenssien keräystä, kohdeyleisön huomioonottamista, hahmon alkuperän pohtimista sekä diegeettisistä että ekstradiegeettisistä näkökulmista, ja lopulta hahmon persoonallisuuden kiinteyttämistä. (Nashville Film Institute)

Hahmoon vaikuttavat sekä ekstradiegeettiset että intradiegeettiset elementit. Ekstradiegeettisiä eli tarinan maailman ulkopuolisia tekijöitä, jotka on otettava huomioon, ovat esimerkiksi hahmon rooli tarinassa, projektin budjetti sekä mahdollinen kohdeyleisö. Ritari on päätös, koska tarina vaatii tämän etsivän päätään. Diegeettiset, eli tarinan sisäiset elementit, viittaavat tekijöihin, jotka vaikuttavat hahmoon tarinan maailman sisäisen logiikan mukaisesti. Näitä ovat muun muassa hahmon ikä, sukupuoli ja yhteiskuntaluokka. (Mutikainen 2018, 12–13)

Tämän jälkeen edessä on käytäntövaihe, joka käsittää hahmon piirtämisen. Hahmolle haetaan karkea perusmuoto, johon lisätään yksityiskohtia ja värejä. Lopulta hahmo piirretään puhtaaksi viimeistellyllä viivalla, jonka perusteella hahmosta tehdään *turnaround sheet*, kaavio, joka näyttää hahmon useammasta kuvakulmasta.

Koska kyseessä on kuitenkin animaation opinnäytetyö, aion hahmon luomisen lisäksi soveltaa ja laajentaa rakennetta myös animaation tuotannon muihin osaluokkiin, tutkien tapoja hyödyntää muun muassa kirjoitusta, liikettä ja kompositiota hahmon ilmentämisessä ja tarinankerronnassa.

## 2 Kuinka luoda eloa päättömään ruumiiseen?

Ensimmäisenä työvaiheena on taustatutkimuksen tekeminen. Projektini kohdalla tämä tarkoitti oppoamista nonverbaalisen ja kasvottoman esiintymisen maailmaan. Tämän lisäksi hyödynsin taustatutkimuksessani mykkäelokuvien ja mimiikan historiaa.

### 2.1 Näyttelemisen ilman päätä

Kirjassaan *Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators* animaattori Richard Williams väittää, että pantomiimi on animaation perusta. Ruumiinkieli on pitkälti universaalia (Williams 2001, 324). Mahdollisimman suuren osan tarinasta tulisi olla ymmärrettävissä pantomiimin kautta; tarinan kertojan on tunnettava, että hän voi käyttää vain ruumista tarinan kertomiseen. (Williams 2001, 324). Samaten tunsin näyttelijä ja miimikko Étienne Decroux, jonka mukaan näyttelijän pitäisi pystyä kommunikoimaan kaikki informaatio ilman sanoja tai tekstiä (Kurkinen 2000, 91).

Pantomiimi toimiikin hyvänä vertailukohtana animaatiolle, sillä se pyrkii kertomaan tarinan sanattomasti, vain hahmon vartaloa käyttäen. Tällöin hahmon tunnetila ja tavoitteet eivät ole sidottu dialogiin, vaan pelkästään liikkeitä seuraamalla pystytään ymmärtämään hahmon sisäistä maailmaa. (Mutikainen 2018, 31)

Samoilla linjoilla on myös näyttelijä Jean-Louis Barrault, joka kirjassaan *Reflections on the Theatre* viittaa mimiikkaan näyttelemisen toisena ääripäänä, vastakohtana pelkälle puheelle. Hänen mukaansa yläruumis on ilmaisun alkulähde, kädet vain tämän ilmaisun selittäjä ja ekstensio. Kaikki elehdintä juontuu selkärangasta. Tämän lisäksi kaikki eleet voidaan pelkistää kahteen olennaiseen liikkeeseen: vetämiseen ja työntämiseen. Miimikon tulee olla tietoinen jokaisesta lihaksestaan eristyksissä muista ja oppia käyttämään yhtä lihasta käyttämättä ainuttakaan muuta. (Barrault 1951, 35–36)

Modernin mimiikan vaikutus näkyy myös japanilaisessa kabuki-teatterissa, joka liikkeen sijasta painottaa asentojen dynamiikkaa ja kauneutta. Kabuki onkin joskus kuvattu enemmän liikkeenä asennosta asentoon kuin jatkuvana liikkeenä (Kurkinen 2000, 133). Sanaton viestintä ja representaatio japanilaisessa teatterissa juontaa juurensa buddhalaisista ja shintolaisista rituaaleista. Kagura-tanssissa jumalia esittävät näyttelijät ovat vaiti. He esittävät myyttiset tekonsa pantomiimina koska ihmissanat ovat riittämättömiä ilmaisemaan heidän pyhintä olemustaan (Immoos 1983, 305). Tällainen dynaaminen asennosta toiseen siirtyminen onkin animaation perusta.

Pantomiimin lisäksi Williams (2001, 324) suosittelee mykkäfilmien tutkimista kehollisen näyttelemisen havainnollistamiseksi. Vaikka suuri osa näyttelystä on nykymittapuulla yliammuttua, on se helposti luettavissa ja kommunikoi tunnetta selkeästi.

Näyttelijä ja ohjaaja Buster Keaton tunnettiin ”suurena kivikasvona” (Barber 2014); hän oli tunnettu siitä, että hänen ilmeensä oli muuttumaton tilanteesta riippumatta, oli kyseessä kasvoilleen kaatuminen teatteriyleisön edessä (*Sherlock Jr.*, 1924), hyppiminen liikkuvan junan vaunusta toiseen (*The General*, 1926) tai eksyminen keskelle paikallisten jengien välistä tulitaistelua (*The Cameraman*, 1928). Hänen sanaton tarinankerrontansa nojasi toimintaan, jonka välitön syy-seuraussuhde oli helposti katsojan seurattavissa (Kroeber 2006, 131). Hänen näyttelemisensä perustui nimenomaan kehonliikkeisiin sekä akrobaattiseen toimintaan, ja onkin erinomainen tutkimuskohde esiintymiselle, jossa näyttelijä ei voi hyödyntää kasvojaan.

Tietyt eleet, ilmeet, asenteet ja liikkeen ajoitukset ovat muodostaneet miellelyhtymiä tiettyihin persoonallisuuksiin ja tunnetiloihin. Valkoiset rystyset kommunikoivat hädin tuskin hillittyä raivoa, vapiseva alahuuli itkuun parahtamisen partaalla kiikkuvaa surua. Käyttämällä oikeita elementtejä oikeassa järjestyksessä näyttelijä rakentaa yhteyden yleisöön. Animaattori voi hyödyntää samoja työkaluja, mutta siinä missä näyttelijä voi luottaa omiin sisäisiin tunteisiinsa rakentaessaan suoritustaan, animaattorin on pakko turvautua objektiiviseen, ulkopuoliseen analyysiin. (Johnston ja Thomas 1981, 474–475)

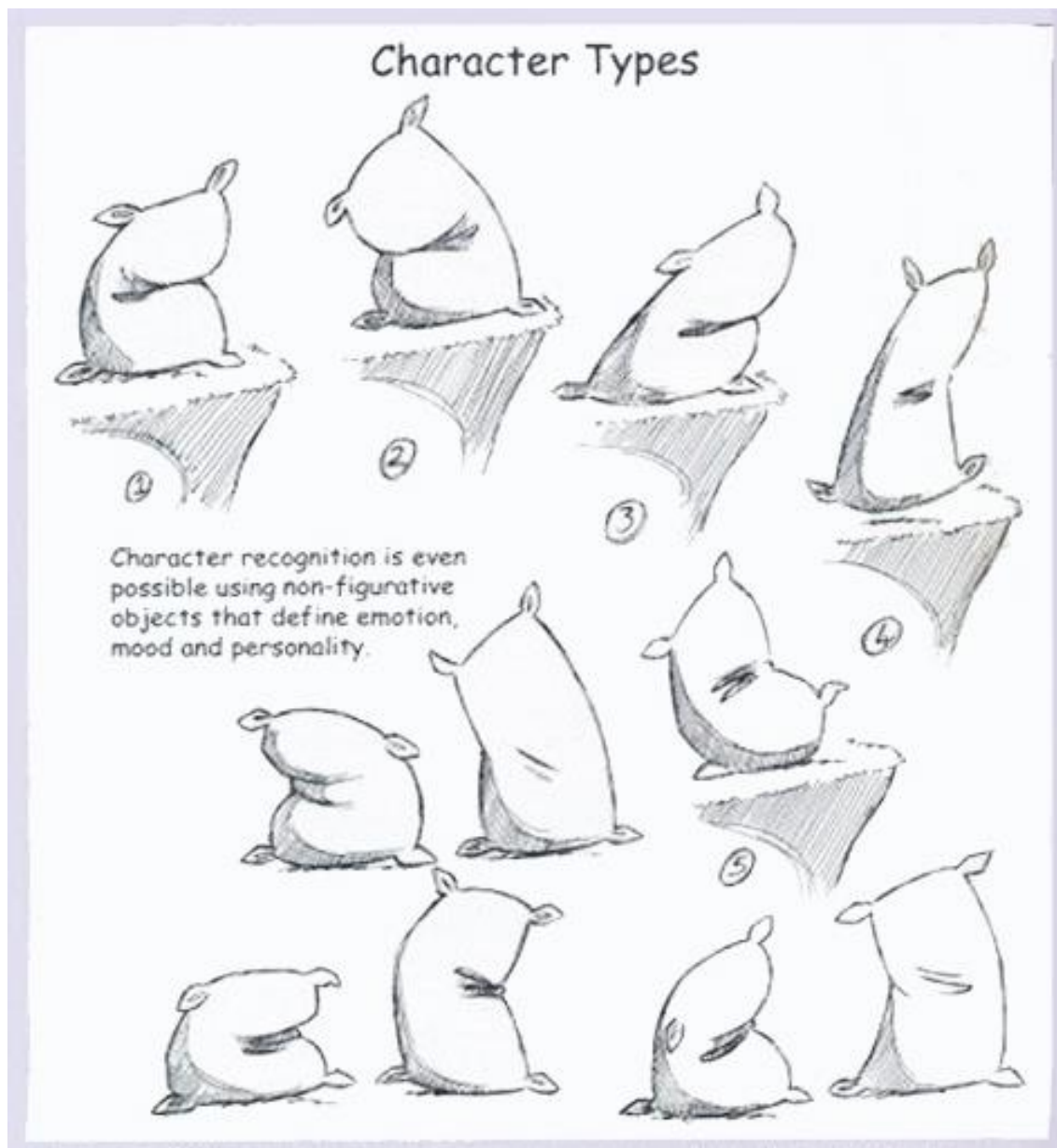


Hahmon tulisi kuitenkin tehdä muutakin kuin vain kuvittaa orjallisesti käsikirjoitusta liikkeillään; tämän tulisi esiintyä, näyttää mielialaa, temperamenttia ja tunnetta. Katsojan tulisi tietää paitsi, mitä hahmo ajattelee, myös mitä hahmo tuntee. (Webster 2005, 111)

Oppaassaan *The Stage and the School* Katherine Ommanney (1972, 151) pyytää näyttelijää miettimään seuraavia asioita:

- Ovatko hahmot kiinnostavia, luonteikkaita ja yksityiskohtaisia?
- Oletko emotionaalisesti osallinen hahmon toiminnassa?
- Vaikuttavatko eleet ja liikkeet rehellisiltä, vakuuttavilta, selkeiltä ja motivoituneilta?
- Auttaako kaikki toiminta tarkentamaan hahmoa ja hänen tilannettaan?
- Onko toiminta selkeää, realistista, sekä tarpeeksi liioiteltua, jotta koko yleisö kykenee hahmottamaan sen? (Ommanney ja Schanker 1972, 151)

Nämä kysymykset on hyvä pitää mielessä myös animoitua näyttelemistä tehdessä.



Kuva 1. Kasvoton ja raajaton objekti voi myös näyttää tunnistettavia tunteita (Webster 2005, 120)

Siinä missä mimiikka on tosielämän näyttelemisen äärimmäinen muoto, on animaattoreilla mahdollisuus viedä näyttelemisen vielä askelta pidemmälle käyttämällä hahmoinaan elottomia objekteja. Elokuvaani varten perehdyinkin siihen, miten animaattorit Randy Cartwright, Tina Price ja William Recinos luovat eloa *Aladdinin* (1992) taikamattoon, tai miten John Lasseter tekee saman

pöytälampulle lyhytelokuvassa *Luxo Jr.* (1986). Kumpikin hahmo ilmaisee selkeästi tunteita ilman kasvoja, ääntä, tai minkäänlaista ihmiseen verrattavaa anatomiaa. Näiden lisäksi tutkin animoitua performanssia Makoto Shinkain elokuvassa *Suzume* (2022), jossa yksi päähahmoista muuttuu tuoliksi.

Kaikissa objekteissa on anatomian puutteesta huolimatta havaittavissa selkeitä inhimillisiä piirteitä: Luxo Jr. -lamppu pomppii riemusta ja roikottaa päätään (lampunvarjostintaan) ollessaan surullinen ja taikamatto käyttää kulmiensa tupsuja käsien korvikkeena, pystyen jopa käyttämään niitä uskottavasti osoittamiseen ja esineisiin tarttumiseen. *Suzumen* Sōta-tuolin design hyödyntää pareidolia-ilmiötä, joka saa katsojan ajattelemaan tuolin selkänojan uppokuvioita silminä. Puuttuva tuolinjalka samaten tekee hahmosta sympaattisen ja sääliä herättävän, tuoden katsojan mieleen jalkapuolen lemmikkieläimen.

Kirjassaan *Animation: Mechanics of Motion* Chris Webster (2005, 113–115) jakaa näyttelemisen kahteen osaan: fyysiseen ja psykologiseen näyttelemiseen.



Kuva 2. Pareidolia-ilmiö saa ihmisen näkemään kasvot tuolin selkänojassa (Suzume, 2022)

Suuri osa animoidusta näyttelystä nojaa hienovaraisten tunteiden sijaan fyysiseen pantomiimiin. Näyttely on riippuvainen kehonkielestä ja vahvoista avainasunnoista ja nojaa suuriin, liioiteltuihin eleisiin ja liikkeisiin.

Psykologinen näyttely sen sijaan kumpuaa hahmon sisältä, paljon hienovaraisempaa ja hillitympää. Ajatusten ja tunteiden animointi on usein haastavampaa kuin pelkkä fyysinen liike. Toisaalta rikas psykologinen viitekehys antaa animaattorille enemmän ammennettavaa. Tästä syystä onkin hyvä paneutua siihen, kuinka hahmon psykologia määrittää tämän olemusta.

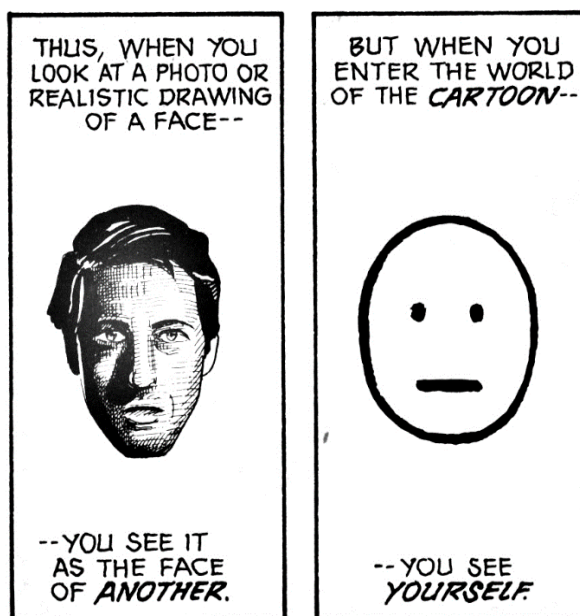
## 2.2 Kasvottomuuden psykologia

Aiempiä kasvottomia hahmoja tutkiessani tulin johtopäätökseen, että suurin apu tunteen ilmaisussa tulee todennäköisesti olemaan katsojan oma psykologia ja tämän taipumus heijastaa omia tuntemuksiaan hahmoon. Tässä prosessissa aion käyttää seuraavaa kahta, tangentiaalisesti toisiinsa liittyvää psykologista ilmiötä hyväkseni.

Ensimmäinen näistä on Kulešov-efektinä tunnettu ilmiö, jossa kahden kuvan interaktiolla on enemmän merkitystä tarinankerronnallisesta näkökulmasta kuin yhdelläkään yksittäisellä kuvalla. Katsoja tulkitsee hahmon ilmettä ja tunnetilaa kuvaa ympäröivän leikkauksen vaikutuksen alaisena: riippuen siitä, katsooko reagoiva hahmo leikkivää lasta, vainajaa hauta-arkussa, vai lämmintä ateriaa, voi tismalleen sama otos kuvata aivan eri tunnetta katsojan mielessä. Tavoitteenani onkin, että pystyn hyödyntämään tätä efektiä kasvottoman Ritarin käytöksessä ja luomaan illuusion hahmon näyttämistä tunteista katsojan mielessä pelkän kontekstin perusteella. (Olson 2017)

Vielä tärkeämmäksi omalle prosessilleni koen niin sanotun naamioefektin ("masking effect"), jossa kuvan sarjakuvamaisuus tai ikonisuus korreloi käänteisesti sen kanssa, kuinka valmis katsoja on hyväksymään sen "totena". Poistamalla yksityiskohtia piirtäjä samalla poistaa eroavaisuuksia hahmon ja katsojan väliltä; mitä yksinkertaisemmin piirretyt kasvot ovat kyseessä, sitä useampaa ihmistä nämä kasvot voivat kuvata Tämä epätarkkuus puolestaan

auttaa katsojaa heijastamaan itsensä hahmoon, tai “naamioimaan” hahmon omilla kasvoillaan. Sama konsepti voidaan laajentaa kattamaan myös kuva hahmon ulkopuolella; mitä pelkistetympi ja ikonisempi esine tai asia on, sitä vähemmän katsoja voi löytää siitä elementtejä, jotka voisivat potentiaalisesti rikkoa tämän immersiota (McCloud 1993, 28–36, 42–43).



Kuva 3. Demonstraatio naamioefektistä (McCloud 1993, 36).

Tätä voidaankin ajatella eräänlaisena käänteisenä versiona outo laakso -ilmiöstä, jonka mukaan mitä ihmismäisempi esine on, sitä sympaattisempaan katsoja kokee sen—tiettyyn rajaan asti. Tarpeeksi ihmismäinen eloton esine, esimerkiksi vahanukke tai robotti, koetaan usein häiritsevänä ja epämiellyttävänä. (Kendall 2022).

Pyrkimykseni on siis hyödyntää tätä ilmiötä äärimmilleen vietyinä ja toivoa, että naamioefekti ulottuu paitsi pelkistettyihin kasvoihin, myös täyteen kasvottomuuteen. Ylempänä mainitsemani animoidut esineet ainakin viittaavat sen suuntaan. Billy Wilderin (2006, 320) sanoin: ”Sen sijaan, että kerrot yleisölle, että kaksi plus kaksi on neljä, anna yleisölle kaksi ja kaksi ja anna heidän tehdä laskutoimitus itse. Yleisö tulee tekemään työsi puolestasi—ja vielä nauttii siitä!”

## 3 Tarina pääpiirteittäin

### 3.1 Käsikirjoitus

Koska kyseessä on lyhytanimaatio, Voglerin (1996, 312) mallin tai monomyytin hyödyntäminen tuntui liian yksityiskohtaiselta. Siispä hyödynsin *Headlessin* tarinan perusrakenteen luomisessa Dan Harmonin (Myers 2018) tarinaympyrää.

Harmonin tarinaympyrä jakautuu kahdeksaan osaan seuraavasti:

1. Hahmo elää mukavuusalueellaan,
2. Mutta haluaa jotakin.
3. Hän joutuu epätavalliseen tilanteeseen,
4. Mutta sopeutuu siihen.
5. Hän saa mitä haluaa,
6. Mutta maksaa siitä kovan hinnan.
7. Hän palaa alkuperäiseen tilanteeseen,
8. Mutta on muuttunut matkalla. (Kylliäinen 2021, 33–34)

Harmonin malli on tyypillistä sankarin matkan mallia hahmovetoisempi, koska sen ajava voima kumpuaa hahmon sisäisestä tarpeesta eikä ulkoisesta kutsusta seikkailuun. Tarinaympyrä siis auttaa tuomaan hahmon sisäisen maailman paremman esille jo lähtökohtaisesti, koska tarina liikkuu eteenpäin hahmon ehdoilla.

Alustava versio hahmon kaaresta tarinaympyrän mukaan näyttäisi jotakuinkin tältä:

1. Ritari elää päättömänä omissa oloissaan,
2. Mutta hän kuitenkin haluaa itselleen pään, jotta sopeutuisi joukkoon
3. Hänen on kuitenkin mentävä ihmisten joukkoon pään hankkimiseksi,

4. Mutta tämä uusi irtopää auttaakin häntä sopeutumaan joukkoon
5. Uusi irtopää kohottaa Ritarin itsetuntoa,
6. Mutta pää alkaakin elää omaa elämäänsä. Hän yrittää monenlaista päätä harteilleen, mutta tilanne pahenee pää päältä.
7. Lopulta Ritari joutuu oppimaan elämään ilman päätä, palaten yksinäisyyteensä,
8. Mutta hän kuitenkin oppii, että ainoastaan hänen omalla minäkuvallaan on merkitystä, ja että hänen arvonsa ei tule päästä tai sen puutteesta.

Tarinan lähtökohdat olivat selkeät: kyseessä oli tarina identiteetistä ja itsevarmuudesta. Ritari etsii päätänsä ahdistuttuaan olevansa ainoa päätön osallistuja keskiaikaisilla karnevaaleilla. Jo käsikirjoituksen alkuvaiheessa oli tärkeää, että kukaan ei kiinnitä huomiota hahmoon tai tämän päättömyyteen.

Tarinan edetessä päät osoittautuvat kukin ongelmallisiksi ja vievät kontrollin Ritarilta. Jossain tapauksissa päät osoittautuvat epämukaviksi tai epäkäytännöllisiksi; joissain tilanteissa vaihtopää ottaa täysin vallan Ritarin toiminnasta. Lopulta tämä joutuu luopumaan yrityksestään ja palaamaan alkutilanteeseensa, mutta on prosessissa löytänyt itsetuntonsa ensi kipinän.

Vaikka hahmon kaari oli selkeä heti tarinan alkuhetkistä, elokuvan loppu oli pitkään kysymysmerkki. Alkuperäisen idean mukaan Ritari kohtaisi kurpitsapäisen lapsen, joka antaisi päänsä Ritarille. Seuraavassa versiossa hahmot tekivät yhteistyötä: lapsi kiipesi Ritarin haarniskaan ja teeskenteli olevansa tämän pää, jotta pääsisivät molemmat sisään karnevaalin peilitaloon. Siellä Ritari näkisi itsensä peilistä ja kokisi valaistumisen, että voisi hyväksyä itsensä ilman päätä.

Tuotannon jatkuessa käsikirjoituksen auktoriteettiasema lopullisen elokuvan muovaamisessa ei kuitenkaan pysy absoluuttisena, vaan se muuttuu tuotannon tarpeiden mukaan (Mäkelä 2023, 8). Ritarin valaistumisen selkeä demonstroiminen katsojalle ilman dialogia tai kasvoneleitä osoittautui sen verran haastavaksi, että loppu päättyi muuttumaan moneen kertaan. Alkuperäisessä

ideassa ritari olisi piirtänyt heijastukselleen hymynaaman, mikä kyllä kommunikoi hahmon mielentilan, mutta muutokseen johtava hetki puuttui edelleen.

Seuraava versio oli hyvin samanlainen; Ritari ja lapsi hiipivät yhdessä sisään ennustajan teltaan, jossa Ritari käyttää kristallipalloa päänsä. Tätä seuraisi Tarot-kuvastolla leikkivä montaasi, jonka aikana Ritari kokee samantyyppisen valaistumisen. Ongelma oli edelleen sama: valaistumisen näyttäminen ilman dialogia osoittautui haastavaksi. Yhdessä versiossa Ritari piirtää hymynaaman heijastukselleen kristallipallon pinnassa, mutta ongelma oli edelleen sama kuin edellisessäkin versiossa; hahmon katarsiksen kommunikoiminen katsojalle. Molemmissa versioissa oli myös temaattinen ongelma, sillä niissä Ritarin identiteetti validoidaan vain muiden hahmojen toimesta. Halusin Ritarin itse löytävän itsensä kokemustensa seurauksena.

Synkempää tarinan kaarta edustava loppuratkaisu muuttaisi lopun kokonaan: lapsen sijasta Ritari törmää hahmoon, jolta tämä aiemmin varasti yhden esineistä, joita koetti käyttää päänsä. Kun tämä hahmo läksyttää Ritaria, tämän huomio siirtyy hahmon päähän, ja tähän asti vain esineitä varastanut hahmo yrittää nyt ensimmäistä kertaa ottaa itselleen toisen hahmon pään. Nopea leikkaus Ritariin istumassa telkien takana. Siellä hän käyttäisi nilkkaansa kahlittua palloa päänsä ja olisi tyytyväinen.

Vaikka narratiivisesti loppu oli toimivampi ja kommunikoi Ritarin valaistumista selkeämmin, oli se temaattisesti ja vireeltään hyvin erilainen. En ole täysin tyytyväinen tähänkään tarinankaareen, mutta koska aikaa on rajallisesti, päädyn kuitenkin käyttämään tätä loppuratkaisua.

### 3.2 Kuvakäsikirjoitus

Kirjassaan *The Illusion of Life: Disney Animation* (1981) animaattorit Ollie Johnston ja Frank Thomas väittävät, että tunteen ilmaisuun vaikuttavat animaation lisäksi myös tarina ja graafinen presentaatio ("graphic presentation"). Harvoin mikään näistä yksinään riittää tunteen luomiseen.



Hyvin suunniteltu tarina auttaa hahmon tunteita vaikuttamaan luonnolliselta ja loogiselta reaktiolta. Samaa hahmoa voidaan käsitellä monella eri tapaa samassa tarinassa, ja tarinankertojan vastuu onkin löytää lähestymistapa, joka sallii hahmon käyttämisen mahdollisimman tehokkaasti. Käsikirjoitus tai kuvakäsikirjoitus, joka rajoittaa hahmon tunnetilan esittämisen kasvoihin, rajoittaa animaattorin työskentelyä. Mutta jos tunne on rakennettu sisään siihen mitä hahmo tekee ja miten hän sen tekee, pääsee tunnetila oikeuksiinsa. Tärkeää onkin, että tarinankertoja tuntee hahmonsensa ja rakentaa tilanteensa niiden läpi. (Johnston ja Thomas 1981, 478–483)

”Graafinen presentaatio” kattaa hahmosuunnittelun, värin, lavastuksen, leikkauksen, rajauksen ja muut kuvalliset elementit. Näiden tavoitteena on saada katsoja uskomaan elokuvan fiktiiviseen maailmaan. Jokaisen kohtauksen tulee välittää viestinsä selkeästi, mutta samalla jättää jotain mielikuvituksen varaan. Se, mitä tarinankertoja jättää näyttämättä, on joskus tärkeämpää kuin mitä tämä näyttää katsojalle. (Johnston ja Thomas 1981, 483–487)



Kuva 4. Esimerkkejä siitä, miten graafista presentaatiota voi käyttää kuvallisessa kerronnassa. (Johnston ja Thomas 1981, 484-485)

Animaatio-ohjaajan tehtävä kiteytyy kolmeen sääntöön: yksinkertaisuus, selkeys, ja asioiden laittaminen sinne, mistä ne näkyvät parhaiten (Williams 2001, 333). Tavoitteenani oli näitä sääntöjä käyttäen paikata käsikirjoituksen puutteita kuvallisen kerronnan voimin. Koska elokuva tulisi olemaan dialogiton, piti toiminnan, lavastuksen ja komposition kantaa tarinaa kuvasta toiseen.

Hyvä kompositio nojaa järjestykseen, rytmiin ja tasapainoon kuvassa olevien objektien ja negatiivisen tilan välillä. Yhdessä lavastuksen kanssa ne kertovat katsojalle jotain sanatonta hahmoista ja heidän suhteistaan. (Bacher 2006, 75, 92–93)

Korostin Ritarin heikkoa itsetuntoa ja epävarmuutta kuvaamalla tätä usein alhaalta käsin, milloin istumassa, milloin maassa ryömien. Ritari on myös usein sijoitettu kuvaan etualan elementtejä taemmas, mikä saa hänet näyttämään verrattain pienemmältä. Tämä luo kuvaan myös syvyyttä.

Suunnittelin kuvakoot ja rajauksen kuitenkin tukemaan hahmon matkaa: vaikka Ritari onkin usein kuvassa altavastajaan asemassa, ovat puoli- ja lähikuvat rajattu niin, ettei tämän olemattomalle päälle ole jätetty tyhjää tilaa kuvassa. Tämä auttaa katsojaa sisäistämään, että Ritarin päättömyys ei ole niin suuri ongelma kuin miksi tämä sen ehkä itse elokuvassa kokee.

## 4 Visuaalinen ilme

Animaation tyylin ja visuaalisen ilmeen on kuljettava käsi kädessä tarinan teemojen ja tunnelman kanssa (BaM Animation 2020). Jos elokuvan tarina käsittelee seksuaalista väkivaltaa ja kansanmurhaa, ei sitä kannata käyttää samoja tyylikeinoja kuin aurinkoisessa lastensarjassa, joka opettaa esikoululapsille aakkosia ja oikeaoppista hampaidenharjaustekniikkaa. Tietysti tällaisen dissonanssin tietoinen hakeminen voi itsessään olla tyylikeino, mutta se ei ole se, mihin itse pyrin *Headlessin* kanssa.

Johnstonin ja Thomasin (1981, 483–487) graafisen presentaation periaatteita soveltaen hain *Headlessiin* tietoisesti edellistä elokuvaani *Deucea* (2021) suurempaa painotusta sommitteluun, mise-en-scèneen ja taustoihin. Inspiraationa tyyliille ja kompositiolle toimivat muun muassa lyhytanimaation *T'as Vendu Mes Rollers?* (2020) sarjakuvista, julisteista ja muusta painotuotedesignista lainaileva sommittelu sekä Walt Disney Studiosin *Sleeping Beauty* (1959), jonka tyylitellyt taustat ja imitoivat keskiaikaisista maalauksia.



Kuva 5. Esimerkki Deucen visuaalisesta ilmeestä ja pelkistetyistä taustoista (Sorvo 2021).



Kuva 6. Eyvind Earlen konseptitaidetta elokuvaan *Sleeping Beauty* (1959)  
(Labrie ja Szasz 2017, 75)

Varsinkin sivuhahmojen yksinkertaisempaan, tyylitellympään designiin hain vaikutteita Giulia Martinellin lyhytanimaatioista *Merlot* (2016) ja *Marea* (2022). Kummassakin elokuvassa hahmot koostuvat yksinkertaisista geometrisistä muodoista ja käyttävät rajallista väripalettia.



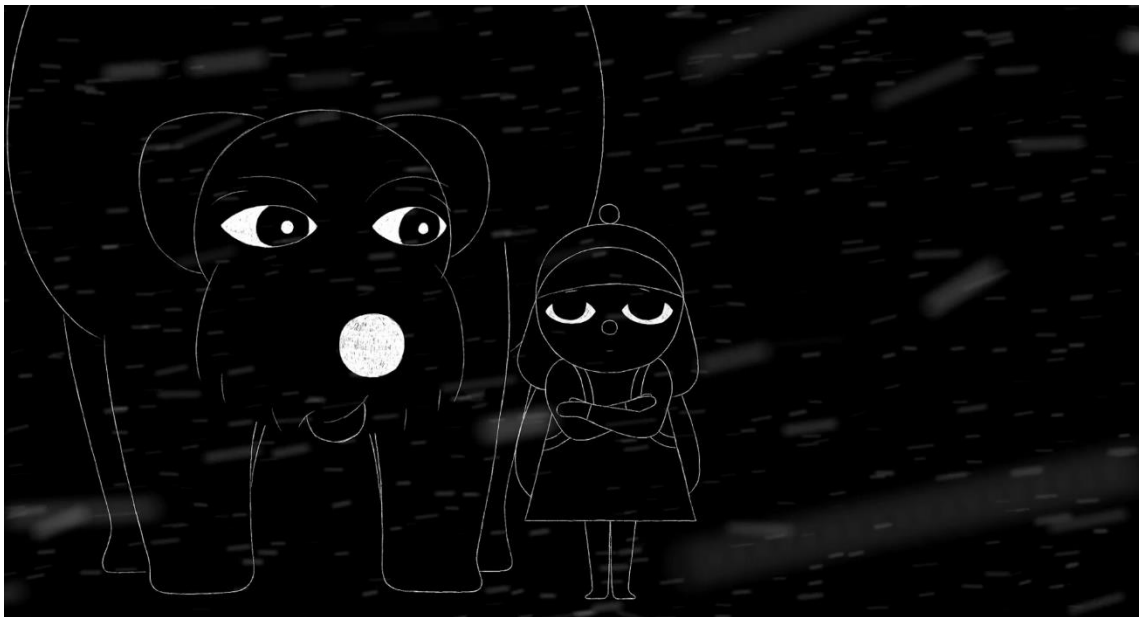
Kuva 7. Marea hahmot koostuvat yksinkertaisista muodoista (Martinelli 2022).





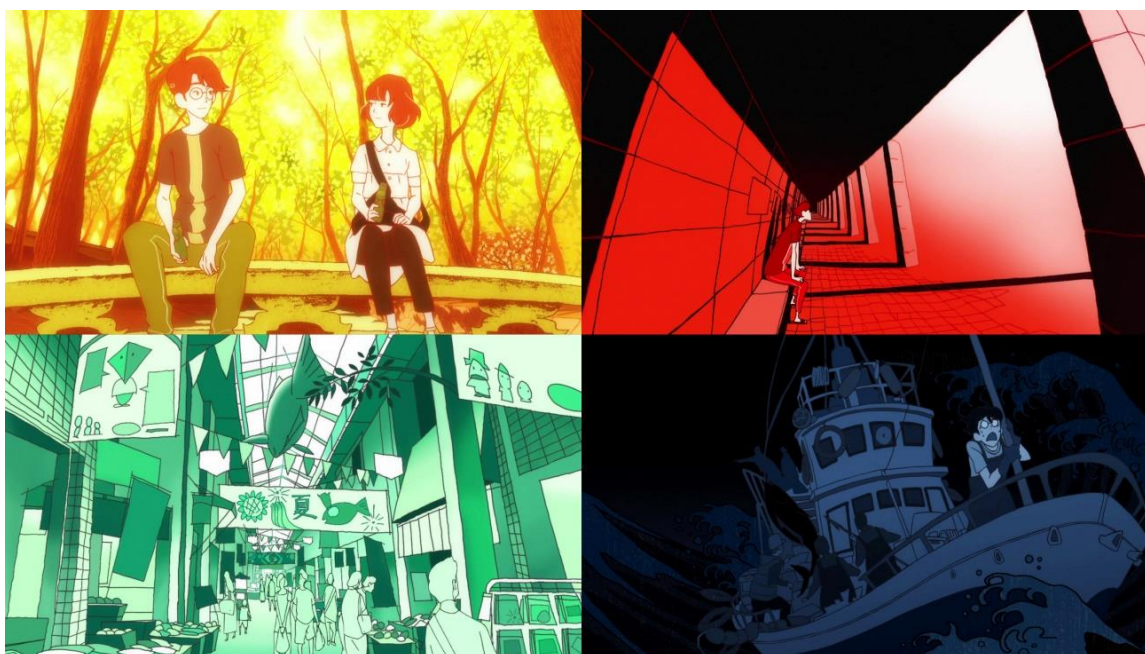
Kuva 8. Sarjakuvamaista sommittelua elokuvasta *T'as Vendu Mes Rollers?* (Cazain, Hammel, Holmes, Lachkar, Leroux ja Rey-Mauzaize 2020)

Lauri Ketosen animoidussa lyhytelokuvassa *Hound* (2023) käytetty rosoisempi kynänviiva kommunikoi hahmon epävakautta viimeisteltyä viivaa paremmin. Kynänjälki olisi myös helpommin muokattavissa kuin siistimmin piirretty viiva, mikä mahdollistaisi nopeamman työskentelyn ja korjailun puhtaaksiirtovaiheessa.



Kuva 9. *Hound* luo tunnelmaa mustilla taustoilla ja rosoisella, valkoisella viivalla (Ketonen 2023).

Alkuperäinen suunnitelma oli animoida eri tyyliillä ja tekniikoilla kohtaukset, joissa Ritarilla olisi eri pää harteillaan, mikä puolestaan korostaisi muutosta hahmossa. Kultakalamalja päänä muuttaisi digitaalisen, viivapohjaisen animaation vesivärein maalatuksi ja ääriivottomaksi, lankakeräpää nukkeanimaatioksi ja paperilyhty puolestaan pala-animaatioksi. Aikataulun kiristyessä tämä ajatus yksinkertaistui, ja suunnitelmani olikin käyttää eri väripaletteja ja tekstuureja eri tekniikoiden sijasta. Taustojen ja varsinkin pääkohtaisten kuvien tyylin inspiraationa toimi Masaaki Yuasan ohjaama ja kirjoittama *The Tatami Galaxy* -sarja (2010), jonka väripaletti on yksittäisessä kuvassa rajallinen, mutta vaihtelee suuresti kohtauksesta toiseen.



Kuva 10. Esimerkkejä *The Tatami Galaxy*n vaihtelevasta mutta pelkistetystä väripaletista (2010).

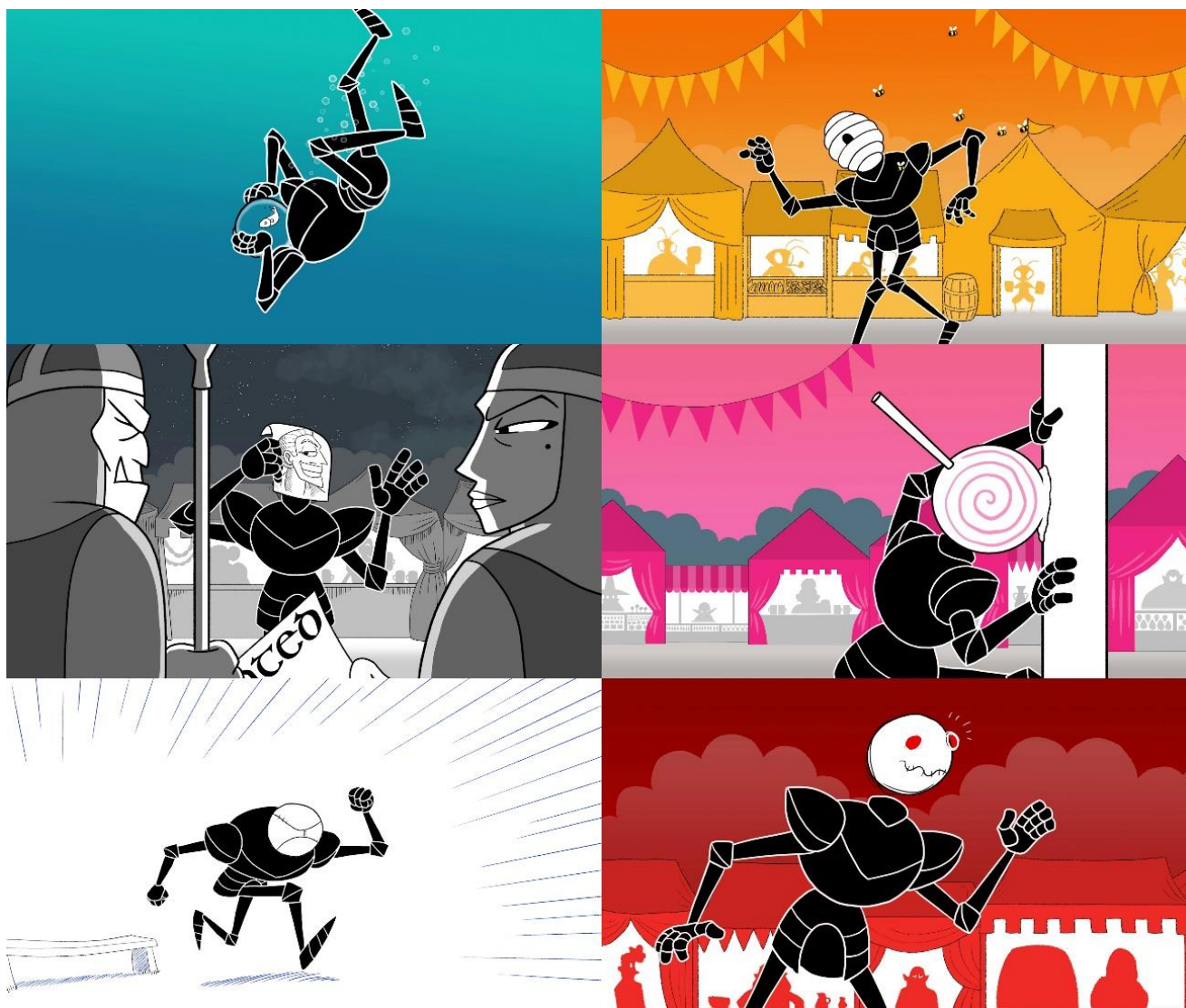
Lopullisessa elokuvassa pääkohtaisissa kuvissa on käytetty väripaletin lisäksi erilaisia siveltimiä ja piirrostyyliä. Ensimmäinen, linnunpelättimeltä otettu pää muuttaa taustojen viivasta rosoisemman ja korvaa maailman punaisen huomioväriin maissinkeltaisella rustiikkisen kokonaisvaikutelman luomiseksi. Kaikki on hyvin. Kun linnunpelättimen pää yhtäkkiä ottaakin vallan Ritarista,

viivanjälki murtuu entisestään, Ritarin liikehdintä muuttuu eläimellisemmäksi ja koko värimaisema muuttuu uhkaavan punaiseksi.

Kun Ritari laittaa pääkseen jalkapallon, maailma muuttuu mustavalkoiseksi lukuun ottamatta sinisiä vauhtiviivoja ja sarjakuvamaisia tehostetähtiä. Kuvatiheys on matalampi, mutta vastaavasti kuvakulmat dynaamisempia, ja kamera seuraa Ritarin liikettä. Rosoinen punkhenkisyys korostaa Ritarissa yhtäkkiä kukkaan puhjennutta väkivaltaista jalkapallohuligaania.

Etsintäkuulutuksen käyttäminen Ritarin kasvoina tekee kuvata film noir henkisesti mustavalkoisen, peilaten hahmon kasvavaa tunnetta siitä, että paljastuisi päättömäksi. Taustat ovat varjostettu poikkiviivoilla, jotka muistuttavat keskiaikaisia puupiiroksia. Sama poikkiviivatekniikka onkin nähtävissä myös itse etsintäkuulutuksessa.

Kun pään korvikkeena on tikkari, värjäytyy koko maailman vaaleanpunaiseksi ja viivanjäljestä tulee suurempaa ja silotellumpaa; lopputulos muistuttaa keksipaketin kansikuvaa. Taustan teltat seisovat kaikki viivasuorassa ja niiden myytävä irtaimisto on esillä symmetrisinä, tasaisina riveinä, symboloiden Ritarin kasvavaa ulkopuolisuuden tunnetta muuten jopa ahtaan yhtenäisessä maailmassa.



Kuva 11. Ritarin käyttämät päät muuttavat ympäristön väripalettia ja piirrostyylä (Sorvo 2023).



## 5 Hahmosuunnittelu

Hahmon olennaisin design-elementti loi opinnäytetyön keskinäisen viitekehyksen ja suurimman kysymyksen: miten kuljettaa tarinaa ja näyttää hahmon tunteita ilman pään ja kasvojen mahdollistamia keinoja? Ensimmäisenä onkin hyvä pohtia, mitkä elementit hahmosuunnittelussa voisivat kompensoida hahmon päättömyyttä ja tuoda omalta osaltaan esille hahmon persoonaa. Kenakkalan (2017, 17) mukaan ”hahmosuunnittelijalla onkin monta roolia täytettävänä: hän on näyttelijä, käsityöläinen, animaattori, kuvittaja, taiteilija, vaatesuunnittelija ja elävän elämän tarkkailija.”

Katsoja muodostaa ensivaikutelman hahmosta ensimmäisen 10–12 sekunnin aikana, pääosin nonverbaalisen kommunikaation pohjalta (Ballon 2003, 216). On siis tärkeää, että hahmon ulkonäkö kommunikoi tämän persoonallisuuden heti ensisilmäyksellä (Nieminen 2017, 33–34).

Hyvä hahmodesign on enemmän taide kuin tiede, eikä siihen ole oikeaa tai väärää lähestymistapaa (McCloud 2006, 63). Hahmosuunnittelun tulisi kuitenkin toimia tarinankerronnan välineenä ja tarinan ehdoilla (Tillman 2011, 25). Jotta hahmo olisi miellyttävä ja mieleenpainuva, on hahmosuunnittelijan harkittava, miten hahmo liikkuu, puhuu ja on vuorovaikutuksessa muiden hahmojen kanssa (Nieminen 2017, 18).

Kirjailija ja psykoterapeutti Rachel Ballonin (2003, 26) mukaan fiktiiviset hahmot eivät synny tyhjiössä; he astuvat sisään tarinaan mukanaan luonteenpiirteet, henkilöhistoria, sekä henkiset ongelmansa, aivan kuten oikea ihminenkin tekee uuden ihmissuhteen aloittaessaan.

Hahmon fyysinen olemus ja käytös peilaavat hahmon sisäistä maailmaa. Ulkonäöllä, sisäisellä minäkuvalla ja psykologisella käyttäytymisellä on aina yhteys. Se miten hahmo pukeutuu, kantaa itsensä tai reagoi erilaisiin ärsykkeisiin, kertoo katsojalle jotain tämän persoonasta. Sama hahmo, joka seisoo leveässä haara-asennossa kädet lanteilla, viestii aivan erilaisesta persoonasta kuin silloin, kun tämä kyyristelee kädet taskuissaan. Hahmon persoonallisuuden pitäisi

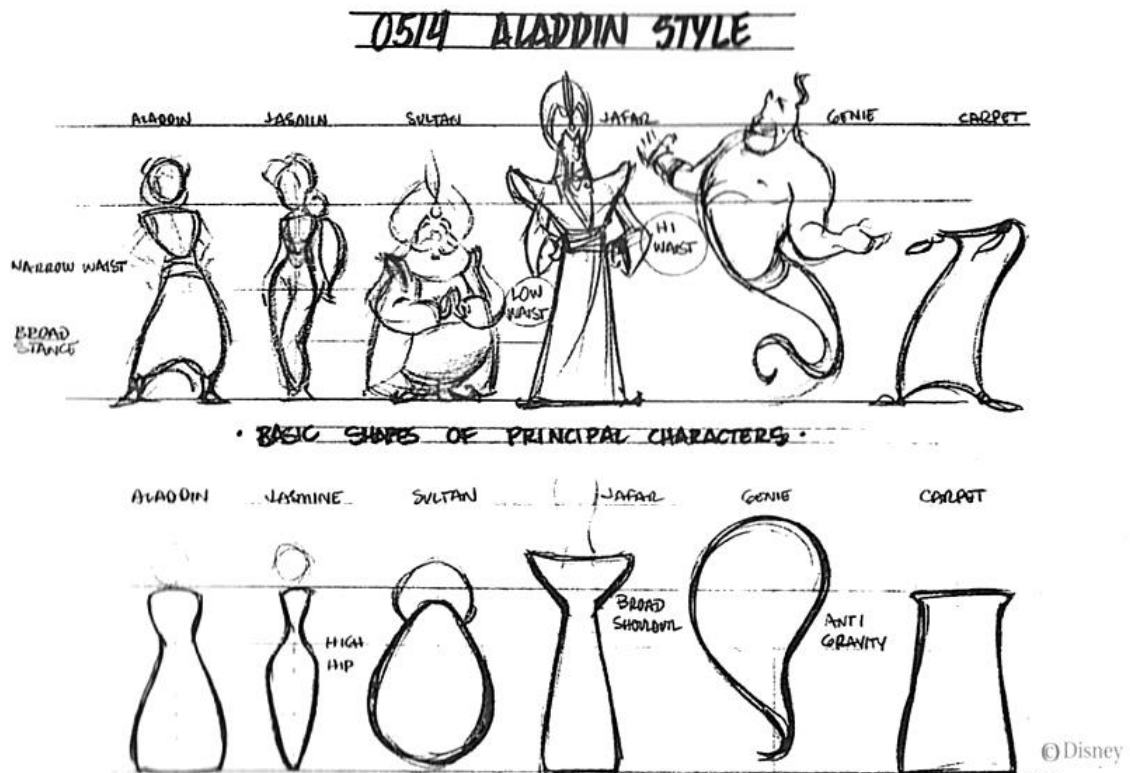
kuitenkin ilmetä tämän ulkonäöstä. Jokaisen visuaalisen elementin tulisi olla yhteydessä tämän luonteeseen. Hyvä hahmodesign on yhdistelmä hahmon sisäistä ja ulkoista maailmaa. (Nieminen 2017, 34–38)

Hahmo alkaa karkeasta persoonasta: ensin keskitytään yleiseen olemukseen detaljien sijasta. Kun hahmon pääasiallinen olemus on löytynyt, porataan alaspäin kohti hienovaraisempia yksityiskohtia, asioita, jotka tekevät hahmosta uniikin yksilön. (Johnston ja Thomas 1981, 396–397)

Hyvän hahmodesignin avainelementti on selkeys: hahmon pitäisi olla ymmärrettävissä heti ensisilmäyksellä. Tämä selkeys rakentuu kolmen peruspilarin varaan: siluetti, väripaletti ja liioittelu. (Nashville Film Institute)

## 5.1 Siluetti

Hyvä siluetti on tunnistettava ja helposti luettavissa silmänräpäyksessä. Hahmon raajat ja muut elementit on aseteltu niin, että ne limittyvät mahdollisimman vähän, ja kommunikoivat selkeästi hahmon asentoa ja suuntaa. Tehokas siluetti muodostuu usein yhtenäisistä geometrisistä muodoista, joiden muotokieli kommunikoi heti jotain hahmosta. Neliömäisten hahmot vaikuttavat ensisilmäyksellä vakailta ja jämähköiltä; pyöreät hahmot taas ovat ystävällisiä, eläväisiä ja pehmeitä; kolmiomaisten hahmojen terävät kulmat kommunikoivat ovat dynamiikkaa, nopeutta ja vaaraa. Siluettia voi myös murtaa pienillä, uniikeilla yksityiskohdilla, jotka auttavat hahmoa erottumaan suuremmassakin väkijoukossa. (Nashville Film Institute)



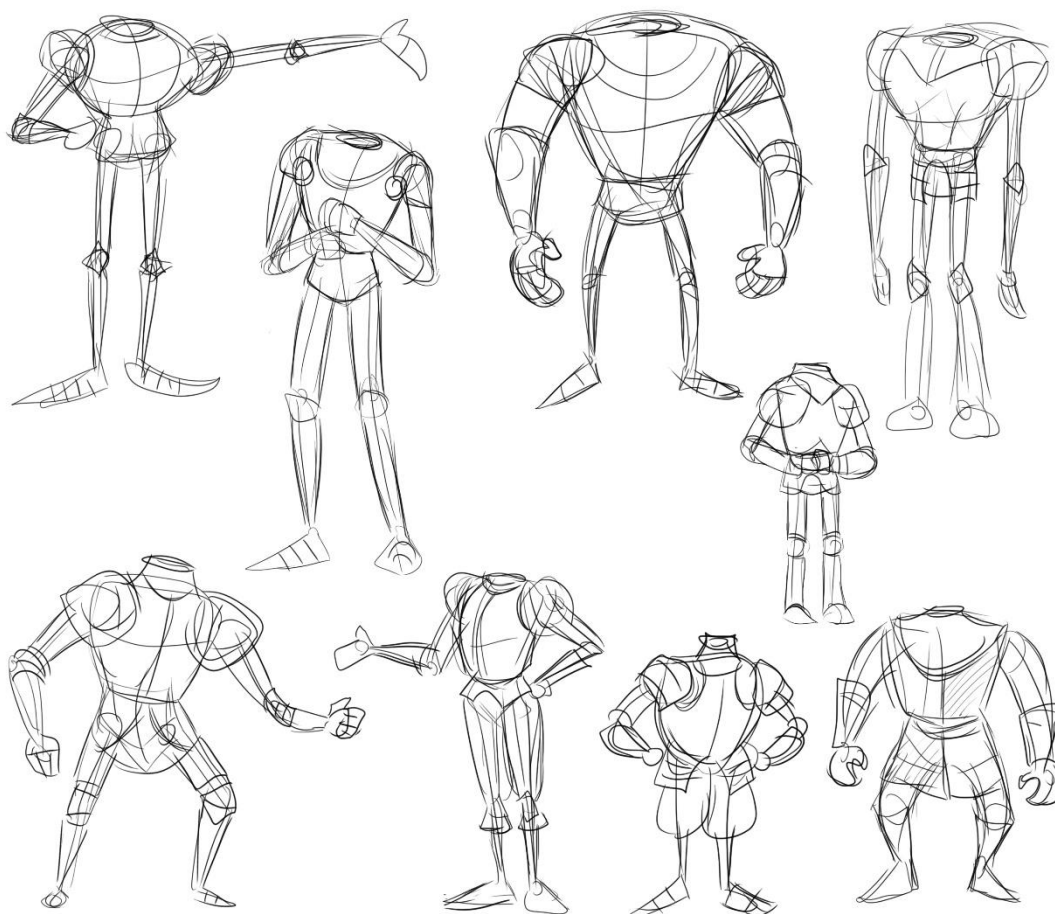
Kuva 12. Aladdin-elokuvan hahmoilla on selkeät ja toisistaan erottuvat siluetit (Aladdin, 1992).

Mary Jane Beginin mukaan sankarit ovat tyypillisesti muodoltaan symmetrisiä ja viehättäviä tai komeita. Hahmon symmetria kuvastaa hyvää terveyttä ja elinvoimaa. Roiston kasvojen ja vartalon mittasuhteet ovat usein epäsymmetriset, kuvaten heikkoutta, huonoa terveyttä tai kieroutunutta elämäntapaa. (Kenakkala 2017, 8)

Usein tämä persoonallisuuden ilmeneminen nojaa katsojan omiin ennakkoodotuksiin ja ennalta sisäistettyihin arkkityyppeihin. Psykologi William H. Sheldon kuvailee kuinka ihmiset havaitsevat yhteyden henkilön ruumiinrakenteen ja persoonallisuuden välillä. Sheldon jakaa kehot kolmeen ei-kategoriaan: endomorfeihin, ektomorfeihin ja mesomorfeihin. Endomorfi on pyöreä ja pehmeä ruumiinrakenne, joka usein nähdään mukavana ja helposti lähestyttävänä. Ektomorfi sen sijaan on hento ja hoikka, mikä usein nähdään hauraana ja sympatiaa herättävänä. Kolmantena on mesomorfi, lihaksikas ja

kulmikas ruumiinrakenne, joka nähdään vahvana ja sankarillisena. (Ballon 2003, 219–220)

Päähenkilönä toimiva Ritari kävikin läpi useampia versioita. Tarkoitukseni oli saada haarniska, esine, joka assosioidaan sankarillisuuden ja fyysisen voiman kanssa, näyttämään hermostuneelta ja epävarmalta. Tämän sain aikaan viemällä haarniskan perusmuodon mesomorfisesta kohti ektomorfisempaa, hennompaa rakennetta. Barraultin (1951, 35–36) oppeja mukaillen Ritarin rintakehä ja hartiat ovat suuria, ja toimivat hahmon painopisteenä, jota ohuet raajat mukailevat. Lopullisella hahmolla on pitkät ja ohuet raajat ja ulkonevat hartiat, jotka mahdollistavat suurten ja melodramaattistenkin eleiden esittämisen selkeästi ilman kasvojen apua.



Kuva 13. Alustavia luonnoksia päättömälle Ritarille (Sorvo 2021)

## 5.2 Väripaletti

Hahmon väripalettiin vaikuttavat varsinaisen värisävyn lisäksi värin kylläisyys ja kirkkaus: kumpikin vaikuttavat hahmon luettavuuteen ja auttavat hahmon osia, kuten hiuksia ja vaatteita, erottumaan sekä toisistaan että taustasta. Kuten muodot, myös värisävyt kommunikoivat ihmisille asioita jo ensisilmäyksellä, mutta mitä värit kommunikoivat on subjektiivisempaa kuin siluetissa käytettävä muotokieli. Punainen voi kommunikoida rakkautta ja energisyyttä, mutta myös verta ja vaaraa. Kuten muotojen yhtenäisyys siluetissa, värittäessä on hyvä valita yksi väri hahmon pääväriksi, jota muut värit tukevat. (Nashville Film Institute)

Koska väri voi aiheuttaa välittömän reaktion katsojassa, on hahmosuunnittelijan hyvä ymmärtää perustavanlaista väriteoriaa ja väreihin liittyvää symbolismia: vaikka tietyt tulkinnat voivat vaihdella kulttuurista toiseen, useilla väreillä on tiettyjä rajat ylittäviä merkityksiä. (Colour Psychology 2017)

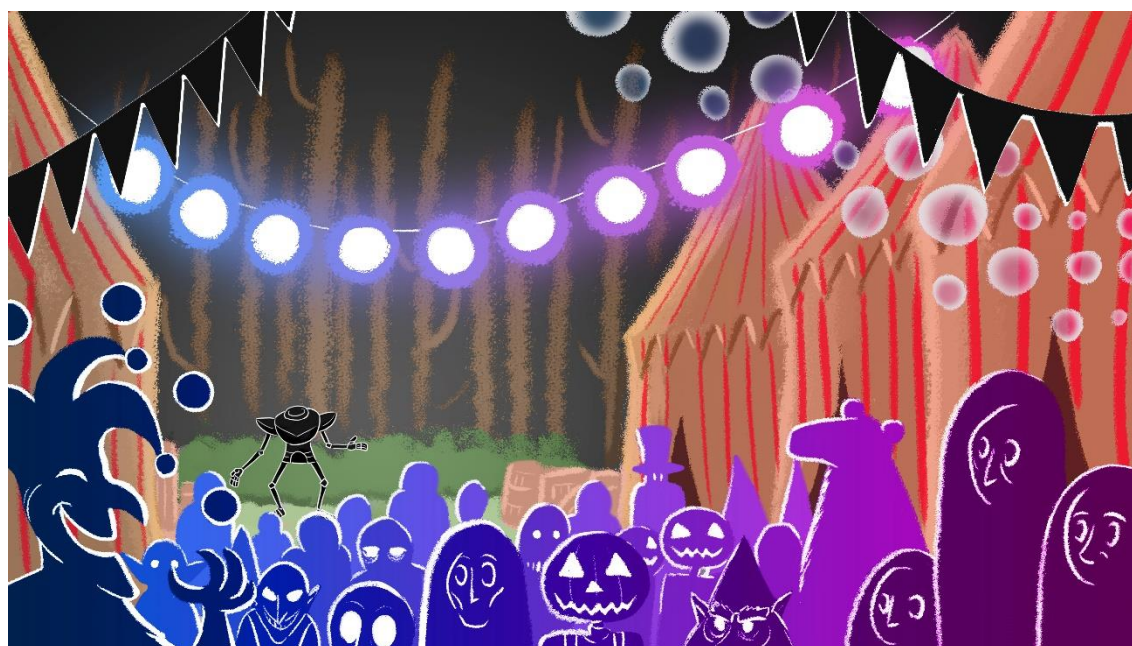
Esimerkkinä hyvästä, yksinkertaisesta värikoordinaatiosta käyttäisin itse *Aladdinia* (1992). Koko elokuva värikoordinoitu; elokuvan antagonisti Jafarin ja tämän lemmikkipapukaija Jagon pääväri on punainen, joka elokuvan miljöössä assosioituu pahaan: aavikkoon ja kuolettavaan kuumuuteen. Hyväsydämiset lampun henki ja Jasmine-prinsessa sen sijaan ovat pukeutuneet siniseen, joka puolestaan assosioituu elämää antavan veden kanssa. Elokuvan protagonistin Aladdin on rikollinen, jolla kuitenkin on sydän paikallaan; hän onkin lemmikkiapinansa ohella elokuvan ainoa päähenkilö, joka pukeutuu violettiin, symboloiden tämän paikkaa hyvän ja pahan välillä.

*Headlessin* Ritarin musta haarniska on elementti, joka yleensä koetaan pahaenteisenä. Esimerkiksi Disneyn *Sleepy Hollow* -adaptaatioissa *The Adventures of Ichabod and Mr. Toad* (1949) päätön ratsumies on uhkaava musta siluetti, jonka kohdalla yksityiskohtien puute tekee hahmosta entistä pelottavamman, epämääräisen varjon. Tätä efektiä välttääkseni tein päähenkilölle selkeästi piirretyt valkoiset ääriviivat, jotka auttavat hahmon luettavuudessa ja kommunikoivat selkeästi tämän nivelten sijaintia. Musta on uhkaavista konnotaatioistaan huolimatta myös hoikentava väri, joka saa luisevan

ja kyyryssä seisovan Ritarin näyttämään entistä pienemmältä. Tavoitteenani onkin, että Ritarin ruumiinkieli vie katsojan ajatukset keskiaikaisten myyttien kuolettavasta mustasta ritarista kouluruokalassa yksin istuvaan hylkiöön.

Kontrastina mustalle Ritarille muut hahmot ovat piirretty tummilla ääriviivoilla valkoiselle taustalle. Tämä antaa kuvan päähenkilöstä varjona, lähestulkoon aukkona elokuvakankaalla varsinaisen hahmon sijasta.

Päättömän, yksivärisen hahmon vastakohtana toimisi eloisa ja värikäs karnevaali. Kyseessä on sopivan rajattu mutta samalla monimuotoinen ympäristö, joka tarjoilisi monipuolisen valikoivan pääksi sopivia esineitä ilman, että minun tarvitsee suunnitella useampaa ympäristöä elokuvaan. Elokuvan tuotannon edetessä tämä värikykyys pelkistyi yhteen päänväriin (useimmissa kohtauksissa punaiseen), mutta tämä toimi edelleen kontrastina mustavalkoiselle Ritarille.

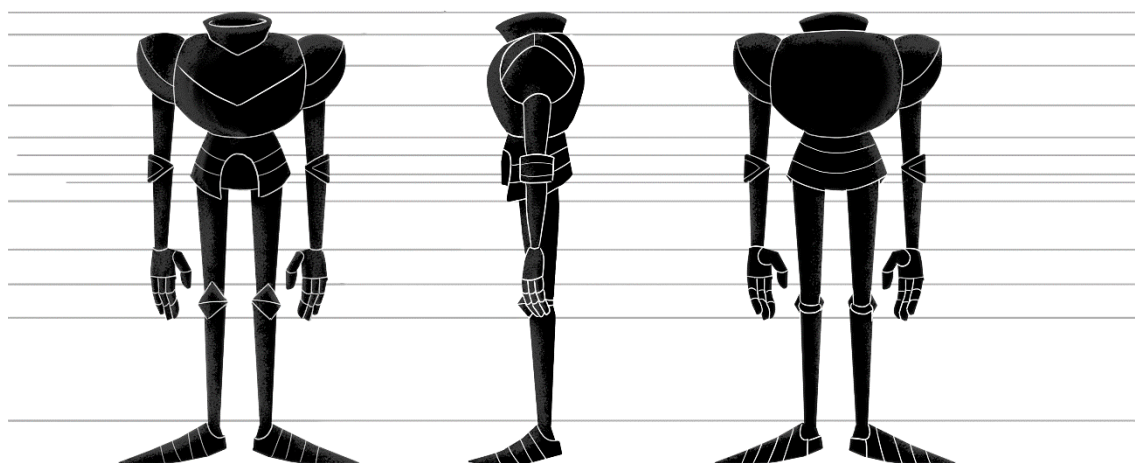


Kuva 14. Varhainen konseptitaide havainnollistaa kontrastia ritarin ja värikkään karnevaalin välillä (Sorvo 2021).

### 5.3 Liiottelu

Kolmantena on liioittelu, joka on paitsi tärkein kolmesta, myös haastavin selitettävä. Yleensä tällä viitataan tapaan, jolla hahmon piirteitä pelkistetään ja korostetaan välittömän tunnereaktion aikaansaamiseksi katsojassa. Hyvä taiteilija osaa tulkita näkemäänsä, keskittyä siihen, miten nähty asia saa hänet tuntemaan, ja puskemaan näitä elementtejä etualalle tämän tunnereaktion vahvistamiseksi. Kaikkia hahmon elementtejä voi liioitella, pelkästä yksittäisestä asennosta ruumiinrakenteeseen ja mittasuhteisiin asti. Mittasuhteet erityisesti vaikuttavat hahmon miellyttävyyteen: tasapaksut ja keskenään samankaltaiset hahmot näyttävät samasta muotista tehdyiltä. Koska liioittelu on haastavinta selittää, on se myös hankalinta oppia: jotta taiteilija voi tulkita havaintojaan, on hänen havainnoitava mahdollisimman paljon niin taiteessa kuin oikeassa maailmassakin. (Nashville Film Institute)

Pitkien ja ohuiden raajojen vastapainoksi ritarin kädet ja jalat ovat karrikoidun suurikokoiset. Suuren rintakehän ja ohuen raajojensa kanssa Ritarin design muistuttaa jossain määrin luurankoa. Yleisvaikutelma on nälkiintynyt, hento, ja arka huolimatta siitä, että kyseessä on haarniska. Haarniska on suurelta osin tekstuuriton eikä sisällä minkäänlaista vaakunaa tai muuta identifioivaa



Kuva 15. Ritarin alustava turnaround (Sorvo 2021).

elementtiä. Tämä jättää hahmon tarkoituksellisesti tyhjäksi, heijastaen tämän kasvottomuuden hahmon koko olemukseen.

Liiottelua voi korostaa entisestään hyödyntämällä Kulešov-efektin yhteydessä mainittua vastakkainasettelua hahmosuunnittelussa: yksittäisen hahmon designin lisäksi kiinnitänkin huomiota hahmojen väliseen kontrastiin asettamalla ääripäät vastakkain: koot, muodot, värit, äännet (Williams 2001, 334–335).

Muut elokuvan hahmot ovatkin paitsi piirretty mustalla viivalla valkoiselle pohjalle, koostuvat pääosin pehmeämmistä kaarista ja pyöreämmistä muodoista. Hahmojen yksinkertaiset, pelkistetyt piirteet ja pyöristetyt kulmat toimivat kontrastina ritarin kulmikkuudelle.



Kuva 16. Konseptitaidetta sivuhahmoille (Sorvo 2022).



## 6 Animaatio

Pelkkä visuaalinen hahmodesign ei tee hyvää ja uskottavaa animaatiohahmoa. Kuinka hyvin hahmo on piirretty tai mallinnettu ei tee tästä oikeaa katsojan silmissä. Elintärkeää onkin, että hahmo demonstroi piirteitä, joita me tunnistamme itsessämme. (Webster 2005, 110–112).

Se, miten hahmot näyttelevät on olennainen osa animaatiota. Kaiken avain on hahmon uskottavuus, mitä mikään määrä monimutkaista animaatiota tai taidokasta piirtämistä ei voi korvata. Pelkkä kiinnostava tai vetovoimainen hahmodesign ei ole tarpeeksi; hahmon psykologinen olemus on se, joka vaatii katsojan emotionaalista osallistumista tarinaan. Onnistunut lopputulos vaatiikin sekä hyvän visuaalisen designin että hyvin rakennetun (animoidun) esityksen (Webster 2005, 111–113).

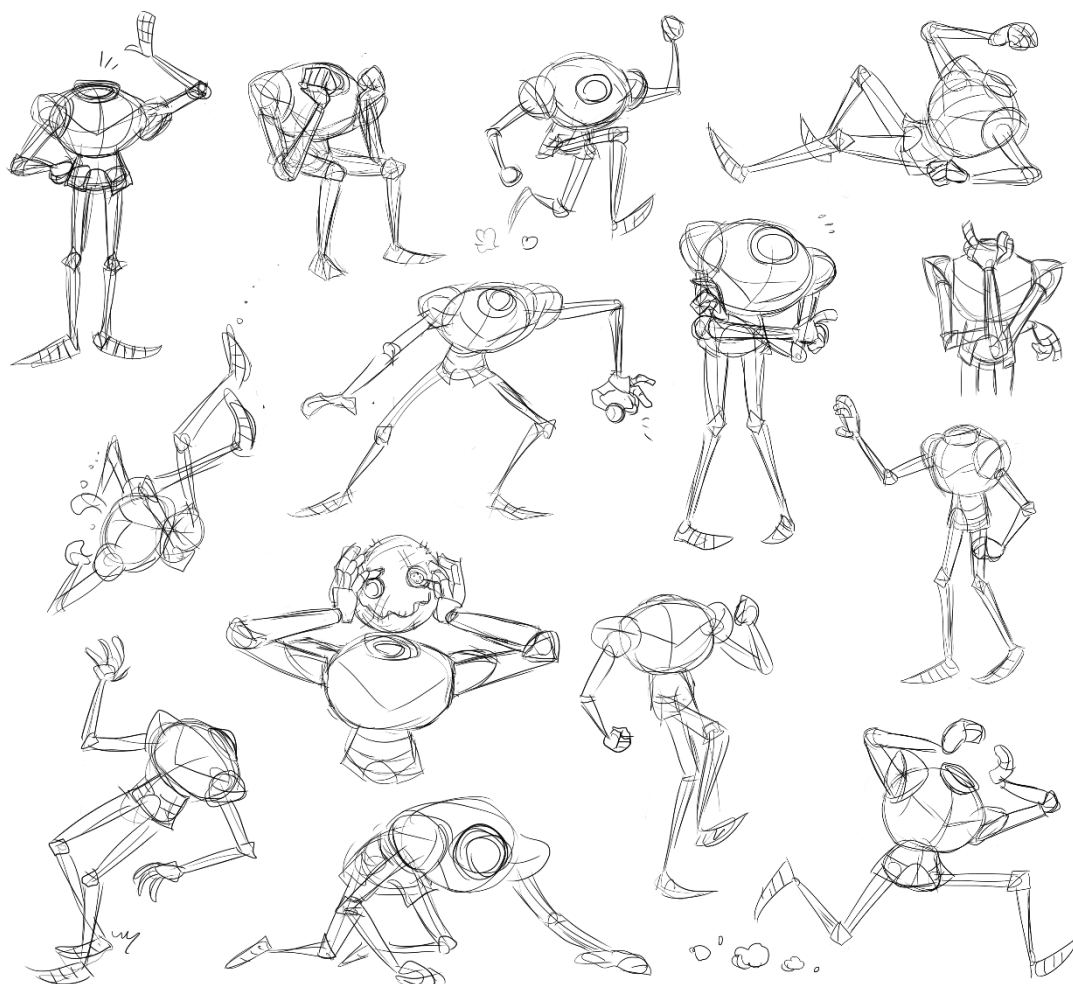
Vaikka tunteista puhuttaessa ensimmäisenä mieleen tulevatkin juuri kasvonilmeet, on animaatioissa tärkeää muistaa, että tunteen tulisi ottaa kiinni hahmon koko ruumiista pelkkien kasvojen lisäksi (Mutikainen 2018, 31). Tunne näkyy hahmon hartioissa, lantiossa ja raajoissa; mikäli kaikki toiminta keskittyy hahmon kasvoihin, ei tunne välity niin selkeästi katsojalle kuin silloin, kun koko vartalo on huomioitu animaatioissa (Johnston ja Thomas 1981, 443–444).

Ele, eli hahmon vartalonkieli, on tärkein osa piirustusta, oli kyseessä sitten eläin tai ihminen, sillä eleellä ilmaistaan hahmon liike ja asenne (Vilppu 1994, 7). Eleen kehittämisessä erityisen tärkeää on kyky havainnoida, tunnistaa tunne ja kehittää kyky heijastaa tämä tunne hahmoon (Williams 2001, 315–316). Animaatioelettä piirtäessä on kuitenkin hyvä vastustaa tarvetta ilmaista liikaa yhdellä piirroksella; animaatiopiirrokselle tärkeintä on se, että se on nopeasti ja yksinkertaisesti luettavissa (Johnston ja Thomas 1981, 443–444).

Suurin osa animaattorin ideoista tulee ympäröivästä maailmasta; jokaisella meistä on oma persoonallinen tapansa tehdä yksinkertaisia, arkisia asioita (Johnston ja Thomas 1981, 396–397). Animaattorin on lähestyttävä jokaista hahmoa eri tavoin, sillä jokainen yksilö ilmaisee tunteitaan eri tavalla (Johnston

ja Thomas 1981, 443–444). Pienetkin liikkeet kertovat paitsi hahmon persoonallisuudesta myös mielialasta ja ne ovat tehokas tapa ilmaista hahmon olo- ja tunnetilaa katsojalle ilman tekstiä (Nieminen 2017, 25–36). Kuten kuvakäsikirjoittaessa ja sommiteltaessa jo mainitsinkin, toiminta kannattaa laittaa sinne, mistä se erottuu parhaiten; muutoksen hahmossa tulisikin tapahtua paikassa, jossa se näkyy, erillään muista suurista liikkeistä. (Williams 2001, 322)

Katsoja osallistuu kohtaukseen, kun hän ymmärtää hahmoa ja tämän tunnetilaa. Tämän ei tarvitse olla suoranaista samaistumista, kunhan hahmon tunnetila ja luonne ilmenevät kohtauksesta. Liian tavallinen tai tylsä liike tappaa tunnelman. (Johnston ja Thomas 1981, 443–444)



Kuva 3. Ritari ilmaisee persoonallisuutta ruumiinkielellään (Sorvo 2021).

Niin hankalaa kuin onnistuneen hahmon kehittäminen onkin, on hahmon luonteen kommunikoiminen katsojalle vielä hankalampaa. Tärkeää onkin antaa hahmolle tekemistä, jonka kautta tämän persoonallisuus pääsee oikeuksiinsa. Yksinkertaisin tapa tälle on asettaa kaksi hahmoa vastakkain: heidän asenteensa ja tarpeensa kertovat kontrastin avulla enemmän toisistaan kuin hahmo voisi yksin. Tällä tavoin kontrastia voi hyödyntää paitsi hahmosuunnittelussa, myös hahmon luonteen kommunikoimisessa. (Johnston ja Thomas 1981, 400–404)

Eräs tapa erottaa hahmot toisistaan on kuvanopeuden vaihtelu. Ritari liikkuu muita hahmoja terävämmin ja epätasaisemmin, jolloin animaation kuvanopeus vaihtelee suuresti. Sivuhahmot sen sijaan liikkuvat tasaisemmin ja sulavammin liikkein ilman kuvanopeuden muutoksia. Vaikutteena tälle on toiminut *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018), joka vaihtelevaa kuvatiheyttä kommunikoimaa, kuinka hahmot eivät ole samalla aaltopituudella.

## 7 Johtopäätökset



Kuva 4. Viimeistely Headlessin alkukuva (Sorvo 2023).

Koska opinnäytetyöni on syntynyt melko idiosynkraattisista lähtökohdista, eivät kaikki tekemäni havainnot ole suoraan yleistettäviä koskemaan kaikkea animaatiotuotantoa universaalimmalla tasolla. Koen kuitenkin, että tekemäni tutkimustyö ja kokemus tulevat olemaan hyödyllisiä työskennellessäni animaatioalan ammattilaisena, ja toivon johtopäätösteni olevan käyttökelpoisia myös muille aiheesta kiinnostuneille.

Omaa kehitystä reflektoidessa on helpoin vertailukohde luultavasti edellinen lyhytelokuvani *Deuce* (2021). Dialogiton elokuva nojasi tarinankerronnallisesti pitkälti päähenkilön kasvoniilmeisiin ja eleisiin. *Headless* osoittautuikin siis erinomaiseksi tavaksi haastaa itseäni sekä animaattorina että tarinankertojana.

Eriyisen haastavaksi osoittautuikin nimenomaan elokuvan käsikirjoitusvaihe, joka uhkasi suistaa projektin raiteiltaan useampaan otteeseen. Projektin edetessä moni asia kuitenkin helpottui, ja kokemuksen karttuessa sekä rutiinin syntyessä työtahtini nopeutui huomasti loppua kohden. Tämä näkyy varsinkin verrattaessa *Deucen* vaatimaan työtuntimäärään: vaikka elokuvat ovat ajallisesti lähes sekunnilleen yhtä pitkiä, kului *Headlessin* tekemisessä noin 250 tuntia

vähemmän työaika (Headlessin 670 tuntia vastaan Deucen 920). Tämä vielä, vaikka Headless vaati teknisellä tasolla paljon enemmän esimerkiksi taustojen yksityiskohtien ja muuttuvien animaatiotyötylien suhteen.

Jos minulla olisi ollut enemmän aikaa tai resursseja elokuvan työstämiseen, olisin mielelläni vienyt tyylillä leikittelyä vielä pidemmälle. Nyt monessa kuvassa esimerkiksi viivan ero on sen verran hienovarainen, että nopeasti liikkuvassa elokuvassa se jää helposti katsojalta huomaamatta. Rikkomalla viivaa enemmän, animoimalla kohtauksia selkeämmin vaihtelevalla viivalla ja pelkistämällä elokuvan värimaailmaa vielä enemmän olisin voinut korostaa lopputulosta entisestään. Tietysti se, että koen näin projektin lopussa olevani kykenevä parempaan jälkeen kuin sen alussa, kertoo jo jonkinlaisesta kehityksestä.

Hahmon sisäisen elämän kuvaaminen hyvin haastavaa jo silloinkin, kun käytössä on dialogin ja kasvonilmeiden kaltaisia työkaluja. Hahmosuunnittelun tavoin hahmon persoonallisuuden ilmentäminen ja tarinankerronta ovat enemmän taide kuin tiede, eikä siihen loppujen lopuksi ole oikeaa tai väärää yksittäistä lähestymistapaa.

Yksityiskohtia tärkeämpää onkin kokonaiskuva; hahmosuunnittelun, värimaailman, komposition, liikkeen ja muiden elementtien synergia herättää hahmon henkiin aivan eri tavalla kuin silloin, jos joku elementeistä ei sovi yhteen muun kokonaisuuden kanssa. Kaikkien palapelin palasten on sovittava yhteen eheään kokonaiskuvan aikaansaamiseksi. Toisaalta joskus yksittäisen osa-alueen on tehtävä kaksin verroin töitä kompensoidakseen jonkin toisen osa-alueen puutteita. Koska Headlessissä ei ole dialogia, tai päähenkilöllä kasvoja, on ruumiinkielen, hahmosuunnittelun ja kuvasuunnittelun tehtävä töitä näidenkin edestä, jotta lopputulos olisi toimiva. Toisaalta tällaista elementtien välistä dissonanssia voi käyttää tarkoituksellisena tehokeinona.

Lieneekin animaattorin (ja animaatio-ohjaajan) suurimpia taitoja ymmärtää konteksti ja projektin kokonaiskuva sekä luottaa omaan näkemykseensä sen suhteen, mitkä palapelin palat toimivat missäkin asetelmassa.

## Lähteet

The Adventures of Ichabod and Mr. Toad. 1949. Ohjaus James Algar, Clyde Geronimi, Jack Kinney ja Ben Sharpsteen. Tuottaja Walt Disney. Tuottanut Walt Disney Productions.

Aladdin. 1992. Ohjaus Ron Clements ja John Musker. Tuottajat Ron Clements ja John Musker. Tuotantoyhtiöt Walt Disney Pictures ja Walt Disney Feature Animation.

Aristoteles. 1998. Runousoppi. Suomentanut Pentti Saarikoski. Helsinki: Otava.

Bacher, H. 2006. Dream Worlds: Production Design for Animation. Oxford: Focal Press.

Ballon, R. 2003. Breathing Life into Your Characters: How to Give Your Characters Emotional & Psychological Depth. Cincinnati: Writer's Digest Books.

Barber, N. 2014. Deadpan but alive to the future: Buster Keaton the revolutionary. The Independent -verkkolehti 5.1.2014. Viitattu 15.11.2023. <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/deadpan-but-alive-to-the-future-buster-keaton-the-revolutionary-9037459.html>

Barrault, J. 1951. Reflections on the Theatre. Kääntänyt Barbara Wall. Lontoo: Rockliff Publishing.

The Cameraman. 1928. Ohjaus Buster Keaton ja Edward Sedgwick. Tuottajat Buster Keaton ja Lawrence Weingarten. Tuotantoyhtiö Metro-Goldwyn-Mayer.

Character Design – Everything You Need to Know. Nashville Film Institute - sivusto. Viitattu 13.11.2023. <https://www.nfi.edu/character-design/>

Cultural Color Psychology Meaning and Symbolism. 2017. Color Psychology - sivusto. Viitattu 9.11.2023. <https://www.colorpsychology.org/cultural-color-psychologymeaning-and-symbolism/>

The General. 1926. Ohjaus Clyde Bruckman ja Buster Keaton. Tuottajat Buster Keaton ja Joseph Schenk. Tuotantoyhtiöt Buster Keaton Productions ja Joseph Schenk Productions.

GOOD vs BAD Character Design: Tips and Tricks! 2020. BaM Animation.  
Viitattu 6.11.2023 <https://www.youtube.com/watch?v=8wm9ti-gzLM>

Hound. 2023. Ohjaus Lauri Ketonen. Tuottanut Mimmi Nähi. Tuotantoyhtiö Aalto-Yliopisto.

Immoos, T. 1983. The Birth of Non-verbal Theatre in Shinto Ritual. Maske und Kothurn. Vol 29. No 1–4, 301–306.

Irving, W. 1820. The Legend of Sleepy Hollow. E-kirja ProQuest Ebook Central -palvelussa. Lontoo: The Electric Book Company. Vaatii kirjautumisen palveluun. Viitattu 16.11.2023. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/turkuamk-ebooks/reader.action?docID=3008571>

Johnston, O. ja Thomas, F. 1981. The Illusion of Life: Disney Animation. New York: Hyperion.

Kenakkala, H. 2017. Hahmosuunnittelu osana visuaalista tarinankerrontaa. Opinnäytetyö (AMK). Kuvataide. Rovaniemi: Lapin ammattikorkeakoulu. Viitattu 23.11.2023. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2019093019380>

Kendall, E. 2022. Uncanny Valley. Encyclopedia Britannica -sivusto. Viitattu 20.11.2023. <https://www.britannica.com/topic/uncanny-valley>

Kroeber, K. 2006. Make Believe in Film and Fiction: Visual vs. Verbal Storytelling. E-kirja ProQuest Ebook Central -palvelussa. New York: Palgrave McMillan. Vaatii kirjautumisen palveluun. Viitattu 9.11.2023. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/turkuamk-ebooks/reader.action?docID=307960>

Kurkinen, M. 2000. The Spectre of the Orient: Modern French Mime and Traditional Japanese Theatre in the 1930s. Väitöskirja. Humanistinen tiedekunta. Helsinki: Helsingin yliopisto.

Kylliäinen, M. 2021. Alku, keskikohta ja loppu. Tarinan kolminäytöksisen rakenteen ja sankarin matka -teorian käyttäminen pitkän elokuvan juonessa. Opinnäytetyö (AMK). Medianomi. Helsinki: Metropolia-ammattikorkeakoulu. Viitattu 16.11.2023 <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2021060414254>

Labrie, M., ja Szasz, I. 2017. *Awaking Beauty: The Art of Eyvind Earle*. San Fransisco: The Walt Disney Family Foundation Press.

Luxo Jr. 1986. Ohjaus John Lasseter. Tuottajat John Lasseter ja William Reeves. Tuotantoyhtiö Pixar Animation Studios.

Marea. 2022. Ohjaus Giulia Martinelli. Tuottajat Nicolas Burlet ja Zoltán Horváth. Tuotantoyhtiö Nadasdy Film.

Mattesi, M. 2006. *Force: Dynamic Drawing for Animation*. Oxford: Focal Press.

McCloud, S. 2006. *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels*. New York: HarperCollins.

McCloud, S. 1993. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins.

Merlot. 2016. Ohjaus Marta Gennari, ja Giulia Martinelli. Tuottajat Ohjaus Marta Gennari, ja Giulia Martinelli Tuotantoyhtiö Centro Sperimentale di Cinematografia.

Mutikainen, C. 2018. Hahmon persoonallisuuden merkitys animaatiossa. Opinnäytetyö (AMK). Tietojenkäsittely. Kajaani: Kajaanin ammattikorkeakoulu. Viitattu 7.11.2023. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2018101215956>

Myers, S. 2018. Dan Harmon, The Hero's Journey, and the Circle Theory of Story. Medium-sivusto. Raftery, Brian 2011. How Dan Harmon Drives Himself Crazy Making Community. Wired-verkkolehti. Viitattu 16.11.2023 <https://scottdistillery.medium.com/dan-harmon-the-heros-journey-and-the-circle-theory-of-story-b64bb77d6976>



Mäkelä, A. 2023. Animointi käsikirjoituksen pohjilta. Opinnäytetyö (AMK). Animaatio. Turku: Turun ammattikorkeakoulu. Viitattu 22.11.2023.  
<https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2023053016025>

Nieminen, M. 2017. Psychology in Character Design: Creation of a Character Design Tool. Opinnäytetyö (AMK). Degree Programme in Design. Kouvola: Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu. Viitattu 22.11.2023.  
<https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201705107389>

Olson, D. 2017. The Kuleshov Effect. Folding Ideas. Viitattu 19.11.2023.  
<https://www.youtube.com/watch?v=Vy2Vhnqtu8I>

Ommanney, K. ja Schanker, H. 1972. The Stage and the School. New York: McGraw Hill.

Sherlock, Jr. 1924. Ohjaus Buster Keaton. Tuottajat Buster Keaton ja Joseph Schenk. Tuotantoyhtiö Metro Pictures Corporation.

Sleeping Beauty. 1959. Ohjannut Les Clark, Clyde Geronimi, Eric Larson, ja Wolfgang Reitherman. Tuottaja Walt Disney. Tuotantoyhtiö Walt Disney Productions.

Spider-Man: Into the Spider-Verse. 2018. Ohjaus Bob Persichetti, Peter Ramsey ja Rodney Rothman. Tuottajat Avi Arad, Amy Pascal, Phil Lord, Christopher Miller ja Christina Steinberg. Tuotantoyhtiöt Columbia Pictures, Marvel Entertainment, Sony Pictures Animation, Pascal Pictures, Arad Productions, Lord Miller Productions

Spirited Away. 2001. Ohjaus Hayao Miyazaki. Tuottaja Toshio Suzuki. Tuotantoyhtiö Studio Ghibli.

Suzume. 2022. Ohjaus Makoto Shinkai. Tuottajat Kōichirō Itō ja Genki Kawamura. Tuotantoyhtiöt CoMix Wave Films ja Story Inc.

T'as Vendu Mes Rollers? 2020. Ohjaus Margaux Cazain, Jeanne Hammel, Louis Holmes, Sandy Lachkar, Agathe Leroux ja Léa Rey-Mauzaize. Tuotantoyhtiö Gobelins L'École De L'Image.

The Tatami Galaxy. 2010. Tuottajat Noriko Ozaki ja Fumeo Takeuchi.  
Tuotantoyhtiö Madhouse.

Tillman, B. 2011. Creative Character Design. Oxford: Focal Press.

Uimonen, K. 2018. Kuvakerronnan rakentuminen kuvasommittelun kautta:  
kuva-analyysejä animaatioframeista ja sarjakuvaruuduista. Opinnäytetyö  
(AMK). Animaatio. Turku: Turun ammattikorkeakoulu. Viitattu 23.11.2023.  
<https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2018061213585>

Vilppu, G. 1994. The Vilppu Drawing Manual. Vilppu Studio Press.

Vogler, C. 1996. The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and  
Screenwriters. Uudistettu painos. Lontoo: Boxtree Limited.

Webster, C. 2005. Animation: The Mechanics of Motion. Oxford: Focal Press.

What is Dan Harmon's Story Circle? 2021. Industrial Scripts -sivusto. Viitattu  
15.11.2023. <https://industrialscripts.com/dan-harmons-story-circle/>

Wilder, B. 2006. Billy Wilder. Teoksessa Stevens, G. (toim.) Conversations with  
the Great Moviemakers of Hollywood's Golden Age at the American Film  
Institute. New York: Alfred A. Knopf

Williams, R. 2001. Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and  
Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators.  
Lontoo: Faber and Faber