



Osaamista  
ja oivallusta  
tulevaisuuden  
tekemiseen

Haruna Nakada

# Nonverbaalisen animaatiohahmon ää- nisuunnittelu

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Elokuva ja televisio

Opinnäytetyö

07.05.2021

Tekijä Otsikko	Haruna Nakada Nonverbaalisen animaatiohahmon äänisuunnittelu
Sivumäärä Aika	27 sivua 07.05.2021
Tutkinto	Medianomi
Tutkinto-ohjelma	Elokuva- ja televisiotuotanto
Suuntautumisvaihtoehto	Äänisuunnittelu
Ohjaaja(t)	Lehtori Aura Kaarivuo
<p>Tämä opinnäytetyö käsittelee nonverbaalisten animaatiohahmojen äänisuunnittelua. Opinnäytetyön teososana on toteutettu kolme animaatiolyhytelokuvaa, joissa tekijä on ollut äänisuunnittelijana. Animaatiolyhytelokuvat ovat Metropolian toisen vuoden 3D-animaatio opiskelijoiden kanssa tehtyjä yhteistyöprojekteja. Opinnäytetyön tavoitteena on tarkastella, miten äänisuunitella nonverbaalinen animaatiohahmo, ja selvittää, mitkä asiat herättävät mykän hahmon eloon uskottavasti.</p> <p>Teoriaosassa käydään aluksi lyhyesti läpi, mitä on äänisuunnittelu ja mitä äänielementtejä äänisuunnittelu sisältää. Siinä mietitään kuvan ja äänen eroavaisuuksia ja sitä, miten kuva ja ääni voivat toimia yhdessä täydentäen toisiaan. Luvussa neljä käydään läpi animaation äänisuunnittelun ominaispiirteitä ja sitä, miten se eroaa fiktion äänisuunnittelusta. Luvussa viisi selvitetään, mitä on nonverbaalinen viestintä ja miten se liittyy animaatiohahmoihin.</p> <p>Jokaisesta kolmesta teososan lyhytelokuvasta kerrotaan, mistä lähtökohdista projekti on alkanut ja kuinka työprosessi eteni. Läpi käydään myös jokainen animaatiohahmo: mistä äänistä hahmo rakentuu ja miten kyseiseen lopputulokseen päädyttiin.</p> <p>Lopuksi analysoidaan teososana olevista animaatiolyhytelokuvista aiemmissä luvuissa läpikäytyjen teoreettisten tietojen avulla, mitkä asiat herättivät nonverbaaliset animaatiohahmot eloon ja miksi. Keskeisimpänä aiheena esiin nousee katsojan huomiopisteen johdattaminen äänellä hahmon tunteisiin, jotka ovat oleellisia tarinan kannalta.</p>	
Avainsanat	Äänisuunnittelu, Animaatio, Nonverbaalinen animaatiohahmo

Author(s) Title	Haruna Nakada Sound Designing a Nonverbal Animation Character
Number of Pages Date	27 pages 07 May 2021
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Film and Television
Specialisation option	Sound Design
Instructor(s)	Aura Kaarivuo, Senior Lecturer
<p>This bachelor's thesis goes through the process of sound designing nonverbal animated characters. As part of the thesis, three animated short films have been made, in which the author has been a sound designer. The animation short films are collaborative projects with Metropolia UoAS's second-year 3D animation students. The aim of the thesis is to examine how to sound design a nonverbal animation character and to find out what brings nonverbal characters to life.</p> <p>The theoretical part goes through what sound design is and what elements sound design involves, as well the differences between image and sound and how picture and sound work together to complement each other. Chapter four reviews the characteristics of sound design in animated movies and how it differs from the sound design in fiction film. Chapter five explains what nonverbal communication is and how it relates to animated characters.</p> <p>Each of the three short films made as part of this thesis are presented and analyzed separately based on the theories reviewed in this thesis. Each character is also reviewed, with a focus on which sounds the character is constructed of and how that conclusion was reached.</p> <p>The main theme that emerges is bringing the viewer's attention to the character's emotions that are relevant to the story through the sound.</p>	
Keywords	Sound design, animation, nonverbal animation character

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Äänisuunnittelun osa-alueet	2
2.1	Dialogi	2
2.2	Tehosteet	3
2.3	Musiikki	4
3	Kuva ja ääni	4
4	Animaation äänisuunnittelu ja sen erot fiktion äänisuunnitteluun	6
5	Nonverbaalinen viestintä ja animaatiohahmot	6
5.1	Kinesiikka	8
5.2	Parakieli	8
5.3	Proksemiikka	9
5.4	Haptiikka	9
5.5	Fyysinen olemus ja artefakti	9
5.6	Verbaalinen ja nonverbaalinen animaatiohahmo	10
6	Teososa: kolme animaatiolyhytelokuvaa	11
6.1	Pawful Fortune	11
6.2	OKI	13
6.3	Sushi anxiety	16
6.4	Mistä äänistä hahmot rakentuvat	18
6.4.1	Pawful fortune	18
6.4.2	OKI	20
6.4.3	Sushi anxiety	21
7	Pohdintaa	23
	Lähteet	26

## 1 Johdanto

Tämä opinnäytetyö käsittelee nonverbaalisten animaatiohahmojen äänisuunnittelua. Animaatioelokuvat ja tv-sarjat ovat aina kiinnostaneet minua, koska animaatioteoksissa ”kaikki on mahdollista”. Mielestäni animaatioteokset antavat mahdollisuuden syventyä äänisuunnittelun perustarkoitukseen.

Opinnäytetyön teososana on toteutettu kolme animaatiolyhytelokuvaa, joissa olen ollut äänisuunnittelijana. Animaatiolyhytelokuvat ovat Metropolian toisen vuoden 3D-animaatio opiskelijoiden kanssa tehtyjä yhteistyöprojekteja. Opinnäytetyön tavoitteena on tarkastella, miten äänisuunitella nonverbaalinen animaatiohahmo, ja selvittää, mitkä asiat herättävät mykän hahmon eloon uskottavasti.

Kirjallisessa osassa käydään aluksi lyhyesti läpi, mitä on äänisuunnittelu ja mitä äänielementtejä äänisuunnittelu sisältää. Luvussa kolme mietitään kuvan ja äänen eroavaisuuksia ja miten kuva ja ääni voivat toimia yhdessä täydentäen toisiaan. Luvussa neljä käydään läpi animaation äänisuunnittelun ominaispiirteitä ja miten se eroaa fiktion äänisuunnittelusta. Luvussa viisi selvitan, mitä on nonverbaalinen viestintä ja miten se liittyy animaatiohahmoihin.

Teososaa käsittelevässä luvussa 6 kerron jokaisesta kolmesta lyhytelokuvasta erikseen, mistä lähtökohdista projekti on alkanut ja kuinka työprosessi eteni. Käyn myös läpi jokaisen animaatiohahmon, mistä äänistä hahmo rakentuu ja miten päädyimme kyseiseen lopputulokseen.

Lopuksi analysoin teososana olevista animaatioista aiemmissä luvuissa läpikäytyjen teoreettisten tietojen avulla, mitkä asiat herättivät nonverbaaliset animaatiohahmot eloon ja miksi.

## 2 Äänisuunnittelun osa-alueet

Äänisuunnittelussa luodaan yleisölle fyysinen ympäristö äänillä, ja se on tärkeä taiteellinen osa tuotantoa. Äänisuunnittelija vastaa äänivalikoimasta, jonka elokuvan tai television katsoja kokee. Äänisuunnittelija voi työskennellä myös muun muassa live-teatterin, radion, podcastien, äänikirjojen ja videopelien parissa. Joissakin pienissä tuotannoissa yksi henkilö on vastuussa kaikista näistä elementeistä, mutta useimmiten ne kuitenkin jaetaan eri rooleihin. Kaikissa tapauksissa äänisuunnittelijat työskentelevät ohjaajan kanssa, joka on koko taiteellisesta tuotteesta vastaava tuotantotiimin jäsen. Useimmat ohjaajat kuitenkin antavat äänisuunnittelijoille paljon vapautta. Äänisuunnittelulla pyritään löytämään teoksen tyyliin ja tavoitteisiin sopivat ilmaisukeinot. (FilmSound1999; Masterclass 2020; Kivi 2012, 201.)

Äänisuunnittelu sisältää yleensä dialogia, äänitehosteita ja musiikkia (Kivi 2012, 218–232). Tässä luvussa paneudun näihin osa-alueisiin tarkemmin.

### 2.1 Dialogi

Dialogilla tarkoitetaan yleensä kahden tai useamman ihmisen vuoropuhelua tai keskustelua. Esittävässä taiteessa dialogi tarkoittaa teoksessa tapahtuvaa vuoropuhetta tai monologia. Dialogin tarkoitus on antaa tarinalle sisältöä ja viedä tarinaa eteenpäin. Tv- ja elokuvatuotannossa dialogi voi esiintyä useammassa eri muodossa: Huntti, adr, dubbaus ja vo. (Kivi 2012, 218–221.)

Huntti (eng. production sound) on kuvaustilanteessa mikrofoniin tallentimeen äänitettyä ääntä, eli 100-prosenttinen ääni. Huntti sisältää yleensä näyttelijöiden puhetta, toiminnan ääniä ja muita taustaääniä. Hunttia taltioivat puomittaja ja äänittäjä. Puomittaja vastaa yleensä mikrofoni- ja äänittäjä vastaa äänen tallentamisesta. Animaatiossa ei tietenkään voi äänittää hunttia, joten kaikki dialogi ja ääniefektit on lisättävä jälkikäteen. (Elokuvantaju 1999; Kivi 2012, 243–246.)

Adr (eng. additional dialogue replacement) tarkoittaa jälkikäteen äänitettyä puhetta, jolla korvataan hunttia tai lisätään huntin rinnalle lisärepliikkinä. Adr:ää käytetään yleensä silloin, kun kuvaustilanteessa taltioitu dialogi on teknillisesti tai ilmaisullisesti heikkoa. Adr:ää äänitetään yleensä studiossa siten, että näyttelijät näyttävät jälkiäänitettävän

kohtauksen uudestaan mikrofonin edessä studiossa. Äänityksen aikana näyttelijät katsovat samaan aikaan kohtausta näytöltä, jotta ADR-dialogin synkroni täsmää kuvan kanssa. (Kivi 2012, 297.)

Vo (eng. voice over) tarkoittaa tarinan taustaselostusta. Vo äänitetään yleensä erikseen studiossa. Vo eroaa ADR:stä siten, että Vo on tarinaan käsikirjoitettu dialogin muoto, esimerkiksi kertojaääni. (Kivi 2012, 270–271,314.)

Dubbauksella (eng, Dubb) tarkoitetaan jälkiäänitystä, jossa muun muassa dialogia äänitetään alkuperäisestä teoksesta erikielelle. Suomeksi dubataan lähinnä lastenohjelmia ja -elokuvia, jotta lapset jotka eivät osaa tai ehdi lukea tekstitystä voivat seurata tarinaa. Animaatioissa dialogi on jälkiäänitettyä. (Kivi 2012, 270–271.)

## 2.2 Tehosteet

Tehosteet voidaan jakaa esimerkiksi piste-, erikois-, foley- ja atmo-tehosteisiin. Tehosteet ovat ääniä, joita lisätään hunttiaänen rinnalle joko tehostamaan hunttiaäntä tai lisätään uutena äänenä hunttiin. Äänet ovat itseäänitettyjä, äänikirjastoista poimittuja tai ohjelmistolla kehitettyjä. Vaikka tehosteet kuulostavat yksittäisiltä ääniltä, ne koostuvat usein monesta äänestä eli kerroksesta. (Kivi 2012, 271–274; Elokvataju 1999.)

Pistetehosteet ovat lyhyitä, yksittäisten tapahtumien tai esineiden ääniä (Kivi 2012, 271). Oven sulkeminen, aseiden laukaisu ja auton ääni ovat esimerkkejä pistetehosteista.

Erikoistehosteet ovat ääniä, joita ei todellisuudessa ole olemassa ja jotka sekoitetaan usein musiikin ja atmon sekaan. Esimerkiksi unet, aikasiirtymät, ajan nopeutukset ja hidastukset sekä yliluonnollisten tapahtumien korostaminen. (Kivi 2012, 225.)

Foley-tehosteet (foleys) ovat tapahtumiin sidonnaisia ääniä, jotka ovat synkronissa hahmon tai hahmon toiminnan ääniin. Esimerkiksi askeleet, vaatekahinat, syöminen ja lasin laskeminen pöydälle. Foley-tehosteet ovat todentuntuisia ja uskottavuutta vahvistavia ääniä. Foley-tehosteet on nimetty niiden kehittäjän Jack Foleyn mukaan. Foley-tehosteella viitataan lähinnä äänen äänitystekniikkaan. Foley-ääniä jälkiäänitetään yleensä studiossa kuvaa katsottaessa. Foley-äänit ovat yleensä pisteääniä, mutta kaikki pisteäänit eivät välttämättä ole Foley-ääniä. (Kivi 2012, 272–274.)

Atmo-tehosteet (ambiances) ovat tila- ja ympäristöääniä. Atmo-tehosteet sisältävät muun muassa luontoa, sääolosuhteita, liikennettä ja ihmisten puhesorinaa. Atmo-tehosteilla on iso vaikutus kuvien yhteen tai erilleen saattamisessa. Esimerkiksi kohtaus, jossa kuvakulmat vaihtuvat ja tausta ääni pystyy samana, antaa vaikutelman että kaikki kuvat ovat samasta paikasta ja samasta ajassa. Kun taas kohtaus, jossa näytetään kahden ihmisen puhelinkeskustelua, joiden taustaäänet ovat erilaiset, voi antaa vaikutelman siitä, että puhujat ovat eri paikoissa. Atmo-tehosteet tuovat myös katsojalle informaatiota kuvan ulkopuolelta. Esimerkiksi lähikuvasta lapsen kasvoista on vaikea tulkita, missä henkilö on, mutta jos kyseisen kuvan taustalla kuuluu lasten puhetta ja tuolien siirtelyä, katsoja pystyy päättelemään, että lähikuvassa oleva lapsi on koulussa. (Kivi 2012, 272.)

### 2.3 Musiikki

Musiikki toimii yleensä elokuvissa tunnekuljettajana, joka rytmittää ja auttaa viemään tarinaa eteenpäin. Musiikilla on vahva sidos kuulijan emotionaaliseen kenttään ja pystyy luomaan tunnelmaa ja jännitteitä. Useimmat elokuvamusiikin partituurit pohjautuvat mood-tekniikkaan, joka kehittyi aikoinaan, kun elokuvamusiikin käyttö yleisty. Mood-tekniikalla tarkoitetaan sävellystyylä, jossa musiikki korostaa elokuvan kohtauksen tunnelmaa alleviivaten. Esimerkiksi parafrasina eli mukaelmana käytetty musiikki antaa elokuvan eri henkilöille omat musiikilliset teemat. Kohdentava musiikki polarisoi katsojan mielenkiinnon tiettyyn valkokankaan tapahtumaan tai henkilöön. Esimerkiksi musiikilla voi enteillä, mitä elokuvassa kohta tapahtuu. Musiikilla voidaan luoda myös kontrastia, jos elokuvan sisältö ja musiikin tunnelma on päinvastaiset. Mood-tekniikasta kehittyi erityistapauksena myös underscore-tekniikka (alleviivaus), jossa musiikki on sävelletty elokuvan hahmojen jokaista liikettä ja tunnetta myötäillen. Kyseinen tekniikka vakiintui pääasiassa piirrettyihin elokuvaan, minkä myötä underscoretekniikasta käytetään myös nimitystä 'mickeymousing'. (Kivi 2012, 231–235; Äänipää 2006.)

## 3 Kuva ja ääni

Äänen päätehtävä elokuvassa on yleensä tukea kuvakerrontaa. Äänikerronnan voi tehdä muun muassa informatiivisen suorasukaisesti tai epäsuoremmin. Kuvan ja äänen teknillinen ero on se, että ääni on rakennettava jatkuvaksi virraksi, kun taas kuvaa voidaan tallentaa erikokoisina palasina ja siitä voidaan poistaa osia ilman, että katsoja häiriintyy. Tätä eroa hyödyntäen ääni yhdistää kuvat yhteen ja pystyy vaikuttamaan kuvan sisältöön, keston ja katsomiskokemukseen. (Kivi 2012, 13–14, 72–76.)



Kuva rajoittuu visuaalisesti kuvarajaan, mutta ääni pystyy antamaan kuvalle lisäarvoa tuomalla ääntä kuvan ulkopuolelta. Esimerkiksi atmo-tehosteet, jotka kertovat paikasta, musiikki, joka pystyy vaikuttamaan tunnetilaa, dialogi ja pistetehosteet, jotka tulevat kuvan ulkopuolelta. (Kivi 2012, 73–76.)

Yleensä äänen mukanaolo lyhentää teoksen/kuvan elämyksellistä kestoja, mutta se voi myös pidentää katsomiskokemusta. Kyse on lähinnä siitä, kuinka ääni on suhteessa kohtauksen kuvalliseen materiaaliin ja kuinka äänellä yhdistetään erilaisia visuaalisia elementtejä. Esimerkiksi hidastempoinen ääniraita voi tuntua hidastavan kuvaa, kun taas nopeatempoinen ääniraita tuntuu nopeuttavan kuvaa. (Kivi 2012, 206–207.)

Ääni voi myös ohjata kuvan huomiopistettä. Ympäristöstään erottuva ääni pystyy vetämään katsojan huomion puoleensa muun muassa äänen voimakkuuksilla ja äänivalinnoilla. Kuvassa on usein samaan aikaan useita toimintoja ja ääniä. Huomiopistettä voi ohjata siten, että kuvan oleellisin asia kuuluu kovempaa suhteessa muihin ääniin. Jos esimerkiksi kohtauksessa taustalla soivasta radiosta kuuluu jotain tarinan kannalta oleellista, voidaan katsojan huomio viedä radioon nostamalla tämän äänenvoimakkuutta. Jos taas radiota halutaan vain käyttää taustaääninä, voidaan varmistaa, että katsoja ei kiinnitä siihen liikaa huomiota pitämällä äänenvoimakkuus alhaisena. (Kivi 2012, 207.)

Äänen ja kuvan välinen synkronisuhde on teoksen katsomisen kannalta ensisijaisen tärkeä ymmärtää. Äänen ajoitus ja kesto suhteessa kuvaan voi vahvistaa kuvassa tapahtuvia toimintoja tai heikentää niitä. Kuvan ja äänen erilaisuudesta huolimatta katsojalla on kyky yhdistää niiden kerronta suuremmaksi kokonaisuudeksi, mutta niiden eriaikaisuus synkronissa saattaa häiritä havaintopsykologista efektiä. Vaikka katsoja ei tietoisesti huomaisi epäsynkronia, hän voi tiedostaa sen alitajuntaisesti, ja tämä voi vaikuttaa siihen mitä mieltä katsoja on teoksesta. Mikäli synkronisuus on kunnossa, katsojan huomio keskittyy kuvan rytmin ja visuaalisten kuvioden tarkasteluun. Jos esimerkiksi toimintakohtauksen lyönnin ääni ei ole täysin synkronissa kuvassa näkyvän liikkeen kanssa, voi isku tuntua vaimealta. Toisaalta epäsynkronia voidaan käyttää myös tehokeinona. Jos liikkeen tuntua halutaan esimerkiksi nopeuttaa, voidaan liikkeen äänestä tehdä lyhyempi kuin kuvassa näkyvästä liike. (Kivi 2012, 69–70.)

## 4 Animaation äänisuunnittelu ja sen erot fiktion äänisuunnitteluun

Animaation ja fiktion ero äänenjälkitöissä on muun muassa kuvan alkuperäinen ääniraita. Fiktio- ja dokumenttielokuvissa äänisuunnittelija saa kuvaustilanteesta äänitettyä hunttia (100-prosenttinen ääni), jota käytetään elokuvan ääniraidan runkona. Animaatiossa kuva luodaan tyhjästä, mikä tarkoittaa sitä, että äänet leikataan myös nollapohjalta, koska animaatiossa ei ole hunttiääntä, johon voisi tukeutua äänileikatessa. Äänisuunnittelijan pitää olla tietoisempi kaikista äänikerroksista, joita katsojan oletettavasti tarvitsee kuulla, jotta teos olisi uskottava.

Animaatiossa on yleistä, että tarina sijoittuu fiktiiviseen maailmaan. Animaatiokuvalla usein tavoitellaan enemmän fiktiivisen maailman ja hahmojen uskottavuutta, kuin että yritettäisiin mallintaa täydellistä kopiota oikeasta maailmasta. Tämän vuoksi esimerkiksi animaatiohahmojen liikkeet ovat erilaisia verrattuna oikeiden ihmisten liikkeisiin. Myös animaatioäänisuunnittelussa on samoja piirteitä. Jos hahmojen liikkeet eivät seuraa fyysisen lakeja, ei äänenkään tarvitse sitä tehdä. Esimerkiksi putoaminen oikeassa elämässä on äänetöntä, kun taas animaatiossa tästä kuuluu yleensä tyypillinen viheltävä ääni.

Äänisuunnittelija Randy Thom kertoi Soundworks collectionin haastattelussa, että ennen kuin pystyy tekemään hyvää äänisuunnittelua elokuvaan, pitää elokuvan tai vähintään kyseisen kohtauksen olla suunniteltu äänelle (Soundworks collection 2014). Koska animaatiot ovat lähtökohtaisesti mykkiä, äänelle syntyy luonnollisesti mahdollisuus kertoa hahmojen sisäiset ajatukset tai tunteet. Hyvä äänisuunnittelu auttaa katsojia tunnistamaan hahmot ja heidän tarinansa. Animointi luo hahmon fyysisiä piirteitä ja liikkeitä, kun taas äänet antavat hahmolle emotionaalisia ominaisuuksia. Hahmojen eloon herättämisellä ei tarkoiteta pelkästään ihmishahmoja. Animaatiossa käytännössä mikä tahansa esine tai olio voidaan personoida vuoropuhelun, musiikin ja efektien avulla. (Beauchamp 2014.)

## 5 Nonverbaalinen viestintä ja animaatiohahmot

Erkki Kivi kertoo kirjassaan, että elokuvan katsomistilanne on vuorovaikutteinen tapahtuma. Oli kyseessä mikä tahansa tarina, katsoja haluaa aina vastauksia kysymyksiinsä: kuka, missä, milloin, miksi?

Kaikissa vuorovaikutustilanteissa viestimme aina sekä kielellisesti että nonverbaalisesti. Nonverbaalisella viestinnällä tarkoitetaan viestinnän sanatonta puolta eli esimerkiksi eleitä, äänen ominaisuuksia ja sitä, miten käyttää tilaa ympärillään. Nonverbaalisen viestinnän rooli on yhtä merkittävä kuin kielellisen viestinnän. Näitä viestinnän muotoja tutkitaan ja hyödynnetään paljon muun muassa palveluolilla. Nonverbaalinen viesti voi täydentää verbaalista viestiä tai korvata tai kumota sen kokonaan. (Helsingin yliopisto 2021; Jyväskylän yliopisto 2021.)

Helsingin yliopiston verkkosivulla kerrotaan, että nonverbaalisella viestinnällä on suuri merkitys vuorovaikutusprosessissa silloin, kun

- luodaan ensivaikutelma tai tehdään henkilöstä tulkintoja
- ilmaistaan jotain suhteeseen liittyvää (esim. läheisyyttä tai etäisyyttä)
- ilmaistaan tunteita
- halutaan lähettää ristiriitaisia viestejä tai valehdella
- viestitään valta-asetelmia tai suostutellaan toisia. (Guerrero & Hecht (toim.) 2008, Helsingin yliopiston mukaan.)

Animaatiohahmoja luodaan sekä visuaalisesti että äänellisesti tyhjästä. Animaatiotarinoissa on usein fiktiivinen maailma ja fiktiiviset hahmot. Hahmo voi olla esimerkiksi hyönteinen tai vaikka kynttilä. Jotta katsoja voisi samaistua ja ymmärtää fiktiivistä hahmoa, niistä tehdään yleensä inhimillisiä. Muun muassa nonverbaalisen viestinnän osa-alueet elävöittävät hahmoja ja auttavat katsojaa ymmärtämään hahmoja. (McArthur 2012.)

Nonverbaalinen viestintä jaetaan seuraaviin osa-alueisiin:

- Kinesiikka
- Puheen paralingvistiset piirteet (Parakieli)
- Proksemiikka
- Haptiikka
- Fyysinen olemus ja artefaktit. (Helsingin yliopisto 2021; Jyväskylän yliopiston kielikeskus 2021.)

## 5.1 Kinesiikka

Kinesiikka on nonverbaalista viestintää kehon kautta. Siihen kuuluvat eleet, kehon erilaiset asennot, liikkeet sekä kasvojen ja silmien ilmeet. Kinesiikan on sanottu olevan nonverbaalisen viestinnän monipuolisin osa-alue eri variaatiomahdollisuuksien takia. (Jyväskylän yliopiston kielikeskus 2021; Helsingin yliopisto 2021.)

Animaatiossa kinesiikka on animaatiohahmon liikkeet ja ilmeet. Korostamalla hahmon kinesiikkaa pystytään selkeyttämään katsojalle muun muassa hahmon tunteita. Esimerkki tästä voisi olla Mikki Hiiren viheltely vanhoissa piirrosanimaatioissa. Mikin huolettomuus välittyy katsojalle ilman sanoja tämän rytmikkästä kävelystä ja leveästä hymystä.

## 5.2 Parakieli

Puheen paralingvistiset piirteet, eli parakieli, on muun muassa puheäänien sävy, painotus ja rytmi. Nämä kaikki vaikuttavat kuulijoiden tulkintoihin, jonka takia onkin usein olenaisempaa se, miten sanotaan kuin se mitä sanotaan. Parakielen avulla ihmiset tulkitsevat myös toisten ihmisten tunnetiloja. (Jyväskylän yliopiston kielikeskus 2021.) Jyväskylän yliopiston kielikeskuksen verkkosivuilla kerrotaan, kuinka parakielen voi jakaa kolmeen osaan:

### 1. Äänen ominaisuudet

Äänen ominaisuuksiin kuuluvat äänekkyyys, äänenkorkeus, äänensävy, tempo, rytmi, voimakkuus, artikulaatio ja resonanssi.

### 2. Äänen luonnehtijat

Tämänkaltaisiin luonnehtijoihin kuuluvat muun muassa nauraminen, itkeminen, huutaminen, kitiseminen ja valittaminen.

### 3. Täyteäänteet

Erilaisiin täyteäänteisiin kuuluvat muun muassa epäröintiäänät ja änkytys. (Jyväskylän yliopiston kielikeskus 2021.)

Animaatiotarinoissa päähenkilö voi olla esimerkiksi robotti, joka ei välttämättä oikeassa elämässä osaisi verbaalisesti puhua. Tällöin hahmolle on keksittävä uusia tapoja välittää tunteita. Esimerkiksi animaatiostudio Pixarin animaatioelokuva WALL•E (WALL•E, Yhdysvallat 2008). Tulevaisuuteen sijoittuva tarina kertoo kahden robotin romanssista. Päähahmo Wall-E kommunikoi puhtaasti äänen ominaisuuksiin perustuen. Ainoa sana

jota hahmo käyttää on tämän oma nimi, mutta sanasta välittyy koko tunteiden kirjo puhtaasti äänensävyistä ja voimakkuudesta riippuen.

### 5.3 Proksemiikka

Proksemiikka eli tilankäyttö. Proksemiikalla tarkoitetaan sitä, miten henkilö asettuu tilaan tai millaisen etäisyyden hän valitsee muihin vuorovaikutustilanteen henkilöihin nähden. Henkilökohtaisen tilan tarve on paitsi yksilöllistä myös konteksti- ja kulttuurisidonnaista. (Jyväskylän yliopiston kielikeskus 2021; Helsingin yliopisto 2021.)

Animaatiohahmon asettelusta kuvan sisällä käy esimerkiksi DreamWorks Animationin animaatioelokuva Madagascar (Madagascar, Yhdysvallat 2005). Elokuva kertoo koko elämänsä vankeudessa viettäneistä New Yorkin Keskuspuiston eläintarhan eläimistä, jotka joutuvat Madagaskarille pudottuaan heitä kuljettaneesta laivasta. Elokuvan sivuhahmo rengashäntämakien kuningas Julien vie pienestä koostaan huolimatta paljon tilaa, sekä luonteeltaan että kuvien sommittelussa. Julien asetetaan usein etualalle tai epämukavan lähelle muita hahmoja, korostaen tämän asemaa kuninkaana ja välinpitämättömyyttä muiden tilantarpeesta ja mielipiteistä.

### 5.4 Haptiikka

Haptiikka eli koskettamalla viestiminen. Käteleminen, halaaminen, poskisuudelmat tai koskettamalla lohduttaminen tai kannustaminen ovat kaikki esimerkkejä haptiikkaan kuuluvasta nonverbaalisesta viestinnästä. (Jyväskylän yliopiston kielikeskus 2021; Helsingin yliopisto 2021.)

Esimerkiksi haptiikasta sopii The Walt Disneyn animaatioelokuva, Kaunotar ja hirviö (Beauty and the Beast, Yhdysvallat 1991). Tarina kertoo nuoresta naisesta, joka on hirviön vankina. Hahmojen välistä dynamiikkaa kuvataan ensin välttelyn, sitten kohteliaiden eleiden ja lopulta tanssin kautta.

### 5.5 Fyysinen olemus ja artefakti

Fyysisellä olemuksella ja artefakteilla tarkoitetaan staattista nonverbaalista viestintää. Fyysinen ulkonäkö voi vaikuttaa ensivaikutelmaamme tai tekemiimme tulkintoihin. Artefakteilla tarkoitetaan esineitä, joita henkilö omistaa tai käyttää. Esimerkiksi vaatteet, korut tai henkilön tapa käyttää kosmetiikkaa. (Jyväskylän yliopiston kielikeskus 2021; Helsingin yliopisto 2021.)

Yleensä animaatiohahmoista tehdään tunnistettavia esimerkiksi vaatteiden ja kampauksien avulla. Hahmojen tunnistettavuutta hyödynnetään usein esimerkiksi muodonmuutoksissa. Esimerkiksi DreamWorks Picturesin animaatioelokuva Shrek (Shrek, Yhdysvallat 2001). Elokuva pohjautuu William Steigin vuonna 1990 julkaistuun kuvitettuun satukirjaan, joka kertoo vihreän jätin seikkailuista. Shrek-elokuvasarjassa useimmat hahmot muuttavat muotoaan erilaisten taikojen ja kirouksien myötä. Prinsessa-Fionan muuttuessa ihmisestä peikoksi tämän hiukset, vaatteet ja korut pysyvät samoina. Näiden artefaktien perusteella katsoja voi vetää johtopäätöksiä Fionan luonteesta hänen fyysisestä ulkonäöstään huolimatta.

## 5.6 Verbaalinen ja nonverbaalinen animaatiohahmo

Animaatiossa hahmot voivat esiintyä verbaalisina tai nonverbaalisina. Verbaalinen hahmo kommunikoi pääsääntöisesti puhuen ja nonverbaalien hahmo kommunikoi jollain muulla tavalla. Animaatiossa tarinat voivat olla fiktiivisiä. Päähahmo voi olla esimerkiksi hyönteinen, joka ei oikeassa elämässä osaisi kommunikoida verbaalisesti. Se ovatko teoksessa esiintyvät hahmot verbaalisia vai nonverbaalisia on teoksen tekijöiden taiteellinen valinta. Esimerkiksi Disneyn ja Pixarin yhteistyönä tehty animaatioelokuva Ötökän elämää (A Bug's Life, Yhdysvallat 1998). Tarina kertoo pienestä muurahaisesta, joka lähtee etsimään soturijoukkoa, jotka auttaisivat häntä taistelemaan hänen kotiaan uhkaavia heinäsiirkoja vastaan. Teoksessa hyönteiset ovat verbaalisia hahmoja. Hahmot on suunniteltu ja animoitu siten, että hyönteisten verbaalinen kommunikointi sopii hahmoille visuaalisesti ja on uskottavaa tarinan kannalta. Jos hahmot eivät ole verbaalisia, niille on keksittävä erilaisia kommunikaatiotapoja. Esimerkki teoksesta, jossa esiintyy nonverbaalisia hyönteishahmoja, on Helene Girardin ja Thomas Szabon luoma ranskalainen animaatiisarja Ruohonjuuritasolla (Minuscule, Ranska 2006–2012). Sarjassa seurataan erilaisten hyönteisten arkitouhuja luonnon keskellä. Sarjan hahmot eivät kommunikoi lainkaan kielellisesti, vaan jokainen hyönteislaji äänтелеe omalla tavallaan. Muurahaisjohtaja puhalttaa pilliä samalla kun näyttää tietä joukkioilleen, kärpäset lentävät ilman halki moottoripyörän äänen saattelemina ja lukin liikuttaessa hitaasti pitkiä jalkojaan kajahtelee isojen metalliovien kajahdukset.

## 6 Teososa: kolme animaatiolyhytelokuvaa

Teososana käytän animaatiolyhytelokuvia, joita olemme tehneet yhdessä Metropolian toisen vuoden 3D-animaatio-opiskelijoiden kanssa 2019 ja 2020. Animaatio-opiskelijoiden saamat rajoitteet elokuvan suhteen olivat: Kesto 3–4 minuuttia, 2–4 animoitavaa hahmoa, 1–2 lokaatiota ja ei dialogia. Tässä luvussa esittelen teososan työprosessia ja mistä äänistä lyhytelokuvien nonverbaaliset hahmot koostuvat.

### 6.1 Pawful Fortune



Kuvio 1. Ruutukaappaus teososana olevasta Pawful Fortune -animaatiosta

#### Synopsis:

Epäonninen kissanpentu on joutunut jatkuvasti vaikeuksiin. Onnekseen kissa löytää metsästä ennustajan, joka lupaa hänelle paremman elämän. Ennustaja onkin huijari ja tarjoaa kissalle ”onnenapilan”. Naiivina kissa antaa ennustajalle rahat ja rakkaan tiu’un kultaista onnenapilaa vastaan.

Pawful Fortune on 2019 tehty animaatiolyhytelokuva, joka kestää 8.45 minuuttia. Äänen jälkitöitä tehtiin noin 10 työpäivää ja äänileikkaus on tehty Pro Toolsia käyttäen. Äänet ovat Freesoundista ja itse äänitettyjä. Äänisuunnittelutiimiin kuului minun lisäksi kaksi muuta opiskelijaa.

#### Esituotanto:

Lyhytelokuvan pitchaus-päivänä animaatiotiimi esitteli lyhytelokuvan juonen, hahmot ja millaiseen maailmaan tarina sijoittuu. Samalla animaattorit esittivät äänisuunnittelutoiveet. Lyhytelokuva toivottiin olevan läpisävelletty ja musiikin haluttiin tukevan tunnelmaa ja hahmojen liikkeitä, kuten esimerkiksi Disneyn animaatioissa *Bambi* ja *Silly Symphony*. Surullisissa kohtauksissa kuitenkin poikettaisiin referenssistä siten, että kohtauksissa ei

olisi musiikkia ollenkaan tai vain hyvin hienovaraisesti. Toiveena oli myös, että esimerkiksi hahmojen kommunikointi toteutettaisiin äännähtelyjen sijaan soittimilla.

Kuvaleikkauksenvaiheessa pidimme animaattorien kanssa katselun, jotta äänitiimi voisi aloittaa ennakkosuunnittelun ja saisi kuvan siitä, millainen animaatiosta oli tulossa. Katselun yhteydessä kävimme läpi myös kuvapituuksia, sillä alkuperäisessä kuvassa oli paljon kokonaan staattisia hetkiä ja tiesimme, että näitä olisi vaikea täyttää äänellä. Päädyimme yhdessä animaattoreiden kanssa siihen, että kohtauksia leikattaisiin lyhyemmiksi silloin kun mahdollista. Saimme myös tietää, että lyhytelokuva oli pidempi kuin mitä tehtävänannossa oli ilmoitettu. Tästä syystä totesimme, että säveltäjät eivät välttämättä ehtisi läpisäveltää lyhytelokuvaa niin yksityiskohtaisesti kuin oli toivottu. Huomasimme myös, että animaatiohahmojen liike on pehmeää ja hidastahtista, mikä hankaloittaisi musiikin rytmittämistä hahmojen liikkeisiin. Ehdotimme animaattoreille, että elokuvan musiikki sävellettäisiin pääasiallisesti ohjaamaan tarinan tunnelmaa ja hahmojen eleet selkeytettäisiin äänitehosteiden kautta.



Kuvio 2. Pawful fortunen hahmokonsepti

### Äänileikkauksen prosessi:

Kuvalukkopäivänä saimme kuvan, jonka kokonaispituus ja kuvien pituudet olivat lopullisia. Kuvien efektit olivat vielä kesken, mikä tarkoitti sitä, että kuvissa ei näkynyt vielä kaikkia visuaalisia elementtejä ja lopullisia värejä. Saimme päivitetyn kuvan sitä mukaa, kun kuvat valmistuivat.

Äänenjälkityö alkoi siitä, että katsoimme yhdessä kuvan läpi. Läpisävellystoiveen vuoksi päätimme, että sävellyskokemusta omaavat opiskelijat keskittyvät säveltämiseen ja minä äänileikkaamiseen. Äänileikkausta varten tein listan kaikista äänistä, joita tarvitsin. Listan



avulla myös säveltäjät tietäisivät mitä ääniä on tulossa musiikin rinnalle. Tiukan aikataulun vuoksi päädyimme siihen, että yritän löytää mahdollisimman paljon ääniä pankista ja puuttuvat äänet äänittäisimme itse.

Koko prosessin aikana pidimme säännöllisesti animaattoreiden kanssa katseluja, jotta voisimme varmistaa, että teos on valmistumassa oikeaan suuntaan. Pidimme myös äänitiimin kesken säännöllisesti katseluja, jotta musiikki ja äänet mukautuisivat hyvin yhteen. Myös sävellysten tunnelmia ja ajoituksia mietittiin tarkkaan, jotta kahden eri säveltäjän sävellykset sopisivat toisiinsa ja tukisivat kuvaa samanvertaisesti. Ennakkosuunnittelu ja säännöllinen palaverointi auttoivat myös aikataulullisten ongelmien ratkaisemisessa. Kuten arvelimme, säveltäjiltä alkoi loppua aika, joten päädyimme etsimään Find the tunesta musiikkia loppukohtausta ja lopputekstejä varten.

## 6.2 OKI



Kuvio 3. Ruutukaappaus teososana olevasta OKI-animaatiosta

### Synopsis:

Oki huomaa metsässä outoja jälkiä. Selvittääkseen oudon ilmiön syytä, Oki lähtee seuraamaan jälkiä. Jäljet johtavat Okin Mökön luo, johon on langennut kirus.

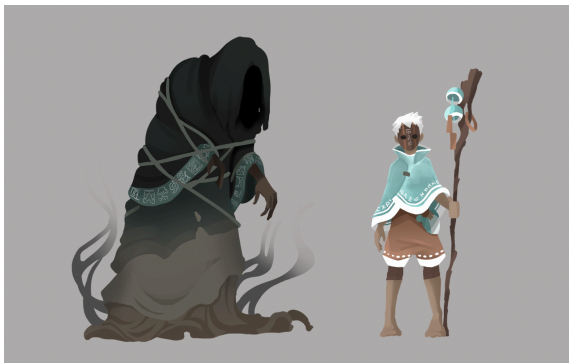
OKI on 2020 tehty animaatiolyhytelokuva, jonka pituus on noin 6 minuuttia. Äänen jälkitöitä tehtiin noin 10 työpäivää ja äänileikkaus on tehty Pro Toolsia käyttäen. Äänet ovat Metropolian äänipankista, Freesoundista ja itse äänitettyjä. Äänisuunnittelu toteutettiin viiden hengen tiimillä.

Esituotanto:

Lyhytelokuvan pitchaus-päivänä animaatiotiimi esittelivät lyhytelokuvan juonen, hahmot ja millaiseen maailmaan tarina sijoittuu. Samalla animaattorit esittivät äänisuunnittelu toiveet. Lyhytelokuvan toivottiin olevan läpisävelletty ja musiikin tyyli olisi ambiencea, joka tukisi elokuvan mystistä tunnelmaa. Äänileikkaukselta toivottiin, että metsä olisi äänirikas ja hahmojen äänitehosteet selkeyttäisivät hahmojen välistä kommunikaatiota.

Pitchaus-päivän jälkeen tein demokuvien ja animaattorien kuvaelman pohjalta lyhyen äänidemon, jossa luonnostelin tarinan äänimaailmaa. Esitin demon äänitiimille, jonka jälkeen toimitimme sen animaattoreille. Totesimme yhdessä, että äänidemo toimisi potentiaalisena pohjana, josta voisisi alkaa rakentamaan lyhytelokuvan ääniraitaa.

Kuvaleikkausvaiheessa pidimme animaattorien kanssa katselun, jotta äänitiimi tietäisi, millainen animaatiosta oli tulossa. Katselun yhteydessä kävimme läpi myös kuvapituuksia, sillä alkuperäisessä kuvassa oli paljon kokonaan staattisia hetkiä ja tiesimme, että näitä olisi vaikea täyttää äänellä. Huomasimme myös, että hahmon liikkeiden jatkuvuus kuvaleikkauksissa eivät aina täsmänneet. Esimerkiksi kävelykohtauksessa hahmo astuu oikealla jalalla, kuva leikkaantuu ja hahmo astuu uudestaan oikealla jalalla. Päädyimme yhdessä animaattoreiden kanssa siihen, että kohtauksia leikattaisiin lyhyemmiksi silloin kun mahdollista ja kuvaleikkauksissa varmistetaan, että hahmon liike on loogista.



Kuvio 4. Okin hahmokonsepti

Äänileikkausprosessi:

Kuvalukkopäivänä saimme kuvan, jonka kokonaispituus ja kuvien pituudet olivat lopullisia. Kuvien efektit olivat vielä kesken, mikä tarkoitti sitä, että kuvissa ei näkynyt vielä kaikkia visuaalisia elementtejä ja lopullisia värejä. Saimme päivitetyn kuvan sitä mukaa, kun kuvat valmistuivat.

Äänenjälkityö alkoi siitä, että katsoimme yhdessä kuvaa ja mietimme mitä ääniä kyseinen lyhytelokuva tarvitsee. Olimme myös etukäteen kuulleet animaattoreilta hahmojen luonteista, jonka pohjalta pohdimme miltä hahmot voisivat kuulostaa. Hahmoja ympäröivää maailmaa ja musiikkia aloimme työstää demoraidan pohjalta. Äänileikkausta varten teimme listan kaikista äänistä mitä tarvitsimme, jotta jokainen tiimin jäsen tietäisi mitä ääniä leikata. Lista oli jaettu atmo-, piste-, erikois- ja foley-tehosteisiin, jonka mukaan jaoimme myös työtehtävät. Myös säveltäjä oli yksi äänitiimimme jäsenistä. Aloitimme äänileikkaukset siten, että etsimme mahdollisimman paljon ääniä pankista ja puuttuvat äänet äänitimme itse. Säveltäjä aloitti säveltämisen, kun saimme toisen version kuvasta, jossa oli enemmän värejä ja tekstuuria. Musiikki referenssinä käytettiin animaattoreiden mainitsemaa *The Revenant* -elokuvan musiikkia (*The Revenant*, Yhdysvallat 2015). Tavoitteena oli säveltää musiikki, joka sulautuu luonnollisesti atmojen ja taikatehosteiden sekaan. Koko prosessin aikana pidimme äänitiimin kanssa säännöllisesti katseluja, jotta äänet sopisivat keskenään. Sävellyksen suhteen mietittiin tunnelmaa ja ajoitusta tarkkaan, jotta ääni ja musiikki tukevat kuvaa tasapainoisesti.

Projekti jäi osittain kesken 2020 keväällä koronapandemian takia. Animaattorit eivät pystyneet päivittämään kuvaa, koska he eivät päässeet koululle materiaalin ääreen. Ääniä leikattiin etänä niin pitkälle kuin sen hetkisen kuvan kanssa pystyi. Syksyllä 2020 tehtiin ensimmäinen esimiksaus kevään aikana leikatuista äänistä. Valitettavasti kyseistä lyhytelokuvaa ei saatu valmiiksi, sillä kesäloman aikana animaattoreiden kuvamateriaali oli kadonnut tietojärjestelmäpäivityksen myötä. Harmillisesta tapahtumasta huolimatta koko lyhytelokuvatiimi on ollut tyytyväinen työstä, jonka oli ehtinyt tehdä.

### 6.3 Sushi anxiety



Kuvio 5. Ruutukaappaus teososana olevasta Sushi anxiety -animaatiosta

#### Synopsis:

Daniel on treffeillä Catherinen kanssa sushiravintolassa. Uuden ruokalajin äärellä Daniel joutuu hiukan pinnistelemaan, jotta saisi annettua hyvän vaikutelman Catherinelle.

Sushi anxiety on 2020 tehty animaatiolyhytelokuva, jonka pituus on 4 minuuttia. Äänen jälkitöitä tehtiin noin 10 työpäivää ja äänileikkaus on tehty Pro Toolsia käyttäen. Äänet on hankittu Freesoundista ja itse äänittämällä. Äänisuunnittelutiimiin kuuluivat minun lisäksi kolme muuta opiskelijaa.

#### Esituotanto:

Lyhytelokuvan pitchaus-päivänä animaatiotiimi esittelivät lyhytelokuvan juonen, hahmot ja millaiseen maailmaan tarina sijoittuu. Samalla animaattorit esittivät äänisuunnittelu toiveet. Lyhytelokuvan toivottiin olevan läpisävellettyä ja tukevan hahmojen ilmaisua. Hahmoille ei haluttu äännähtelyjä, vaan reaktioiden toivottiin tulevan musiikin kautta. Saukolle toivottiin koomista teemaääntä, joka tukisi hahmon yhtäkkistä ilmestymistä.

Kuvaleikkausvaiheessa pidimme animaattorien kanssa katselun, jotta äänitiimi voisi aloittaa ennakkosuunnittelun ja saisi kuvan siitä, millainen animaatiosta oli tulossa. Katselun yhteydessä kävimme läpi myös kuvapituuksia, sillä alkuperäisessä kuvassa oli paljon kokonaan staattisia hetkiä ja tiesimme, että näitä olisi vaikea täyttää äänellä. Esimerkiksi katseiden pituudet. Päädyimme yhdessä animaattoreiden kanssa siihen, että kohtauksia leikattaisiin lyhyemmiksi silloin kun mahdollista.

Saimme myös tietää, että kuva oli myöhässä aikataulusta flunssakauden takia. Tästä syystä totesimme, että säveltäjät eivät ehtisi läpisäveltää lyhytelokuvaa niin yksityiskohdaisesti kuin oli toivottu. Ehdotimme animaattoreille, että laittaisimme lyhytelokuvaan musiikkia, joka pääasiallisesti tukisi tarinan tunnelmaa ja hahmojen eleitä korostettaisiin äänitehosteilla.



Kuvio 6. Sushi anxietyh hahmokonsepti

#### Äänileikkausprosessi:

Kuvalukkopäivänä saimme kuvan, jonka kokonaispituus ja kuvien pituudet olivat lopullisia. Kuvien efektit olivat vielä kesken, mikä tarkoitti sitä, että kuvissa ei näkynyt vielä kaikkea visuaalista materiaalia. Saimme päivitetyn kuvan sitä mukaan, kun kuvat valmistuivat.

Äänenjälkityö alkoi siitä, että katsoimme yhdessä kuvaa ja mietimme, mitä ääniä kyseinen lyhytelokuva tarvitsee. Olimme myös etukäteen kuulleet animaattoreilta hahmojen luonteista, jonka pohjalta pohdimme miltä hahmot voisivat kuulostaa. Äänileikkausta varten teimme listan kaikista äänistä mitä tarvitsimme, jotta jokainen tiimin jäsen tietäisi mitä ääniä leikata. Lista oli jaettu atmo-, piste-, erikois- ja foley-tehosteisiin, jonka mukaan jaoimme myös työtehtävät. Aloitimme äänileikkaukset siten, että etsimme mahdollisimman paljon ääniä koulun äänipankista ja Freesoundista ja puuttuvat äänet äänitimme itse. Animaattoreiden sävellys toivetta emme pystyneet toteuttamaan, sillä meillä ei riittänyt aikaa säveltämiseen. Etsimme lyhytelokuvaan sopivaa musiikkia Find the tunesta. Valitsimme kaksi biisiä – diegeettinen ravintolan taustamusiikki sekä ei-diegeettinen musiikki tarinan toimintakohtaukseen. Koska päädyimme musiikkiin, joka on enimmäkseen taustalla soivaa, äänitimme hahmoille äännähdyksiä, jotka tukivat hahmojen reaktioita.

Projekti jäi osittain tauolle keväällä 2020 koronapandemian takia. Animaattorit eivät pystyneet päivittämään kuvaa, koska he eivät päässeet koululle materiaalin ääreen. Hah-

mojen äännähdykset äänitettiin etänä ja ääniä leikattiin etänä niin pitkälle, kuin sen hetken kuvan kanssa pystyi. Syksyllä 2020 pääsimme jatkamaan projektia. Koko prosessin aikana pidimme animaattoreiden kanssa säännöllisesti katseluja, jotta voisimme varmistaa, että teos on valmistumassa oikeaan suuntaan. Pidimme myös äänitiimin kesken säännöllisesti katseluja, jotta äänet sopivat keskenään yhteen ja tukevat hahmoja tasavertaisesti. Vaikka ääniraidan lopputulos oli täysin vastakohta alkusuunnitelmiin verrattuna, koko tiimi oli tyytyväinen lopputulokseen.

#### 6.4 Mistä äänistä hahmot rakentuvat

Tässä luvussa esittelen teososan lyhytelokuvien animaatiohahmot ja niiden äänellisen toteutuksen. Lyhytelokuvissa esiintyy erilaisia nonverbaalisia hahmoja.

##### 6.4.1 Pawful fortune



Kuvio 7. Kissa

Pawful fortunen päähahmo on epäonninen kissanpentu. Hahmo on pieni ja viattoman oloinen. Eleet tulevat enimmäkseen korostetuista kehonliikkeistä (kinesiikka). Hahmo myös ilmeilee, mutta ilmeet ovat pieniä ja enemmänkin vain tukemassa kehonkieltä.

Kuten kuvasta 7 näkyy, kissan asusteena (artefakti) on ainoastaan kello. Tästä esineestä tuli hahmon tunnusääni. Kello kilisee läpi elokuvan tukemalla hahmon tunnetta ja olemusta. Kevyestä kellon äänestä yritin löytää nyansseja, jotka sopisivat kissan reaktioihin ja mielialoihin. Esimerkiksi kissan säikähtäessä kello kilahtaa nytkähtäen ja pysähtyy nopeasti. Tekemällä kellosta hahmon tunnusäänen painotimme myös elokuvan dramaattista hetkeä, jossa kissa luopuu kellostaan ja hänen "äänensä" katoaa.



Kuvio 8. Kissa ja kissan henki

Tarinassa kissa esiintyy muutaman kerran myös 2D-animaatiotyylillä. Näihin kohtauksiin leikkasin kissasta pelihahmon kuulaisen. Tekemällä samalle hahmolle eri ääniteemat tilanteista riippuen selkeyttää konkreettisesti hahmon ulkonäöllistä eroa. Pelimäiset äänet leikkasin siten, että ne korostaisivat 2D-kissan liikettä humoristisesti.



Kuvio 9. Kärppä

Kärppä on elokuvan toinen hahmo. Animaattorit kuvailivat hahmoa käärmemäiseksi, ja päätin hyödyntää tätä mielikuvaa. Äänilähteen inspiraatiota hain kobrasta, sillä kobrasta saa enemmän äänivariaatiota kalinan ja sihinän kautta verrattuna muihin käärmelajeihin. Kärppä oli yksi hahmoista, jonka äänet päädyimme äänittämään itse. Hahmon ääni koostuu munamarakasista ja pyyhkeeseen kääritystä helistimestä.

Tarinan aikana kärppä tekee välillä isompia liikkeitä aukaisten samalla suuta ja välillä myös hihittelee salaa. Näihin hetkiin käytin marakasin helistelyä kärpän parakielenä. Hahmon kehonliikkeen (kinesiikka) ja käärmemäisen olemuksen rakensin yhdistämällä helistintä ja marakasia. Kärppää leikatessani keskityin siihen, että hahmo kuulostaisi soljuvalta, mutta itsevarmaliikkeiseltä.

### 6.4.2 OKI



Kuvio 10. Oki

Elokuvan päähenkilönä on Oki, joka vaeltaa metsässä taikakellonsa ohjaamana. Hahmon kasvot ovat naamion peitossa suurimmanosan ajan tarinasta. Hahmon ilmaisu tulee enimmäkseen korostetuista kehonliikkeistä (kinesiikka). Hahmo myös kommunikoi kävelysauvan kellojen avulla (artefakti).

Koska Okin ilmaisu tulee kehonliikkeistä, panostimme hahmon vaate- ja askelääniin. Hahmolla on pehmeästi lepattava kaapu, ja hän kävelee metsässä paljain jaloin. Leikkaamalla Okille toiminnan äänet pystyimme ohjaamaan huomiopistettä hahmon reagoituihin ja selkeyttämään hahmon aikeita. Hyödynsimme myös Okin taikakelloja (artefakti), jotka ovat yhtä hahmon liikkeen kanssa. Kello toimii myös osittain Okin parakielenä, kun hahmo kommunikoi tarinan toisen hahmon, Mökön, kanssa.



Kuvio 11. Mökö

Mökö harhailee metsässä kirouksen vallassa. Kirous ilmenee mustana savuna hahmon ympärillä. Lisäksi hahmon lähetyvillä olevat kasvit käristyvät kirouksen takia. Koko tarinan ajan Mökön kasvot ovat pimennossa vaatteiden alta.



Aloitimme Mökön äänisuunnittelun toiminnan äänistä, jotka tukisivat hahmon kehonliikettä (kinesiikka). Hahmon vaatetus koostuu paksusta kaavusta, jonka ympärille on kiedottu natisevaa köyttä. Mökön askellus on raskasta ja laahaavaa. Askelista kuuluu myös käristyvän ruohikon ääntä. Lisäsimme myös toiminnan äänien rinnalle ääniä, jotka kuvaavat kirousta. Päädyimme käyttämään palavia ja porisevia ääniä, sillä kirous näytti visuaalisesti käristävän kaiken ympäriltään.

Leikattuamme Mökön toiminnan äänet huomasimme, että ne eivät kuitenkaan riittäneet tuomaan esiin Mökön läsnäoloa. Hahmon kasvottomuuden ja vähäliikkeisyyden vuoksi päätimme lisätä hahmolle raskaita hengityksiä ja pieniä äännähdyksiä (parakieli). Parakielen avulla katsoja saa paremman yhteyden hahmoon. Mökön hengitys on muokattu matalan ja tunkkaisen kuuloiseksi, jotta hahmo kuulostaisi sairaalta. Mökön hengitys kirjastuu takaisin normaaliksi, kun kirous raukeaa tarinan lopussa.

### 6.4.3 Sushi anxiety



Kuvio 12. Daniel ja Catherine

Elokuvan päähahmo on koira nimeltä Daniel. Danielin seuralaisena on kissa, Catherine. Molemmilla hahmoilla on selkeät, korostetut ilmeet ja kehon liikkeet, joiden kautta hahmoja on helppo tulkita. Animaattorit eivät mielellään halunneet hahmoille äännähtelyjä, joten sovimme heidän kanssaan, että leikkaisimme aluksi toiminnan äänet kohdilleen ja katsoisimme myöhemmin tarvitsevatko hahmot ääntelyä.

Lyhytelokuvan on slapstickmäinen, jossa hahmot liikkuvat ja reagoivat liioitellen. Halusimme säilyttää tämän ilmaisutyylin (kinesiikka), minkä vuoksi toiminnan ääniä leikatesamme pyrimme siihen, että äänet tukisivat ja korostaisivat hahmojen liioiteltuja liikkeitä. Muun muassa vaatteiden kahinoiden piti olla lyhyitä ja napakoita, jotta ne eivät laimentaisi hahmojen liikkeitä. Varmistimme myös, että toiminnan äänet tukevat hahmojen vä-

listä kommunikointia, vaikka korostetut liikkeet ovatkin enemmän tarkoitettu katsojaa varten. Muun muassa Danielin liikkeet ovat pehmeämmän kuuloiset, kun hahmo kommunikoi Catherinelle, kun taas silloin kun Daniel pohtii itseksään liikkeet ovat napakammat.

Leikattuamme päähahmojen toiminnan äänet totesimme, että hahmot tarvitsevat äännähtelyjä. Tähän oli kaksi syytä. Ensimmäinen oli, että Daniel ja Catherine oli animoitu suurieleisiksi - sekä kehonliikkeissä että ilmeissä. Isoja ilmeitä nähdessään katsoja saattaa jopa odottaa, että hahmoista tulisi jotain ääntä (parakieli). Toinen syy miksi hahmot tarvitsivat äännähtelyjä oli se, että kun hahmoille leikattiin isoja liikkeitä korostavia toiminnan ääniä, korosti se lisää hahmojen mykkää suun liikettä. Pidimme katselun animaattoreiden kanssa sen hetkisillä äänillä ja perustelimme, miksi hahmot tarvitsevat äännähtelyjä. Animaattorit ymmärsivät tilanteen ja olivat samaa mieltä. Hahmoja ääninäyttelivät kaksi opiskelijaa äänitiimistämme. Koska hahmot ovat eläimiä, äänitimme hahmojen karakteriin sopivia äännähtelyjä. Danielin koiramaiset äännähtelyt ja Catherineen kissamaiset äännähtelyt toivat lisää persoonaa hahmoihin ja korostivat myös asemaa, jossa kaksi eri eläintä ovat treffeillä.



Kuvio 13. Osamu

Tarinan kolmas hahmo on tarjoilija-saukko Osamu. Osamulle teimme hyvin hienovaraisesti liikeääntä, sillä saukkoa oli kuvailtu salaperäiseksi hahmoksi, joka ilmestyy aina yhtäkkiä. Hahmo ilmestyy aina kuvaan ilman, että hahmon tuloa näytetään. Kyseiseen ilmestymiseen animaattorit olivat toivoneet teemaääntä, joka sopisi Danielin säikähtävään reaktioon. Huomaamattoman ilmestymisen tehosteena käytimme stereotyyppisesti aasialaiseen teemaan sopivaa tamtamia. Tamtam korostaa ilmestymistä koomisesti ja kova ääni saattaa säikäyttää katsojan, tehostaen Danielin reaktiota.



Kuvio 14. Octavius

Tarinan neljäs hahmo on Danielin päivää hankaloittava mustekala Octavius. Teimme Octaviukselle korostetun karikatyyriset äänet. Octaviuksen äänet koostuvat lonkeroiden litinöistä, imukuppien poksahduksista ja lyöntien viuhunnasta. Liioitellut tehosteet sopivat koomiseen ja älyttömään kohtaukseen. Muista hahmoista poikkeava äänityyli toimii myös tapana tukea hahmon muista poikkeavaa fyysistä olemusta.

## 7 Pohdintaa

Mainitsin johdannossa, että mielestäni animaation äänisuunnittelussa pääsee miettimään äänisuunnittelun perustarkoitusta. Syynä tähän on animaatiokuvan alkuperäinen tyhjä ääniraita mistä äänisuunnittelua lähdetään rakentamaan. Tyhjä ääniraita mahdollistaa kaikenlaisen vaihtoehtoon, mutta se myös vie äänisuunnittelijana miettimään, miksi kuvaan ylipäätään alettiin lisäämään ääntä ja mitkä ovat ne oleelliset äänet. Mielikuvituksiin uppoutuessani joudun usein muistuttamaan itselleni, kuinka kiva tai hieno ääni ei välttämättä ole aina kuvan kannalta oleellinen ääni.

Erkki Kivi kertoo kirjassaan, että elokuvan katsomistilanne on vuorovaikutteinen tapahtuma. Katsoja haluaa aina vastauksia kysymyksiinsä: kuka, missä, milloin, miksi? Ihminen etsii jatkuvasti vastauksia kysymyksiinsä ja tulkitsee erilaisten ärsykkeiden avulla. Sanonta ”(yksi) kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa” juurtuu ehkä siihen, kuinka ihminen pystyy tulkitsemaan paljon ilman verbaalista kontekstia. Jos tulkinnan kohteessa ei ole verbaalista ilmaisua, ihminen tukeutuu vahvemmin muihin vihjeisiin, esimerkiksi nonverbaaliseen viestintään.

Yleensä dialogin tarkoitus on antaa tarinalle sisältöä ja viedä tarinaa eteenpäin. Nonverbaalisissa lyhytelokuvissa pitää keksiä jokin muu äänellinen elementti edustamaan dialogia tarinan sisällön kertomista varten. Useimmiten dialogia korvataan hahmon ominais- ja toiminnanäänillä ja musiikilla.

Nonverbaalisten animaatiohahmojen äänisuunnittelussa äänien pitää johdattaa katsojan huomiopiste hahmon tunteisiin, jotka ovat oleellisia tarinan kannalta. Tukemalla animaatiohahmojen nonverbaalista viestintää äänillä pystymme kertomaan katsojalle enemmän kuin mihin kuva yksinään pystyisi. Äänisuunnittelun avulla saatetaan hahmo valmiiseen lopputulokseen, jolla varmistetaan katsojalle, millaisesta hahmosta on kyse ja mitä hahmo haluaa kertoa.

Nonverbaalisen animaatiohahmon liikkeitä äänileikatessa on hyvä keskittyä tarinan kannalta oleellisiin hahmon liikkeisiin. Esimerkiksi Pawful fortunen kissan kello ei ole kilisevässä jatkuvasti, kun kello liikkuu, vaan ääniä on leikattu ja painotettu niissä kohdissa, joissa kellon liike sopii kissan reaktioihin (kinesiikka).

Äänellä pystytään myös tarkentamaan, miten hahmo liikkuu. Esimerkiksi jos animaatiohahmojen liike on pehmeää ja hidastahdista, äänillä voidaan terävöittää liikkeitä. Muun muassa Okin liikkeistä sai päättäväisemmän kuuloisia, kun vaateäänit olivat hieman lyhyemmät kuin liikkeiden pituus kuvassa.

Jos äänisuunniteltava hahmo antaa visuaalisesti vähän informaatiota esimerkiksi ole-malla ilmeetön tai pieniliikkeinen, äänisuunnittelijan on hyvä miettiä, millä äänellisellä elementillä katsoja saisi hahmoon yhteyden. Esimerkiksi Okissa, kasvottomalle Mökölle on lisätty raskaita hengityksiä ja pieniä äännähdyksiä (parakieli), joka tuo hahmon inhimillisen puolen esiin.

Nonverbaalista animaatiohahmoa äänisuunnitellessa on myös hyvä huomioida kohtia, jotka äänellisesti vastaavat katsojan odotuksia. Esimerkiksi hahmot, jotka ovat todella ilmeikkäitä tai isosti liikkuvia. Sushi anxietyn Daniel ja Catherine oli animoitu suurieleisiksi - sekä kehonliikkeissä että ilmeissä. Lyhyet ja napakat vaateäänit korostavat hahmojen liikkeitä, ja parakieli myötäilee hahmojen ilmeitä ja suuria suun liikkeitä.

Useimmiten animaatioissa sekä kuvalla että äänellä tavoitellaan enemmän fiktiivisen maailman ja hahmojen uskottavuutta, kuin että yritettäisiin mallintaa täydellistä kopiota oikeasta maailmasta. Tämä mahdollistaa muun muassa äänisuunnittelussa sen, että

hahmot voivat kuulostaa erilaiselta kuin miltä näyttävät. Esimerkiksi realismista poikkeaminen toimi tehokeinona Pawful fortunen Kärpällä, kun hahmon ilkkurisuutta korostettiin käärmemäisellä olemuksella.

Animaation äänisuunnittelu ei ole pelkästään hahmosuunnittelua. Hahmon pitää sopia myös tarinan maailmaan sekä äänellisesti että visuaalisesti. Myös score-musiikin ja teoksen ääniraidan on hyvä soida sopusointuisesti yhdessä, jotta musiikin tunnekuljetus säilyisi. Hahmon äänisuunnittelu on vain yksi osa isoa kokonaisuutta, mutta suunnittelemalla tarkasti tarinassa esiintyviä hahmoja, edesauttaa äänisuunnittelullisesti toimivaan kokonaisuuteen.

## Lähteet

Beauchamp, Robin 2013. Designing Sound for Animation, 2nd Edition. Routledge

Elokuvantaju 1999. Ääni. <http://elokuvantaju.aalto.fi/oppimateriaali/aani.jsp> (luettu 02.01.2021)

FilmSound. Terminology. <http://www.filmsound.org/terminology.htm> (luettu 04.09.2020)

Helsingin yliopisto. Nonverbaalinen viestintä. Kielijelppi-verkko-opas. <https://blogs.helsinki.fi/kielijelppi/nonverbaalinen-viestinta/> (luettu 15.1.2021)

Jyväskylän yliopisto. Nonverbaalinen viestintä. Ryhmäviestinnän perusteet -verkkomateriaali. Viestintätieteiden laitos. <https://www.jyu.fi/viesti/verkkotuotanto/ryhma-viesti/vuorovaikutus/viestinta/nonverbaalinen.html> (luettu 15.01.2021)

Jyväskylän yliopiston kielikeskus. Nonverbaalisen viestinnän koodeja. [https://kielikompassi.jyu.fi/puheviestinta/tietomajakka/maja\\_perusteita\\_maarittely\\_koodit.shtml#4](https://kielikompassi.jyu.fi/puheviestinta/tietomajakka/maja_perusteita_maarittely_koodit.shtml#4)

Kivi, Erkki 2012. Kuinka kuvat puhuvat. Helsinki: Books on Demand GmbH.

McArthur John A. 2012. Nonverbal Communication and Disney Animation at #NCA12. <https://jamcarthur.com/2012/11/17/nonverbal-communication-and-disney-animation-at-nca12/> (luettu 29.3.2021)

Masterclass 2020. Four tips for becoming a sound designer. <https://www.masterclass.com/articles/tips-for-becoming-a-sound-designer#what-is-sound-design> (luettu 03.03.2020)

Soundworks collection 2014. The Sound of How to Train Your Dragon 2. <https://soundworkscollection.com/post/the-sound-of-how-to-train-your-dragon-2> (katsottu 09.09.2020)

Thom Randy 1999. Designing a movie for sound. [http://filmsound.org/articles/designing\\_for\\_sound.htm](http://filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm) (luettu 03.03.2020)

Äänipää 2006. Elokuvamusiikki. [https://webpages.tuni.fi/aanipaa/eloku\\_2.htm](https://webpages.tuni.fi/aanipaa/eloku_2.htm) (luettu 17.04.2021)

## Elokuva-aineisto

Kaunotar ja hirviö (Beauty and the Beast). 1991. Käsikirjoitus Linda Woolverton, Brenda Chapman, Chris Sanders, Burny Mattinson, Kevin Harkey, Brian Pimental, Bruce Woodside, Joe Ranft, Tom Ellery, Kelly Asbury & Robert Lence. Perustuu Jeanne-Marie Leprince de Beaumontin kansansatuun "Kaunotar ja hirviö". Ohjaus Gary Trousdale & Kirk Wise. Yhdysvallat: Walt Disney Pictures / Howard Ashman, Don Hahn, John Lasseter & Sarah McArthur. 84min.

Madagascar (Madagascar). 2005. Käsikirjoitus Mark Burton, Billy Frolick, Eric Darnell & Tom McGrath. Ohjaus Eric Darnell & Tom McGrath. Yhdysvallat: DreamWorks / Mirreille Soria & Teresa Cheng. 86min.

Ruohonjuuritasolla TV-sarja (Minuscule). 2006–2012. Käsikirjoitus Hélène Giraud, Thomas Szabo, Nicolas Gallet, Jean-Louis Momus, Stéphane Mit, Gregory Baranes, Gilles Cazaux, Florian Guzek & Anne Geourjon. Ohjaus Hélène Giraud & Thomas Szabo. Ranska: Futurikon / Philippe Delarue. 6 min.

Shrek (Shrek). 2001. Käsikirjoitus Ted Elliott, Terry Rossio, Joe Stillman, Roger S.H. Schulman, Cody Cameron, Chris Miller & Conrad Vernon. Perustuu William Steigin kirjaan "Shrek!". Ohjaus Andrew Adamson & Vicky Jenson. Yhdysvallat: DreamWorks Pictures & Pacific Data Images / Jeffrey Katzenberg, Aron Warner & John H. Williams. 90min.

The Revenant (The Revenant). 2015. Käsikirjoitus Mark L. Smith & Alejandro G. Iñárritu. Perustuu Michael Punken romaaniin "The Revenant". Ohjaus Alejandro G. Iñárritu. Yhdysvallat: 20th Century Fox, Regency Enterprises, RatPac-Dune Entertainment, Anonymous Content, M Productions & Appian Way / Arnon Milchan, Steve Golin, Alejandro G. Iñárritu, Mary Parent, Keith Redmon & James W. Skotchdopole. 156min.

WALL•E (WALL•E). 2008. Käsikirjoitus Andrew Stanton & Pete Docter. Ohjaus Andrew Stanton. Yhdysvallat: Walt Disney Pictures / Jim Morris, Lindsey Collins & John Lasseter. 98 min.

Ötökän elämää (A Bug's Life). 1998. Käsikirjoitus John Lasseter, Andrew Stanton & Joe Ranft. Ohjaus John Lasseter. Yhdysvallat: Walt Disney Pictures & Pixar / Darla K. Anderson & Kevin Reher. 95 min.