

Opinnäytetyö (AMK)

Viestinnän koulutusohjelma

Animaatio

2015

Niina Muikku

# ANIMAATIOHAHMOJEN TUNNEILMAISU ELEKIELEN KAUTTA



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU  
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Viestinnän koulutusohjelma | Animaatio

2015 | 36

Ohjaaja: Vesa Kankaanpää

Niina Muikku

## ANIMAATIOHAHMOJEN TUNNEILMAISU ELEKIELEN KAUTTA

Opinnäytetyössäni käsitellään animaatiohahmojen tunneilmaisua elekielen kautta. Tutkin kuinka hahmot ilmaisevat kehon asennoilla ja liikkeillä kuutta perustunnetta: iloa, surua, vihaa, pelkoa, inhoa ja hämmästyä. Pysin myös selvittämään ilmaistaanko perustunteita kaikkialla maailmassa samalla tavalla.

Aluksi kerron perustunteista ja non-verbaalisesta viestinnästä. Tämän jälkeen tutkin miten animaatiohahmot ilmaisevat tunteitaan kolmessa eri animaatiossa, jotka on tehty eri puolilla maailmaa eri vuosikymmeninä. Käsiteltävät animaatiot ovat yhdysvaltalainen *Donald Duck – The Clock Watcher*, englantilainen *Stage Fright* ja japanilainen *Dareka no Manazashi - Someone's Gaze*. Havainnollistan tunneilmaisua kuvien avulla ja vertaan animaatioiden yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia keskenään. Lopuksi pohdin vielä lyhyesti kulttuurin vaikutusta tunneilmaisuun.

Opinnäytetyön tarkoituksena on oppia rakentamaan liikekieleltään toimivia ja persoonallisia animaatiohahmoja, joihin katsoja voi samaistua.

ASIASANAT:

animaatio, animaatiohahmot, elekieli, tunteet

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme in Communication and Media Arts | Animation

2015 | 36

Instructor: Vesa Kankaanpää

Niina Muikku

## EMOTIONAL BODY LANGUAGE DISPLAYED BY ANIMATED CHARACTERS

The thesis deals with the emotional body language displayed by animated characters. I analyse how the animated characters display six basic emotions through body language. The basic emotions are happiness, sadness, anger, fear, disgust and surprise. I also try to find out if the emotional body language is universal.

First, I write about basic feelings and non-verbal communication. Then I analyse how the animated characters express their emotions in three different short animation films. The animations are *Donald Duck – The Clock Watcher* (USA), *Stage Fright* (UK) and *Dareka no Manazashi – Someone's Gaze* (Japan). The animations are made in different countries and decades. I use pictures to illustrate similarities and differences in emotional expression. Finally, I briefly ponder the impact of culture on emotional expression.

The aim of this thesis is learning to build functional and personal animated characters in which the viewer can relate to.

### KEYWORDS:

animation, animated characters, body language, emotions

# SISÄLTÖ

<b>1 JOHDANTO</b>	<b>5</b>
<b>2 PERUSTUNTEET JA NIIDEN ILMAISU</b>	<b>7</b>
<b>3 NON-VERBAALINEN VIESTINTÄ JOE NAVARRON MUKAAN</b>	<b>9</b>
<b>4 ANIMAATIOT</b>	<b>12</b>
4.1 Donald Duck – The Clock Watcher (1945)	12
4.2 Stage Fright (1997)	17
4.3 Dareka no Manazashi – Someone’s Gaze (2013)	20
<b>5 YHTÄLÄISYYDET JA EROAVAISUUDET</b>	<b>24</b>
5.1 Yhtäläisyydet	24
5.2 Eroavaisuudet	25
<b>6 SELITTÄVIÄ TEKIJÖITÄ</b>	<b>27</b>
6.1 Hahmo	27
6.2 Tekniikka	28
6.3 Genre	28
6.4 Tekijä ja kulttuuri	29
6.5 Globalisaatio	30
<b>7 TUNNEILMAISUN UNIVERSAALIUS</b>	<b>31</b>
<b>8 LOPUKSI</b>	<b>33</b>

# 1 JOHDANTO

”Aineeton ja aineellinen maailma kohtaavat lopulta liikkeessä”, kirjoittaa Kari Pieskä opinnäytetyössään (Pieskä 2012, 25). Hän uskoo liikkeen olevan keino kuvittaa aineeton tunne. Tutkielmani tavoitteena on oppia ymmärtämään paremmin tätä tunteen ja liikkeen suhdetta.

Tutkijat ovat luokitelleet ihmistä ohjaavia tunteita, emootioita, monin eri tavoin psykologian historiassa. Useissa tutkimuksissa on päädytty kuuteen perustunteeseen, joita ovat ilo, suru, viha, pelko, inho ja hämmästyminen.

Tutkielmassani aion selvittää, kuinka animaatiohahmot ilmaisevat näitä perustunteita elekielen kautta. Käytän havaintojeni materiaalina ainoastaan kehon elekieltä – jätän siis huomioimatta kasvojen ilmeet ja äänet. Haluan selvittää, millaisilla eleillä mitään tunnetta ilmaistaan ja onko samalle tunteelle olemassa useita ilmaisutapoja.

Valitsin tutkittavakseni kolme lyhytanimaatioelokuvaa: kaikki maista, joissa on pitkät animaatioerinteet. Animaatioina toimivat yhdysvaltalainen *Donald Duck – The Clock Watcher* (1945), englantilainen *Stage Fright* (1997) ja japanilainen *Dareka no Manazashi - Someone's Gaze* (2013). Koska kyseiset animaatiot ovat eri puolelta maailmaa, erilaisista kulttuureista ja eri aikakausilta, auttaa havainnointi näkemään myös elekielen universaaliuden. Onko tunneilmaisu samanlaista kaikkialla maailmassa vai voidaanko samaa tunnetta ilmaista täysin eri tavalla?

Toimivat hahmot ovat yksi onnistuneen elokuvan peruselementeistä, joten koen aiheen tutkimisen hyödylliseksi tulevaa animaatiouraani ajatellen. Animaatioelokuvissa hahmojen persoonallisuutta ilmaistaan ulkonäön lisäksi liikkeellä. Jotta hahmoista saadaan persoonallisia ja rakastettavia, ovat hahmojen tunteet ja niiden ilmaisu avainasemassa: katsoja kiintyy hahmoihin, kun pystyy näkemään ja kokemaan heidän tunteensa samoin kuin omansa. Tunneilmaisun liikekielen oppiminen ja sen hyödyntäminen auttaa siis huomattavasti onnistuneiden hahmojen ja sen kautta onnistuneen elokuvan luomisessa.

Tutkielman tavoitteena on oppia ymmärtämään tunteiden ilmaisua liikkeen kautta. Haluan pystyä hahmottamaan millainen ilmaisu on tehokasta ja soveltaa oppimaani omaan työhöni. Toivon tutkielman auttavan kehittämään kykyäni rakentaa toimivia ja liikekieleltään rikkaita hahmoja tulevaisuudessa.

## 2 PERUSTUNTEET JA NIIDEN ILMAISU

Tunteet ohjaavat toimintaa ja ovat tärkeä itseilmaisun ja kommunikoinnin väline. Ne tekevät meistä inhimillisiä.

Useissa psykologisissa tutkimuksissa on huomattu, että on olemassa kuusi perustunnetta, joita ihmiset kaikkialla maailmassa ilmaisevat. Näitä tunteita ovat ilo, suru, pelko, hämmästyminen, inho ja viha. Psykologi Paul Ekmanin mukaan kulttuuriympäristöllä on vaikutusta siihen kuinka ihmiset ilmaisevat tunteitaan, mutta nämä kuusi perustunnetta on tunnistettavissa kaikkialla maailmassa. (Tunteiden olemus 2000)

Uusi, vuonna 2014 ilmestynyt Glasgow'n yliopistossa toteutettu tutkimus kuitenkin kyseenalaistaa perinteisen käsityksen kuudesta perustunteesta. Tutkimuksessa uskotaan, että perustunteita on todellisuudessa vain neljä: ilo, suru, pelko/hämmästyminen ja inho/viha. Tutkijoiden mielestä pelkoa ja hämmästyystä sekä inhoa ja vihaa ilmaistaan hyvin samalla tavalla, jonka takia niitä ei ole syytä eritellä. Tunnereaktiot kyllä eroavat toisistaan ajan kuluessa, mutta ensireaktiot ovat samankaltaisia. Tutkijat uskovat ensireaktioiden pohjaavan biologiaan, kun taas ensireaktiota seuraavat tunneilmaukset ovat sosiaalisesta ympäristöstä opittuja. (New research says there are only four emotions 2014)

Perustunnetutkimukset perustuvat kasvonilmeisiin ja tutkielmassani rajaan kasvonilmeiden kokonaan pois. Keskityn pelkästään kehon asentoihin ja elekieleen. On mielenkiintoista nähdä onko perustunteita *The Clock Watcher*in, *Stage Fright*in ja *Someone's Gaze*n mukaan kehollisessa ilmaisussa kuusi vai pikemminkin neljä.

Disney-animaattorit Frank Thomas ja Ollie Johnston ovat sanoneet haluavansa saada katsojat tuntemaan animaatiohahmojen tunteet, koska silloin katsoja välittää hahmosta ja siitä, mitä hänelle tapahtuu. Ilman tunnesidettä hahmoon animaatio ei saa pidettyä yllä katsojien kiinnostusta. Jos animaattori on onnistunut herättämään tunteita katsojassa hahmojen tunneilmaisun kautta, hän on onnistunut myös työssään. (Hooks 2000, 45)

Hahmon elekieli pystyy välittämään huomattavasti enemmän tunteita kuin sanat. Vuorovaikutuksesta peräti 93 % muodostuu kehojen välityksellä – sanojen osuus sen sijaan on vain 7 %. (Elekieli n.d.) Walt Disney ymmärsi, että hahmojen tunneilmaisu toimii parhaiten silloin, kun hahmo hyödyntää koko kehoaan eikä ainoastaan kasvojaan. Kädet ja käsivarret ovat ihmiskehon ilmeikkäimmät osat, joten kun halutaan välittää tunteita, kannattaa kiinnittää huomiota kasvojen sijaan siihen, mitä muu keho tekee. (Hooks 2000, 65)

Oman kokemukseni mukaan kuuteen perustunteeseen liittyy hyvin selvästi tietynlainen elekieli. Ilo on kevyt tunne, joka näkyy suurina, nopeina ja avoimina liikkeinä, kun taas surun liikekieli on raskasta ja hidasta. Surullisen ihmisen olemus on sisäänpäin kääntynyt ja lysähtänyt. Viha on räiskyvä ja nopea tunne, jonka liike on arvaamatonta ja sinkoilevaa. Pelko ilmenee varovaisuutena ja pieninä harkitsevaisina liikkeinä. Inhoa tunteva ihminen pyrkii pois inhoa tuottavan lähteen läheisyydestä vaivihkaa, päänsä pois kääntäen. Hämmästyksen ilmenee hätkähdyksenä, kehon nopeana yllättävänä liikkeenä.

Tutkielmani myötä liiketajuni ja käsitykseni elekielen ilmaisuvoimasta toivottavasti laajenee.



### 3 NON-VERBAALINEN VIESTINTÄ JOE NAVARRON MUKAAN

Non-verbaalisella viestinnällä tarkoitetaan sanatonta viestintää. Sitä ovat liikkeet, eleet ja vartalon asennot, ilmeet ja katseet sekä puheen nopeus, voimakkuus ja äänensävyt. (Non-verbaalinen viestintä 2015)

Kinesiikka on osa non-verbaalista viestintää. Sillä tarkoitetaan kehollista viestintää: kehon asento, liikkeet, eleet ja ilmeet kuuluvat siis kinesiikan piiriin. (Kinesiikka n.d.) Tutkielmassani keskityn non-verbaalisen viestinnän tähän osaan – pois lukien ilmeet.

Entinen FBI-agentti Joe Navarro kertoo kirjassaan *What every body is saying*, 2008, suurimman osan ihmisistä kiinnostavan elekieltä lukiessaan eniten huomiota kasvoihin ja ilmeisiin. Tämä on Navarron mukaan huono lähestymistapa, koska ihmiset valehtelevat ja peittävät todelliset tunteensa nimenomaan kasvoiltaan. Todellisten tunteiden peittäminen on jo lapsuudessa vanhemmilta ja yhteiskunnalta opittu tapa, jolla pyritään ylläpitämään korrektia vuorovaikutusta muiden ihmisten kanssa. (Navarro 2008, 55-56)

Navarron mukaan jalat ovat ihmiskehon rehellisin osa. Alaraajoista pystyy lukemaan paljon ihmisen tunnetilasta ja pelkkä jalkojen asento kertoo paljon. Keskustellessamme ihmisen kanssa, josta emme pidä, pyrimme usein kääntymään pois päin keskustelukumppanista – ikään kuin poistuaksemme tilanteesta heti, kun se on mahdollista. Mikäli tilanne on uhkaava, yritämme tehdä itsestämme mahdollisimman suuren ja viedä paljon tilaa. Seisomme leveässä haara-asennossa hyvän tasapainon vuoksi, mutta myös luodaksemme itsestämme suuremman ja pelottavamman mielikuvan. Päinvastainen asento, eli jalat ristissä seisominen, taas viestii luottamuksesta keskustelukumppaniin. Asennossa paino on yhdellä jalalla, jonka takia uhkaavassa tilanteessa olisi vaikeampi säilyttää tasapaino tai paeta nopeasti. Luotamme siis siihen, ettei keskustelukumppanimme tönä tai hyökkää kimppuumme. (Navarro 2008, 56, 60, 66-69)

Ilo ja onni näkyvät jaloissamme liikkeenä. Jopa istuma-asennossa voi huomata ihmisen heiluttavan ja pomputtavan jalkojaan, mikä saa koko kehon liikkumaan. Tämä on yleinen ilon ilmaus, mutta saattaa kertoa myös hermostuneisuudesta. Liike voi ylipäättään kertoa ihmisen tunnetilasta ja esimerkiksi pelkästä kävelystä voi päätellä paljon. Onnellisen ihmisen keho tuntuu uhmaavan painovoimaa. Liike näyttää kevyeltä ja ilmavalta, aivan kuin henkilö leijuisi ilmassa. Koska liikelaa- tuja on monia (ihminen voi esimerkiksi laahustaa, taapertaa, vaappua tai ontua, kävellä hitaasti, nopeasti, rivakasti tai hiipien), voivat erityisesti muutokset kävelytyylissä kertoa muutoksista tunne-elämässä. Jos ihmisen normaali kävelytyyli on hidasta laahustamista, voi hänen päätellä olevan paremmalla tuulella, jos hän tulee vastaan reippaasti askeltaen. (Navarro 2008, 57, 59, 63, 76)

Myös torson alue kertoo tunteista, joita ihminen käy läpi. Kuten jalatkin, myös torso reagoi mahdolliseen vaaraan tai epämiellyttävään tilanteeseen nojautumalla taaksepäin tai perääntymällä. Torsoa saatetaan suojata - alitajuntaisesti - käyttämällä käsiä tai esimerkiksi jotain esinettä suojakilpenä. Kun emme pidä keskustelukumppanistamme tai tilanteesta, pyrimme kääntymään siitä pois päin. Kaikille tuttu negatiivinen ilmaus ”kääntää selkensä” on siis paikkaansa pitävä. Kun taas pidämme keskustelukumppanistamme, toimimme päin vastoin. (Navarro 2008, 86-88, 91)

Joitakin liikkeitä pidetään yleisesti tiettyjen tunteiden ilmauksina. Esimerkiksi kumartamista pidetään kunnioitusta ja nöyryyttä ilmaisevana liikkeenä. Rintaa röhhistämällä halutaan osoittaa oma valta-asema. Itseluottamuksen puutteesta tai epämukavasta olostaan kertoo hartioiden kohottaminen kohti korvia – liikkeestä tulee mieleen kilpikonna, joka vetää päänsä kuoren sisään. (Navarro 2008, 95, 103, 105)

Kädet jatkavat samaa linjaa muun vartalon kanssa. Positiiviset tunteet, kuten ilo, onnellisuus ja jännitys, uhmaavat painovoimaa. ”Tuulettaminen”, eli käsien nostaminen ilmaan pään yläpuolelle, on tuttu positiivinen tunneilmaus. Iloinen ihminen liikuttaa käsiään rennosti ja liike näyttää kevyeltä ja painottomalta. Negatiiviset tunteet sen sijaan supistavat liikekieltä. Hartiat lysähtävät ja kädet alkavat riippua alhaalla, kun ihminen on esimerkiksi surullinen tai pettynyt. Järkyt-

tyneenä tai peloissamme vetäydymme kasaan. Kädet hakeutuvat lähelle kylkiä tai ristiin rinnalle. Tämä on suojautumismekanismi, jossa kyseisten asentojen on tarkoitus herättää mahdollisimman vähän huomiota. Käsiä voi käyttää pitämään etäisyyttä itsensä ja muiden välillä tai niillä voi muodostaa ikään kuin kilven itsensä suojaksi. (Navarro 2008, 110-119)

Kädet, kämmenet ja sormet voivat välittää hyvin pieniä vihjeitä ajatuksista ja tunteista, koska ne pystyvät hienovaraisiin liikkeisiin. Käsillä pystyy elävöittämään tarinaa ja jopa puhumaan kokonaista kieltä, viittoen. Kädet voivat myös paljastaa asioita tunnemaailmastamme. Kynsien pureskeleminen nähdään usein merkinä hermostuneisuudesta tai epävarmuudesta. Positiiviset tunteet, kuten ilo tai jännitys voi saada kädet tärisemään. Näin voi toisaalta tehdä myös stressi ja pelkokin. Onkin tärkeää muistaa liittää liikkeen tulkinta aina kontekstiin. Käsien piilottaminen esimerkiksi selän taakse taas nähdään epäilyttävänä toimintana, joten luottamuksen herättämiseksi kannattaa pitää kädet näkyvillä. (Navarro 2008, 133-134, 143-145)

Kuten edellisissä kappaleissa on jo käynyt ilmi, varsinaiseen liikkeeseen liittyy vahvasti myös paino ja nopeus, jotta tunnemerkitys välittyy. Esimerkiksi surun tunteeseen liitetään yleensä hitaus ja painavuus lysähtäneen ja sisäänpäin kääntyneen asennon lisäksi. Kävely näyttää heti surullisemmalta, jos riippuviin käsiin yhdistetään ajatus siitä, että kädet painavat tuhansia kiloja. Painavat raajat eivät myöskään liiku nopeasti, joten surullisen ihmisen kävely on hidasta, jopa laahustavaa. Ilo sen sijaan on päinvastainen tunne, johon painovoima ei tunnu vaikuttavan. Kävely on kevyttä, suuntaa ylöspäin ja kädet heiluvat rennosti ja vapaasti. Leuka on ylöspäin, asento on avoin. Vauhti on nopeampi ja vaikutelma letkeä.

## 4 ANIMAATIO

### 4.1 Donald Duck – The Clock Watcher (1945)

*The Clock Watcher* (1945) on Jack Kingin ohjaama lyhytanimatio, jossa liikettä ilmaistaan Disneyn animaatioille tyypilliseen tyyliin suurella karikatyyrisellä liikekielellä. Piirrosanimaatiot mahdollistavat yliampuvan ja paikoitellen jopa koomisen tyylin, koska hahmoille voi piirtää epärealistisiäkin liikeratoja. Esimerkiksi nukkeanimaatiot, joissa liikuttavana on fyysinen nukke, pitää animoida nukun ehdoilla. Sen raajat eivät veny tai taivu loputtomasti. Piirrosanimaatiossa ei ole rajoitteita, joten liikkeistä voi tehdä niin mielikuvituksellisia kuin itse haluaa. Näin ollen lopputulos voi olla liioiteltu, mutta todella kekseliästä ja hauskaa katsottavaa. Myös *The Clock Watcher*issä tätä on hyödynnetty ja hahmojen tunteet ilmaistaan koko keholla yliampuvaan tyyliin.

Seuraava kuvasarja havainnollistaa ilon ilmaisua *The Clock Watcher*issa:



Kuva 1. *The Clock Watcher* (1945). Kuvasarja ilosta.

Kuvasarjassa Aku Ankka ottaa vauhtia, ponnistaa ja hyppää korkealle ilmaan. Raajat ovat levällään joka suuntaan ja liikekieli on laajaa ja avointa aina harallaan olevia sormia myöten. Asento on hieman takakeno ja katseen suunta on

ylöspäin. Ilon kevyt tunne tulee ilmi hypyssä, joka suuntautuu kohti kattoa ja näyttää ilmavalta ja painottomalta. Toinen tapa, jolla animaatiossa ilmaistaan iloa, on nauru (kuva 2).



Kuva 2. The Clock Watcher (1945). Nauru.

Nauru on tehokas tapa ilmaista iloa. *The Clock Watcher*issa Aku Ankka heittäytyy maahan selälleen, hytkyy naurusta ja pitää kiinni polvestaan. Hän heijaa itsensä takaisin istumaan, josta tunne vaihtuu jo toiseen.

Hämmästystä ilmaistaan samankaltaisella liikkeellä kuin iloista korkeaa hyppyä: hämmästyessään Aku Ankka hypähtää ilmaan, poispäin hämmästyksen kohteesta. Kaikki neljä raajaa ovat levällään (kuva 3). Hyppy on kuitenkin pienempi, nopeampi ja suuntautuu taaksepäin, kun taas ilon ilmaisussa liike on iso, ilmava ja suuntautuu ylöspäin. Joissakin hämmästystä ilmaisevissa liikkeissä ei ole hyppyä lainkaan, jolloin Aku Ankka ilmaisee hämmästystä pienemmin hätkähämällä taaksepäin. Hatun pomppaaminen pois päästä tehostaa liikettä (kuva 4).



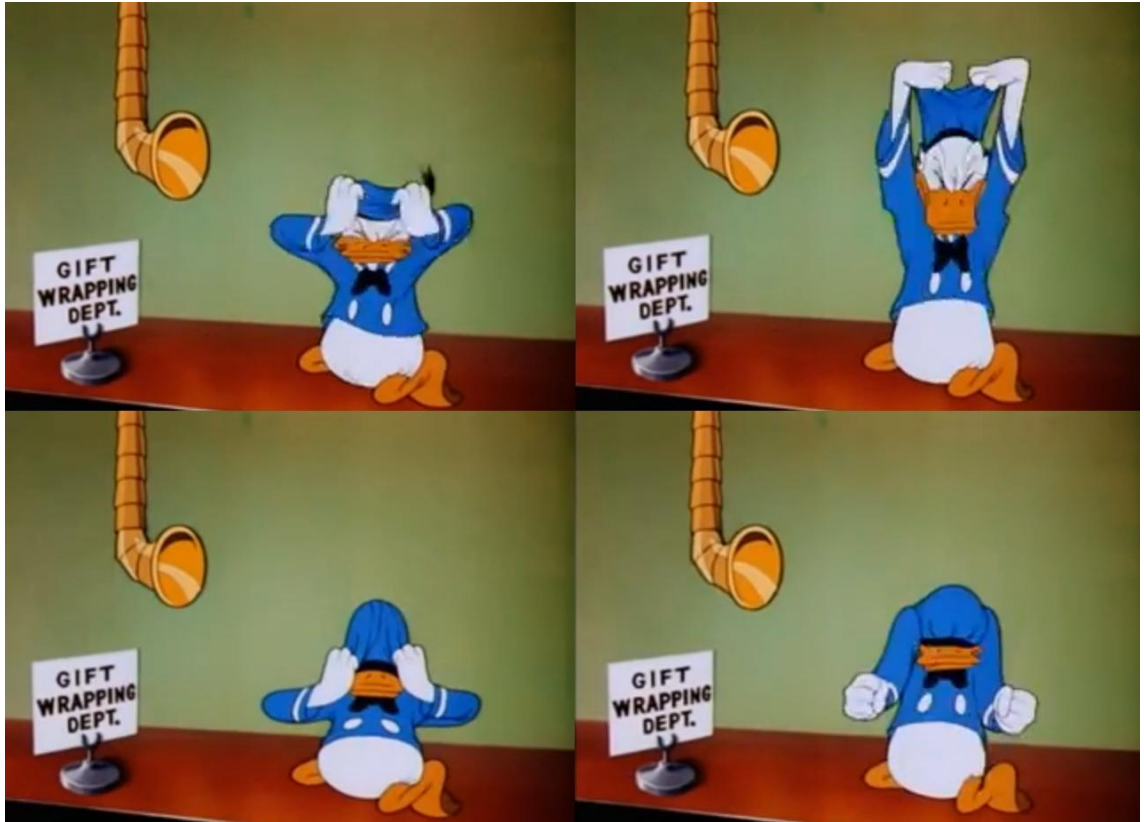
Kuva 3. (Vasemmalla) The Clock Watcher (1945). Hämmästys hypyllä taaksepäin.  
 Kuva 4. (Oikealla) The Clock Watcher (1945). Hämmästys hätkähtämällä taaksepäin.

Vihaa sen sijaan ilmaistaan lyhytanimaatiossa monella eri tavalla. Seuraavaksi kuvaan Aku Ankan vihan ilmaisun kaaren, joka alkaa hitaammin ja hillitymmin ja päättyy nopeaan ja raivoisaan liikesarjaan:



Kuva 5. The Clock Watcher (1945). Ärsyyntyminen.

Aku Ankan alkaessa ärsyyntyä, hänen kätensä puristuvat nyrkkiin, suoriksi ja lähelle vartaloa. Hartiat kohoavat korvien yläpuolelle ja pää painuu alemmas (kuva 5).



Kuva 6. The Clock Watcher (1945). Kuvasarja kiukun kasvamisesta.

Seuraavassa kuvasarjassa Aku Ankan viha kasvaa (kuva 6). Hän istuu pöydällä polvillaan ja hartiat ovat edelleen korvissa. Hän puristaa hattuaan, repii sitä näyttävästi ylöspäin ja kiskoo sen sitten syväälle päähänsä, jolloin silmät peittyvät. Viimeisessä kuvassa hän istuu hattu silmillä, hartiat korvissa, kädet nyrkissä ja kiinni vartalossa. Hän myös tärisee kiukusta. Kiukun kasvaessa pieni, sisäänpäin kääntyvä ja kihisevä viha alkaa laajentua. Aku Ankka ei enää tärise raajat lähellä torsoa, vaan paiskaa hattunsa suurella käden liikekaarella ja voimalla maahan. Toinen käsi on edelleen nyrkissä, kun toinen käsi nousee pään yläpuolelle ja viskaa hatun pois päästä. Liike on nopea ja voimakas ja saa koko hahmon nousemaan ilmaan hatun osuessa pöytään (kuva 7).





Kuva 7. The Clock Watcher. Kuvasarja hatun paiskaamisesta.

Viimeinen ja räiskyvin tapa ilmaista vihaa on räjähtävä ja joka puolelle sinkoileva liike, jossa Aku Ankka on ilmassa ja huitoo jokaisella raajallaan villisti. Hahmoa on nopean ja hallitsemattoman liikkeen vuoksi vaikea erottaa ja kuvassa näkyy vain sekamelska huitovia raajoja. Hahmo saattaa repiä hiuksiaan ja paiskoa esineitä – tai esimerkiksi omaa hattuaan – joka puolelle (kuva 8).



Kuva 8. The Clock Watcher (1945). Räjähävä viha.

Surua, pelkoa ja inhoa Aku Ankka ei ilmaise lyhytanimaation aikana. Hänen tunteensa vaihtelevat ärtymyksestä vihan kautta raivoon ja ylpeydestä iloon riippuen siitä, miten hän onnistuu työssään.



## 4.2 Stage Fright (1997)

Steve Boxin ohjaama *Stage Fright* (1997) on englantilaisen Aardman Animations -studion lyhytanimaatio, joka on toteutettu stop-motion-tekniikalla. Kyseinen tekniikka vaatii liikekielen pysymisen realistisuuden rajoissa, koska nuket eivät pysty fysiikkansa yli meneviin liikkeisiin – aivan kuten ihmisetkään eivät pysty. Jos haluaa, että nuket raajat venyvät, tulee tämä ottaa huomioon ja suunnitella hyvin jo nukerakennusvaiheessa. Esimerkiksi piirrosanimaatiossa hahmon käden voi vain piirtää venymään kuva kuvalta, nukkeanimaatiossa taas pitää rakentaa toimiva ja venyvä käsi. Tämä vaatii paljon lisää työtä, eikä välttämättä ole kannattavaa. *Stage Fright*issa hahmot liikkuvat hillitysti ja tarkoituksenmukaisesti. Tunteita ilmaistaan valtaosin kasvoilla ja käsillä.

Pelko on elokuvassa keskeisessä osassa, koska yksi hahmoista on jatkuvasti peloissaan. Hänen perusasentonsa on tiivis ja hieman kumara, raajat ovat lähellä kehoa ja hartiat ovat korvissa. Hahmo on suurimman osan ajasta varuillaan, pälyilee ympärilleen ja säikähtää pieniäkin asioita. Pelästymistä ja pelkoa kuvataan pääasiassa koko kehon hätkähdyksellä taaksepäin. Hahmojen kädet on nostettu suojaamaan kasvoja tai vartaloa (kuva 9). Toinen keino kuvata pelkoa on vetäytyminen tai peruuttaminen hitaasti pois pelkoa aiheuttavan asian läheltä. Kuvassa mies pelkää koiria ja on peruuttanut itsensä ansaan. Hän seisoo jähmettyneenä liimautuen seinään, koska ei pääse enää perääntymään taemmas (kuva 10).



Kuva 9. (Vasemmalla) *Stage Fright* (1997). Hätkähtäminen taaksepäin.

Kuva 10. (Oikealla) *Stage Fright* (1997). Perääntyminen.

Surua havainnollistetaan alla olevissa kuvissa. Hahmo on polvillaan, hänen ryhtinsä on lypsähtänyt ja pää on painunut alas. Kasvoja ei näy, koska hän peittää ne toisella kädellään. Toisella hän nojaa läheisiin tavaroihin. Hahmo itkee, joten hänen kehonsa tärisee itkun tahdissa (kuva 11). Elokvassa myös toinen hahmo ilmaisee surua lähes samalla tavalla: hänkin istuu polvillaan, ryhti on kumara ja hän on peittänyt kasvonsa molemmilla käsillään. Hän pudistaa päätään itkiessään, joka kuvaa epäuskoa ja surua juuri tapahtuneesta yllättävästä juonenkäänteestä (kuva 12).



Kuva 11. (Vasemmalla) Stage Fright (1997). Itku.

Kuva 12. (Oikealla) Stage Fright (1997). Itku ja päänpuhdistus.

Vihaa ilmaistaan *Stage Fright*issa usealla eri tavalla. Ensimmäinen on kihisevä viha. Siinä hahmon raajat ovat lähellä kehoa, kädet ovat puristuneet nyrkkiin ja hän tärisee paikoillaan. Hahmo saattaa myös puristaa käsissään tai hampaisaan jotakin tavaraa – tässä tapauksessa hattua (kuva 13).



Kuva 13. Stage Fright (1997). Kuvasarja kihisevästä vihasta.

Toinen tapa ilmaista vihaa on aggressiivisempi. Hahmo yrittää tehdä itsestään isomman ottamalla leveän, hieman etukenon asennon. Hän kävelee hitaasti

kohti hahmoa, jonka hän yrittää saada pelkäämään itseään. Aggressiivisin vihan ilmaisukeino elokuvassa on väkivalta. Sitä ilmaistaan kolmella tavalla, joista ensimmäinen on ravistelu. Henkilöt seisovat vastakkain ja pahoinpitelijä nostaa toisen käsivarsista ilmaan ja ravistaa tätä (kuva 14). Sama toistuu myös niin, että pahoinpitelijä pitää toista kurkusta kiinni, kuristaa ja ravistelee (kuva 15). Yhdessä kohtauksessa henkilö myös potkii vihaa ilmaistessaan.



Kuva 14. (Vasemmalla) Stage Fright (1997). Ravistelu.

Kuva 15. (Oikealla) Stage Fright (1997). Kuristaminen.

Vihaa ilmaistaan myös käyttämällä pelkkiä käsieleitä. Näin vihaa ilmaisee elokuvassa teatterin yleisö. Käytettyjä eleitä ovat esimerkiksi nyrkin puiminen, huijominen, läheisten penkkien ja kaiteiden hakkaaminen.

*Stage Frightissa* nähdään yksi inhoa ilmaiseva liikesarja, kun hahmo työntää toisen hahmon käden pois olkapäältä, siirtyy kauemmas toisesta henkilöstä sekä suoristaa rusettinsa (kuva 16).



Kuva 16. Stage Fright (1997). Kuvasarja inhosta.

Iloa ilmaisee suurieleisimmin yleisö. Käsiä taputetaan yhteen, olemus on rento, avoin ja hieman takakeno. Liikkeiden kaaret ovat suuria ja näyttäviä. Nauru myös vaikuttaa koko kehoon ja saa sen hytkymään. Yleisön liikekieli on kautta linjain karkeammin animoitu, jolloin yleisöstä saa robottimaisen ja hieman typerän vaikutelman. Kävellessään iloinen hahmo kulkee kevyesti askeltaen, kädet rennosti heiluen ja selkä suorana.

Hämmästyksen sekoittuu koko elokuvan ajan säikähdyttä, jolloin tunne muistuttaa suuresti pelkoa. Pieni hätkähdys on kuitenkin yleisin hämmästyttä ilmaisesta liike. *Stage Frightissa* hämmästyksen ja pelon liikekieli ei eroa toisistaan, joka osoittaisi Glasgow'n yliopistossa toteutetun tutkimuksen pitävän paikkaansa ainakin kahden kyseessä olevan tunteen osalta.

#### 4.3 Dareka no Manazashi – Someone's Gaze (2013)

*Someone's Gaze* (2013) on japanilaisohjaaja Makoto Shinkain lyhytanimaatio, joka edustaa liikekieleltään toista ääripäätä kuin *The Clock Watcher*. Siinä missä *The Clock Watcherin* ilmaisu on räiskyvää ja yliampuvaa, *Someone's Gaze* on hillitty ja pyrkii realistisuuteen. Elokuvassa on *The Clock Watcheriin* ja *Stage*

*Frightiin* verrattuna huomattavan vähän hahmojen liikettä. Tunteita ilmaistaan sen sijaan pääosin kasvoilla ja asennoilla. Tekniikaltaan myös *Someone's Gaze* on piirrosanimaatio.

Elokuvan kantava tunne on suru. Surullinen henkilö istuu tai seisoo kumarassa, ryhti lysähtäneenä. Hänen kätensä roikkuvat suorina kiinni kyljissä tai ovat ristitynä lähelle rintaa kuin suojaamaan kehoa. Alla olevassa kuvassa (kuva 17) henkilö seisoo metrossa. Hän ottaa tukea katosta roikkuvasta lenkistä, jotta pysyy pystyssä. Kädet muodostavat suojan kasvojen eteen ja leuka on kohti rintaa. Viereisessä kuvassa nähdään kuinka surullinen ihminen pyrkii käpertymään pieneen tilaan, kuin sikiöasentoon (kuva 18).



Kuva 17. (Vasemmalla) *Someone's Gaze* (2013). Suru.

Kuva 18. (Oikealla) *Someone's Gaze* (2013). Sikiöasento.

*Someone's Gazessa* on myös toisenlainen asento, joka ilmaisee surua. Siinä henkilö istuu tai seisoo, nojaa seinään ja itkee. Alla olevassa kuvasarjassa (kuva 19) havainnollistetaan, kuinka henkilö on ensin kumarassa, leuka kohti rintaa ja hiukset kasvojen edessä. Kädet ovat kiinni kehossa ja yleisesti asento on suppea. Sitten henkilö kuitenkin avaa asentoaan nostamalla leukansa ylös. Hiukset siirtyvät kehystämään kasvoja ja katsoja näkee kuinka kyyneleet alkavat valua poskia pitkin. Tämä avoimempi asento ilmaista surua näkyy elokuvassa, kun henkilö on yksin.





Kuva 19. Someone's Gaze (2013). Kuvasarja kyynelistä.

*Someone's Gaze* iloa ilmaisee selvimmin päähenkilö lapsena. Hänen kuvataan olleen onnellinen mitä ikinä hän tekikään. Ilo näkyy nopeina liikkeinä ja uteliaisuutena. Lapsi juoksee paljon: liikekieli on vapautunutta, rentoa ja kevyttä. Hänestä näkyy ennakkoluulottomuus, koska hänen elekielessään ei näy varovaisuutta. Hän suhtautuu ympärillään oleviin asioihin positiivisesti ja menee kohti asioita, jotka häntä kiinnostaa. Hänen asentonsa on avoin: kädet ovat usein levällään ja keho hieman takakenossa. Leuka on usein ylöspäin ja hän saattaa nauraa. Alla olevissa kuvissa lapsi tutkailee uteliaana patsasta (kuva 20). Vaikka hän on kyykyssä ja asento on tiivis, hänestä paistaa iloisuus. Toisessa kuvassa hän juoksee ympyrää kissansa perässä (kuva 21). Tunnetilan ja ajan muutos kyseisessä kohtauksessa kuvataan hienosti. Lapsena tyttö juoksee iloisena kissan perässä ympyrää. Kuvasta ristileikataan samaan kuvaan, mutta siinä ainoastaan kissa juoksee ympyrää – tyttö on paikallaan kuvan keskellä ja kääntyy kävelemään pois. Iloinen tyttö on kadonnut ja tilalle on tullut vakava nuori aikuinen.



Kuva 20. (Vasemmalla) Someone's Gaze (2013). Lapsen ilo.



Kuva 21. (Oikealla) Someone's Gaze (2013). Lapsen ja kissan leikki.

Aikuiset ilmaisevat iloa samalla tavalla, mutta hillitymmin. Asennot ja liikkeet ovat samoja, mutta vähemmän räiskyviä ja vauhdikkaita. Esimerkiksi aikuisten nauraessa he nojautuvat takakenoon, leuka on ylöspäin, mutta kädet eivät ole välttämättä levällään. Kädet voivat olla jopa ristissä. Sen sijaan olkapäät kohoavat lähemmäs korvia etenkin hahmon nauraessa.

Elokuvassa henkilöt ilmaisevat hämmästyttä poikkeuksetta pienellä hätkähdyksellä taaksepäin.

Varsinaista vihaa ei *Someone's Gaze* ilmaista, mutta hahmo ärtyy tai menettää malttinsa, hän nojautuu eteenpäin. Päähenkilön kävellessä ärtyneenä, hänen asentonsa on etukeno ja leuka on suunnattu alaspäin. Hänen kävelyvauhtinsa kiihtyy harppomiseen (kuva 22). Eteenpäin nojautuminen voi myös olla nopea liike, jolloin vaikutelmasta tulee hyökkäävä ja sillä tehostetaan väittelyssä sanojen vaikutusta (kuva 23).



Kuva 22. (Vasemmalla) *Someone's Gaze* (2013). Harppominen.

Kuva 23. (Oikealla) *Someone's Gaze* (2013). Etukeno asento.

Pelkoa ja inhoa ei elokuvassa ilmaista.

## 5 YHTÄLÄISYYDET JA EROAVAISUUDET

### 5.1 Yhtäläisyydet

Hahmot ilmaisevat iloa kaikissa kolmessa lyhytanimaatiossa. Perusasento on sama jokaisessa elokuvassa: avoin, rento, ryhti on hyvä ja hieman takakeno. Leuka on ylöspäin. Liike on kevyttä ja ilmavaa. *The Clock Watcherissa* ja *Someone's Gazessa* liikkeessä voi huomata enemmän vauhtia: iloisena hahmoilla on taipumus juosta. Jokaisessa elokuvassa myös nauretaan.

Surua ilmaistaan elokuvissa *Stage Fright* ja *Someone's Gaze*. Molemmissa elokuvissa surullisen hahmon ryhti on lysähtänyt ja pää painunut alas. Hahmo pyrkii mahdollisimman suppeaan tilaan: *Stage Frightissa* hahmo on kumarassa polvillaan, *Someone's Gazessa* hahmo istuu sikiöasennossa. Molemmissa elokuvissa nähdään, kuinka hahmo ottaa tukea ympäristöstään. Hahmot myös itkevät ja peittävät kasvonsa sekä *Stage Frightissa* että *Someone's Gazessa*.

*The Clock Watcherissa* ja *Stage Frightissa* vihainen hahmo vetää kätensä suoriksi ja lähelle vartaloa. Hahmon hartiat kohoavat korviin, pää painuu alemmas ja hän puristaa kätensä nyrkkiin. Molemmissa animaatioissa hahmo rutistaa tiukasti hattuaan. He myös käyttävät käsieleitä, kuten esimerkiksi huitomista ja nyrkin puimista. *The Clock Watcherissa* ja *Stage Frightissa* hahmot myös "lataavat" kiukkuaan. Aluksi tunneilmaisu ikään kuin kääntyy sisäänpäin ja hahmo puristuu kihisemään pieneen sumppuun, kunnes lopulta räjähtää ja liikkuu äkillisesti tai hallitsemattoman oloisesti.

*Stage Frightissa* ja *Someone's Gazessa* näkyy yhteneväisiä piirteitä asennoissa. *Someone's Gazessa* vihan ilmaisua on hyvin vähän – elokuvassa kuvataan pikemminkin ärtymistä – mutta molemmista animaatioista huomaa, kuinka ärtyneen hahmon asento on etukeno. Asennosta saa hyökkäävän vaikutelman, kun hahmo nojautuu nopeasti eteenpäin. Samaan tapaan hidas lähestyminen on hyökkäävä ele ja herättää pelkoa kohteessa.



Hämmästyksiä ilmaistaan jokaisessa lyhytanimaatiossa pienellä hätkähdyksellä taaksepäin.

Pelkoa ja inhoa ei ilmaista lainkaan *The Clock Watcherissa* ja *Someone's Gazessa*. Kyseiset tunteet esiintyvät vain *Stage Frightissa*, jolloin niiden tunneilmaisua ei voi verrata elokuvien välillä.

## 5.2 Eroavaisuudet

*The Clock Watcher* ainoa lyhytanimaatio, jossa iloa ilmaistaan korkealla hypyllä ilmaan. Siitä huolimatta, että nauru esiintyy jokaisessa elokuvassa, *The Clock Watcherissa* myös nauruun on yhdistetty suuria kehon liikekaaria. Aku Ankka heittäytyy selälleen, pitää kiinni polvestaan ja heijaa itseään. *The Clock Watcherissa* tunneilmaisua on huomattavasti suurelemisempää kuin *Stage Frightissa* ja *Someone's Gazessa*. Kahdessa edellä mainitussa animaatioissa tunneilmaisua on samankaltaista keskenään ja näkyy tavassa liikkua. Esimerkiksi hahmon kävellessä ilo ilmenee avoimuuden, rentouden ja keveyden kautta. *The Clock Watcherissa* sen sijaan iloa ilmaisevat pikemminkin selkeät liikesarjat, kuten riemun hyppy tai selälleen heittäytyminen ja heijaaminen.

Surun ilmaisu on hyvin samankaltaista sekä *Stage Frightissa* että *Someone's Gazessa*. *Someone's Gazessa* nähdään kuitenkin yksi asento, joka poikkeaa *Stage Frightin* elekielestä. Päähenkilö nojaa seinään ryhti kumarassa. Kätet roikkuvat lähellä kehoa, katse on suunnattu maahan ja hiukset peittävät kasvot. Sitten henkilö ikään kuin lakkaa peittelemästä suruaan. Hän nostaa katseensa ylöspäin, hiukset valuvat pois kasvojen edestä ja katsoja voi nähdä kyynelien valuvan. Tämä asento on avoin, toisin kuin mikään muu surua ilmaiseva asento tai ele kummassakaan elokuvassa. *Stage Frightin* ja *Someone's Gazen* tunneilmaisua katsoessa voi yleisesti sanoa surun pusertavan ihmisen mahdollisimman pieneen tilaan – poikkeuksena tämä yksi ele.

*Stage Fright* on ainoa kolmesta elokuvasta, jossa vihaa ilmaistaan muihin kohdistuvalla väkivallalla. Elokuvassa ravistellaan ja kuristetaan toista henkilöä sekä potkitaan tavaroita. Myös *The Clock Watcherissa* on ele tai eleiden sarja,

jota ei löydy kahdesta muusta animaatiosta: Aku Ankan huippuunsa kehittynyt raivo, jossa hän huutaa ja huitoo raajojen sekamelskana ilmassa.

Hämmästyttä ilmaistaan jokaisessa lyhytanimaatiossa pienellä hätkähdyksellä taaksepäin. *The Clock Watcherissa* on myös isompi hämmästyttä ilmaiseva liike, jolloin koko hahmo hyppää taaksepäin kaikki raajat levällään.

## 6 SELITTÄVIÄ TEKIJÖITÄ

Hahmon tunneilmaisuun elokuvissa vaikuttavat monet tekijät.

### 6.1 Hahmo

Hahmon luonne ja ympäristö vaikuttavat siihen, miten – eli millaisilla liikkeillä ja kuinka suureleisesti – hän ilmaisee tunteitaan. Esimerkiksi Aku Ankan luonne on tunnetusti äkkipikainen, impulsiivinen ja helposti kiihtyvä, jolloin tämä näkyy luonnollisesti hänen elekielessään. Ilmaisuu on elävää, nopeaa ja suureleistä. *Stage Frightin* päähenkilö taas on etenkin elokuvan alussa ujo ja pelokas. Hänen liikekielensä on lähes päinvastaista: varovaista ja pientä.

Jos hahmon perusluonteeseen liittyy vahvasti jokin tunne, kuten *Stage Frightin* päähenkilöllä pelko, se luo tunneilmaisulle pohjan, joka värittää hänen koko elekieltään. Kärjistetysti perusluonteeltaan pelokkaan hahmon tulisi ilmaista kaikkia tunteita pelokkaasti. Esimerkiksi pelokas hahmo tuskin loikkaa riemusta katonrajaan, kuten Aku Ankka, tai pyrkii vihaisena kuristamaan vihankohteensa. Mikäli hän kuitenkin jostain syystä uskaltaa ilmaista tunteitaan näin suureleisesti, kertoo se hahmon erityisen suuresta tunteesta, hahmonkehityksestä tai käännekohdasta juonessa. Tietysti se voi olla merkki myös huonosta hahmosuunnittelusta ja/tai elokuvasta, jos hahmon elekieli ei istu hänen luonteeseensa.

Myös ympäristö, jossa hahmo esiintyy, vaikuttaa tunneilmaisuun. Säätellemme tunneilmaisua riippuen paikasta ja seurasta, jossa olemme. Esimerkiksi koulussa ja työpaikoilla odotetaan yleisesti hyväksytyä asiallista käytöstä, johon ei kuulu vaikkapa raivoaminen tai toisten syrjiminen, vaikka inhoaisikin toista henkilöä. Samoin tunteensa paljastaa helpommin ystäville kuin täysin vieraille vastaantulijoille. Myös *Someone's Gaze* nähdään ympäristön vaikutus: päähenkilö ilmaisee surua avoimemmin ollessaan kotona yksin, kuin kaupungilla muiden seurassa.

## 6.2 Tekniikka

Valittu animaatiotekniikka vaikuttaa hahmon liikekapasiteettiin ja siihen kuinka hahmo voi ilmaista itseään. Tarkastelemistani animaatioista *The Clock Watcher* ja *Someone's Gaze* ovat piirrosanimaatioita ja *Stage Fright* nukkeanimaatio.

Piirrosanimaatiossa vain taivas on rajana. Animaattori piirtää animaatiota kuva kuvalta, jolloin hän voi muovata hahmon muuttamaan muotoaan vaikka joka kuvassa, jos vain haluaa. Raajat voivat surkastua, venyä, pienentyä ja suuren-  
tua, hahmo voi lentää, kieppua ja väristä. Liikekielen ei tarvitse olla realistista. Piirrosanimaatio tekniikkana soveltuu siis hyvin *The Clock Watcherin* kaltaiseen animaatioon, jossa ilmaisu on yliampuvaa.

*Stage Fright* sen sijaan on nukkeanimaatio, jolloin animaattori liikuttaa nukkea kameran edessä. Nukke pystyy liikkumaan tietyllä tavalla: sen raajat taipuvat kohdista, joista ne on rakennettu taipumaan ja sen askeleen pituus riippuu jal-  
kojen pituudesta. Nukke toimii kuin ihminen, koska kuten hyvin tiedämme, ih-  
minenkin ei veny holtittomasti tai sen ääriviivat eivät värise.

Myös nukke-elokuvien liikekieli voi olla niin haluttaessa epärealistista tai yliam-  
puvaa, mutta se vaatii hyvää suunnittelua ja mahdollisesti paljon työtä etenkin  
nukenrakennusvaiheessa ja elokuvan jälkikäsittelyssä.

## 6.3 Genre

Tyylivalinta määrittää myös suuresti hahmojen tunneilmaisua.

Elokuvat jaetaan usein kerrontatavan, sisällön tai teknisen ratkaisun perusteella  
tyylilajeihin eli genreihin. Genrejä voivat olla esimerkiksi musikaali-, komedia-,  
seikkailu-, tieteis- tai lyhytelokuva. (Elokuvan tyylilajit 2015)

Komedian tavoite on naurattaa katsojaa. Komedian alle on muodostunut erilai-  
sia tunnettuja alalajeja, koska huumoria voi synnyttää monella eri tavalla. Näitä  
alalajeja ovat esimerkiksi slapstick, parodia tai mustaan huumoriin perustuva

komedia. Edellä mainituista slapstick on komiikan muoto, joka perustuu yliampuviin fyysisiin törmäilyihin ja koheltamiseen. Slapstick on tuttu mykkäfilmeistä ja piirretyistä, joissa ruumiillista kipua ei oikeastaan esiinny. (Komedian lajeja 2015)

Slapstick tyyliä tarkoittaa siis sitä, että hahmojen ilmaisun ja liikekielen on oltava yliampuvaa.

#### 6.4 Tekijä ja kulttuuri

Elokuvan ohjaajalla, animaattorilla tai muilla tekijöillä voi olla niin persoonallinen tyyli, että jäljestä tulee tunnistettavaa. Tekijöillä voi olla myös elokuvasta toiseen toistuvia teemoja. Japanilaisohjaaja Hayao Miyazaki käsittelee usein elokuvissaan ihmisen luontosuhdetta ja kyseenalaistaa hyvän ja pahan mustavalkoisen erottelun. Hänen elokuvansa ammentavat japanilaisesta jumaltarustosta ja keskeisissä osissa ovat yleensä sekä ihmiset että eläimet. Päähenkilöt ovat usein nuoria tai lapsia. Usein elokuvissa esiintyy myös lentäviä hahmoja tai lentäviä koneita. (Hayao Miyazaki 2015)

Amerikkalaisohjaaja Tim Burtonin tyyli on hyvin tunnistettava. Hänen elokuvansa ovat usein hyvin synkkiä tai hyvin värikkäitä – joskus molempia. Goottilaisuus näkyy vahvasti lavastuksessa. Hänen päähenkilönsä ovat usein väärinymmärrettyjä, neuroottisia ja älykkäitä. (Tim Burton 2015)

Disney-animaattori Andreas Deja on tunnettu työstään antagonistien parissa. Hänen kynästään ovat syntyneet muun muassa *Kaunottaren ja Hirviön* (1991) Gaston, *Aladdinin* (1992) Jafar ja *Leijonakuninkaan* (1994) Scar. (Andreas Deja 2015)

Tekijä ja hänen tyyliinsä vaikuttavat siihen, kuinka ilmaisuvoimaisen hahmon hän pystyy luomaan. Tekijän tyyli kumpuaa hänen omasta henkilökohtaisesta taustastaan, johon vaikuttaa myös ympäristö ja ympäröivä kulttuuri. Se, miten tekijä itse tuntee, tunnistaa ja käsittelee tunteita, vaikuttaa hänen luomiensa hahmojen tunneilmaisuuksiin. Mitä parempi havainnointikyky ja tunneäly tekijällä

on, sitä elävämmän hahmon hän pystyy luomaan. Edellä mainittujen lisäksi esimerkiksi animaattoreilla pitää olla myös kyky siirtää kaikki tämä paperille, jolloin piirrostyyli, -taito ja liikkeentaju tuovat luonnollisesti paljon hahmon tunteilmaisuuksiin.

## 6.5 Globalisaatio

Nykyään saamme vaikutteita paljon laajemmalta alueelta kuin ennen. Kansainvälistymisen seurauksena ihmiset kaikkialla ovat tietoisempia toistensa maa- ja mannerkohtaisten kulttuurien erikoispiirteistä.

Globalisaatio vaikuttaa myös animaation kulttuuriin. Ihmiset verkostoituvat ja pystyvät tekemään yhteistyötä riippumatta siitä kuinka paljon välimatkaa heidän välillään on. Valinta tehdä tietynlaista animaatiota on siis aina tietoinen, koska vaikutteita saa ja voi ottaa kaikkialta maailmasta. Esimerkiksi japanilaista piirrosanimaatiota eli animea tai Walt Disneyn vanhoja klassikkoanimaatioita voivat kaikki käyttää inspiraation lähteenään globalisaation myötä. On muodostunut kansainvälinen animaation kulttuuri.

## 7 TUNNEILMAISUN UNIVERSAALIUS

Onko tunneilmaisu kaikkialla maailmassa samankaltaista?

Tutkielmassani käsittelen vain kolmen lyhytanimaation tunneilmaisua. Otanta on pieni, mutta *The Clock Watcherissa*, *Stage Frightissa* ja *Someone's Gazessa* on enemmän yhtäläisyyksiä kuin eroavaisuuksia. Suuret linjat ovat samanlaisia: ilon, surun ja vihan liikekieli on samanlaista ja hämmästyttäviä ilmaistaan joka elokuvassa hätkähdyksellä. Eroavaisuuksia ovat lähinnä vivahde-erot, jotka ilmenevät usein liikkeen voimassa tai vauhdissa. Esimerkiksi hämmästyttäviä ilmaiseva pieni hätkähdys taaksepäin nähdään *The Clock Watcherissa* hypähdyksenä taaksepäin. Tunneilmaisu näyttyy näiden animaatioiden valossa siis pitkälti universaalina.

Mitä enemmän tutkin kolmea valitsemaani animaatiota, sitä paremmin ymmärrän, ettei tunneilmaisuun vaikuta ainoastaan ympäristö ja kulttuuri, jossa animaation tekijät elävät. Kuten edellisessä luvussa erittelin, tunneilmaisuun vaikuttaa moni muukin asia. Ympäristön vaikutusta ei voi kuitenkaan kieltää: se näyttää luovan väriä ja omaperäisyyttä tunneilmaisuun.

Esimerkiksi japanilaiseen kulttuuriin kuuluu kumartaminen. Ihmiset tervehtivät, kiittävät, pyytävät anteeksi ja osoittavat kunnioitusta kumartamalla. (Japanese Greeting n.d.) Tämä näkyy myös japanilaisessa *Someone's Gazessa*, joka on kolmesta lyhytanimaatiosta ainoa, jossa hahmot kumartavat toisilleen. *Someone's Gaze* on ylipäätään hillitympi tunneilmaisultaan kuin *The Clock Watcher* ja *Stage Fright*. Siitä huolimatta, että vaikka japanilaiset yleensä mielletään hillityiksi tunneilmaisultaan, ei *Someone's Gaze* liikekieltä voi suoraan katsoa johduttavaksi japanilaisesta kulttuurista. Kyseessä voi olla esimerkiksi tyyli, genre tai ohjaajan tunnistettava tyyli.

Tutkielman edetessä väheni mielekkyys keskittyä tutkimaan vain liikekielen universaaliutta. Aloin kiinnittää huomiota ylipäätään liikkeeseen, sen ilmaisuvoimaan ja monipuolisiin keinoihin vaikuttaa. Ymmärsin tunneilmaisun mahdollisen

universaaliuden olevan vain yksi osa tunteiden ja niitä ilmaisevien liikkeiden kiehtovuutta.



## 8 LOPUKSI

Tutkielmassani tutkin animaatiohahmojen tunneilmaisua elekielen kautta kolmessa lyhytanimaatiossa. Halusin selvittää, millaisilla kehon liikkeillä hahmot ilmaisevat kuutta perustunnetta, jotka ovat viha, ilo, hämmästyminen, pelko, suru ja inho. Tämän lisäksi olin kiinnostunut siitä, onko tunneilmaisuus universaalista: ilmaistaanko samoja tunteita samalla tavalla kaikkialla maailmassa? Valitsin animaatioiksi yhdysvaltalaisen *Donald Duck - The Clock Watcher*in (1945), englantilaisen *Stage Fright*in (1997) ja japanilaisen *Dareka no Manazashi – Someone's Gaze*n (2013).

Kaikissa kolmessa lyhytanimaatiossa perustunteita ilmaistiin hyvin samankaltaisella liikekielellä. Iloon, suruun, vihaan ja hämmästykseen sisältyi täysin samantyyppisiä liikkeitä kaikissa animaatioissa. Pelkoa ja inhoa ei voinut vertailla animaatioiden välillä, koska kyseisiä tunteita esiintyi vain *Stage Fright*issa. Joitain eroja ilmaisussa löytyi, mutta eroavaisuudet olivat lähinnä vivahte-eroja ja selittyivät esimerkiksi hahmon persoonallisuudella, animaation tekniikkavalinnalla ja genrellä sekä tekijän tyylillä ja kulttuuriympäristöllä.

On myös vaikeaa vetää yleispätevää johtopäätöstä liikekielen universaaliudesta, koska vertailtavia animaatioelokuviakin oli vain kolme. Kuitenkin nämä kolme animaatiota tukivat väitettä siitä, että animaatiohahmojen tunneilmaisuus elekielillä on universaalista. Hahmot ilmaisivat samaa tunnetta samalla tavalla kaikissa animaatioissa. Animaatiohahmojen tunneilmaisuus vastasi myös lähes täysin omaa mielikuvaani siitä, miten eri perustunteita ilmaistaan.

Tutkielmassani opin Pieskän ajatusta mukaillessani hahmottamaan liikettä tunteiden kuvittajana. Tunnistan nyt paremmin erilaisia vivahteita tunneilmaisussa ja ymmärrän, että liikekieltä voi varioida useilla keinoilla. Toimiva liikekieli elävöittää koko tarinaa ja auttaa katsojaa samaistumaan hahmoon.

Huomasin tutkielmaa kirjoittaessani liikkeen ja tunneilmaisun maailman olevan paljon moninaisempi kuin aluksi uskoin. Ymmärrän paremmin elekielen ilmaisu-

voiman ja kehon liikkeen tärkeyden: kasvot ja ilmeet ovat vain osa tunneilmaisua – kehon liike on kaiken perusta.

## LÄHTEET

- Andreas Deja. n.d. Imdb. Viitattu 26.1.2015.  
[www.imdb.com/name/nm0215152/bio?ref\\_=nm\\_ov\\_bio\\_sm](http://www.imdb.com/name/nm0215152/bio?ref_=nm_ov_bio_sm)
- Dareka no Manazashi (Someone's Gaze). 2013. Makoto Shinkai. Makoto Shinkai. CoMix Wave Films. Elokuva.
- Donald Duck - The Clock Watcher. 1945. Rex Cox & Harry Reeves. Jack King. Walt Disney Productions. Elokuva.
- Elekieli. n.d. Viitattu 7.3.2015. <http://elekieli.com/elekielesta.html>
- Elokuvan tyylilajit. 2014. Wikipedia. Viitattu 8.3.2015.  
[http://fi.wikipedia.org/wiki/Luettelo\\_elokuvan\\_tyylilajeista](http://fi.wikipedia.org/wiki/Luettelo_elokuvan_tyylilajeista)
- Hayao Miyazaki. 2015. Wikipedia. Viitattu 26.1.2015. [http://fi.wikipedia.org/wiki/Hayao\\_Miyazaki](http://fi.wikipedia.org/wiki/Hayao_Miyazaki)
- Hooks, E. 2000. Acting for Animators: a complete guide to performance animation. Portsmouth: Heinemann.
- Japanese Greeting. n.d. Viitattu 9.3.2015. <http://www.japan-guide.com/e/e2000.html>
- Kinesiikka. n.d. Viitattu 6.3.2015. <http://www.kielijelppi.fi/puheviestinta/nonverbaalinen-viestinta>
- Komedian lajeja. n.d. Viitattu 9.3.2015.  
<http://www.koulukino.fi/ckfinder/userfiles/files/Komedian%20lajeja.pdf>
- Luopajärvi, R. 2012. Tanssi kuin kukaan ei katsoisi – Nuorten musiikillinen tunneilmaisu liikkeen avulla. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. Psykologian laitos. Pro gradu –tutkielma.
- New research says there are only four emotions. 2014. Viitattu 28.10.2014.  
<http://www.theatlantic.com/health/archive/2014/02/new-research-says-there-are-only-four-emotions/283560/>
- Non-verbaalinen viestintä. 2015. Wikipedia. Viitattu 8.3.2015. [http://fi.wikipedia.org/wiki/Non-verbaalinen\\_viestinta](http://fi.wikipedia.org/wiki/Non-verbaalinen_viestinta)
- Pieskä, K. 2012. Miksi animaatio? Turun ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelma. Opinnäytetyö.
- Stage Fright. 1997. Steve Box & Tess Daulton. Steve Box. Aardman Studios. Elokuva.
- Tim Burton. n.d. Imdb. Viitattu 26.1.2015.  
[http://www.imdb.com/name/nm0000318/bio?ref\\_=nm\\_ov\\_bio\\_sm](http://www.imdb.com/name/nm0000318/bio?ref_=nm_ov_bio_sm)
- Tunteiden olemus. 2000. Viitattu 2.5.2013. <http://www.netikka.net/mpeltonen/tunteet.htm>

## KUVAT

Kuva 1. The Clock Watcher (1945). Kuvasarja ilosta.

Kuva 2. The Clock Watcher (1945). Nauru.

Kuva 3. The Clock Watcher (1945). Hämmästys hypyllä taaksepäin.

Kuva 4. The Clock Watcher (1945). Hämmästys hätkähtämällä taaksepäin.

Kuva 5. The Clock Watcher (1945). Ärsyyntyminen.

Kuva 6. The Clock Watcher (1945). Kuvasarja kiukun kasvamisesta.

Kuva 7. The Clock Watcher (1945). Kuvasarja hatun paiskaamisesta.

Kuva 8. The Clock Watcher (1945). Räjähävä viha.

Kuva 9. Stage Fright (1997). Hätkäyttäminen taaksepäin.

Kuva 10. Stage Fright (1997). Perääntyminen.

Kuva 11. Stage Fright (1997). Itku.

Kuva 12. Stage Fright (1997). Itku ja päänpuhdistus.

Kuva 13. Stage Fright (1997). Kuvasarja kihisevästä vihasta.

Kuva 14. Stage Fright (1997). Ravistelu.

Kuva 15. Stage Fright (1997). Kuristaminen.

Kuva 16. Stage Fright (1997). Kuvasarja inhosta.

Kuva 17. Someone's Gaze (2013). Suru.

Kuva 18. Someone's Gaze (2013). Sikiöasento.

Kuva 19. Someone's Gaze (2013). Kuvasarja kyynelistä.

Kuva 20. Someone's Gaze (2013). Lapsen ilo.

Kuva 21. Someone's Gaze (2013). Lapsen ja kissan leikki.

Kuva 22. Someone's Gaze (2013). Harppominen.

Kuva 23. Someone's Gaze (2013). Etukeno asento.

Kuvat 1-8.

Donald Duck - The Clock Watcher. 1945. Rex Cox & Harry Reeves. Jack King. Walt Disney Productions. Elokuva.

Kuvat osoitteesta: <https://www.youtube.com/watch?v=puvXgHVj1a0>. Linkki tarkastettu toimivaksi 9.3.2015

Kuvat 9-16.

Stage Fright. 1997. Steve Box & Tess Daulton. Steve Box. Aardman Studios. Elokuva.

Kuvat osoitteesta: <https://www.youtube.com/watch?v=XcVc-hMniUE>. Linkki tarkastettu toimivaksi 9.3.2015

Kuvat 17-23.

Dareka no Manazashi (Someone's Gaze). 2013. Makoto Shinkai. Makoto Shinkai. CoMix Wave Films. Elokuva.

Kuvat osoitteesta: <https://www.youtube.com/watch?v=KSwbnUQJGnA>. Linkki tarkastettu toimivaksi 9.3.2015