

Opinnäytetyö (AMK)

Animaatio

2024

Kirsi Niemi

Animaatiomusikaalin konseptisuunnittelu



Opinnäytetyö (AMK) | Tiivistelmä

Turun ammattikorkeakoulu

Animaatio

2024 | 29 sivua

Kirsi Niemi

Animaatiomusikaalin konseptisuunnittelu

Tässä opinnäytetyössä käyn läpi pohdintojani toteuttamastani visuaalisesta suunnittelusta omaa lyhytanimaatiomusikaaliani varten. Pohdin tämän itsenäisen animaatioprojektin visuaalisen tyylin luomista ja työvaiheita alkutuotantovaiheessa.

Tavoitteenani on löytää konseptisuunnittelun kautta oikea ja tarkoitukseensa sopiva visuaalinen suunta animaatiomusikaalin keskeisille hahmoille ja propeille.

Asiasanat:

animaatio, konseptisuunnittelu, hahmosuunnittelu

Bachelor's Thesis | Abstract

Turku University of Applied Sciences

Animation

2024 | 29 pages

Kirsi Niemi

Concept Design for an Animated Musical

In this thesis I recount my process and ideas for the pre-production of my short animated musical with the working title Puuhka.

The goal of the project was to find an appropriate visual direction for the film's main characters and props.

Keywords:

animation, concept art, character design

Sisältö

Käytetyt lyhenteet tai sanasto	6
1 Johdanto	7
2 Puuhka -animaatiomusikaali	8
3 Konseptisuunnittelu	9
3.1 Esivalmistelu suunnittelua varten	9
3.2 Hahmosuunnittelu	14
3.3 Proppisuunnittelu	18
4 Viimeistelty visuaalinen tyyli konseptien pohjalta	25
5 Lopuksi	27
Lähteet	28

Kuvat

Kuva 1. Konseptikuva Puuhkasta.	10
Kuva 2. Varhaisia konseptiluonnoksia Puuhkasta.	11
Kuva 3. Dumbon (1941) Pink Elephants on Parade -kohtauksen alkutuotantomateriaalia (Deja 2016).	13
Kuva 4. Kuvakaappaus animaatioelokuvasta Dumbo (1941).	13
Kuva 5. Luonnoksia ihmismäisesti käyttäytyvästä ketusta.	14
Kuva 6. Luonnos Turkkuri -hahmosta.	15
Kuva 7. Konseptiluonnos kettujen antropomorfisemmasta designista.	16
Kuva 8. Varhaisia konseptiluonnoksia Naali -hahmosta.	17
Kuva 9. Luonnos Minkin päästä.	17
Kuva 10. Konseptikuva Minkistä joukkoineen.	18

Kuva 11. Vogue -muotilehden aukeama (Vogue 1944).	19
Kuva 12. Kuvakaappaus elokuvasta Ace Ventura: When Nature Calls (1995).	20
Kuva 13. Varhainen konseptikuva ihmisnahkapuuhkasta.	22
Kuva 14. Marc Davisin hahmosuunnittelua Cruella de Vil -hahmosta (Deja 2016, 365–366).	23
Kuva 15. Konsepteja Minkin takin kauluksesta.	24
Kuva 16. Konseptikuva Minkin takista.	24
Kuva 17. Viimeistelty konsepti kettuhahmoista.	25
Kuva 18. Viimeistelty konsepti ihmisnahkapuuhkista.	26

Käytetyt lyhenteet tai sanasto

Assetti	Tuotantomateriaali, esimerkiksi hahmo tai proppi.
Proppi	Elokuvassa taustasta huomattavasti erottuva esine tai asia, mitä esimerkiksi hahmo voi käyttää.

1 Johdanto

Elokuvia katsottaessa, huomiomme kiinnittyy tarinan visuaalisuuteen, mutta miten näihin valintoihin on päädytty? Minkälainen prosessi on näiden valintojen takana, ja kuka ne alun perin on ideoinut? Tämä opinnäytetyö esittää yhden näkökulman tällaiseen prosessiin.

Konseptisuunnittelu on animaatiotuotannossa ideointivaihe, missä ideat muutetaan visuaaliseen muotoon. Suuremmissa tuotannoissa konseptisuunnittelijat eivät yleensä ole sama henkilö käsikirjoittajan kanssa, joten suunnittelijan ideat eivät aina täsmää sitä ilmettä mitä tarinalle halutaan. Ensimmäiset ideat eivät pääse lopullisen ilmeen luomiseen asti, mutta hylättyjen ideoiden ja ajatusten kautta päästään lähemmäs sitä, miten jokin asia halutaan kuvata.

Tämä teksti koostuu taustatutkimuksesta itsenäisesti toteutettavan animaatiomusikaalin tuotantoon liittyen, sekä myös pohdinnoista, joita tein konseptisuunnittelun aikana. Tuotanto kulki työn aikana työnimellä *Puuha*. Lopuksi luon konseptisuunnittelun pohjalta yhden hahmodesignin ja yhden proppidesignin.

2 Puuhka -animaatiomusikaali

Lyhytanimaatioelokuvan keskeinen teema on turkikset ja niiden käyttö. Puuhkan aihe oli mielessäni pyörinyt pitkään, minkä lisäksi olin kuvitellut sen toimivan parhaiten musikaalina.

Puuhkan käsikirjoituksen mukaan tapahtumat kulkisivat tiivistettynä seuraavanlaisesti:

Joukko kettuja pitää syksyisiä ja hienostomaisia puutarhajuhlia. Paikalle saapuu odotettu vieras, Turkkuri, joka ohjelmanumeromaisesti esittelee valmistamiaan ihmistennahkapuuhkia ja muita asusteita. Juhlijat innostuvat tuotteista ja hahmojen ahneus ylellisten tuotteiden saamisesta muuttaa tunnelman kaoottiseksi, kun ketut kilpailevat ihmishahka-asusteista, joita on juhlijoihin nähden rajallinen määrä. Kinastelu kuitenkin keskeytyy, kun paikalle saapuukin kuokkavieras, Minkki, jonka mukana kulkee joukko muita minkkejä. Samalla syksy muuttuu yhtäkkiä myös talveksi. Ketut lumoutuvat Minkin käyttämästä ihmishahkatakista, minkä ne haluaisivat itselleen. Minkit sen sijaan näkevät ketut vähempiarvoisina ja pilailevat näiden juhlien kustannuksella. Eläinten välillä syntyy jännite, mikä johtaa lopulta joukkotappeluun. Tappelun lomassa ihmishahka-asusteet repeytyvät.

Ennen kuin Puuhkan visuaalista ilmettä aletaan suunnittelemaan, vaatii se tarinansa lisäksi myös aiheen taustaan perehtyvää tutkimusta, jotta lopullisella teoksella pystytään kertomaan haluttu eläinten oikeuksiin viittaava sanoma. Puuhka -animaation ideana on esittää toisenlainen näkökulma ja ajatus turkisten käytöstä, vaihtamalla käyttäjän ja käytetyn roolit keskenään.

Projektin luoja ja ainoana tekijänä alkutuotannossa pystyin luomaan ja toteuttamaan konsepteja myös tuotannonkehittelyvaiheen aikana.

3 Konseptisuunnittelu

Animaatiotuotannossa konseptisuunnittelu on visuaalisen ilmeen ideointivaihe, missä tutkitaan ja haetaan oikeanlaista suuntaa lopulliselle tyylille. Konseptit siis ovat inspiroivia luonnoksia, kuvituksia ja suunnitelmia, joiden tarkoituksena on olla apuväline suunnittelutiimille lopullisten designien suunnittelussa (Johnston & Thomas 1995, 191).

Keräsin referenssejä ja vaikutteita Puuhkan konsepteja varten tutkimalla eri tyylejä aiheesta, muun muassa eri animaatioelokuvia ja kuvituksia.

Konseptisuunnittelussa tulee huomioida tuotanto- ja projektikohtaisuus sekä rajojen asettaminen (Bacher 2006, 58–59). Puuhkassa ainoana suunnittelijana toimiminen vapauttaa itsenäiseen luomiseen, mutta samalla se vaikeuttaa omien rajojen asettamista. Toisenlaisessa ja isommassa tuotannossa korostuisi tiimityöskentelyn lisäksi kommunikaation ja yhteisymmärryksen tärkeys suunnittelijan ja ohjaajan välillä. Konseptisuunnittelijan tulee huomioida tarkemmin projektille asetettua ja tavoiteltavaa tyyliä sekä välttää oman tyylin tuomista liikaa esille. (Bacher 2006, 59; Johnston & Thomas 1995, 191).

3.1 Esivalmistelu suunnittelua varten

Tässä vaiheessa Puuhkasta tiedetään, että se on dialogiton ja satiirinen animaatiomusikaali. Helpompaa visuaalisuuden luomisesta tulee silloin, kun tiedetään mitkä asiat ovat tarpeellista suunnitella. Suunnittelua varten tarvittavat assetit selviävät käsikirjoituksen purusta. Tätä varten kaikki mahdolliset tiedot ja ideat asettien visuaalisuuteen liittyen kirjataan ylös, jaottelemalla nämä eri luokkiin, esimerkiksi:

1. Hahmot
2. Propit
3. Lokaatiot

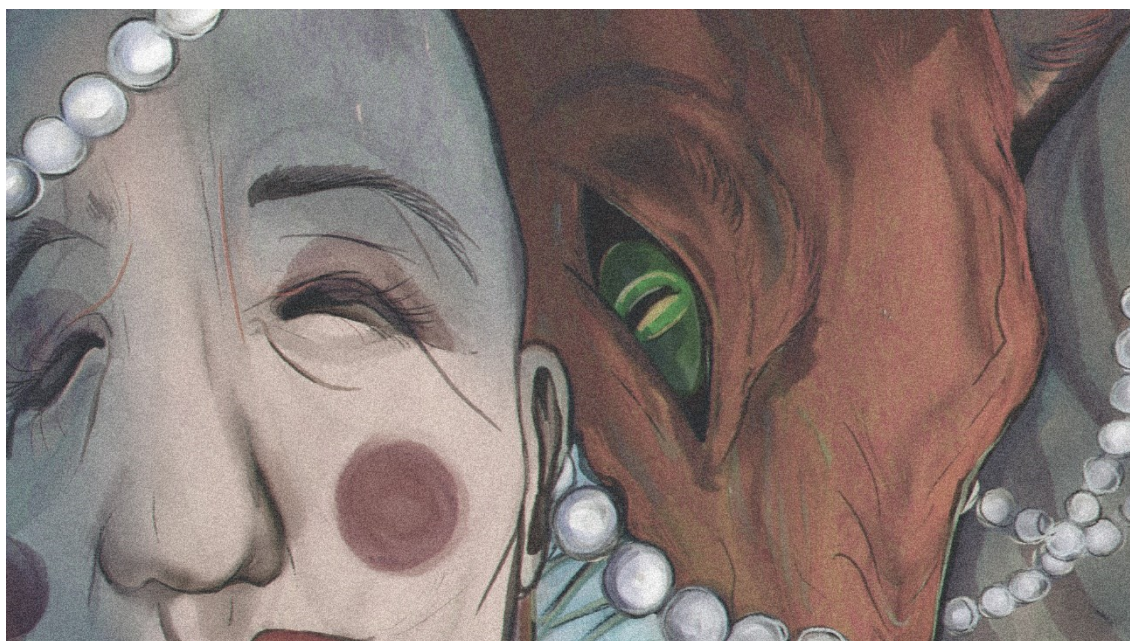
Näistä kategorioista korostin lopuksi vielä erikseen avainasetit, kuten hahmoja, kohtauksia tai muita vastaavia elementtejä, joiden suunnittelu on erityisen oleellista:

- Hahmot: Ketut, Turkkuri, Minkki, minkkijoukko
- Propit: Ihmisnahkapuuhka, ihmisnahkatakki
- Lokaatiot: Puutarha (syksyinen ja talvinen versio)

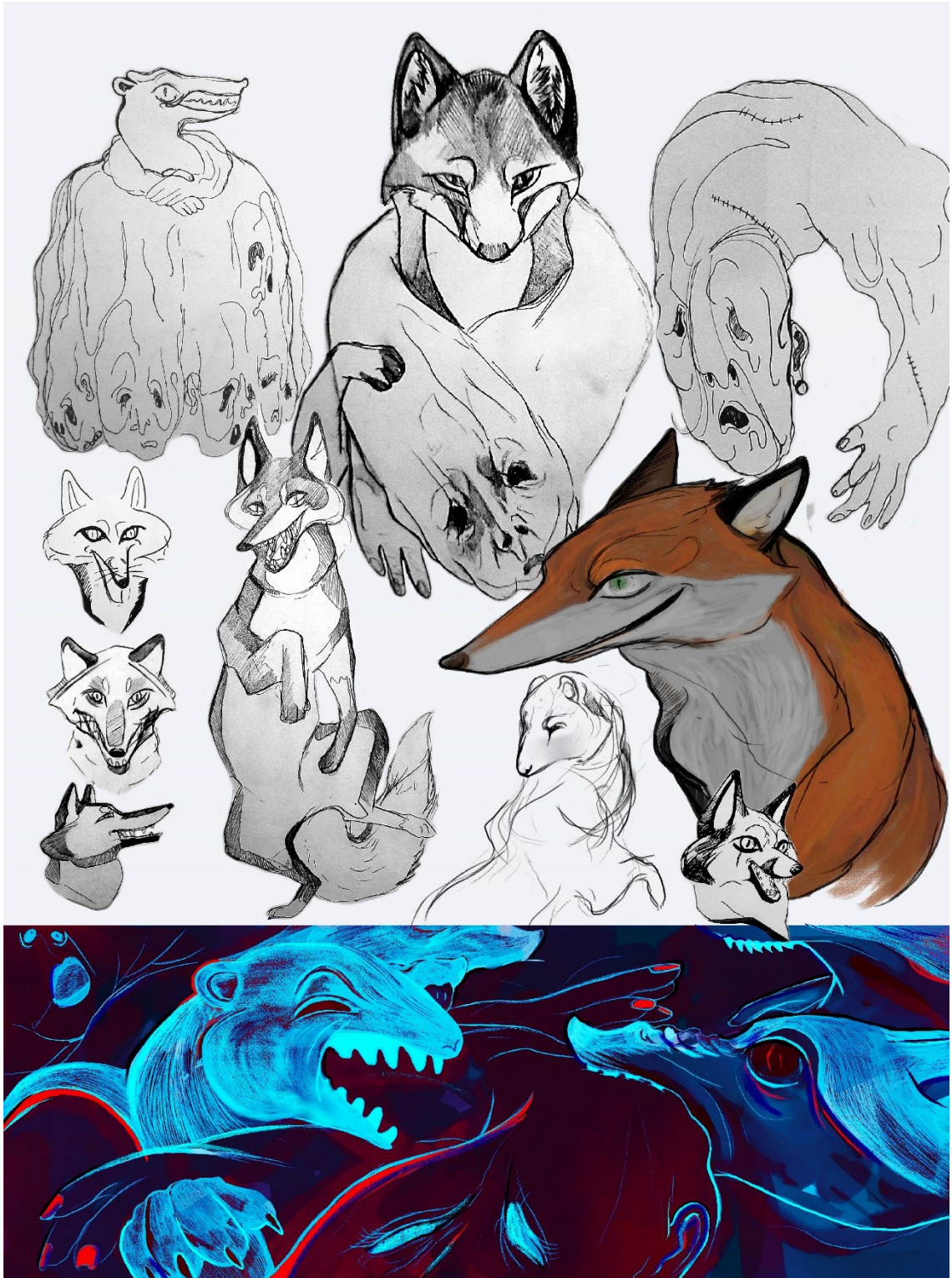
Tekniikka ja tyyli

Konseptitaide ei edusta lopullista visuaalista ilmettä. Se voi suunnitteluun varattuun aikaan nähden olla muutaman viivan luonnos tai ja yksityiskohtia myöten hiottu teos. Etenkin varhaisissa luonnoksissa korostetaan ideoiden viestittämistä eli konseptien ei tarvitse olla visuaalisesti niin sanotusti mestariteos.

Ensimmäiset luonnokset ketuista olivat hyvin yksityiskohtaisia ja koristeellisia, ja totesin designin olevan myöhemmin turhan työläs animointivaiheessa (Kuva 2). Muutin hahmojen muotoja yksinkertaisemmiksi sekä helpommin ja nopeammin piirrettäviksi.



Kuva 1. Konseptikuva Puuhkasta.



Kuva 2. Varhaisia konseptiluonnoksia Puuhkasta.

Musiikki mielikuvituksen lähteenä

Itselleni musiikki on ollut yksi suurimpia inspiraation lähteistäni. Puuhkaa ideoidessani ensimmäiset kohtaukset ja luonnokset syntyivät electro swing -genren musiikkia kuunnellessani. Electro swingissä tyypillistä on elektronisen tanssimusiikin ja jazz-musiikin yhdistely (MasterClass 2021). Jazz-saundin ansioista se onnistuu luomaan helposti miellelyhtymän 1920–40-luvuille, mikä taas luo uuden mielikuvan esimerkiksi ajan tyypillisestä muodista, missä muun muassa juuri turkiksilla oli suuri vaikutuksensa.

Toinen esimerkki Puuhkan musikaalisuuden inspiraation lähteenä on Dumbo (1941) -animaatioelokuvan Pink Elephants on Parade -musikaalikohtaus. Kohtauksessa hallusinaatiota kuvaileva visuaalinen tyyli sekä animaation että hahmojen kohdalla poikkeava muusta elokuvasta. Animaatio ja musiikki tukevat toisiaan, mikä onnistuu luomaan omanlaisensa tunnelman; poikkeava hahmojen tyyllittely ja muodot sekä värivalinta korostavat kohtauksen häiritsevyyttä ja onnistuu jäämään näin katsojan mieleen. Tätä haluan tavoittaa myös Puuhkan kerronnassa. Tutun animaatiotyylin mukavuusalueelta poistuminen totutusta tyylistä ja visuaalisuudesta tuo katsojalle jotain uutta ja yllättävää (Johnston & Thomas 1995, 522).

Tutkin myös Pink Elephants on Parade -kohtauksen konseptikuvia ja kuvakäsikirjoitusta, joita vertailin valmiin elokuvan kohtaukseen. Kohtauksen alkutuotantomateriaalin visuaalinen tyyli poikkeaa paljon lopullisesta kuvasta. Liitumainen ja karkea jälki vaikuttaa hyvin yksinkertaiselta ja nopealta luonnokselta, mutta sen kuvakerronta on tarpeeksi toimiva luomaan pohjan lopulliselle kuvalle. Visuaalisista eroistaan huolimatta ne ovat helposti myös ymmärrettävissä samoiksi kohtauksiksi. (Kuva 3; Kuva 4).



Kuva 3. Dumbon (1941) Pink Elephants on Parade -kohtauksen alkutuotantomateriaalia (Deja 2016).



Kuva 4. Kuvakaappaus animaatioelokuvasta Dumbo (1941).

3.2 Hahmosuunnittelu

Puuhkan hahmot ovat turkiseläimiä, pääosin kettuja ja minkkejä. Nämä lajit ovat käytetyimpiä ja tunnistettavimpia turkiseläimiä etenkin länsimaalaisessa muotikulttuurissa. Useamman turkiseläinlajin sijoittaminen musikaaliin tutustuttaisi katsojan erilaisiin turkiseläimiin, mutta se lisäisi huomattavasti työmäärää suunnittelussa ja animaatiossa, joten keskityttiin hahmojen designiin näihin kahteen eläinlajiin.



Kuva 5. Luonnoksia ihmismäisesti käyttäytyvästä ketusta.

Ketut yhdistetään usein hahmona vieikkaaseen ja roistomaiseen roolin tarinoissa. Hyödynsin tätä suunnitellessani Puuhkan kettujen piirteitä ja ilmeitä. Puuhkassa ei keskitytä yksittäisen hahmon tarinaan tai näkökulmaan, joten kettujen ja minkkien persoonallisuus pysyy samankaltaisina. Näin myös työmäärä animaatiossa pysyisi mahdollisimman taloudellisena. Kettuhahmojen olemus ja asenne turkiksiä kohtaan tulisi näkyä elekielessä, sillä muuten katsoja ei pystyisi lukemaan hahmojen motiivia.



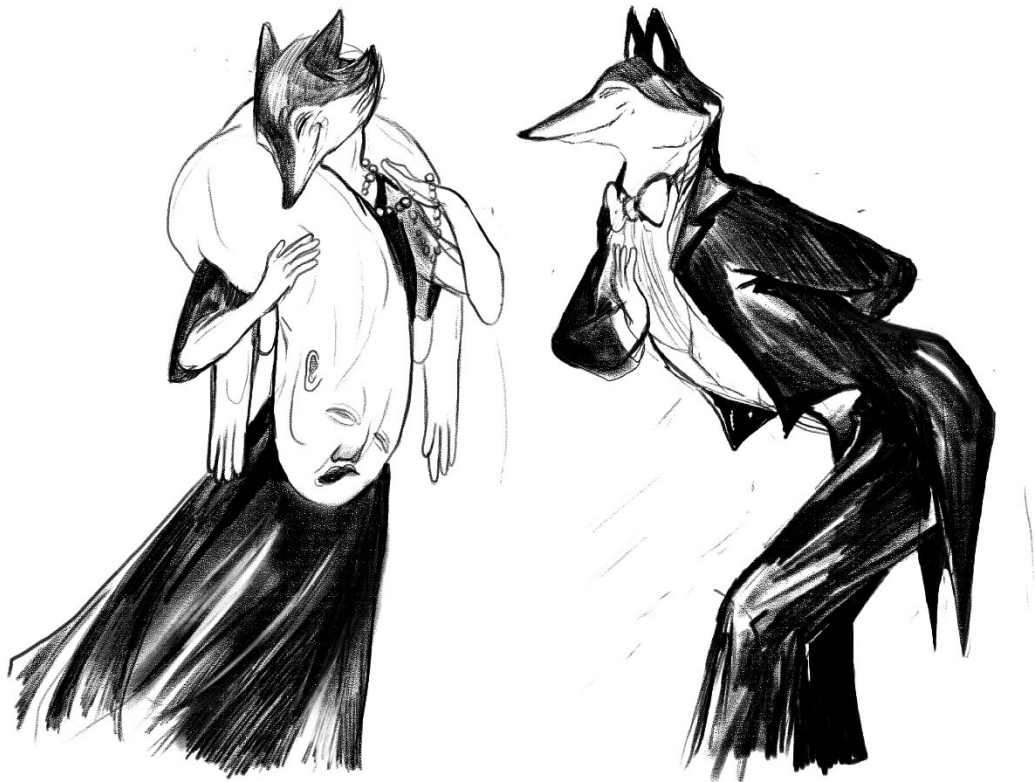
Kuva 6. Luonnos Turkkuri -hahmosta.

Turkkuri -kettuhahmo erottuu pienillä asusteilla ulkonäöllisesti muista kettuhahmoista. Hahmolla on muodikkaat kauppiaan viikset sekä asusteena knalli ja silmälasit. Turkkuri esittelee muille ketuille valmistamiaan ihmisnahka-asusteita, mitä hän kantaa matkalaukuissa. Tällä designilla pystyy myös perustelemaan, että kyseinen hahmo ei kuulu täysin samaan porukkaan muiden kettuhahmojen kanssa (Kuva 6).

Kettuhahmoja varten tutkin erilaisia kuvituksia ja animaatioelokuvien designeja koiraeläimistä. Puuhkan ketuille asetettu design tulisi toimia animaatiossa eläinlajille tyypilliseen tapaan, mutta niiden anatomia pitäisi pystyä tarvittaessa myös matkimaan ihmismäisiä liikkeitä. Piirtäessäni kettuhahmoa ihmismäisesti seisoen ihmisnahkapuuhkaan pukeutuneena, yritin pitää kettujen anatomiaa raajojen ja nivelkohtien kohdalla mahdollisimman lähellä luonnollista anatomiaa, jotta epäluonnollinen asetelma vaikuttaisi uskottavammalta (Kuva 5).

Tietenkään tarkanomainen anatomia ei voisi todellisuudessa toimia näin, mutta koska Puuhkan tyyli ei tavoittele täysin realistista ketun ulkonäköä, on hahmojen designia helpompi liioitella ja ideoida.

Kokeilin myös toisessa konseptissa antropomorfisempaa eli ihmisenkaltaisempaa designia eläinhahmoille (Kuva 7). Tässä ketun ruumiinrakenne muistuttaa enemmän ihmisen anatomiaa, vaikka pää onkin eläimen. Vaikka itse pidän myös tämän version designista, muuttaa se mielestäni alkuperäisen tarinan maailmaa ja asetelua, jolloin käsite aiheesta voi olla väärin ymmärrettävissä.



Kuva 7. Konseptiluonnos kettujen antropomorfisemmasta designista.

Puuhkan toisena keskeisenä eläinlajina on minkki. Varhaisissa luonnoksissa olin suunnitellut musikaalin antagonistiksi naalia tai valkoisen väristä kettua, jonka mukana kulkisi minkeistä koostuva sivuhahmojen joukko. Valkoinen tarhakettu tai naali asettuisi paremmin tarinan kettuvallaiseen maailmaan, mutta saman eläinlajin käyttäminen vaikutti liian itseään toistavalta (Kuva 8). Lisäksi Naali ei ole turkiseläimenä kovin yleinen, joten se olisi voinut olla ristiriidassa hahmojen alkuperäisen tarkoituksen ja teeman kanssa.



Kuva 8. Varhaisia konseptiluonnoksia Naali -hahmosta.

Lopulta päädyin vaihtamaan hahmon eläinlajiksi Minkin, mikä mielestäni sopii paremmin vastaamaan turkistakin konseptia, minkä lisäksi se erottuu myös muista hahmoista ulkonäkönsä takia (Kuva 9).



Kuva 9. Luonnos Minkin päästä.

Minkin designissa liioittelin enemmän lajin piirteitä ja värivalintoja, jotta hahmosta saa epämiellyttävän näköisen ja sen tunnistaa tarinan roistoksi (Kuva 10). Tummasävyinen väripaletti luo designiin uhkaavamman sävyn, mikä ohjaa myös katsojaa tunnistamaan kohtauksen tilanteen muutoksen ja näin myös etukäteen varoittaa käänteän tapahtuvan.



Kuva 10. Konseptikuva Minkistä joukkoineen.

3.3 Proppisuunnittelu

Puuhkan tarinan yhtenä asetelmana on eläinten ihmismäinen elämäntyyli kerrottuna asusteiden kautta. Tässä käänteisessä maailmassa ihmisten ja eläinten roolit ovat ikään kuin vaihtuneet: eläinturkiksien sijaan eläimet käyttävät ihmisistä valmistettuja tuotteita, mutta kohtelevat niitä samoin kuin ihmiset kohtelisivat eläinturkiksia. Ihmisen nahoista valmistetuille tuotteille ei ole omaa termiänsä kettupuuhkalle tai turkistakille, joten käytän työssäni niille vastaavan kaltaisia termejä kuten *ihmisnahkapuuhka* ja *ihmisnahkatakki*.

Proppeja varten tutkin 1900-luvun muotilehtiä ja elokuvia. Turkis nähtiin yhteiskunnassa etenkin 1920–1940-luvuilla feminiinisenä ja merkittävänä vaatteena vaurauden ja yhteiskunnallisen aseman esiintuomisessa. Vuoden 1929 Vogue -muotilehden artikkelissa The Fur Story of 1929 kuvaillaan turkiksen käyttötarkoitusten merkityksiä. Artikkelissa muun muassa neuvotaan eri ikäisille naisille turkiksia käytettäväksi niiden värin, mallin ja eläinlajin perusteella, sekä ohjeistuksia siitä millaista sanomaa ne voivat kantajastaan

välittää. (Vogue 1929). Turkiksella haluttiin enemmän erottua ja huomioida kantajansa statusta kuin käyttää sitä käytännöllisistä syistä. Tuote nähtiin ylellisenä ja valtaa tuovana asusteena, minkä mielikuvaa vahvasti turkisten suosio 1900-luvun elokuvatähtien ja muiden arvovaltaisten naisten keskuudessa (Kuva 11). (Idacavage 2018).

Toissijainen käytännöllisyys toimi myös lähtökohtana ihmishahka-asusteiden suunnittelulle. Ketut eivät käytä luonnossa vaatteita, joten Puuhkan hahmojen epäluonnollinen asetelma ja motiivi vaatteiden käyttämiseen korostavat turkisten turhamaisen käytön puolta. Ylellistä ja arvokasta elämäntyyliä korostettiin käyttämällä kalliita turkistuotteita ja halusin Puuhkan propeille samankaltaista vaikutelmaa. Mainoskuviissa turkis saadaan näyttämään pehmeältä ja lämpimältä sekä samalla ylelliseltä, joten halusin tuoda näiden vastakohtia konsepteihin.



Kuva 11. Vogue -muotilehden aukeama (Vogue 1944).

Puuhkan aikakausi muistuttaa paljon 1920–1940-lukuja, minkä tulisi erityisesti näkyä ja olla myös tunnistettavissa ihmishahka-asusteissa, ajalle tyypillistä

turkismuotityyliä viitaten. Turkispuuhkiin oli tapana myös liittää eläimen päätä jäljittävä kiinnitysmekaniikka, millä puuhkan pystyy tarvittaessa kiinnittämään yhteen. Itseäni myös inspiroi idea siitä, että tämän kaltaisten puuhkien käyttäjät saattavat humoristisen vakavasti puhutella ja helliä niitä; ihan kuin ne olisivat vielä elossa olevia olentoja ja lemmikkejä.

Etsin referensseiksi myös teemaan kuuluvia, kantaaottavia medioita turkiksiin liittyen. Esimerkiksi Ace Ventura: When Nature Calls (1995) -elokuvan kohtauksessa päähenkilö käsittelee tainnuttamaansa mieshahmoa puuhkanaan matkiakseen kyseisen miehen naisseuralaista, jolla on päällään kettupuuhka. (Kuva 12). Kohtauksessa päähenkilö liikkuu liioitellun feminiinisesti ja ylimielisesti pilailien esittäessään arvovaltaista ja ylimielistä henkilöä, jolla olisi asemaa vastaava vaate päällään. Samalla tämä kohtaus on myös ovela näkökulma ja kannanotto turkisten käytölle. Hyödynsin tätä satiirista asetelmaa ja päähenkilön elekieltä myös Puuhkan hahmoihin.



Kuva 12. Kuvakaappaus elokuvasta Ace Ventura: When Nature Calls (1995).

Jos Puuhka sijoittuisi moderniin maailmaan, tarinan pitäisi keskittyä erilaisempaan suhtautumiseen turkisten kohdalla. Muotikulttuuri turkisten suhteen on vaihtelevaa ja näkökulmien välille asettuu yhteiskunnallisia ja eettisiä kysymyksiä muun muassa turkisalan harjoittamisesta.

Tekemissäni konsepteissa pohdin ihmisnahka-asusteiden designia animaatiovaihetta varten. Yritin myös designin kautta hakea vaikutelmaa, miltä

nyljetty ihminen voisi näyttää, jotta se olisi helposti yhdistettävissä turkiksiin. Hahmojen päällä nämä nahat olisivat löysiä, mikä näytettäisiin animaatioissa valuvina asusteina, joita ketut joutuisivat ajoittain korjaamaan niitä nostamalla. Lisäksi huomioon tuli ottaa asusteiden koko ja mittakaava kettuihin nähden. Haasteena ihmishahkupuuhkan suunnittelulle luo se tosiasia, että ihmiset ovat kettuja suurempia eläimiä. Jos Puuhkan kettujen on tarkoitus pitää ihmishahkoja päällään kuten ihmiset pitävät turkiksia, olisivat ihmishahkojen anatomiset yksityiskohdat kooltaan huomattavasti kettuja isompia. Esimerkiksi todenmukaisemman ihmishahkupuuhkan naama olisi kettujen naamaa huomattavasti suurempi.

Ihmishahkupuuhkat eivät siis toimi yhtä hyvin kokonaisina ihmisinä, joten suunnittelin designin siten, että ne näyttäisivät olevan eri raajojen osista yhdistelty vaate. Tätä korostaakseni piirsin nahkoihin ompelusaumoja luomaan yhteen kootun asusteen tuntua. Näkyvissä olisi nahan lisäksi pää ja kädet.

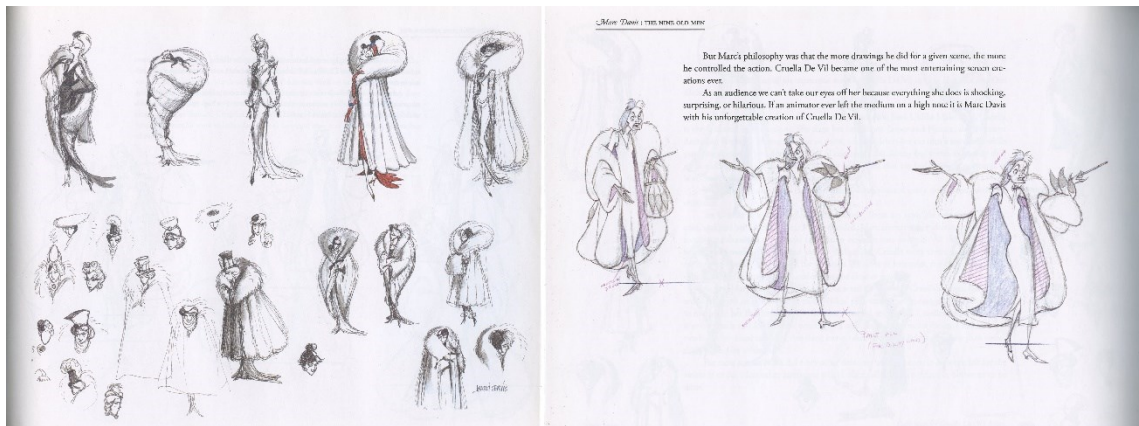
Pääosin ihmishahat ovat väriltään harmaan ja beigen sävyisiä. Niiden löysiltä kasvoilta hehkuisi tyhjä tai huolestunut ilme, mitä korostetaan tyhjillä silmäkuopilla tai raollaan olevilla silmäluomilla. (Kuva 13). Osalla puuhkista olisi myös koristeellisempi ulkonäkö niiden pelkistettyjen versioihin verrattuna hiuksia, koruja ja meikkiä käyttäen. Lisäksi halusin ilmeiden kautta tuoda esille ihmishahkupuuhkien naamojen yksityiskohtia. Ilmeet voisivat tarvittaessa myös muuttua ja reagoida musikaalin tapahtumiin.



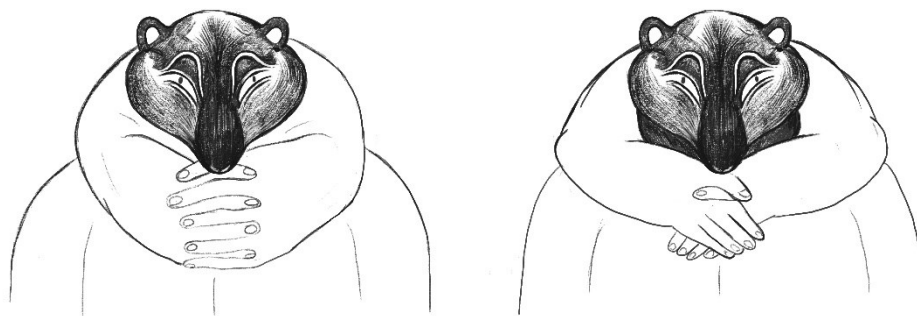
Kuva 13. Varhainen konseptikuva ihmisnahkapuuhkasta.

Minkin takki taas koostuu useista ihmisen nahoista, minkä pituudelle hahmottelin pari vaihtoehtoa. Tämän takin kaulukseen halusin tuoda ideaa kettupuuhkasta, joiden kiinnitysmekanismi perustuu raajojen yhdistämiseen. Takin perusteella pystyy myös päättelemään hahmon olevan joukkonsa arvovaltaisın jäsen. Vaikutteita Minkin takille otin laulaja ja näyttelijä Marlene Dietrichin turkis ja -turkisjäljitelmävaatteista, joita hän käytti elokuvarooleissaan ja konserttiesiintyjänä. Dietrichin ikonisena pidetty kookas ja valkoinen joutsenen untuvasta valmistettu takki, mikä on nähtävissä hänen päällään esimerkiksi *I Wish You Love* (1973) -konserttitalleenteessa, muistuttaa paljon ketuista tai karpistä valmistettua turkisvaatetta (Taylor 1972). Minkin pukema Dietrichin joutsentakkaa muistuttava valkoinen ihmisnahkatakki vahvistaa katsojan mielikuvaa ilman kylmenemisestä kohtauksen aikana, missä syksy muuttuu talveksi. Pörröisen pinnan sijaan kyseisellä propilla pitäisi olla ihmisen sileä iho, jotta se antaisi oikeanlaisen materiaalin vaikutelman. Asu kuvaa paljon käyttäjänsä persoonaa ja tekee hahmosta erityisen (Johnston ja Thomas 1995, 415). Esimerkiksi ryysyinen takki Minkin päällä antaisi paljon erilaisemman ensivaikutelman katsojalle.

One Hundred and One Dalmatians (1961) -animaatioelokuvan antagonisti, Cruella de Vil, käyttää myös turkistakkia, minkä muotokieli toi animaatio suunnittelun näkökulmaa Minkin takin luomiseen. Animaattori Marc Davisin suunnitteleman Cruella -hahmon konsepteissa näkyy työn prosessi tunnusomaisen designin löytymiselle (Kuva 14).



Kuva 14. Marc Davisin hahmosuunnittelua Cruella de Vil -hahmosta (Deja 2016, 365–366).



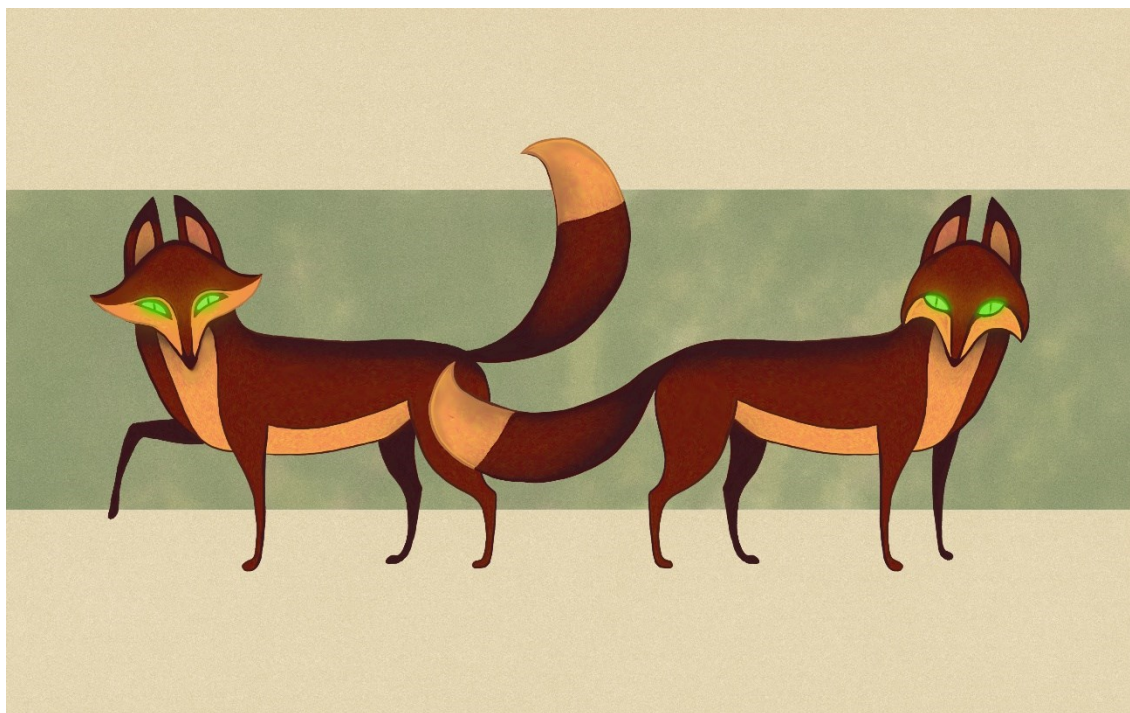
Kuva 15. Konseptteja Minkin takin kauluksesta.



Kuva 16. Konseptikuva Minkin takista.

4 Viimeistely visuaalinen tyyli konseptien pohjalta

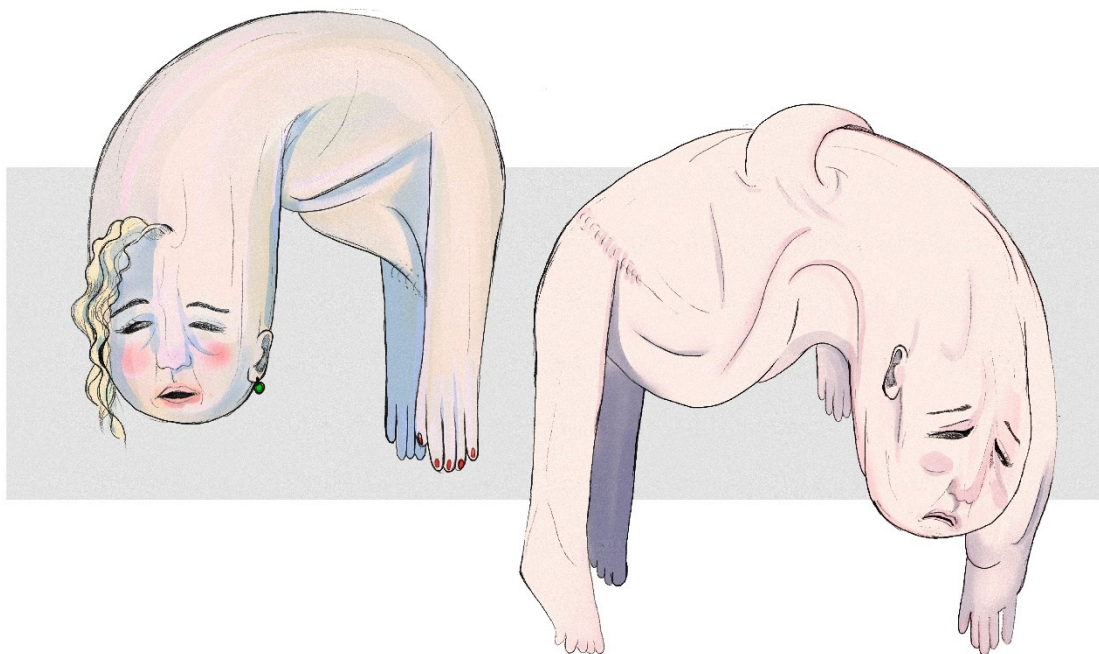
Konseptien pohjalta suunnittelin lopuksi viimeistellyn tyylin kahdelle tärkeälle assetille eli kettuhahmoille ja ihmishahkapuuuhkalle. Tavoitteena näiden suunnitteluille oli mahdollisimman yksinkertaistettu ilme, jotta työmäärä ja animointi pysyvät mahdollisimman taloudellisina. Kettuhahmoilla ei ole tarinan kannalta merkittäviä persoonajärjestelmiä, jotka eivät korostu ulkonäöllisesti, joten niiden ei tarvitse erottua toisistaan. En kuitenkaan halunnut, että ketut olisivat vain täydellisiä kopioita toisistaan, joten suunnittelin kaksi erilaista päänmuotoa ketuille (Kuva 17).



Kuva 17. Viimeistely konsepti kettuhahmoista.

Kyseistä designia pystyy myös hyödyntämään Turkkuri -hahmon pohjana.

Designin toistettavuus helpottaa käsin piirrettyjen kettujen animointia, koska animaattorin tarvitsee keskittyä yhdenlaisen ketun animoimiseen. Kun ketuissa toistuu aina samat muodot, tulee niiden animoimisesta rutiininomaista.



Kuva 18. Viimeistely konsepti ihmisnahkapuuhkista.

Ihmisnahkapuuhkien viimeistelynä suunnittelin ne kauluksen muodossa. Muotona nämä käänteiset versiot turkiksista ovat myös konsepteihin nähden paljon pelkistetyimpiä, jotta visuaalisuus niissä olisi katsojalle selkeämmin ymmärrettävissä. (Kuva 18).

5 Lopuksi

Vaikka mielessään pystyisi selkeästi kuvittelemaan tarinan tyylin tai hahmon, on yllättävän vaikeaa saada se rakennettua kokonaisuudessaan visuaaliseen muotoon jo suunnitteluvaiheessa. Työskentelyni ei myöskään ollut täysin suoraviivaista, jouduin esimerkiksi palaamaan aikaisemmin luomiini konsepteihin uudelleen tai perehtymään enemmän proppien taustamateriaaleihin, jotta niistä saataisiin designiltaan toimivia mutta myös tarkoitustaan palvelevia.

Tekemäni havainnot eivät ole suoraan yleistettävissä animaatiotuotannon konseptisuunnitteluvaiheeseen, sillä jokaisessa tuotannossa on oma tapansa ja tyyliensä designin suunnittelulle. Huolellisesti tehdyissä päätöksissä onnistutaan luomaan oikea visuaalinen suunta, jotta suunnittelua ei tarvitsisi enää tehdä animaatiovaiheessa.

Tässä projektissa loin konseptejani oman mielikuvituksen pohjalta. Jatkotyötä voitaisiin tehdä konseptisuunnitteluvaiheesta toisenlaisessa tuotannossa työskentelemisen näkökulmasta, missä erityisesti korostuu ohjaajan ja designtiimin kanssa työskentely.

Vaikka kyseessä olikin itsenäisesti toteutettava projekti, oli mielestäni myös mielenkiintoista ja hyödyllistä kuulla muilta mielipiteitä designeista siitä, miten Puuhkan konseptin voisi ymmärtää. Tekijänä etenkin vahva näkemys tyylistä ja ulkonäöstä vaatii myös muiden ymmärrystä, kun projekti ei ole tarkoitettu pelkästään itselleen. Palautteen kautta pystyin huomioimaan asioita ja miettimään suunniteltavista asioista myös toisenlaisen käsityksen kautta, mitä en itse olisi tullut ajatelleeksi. Tämä auttoi projektin ohjautumista haluttuun suuntaan vielä alkusuunnittelun aikana.

Lähteet

Ace Ventura: When Nature Calls. 1995. Ohjaus Steve Oedekerk. Tuottaja James G. Robinson. Tuottanut Morgan Creek Productions.

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

Deja, A. 2016. The Nine Old Men: Lessons, Techniques, and Inspiration from Disney's Great Animators. Oxford: Focal Press.

Deja, A. 2016. Dumbo Art. Deja View. Viitattu 4.3.2024.
<https://andreasdeja.blogspot.com/2016/06/dumbo-art.html>

Dumbo. 1941. Ohjannut Samuel Armstrong, Norman Ferguson, Wilfred Jackson, Jack Kinney, Bill Roberts, Ben Sharpsteen ja John Elliotte. Tuottaja Walt Disney. Tuotantoyhtiöt Walt Disney Animation Studios ja Walt Disney Productions.

Idacavage, S. 2018. Fashion History Lesson: The Real Story Behind Fake Fur. Fashionista. Viitattu 8.4.2024. <https://fashionista.com/2018/01/fake-faux-fur-history>

Johnston, O.; Thomas, F. 1995. The Illusion of Life: Disney Animation. 1, uudistettu painos. New York: Hyperion.

MasterClass. 2021. Electro Swing Music: A Guide to the Sounds of Electro Swing. Viitattu 7.4.2024. <https://www.masterclass.com/articles/what-is-electro-swing>

One Hundred and One Dalmatians. 1961. Ohjannut Clyde Geronimi, Hamilton S. Luske ja Wolfgang Reitherman. Tuottaja Walt Disney. Tuottanut Walt Disney Animation Studios.

Taylor, A. 1972. Marlene Dietrich at 68 (or 71): Still a Terror, Still an Angel. The New York Times. Viitattu 10.3.2024.
<https://www.nytimes.com/1972/12/16/archives/marlene-dietrich-at-68-or-71-still-a-terror-still-an-angel.html>

Vogue 1929. The Fur Story of 1929. Vogue Archive. Viitattu 17.2.2024.
<https://archive.vogue.com/issue/19290914>

Vogue 1944. September 1, 1944. Vogue Archive. Viitattu 17.2.2024.
<https://archive.vogue.com/issue/19440901>