

Opinnäytetyö (AMK)

Medianomi

Animaatio

2021

Pauliina Linjama

ELÄINHAHMOJEN ILMEET ANIMAATIOSSA

– Miten suunnitella ilmeikäs eläinhahmo
animaatiota varten?

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Medianomi, animaatio

2021 | 35 sivua

Pauliina Linjama

ELÄINHAHMOJEN ILMEET ANIMAATIOSSA

- Miten suunnitella ilmeikäs eläinhahmo animaatiota varten?

Tässä opinnäytetyössä tarkastelen eri tapoja toteuttaa eläinhahmojen ilmeitä sekä hahmosuunnitelmia. Käyn läpi, mikä vaikuttaa eläinten ilmeiden tulkitsemiseen ja mitä tulee pitää mielessä, kun suunnittelee ilmeikästä eläinhahmoa animaatiota varten. Määrittelen, mitkä ovat onnistuneen eläinhahmon kriteerit. Vertailen eri animaatioelokuvia ja analysoin, miten hyvin eläinten ilmeet sekä hahmosuunnitelmat on niissä kriteerieni mukaan toteutettu. Suunnittelen oppimani pohjalta ilmeikkään eläinhahmon, jonka lajiksi valitsen koppakuoriaisen. Lopuksi tarkastelen hahmosuunnitelmaani oppimani valossa sekä käyn läpi, mitä opinnäytetyössä opin ja miten aiheeseen voisi jatkossa syventyä.

ASIASANAT:

Animaatio, animaatiohahmot, animaatioelokuvat, antropomorfismi, hahmosuunnittelu

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Film and Media | Animation

2021 | 35 pages

Pauliina Linjama

EXPRESSIONS OF ANIMAL CHARACTERS IN ANIMATION

- How to design an expressive animal character for animation

In this study I explore different ways to create expressions for animal characters and design animal characters. I look into what affects our interpretation of animal expressions and what to keep in mind when designing characters for animation. I compare different animated films and analyze how well they have executed animal expressions and character designs. I design my own expressive animal character. I examine my character design in the light of what I have learned. I also discuss ideas for further studies.

KEYWORDS:

Animation, animated characters, animated films, anthropomorphism, character design

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	1
2 ELÄIN ANIMAATIOELOKUVISSA	2
2.1 Eläin osana tarinaa	2
2.2 Eläinten ja niiden ilmeiden ymmärtäminen	3
3 ONNISTUNUT ELÄINHAHMO	5
3.1 Realistiset eläinhahmot eri animaatioelokuvissa	5
3.2 Tyyllitellyt eläinhahmot eri animaatioelokuvissa	16
4 ELÄINHAHMON SUUNNITTELU	20
4.1 Oman eläinhahmoni suunnittelu	20
4.2 Lopputulos	30
5 POHDINTAA	32
LÄHTEET	34
KUVALUETTELO	35

1 JOHDANTO

Eläimillä on vankka asema ihmisten kertomissa tarinoissa, ja animaatioelokuvissa eläimet ovat erityisen suosittuja. Ilmeet ovat tärkeä keino tuoda elokuvahahmon tunnetiloja esiin. Onnistuessaan hahmon ilmeet saavat katsojan reagoimaan elokuvan tapahtumiin ja hahmon tunteisiin halutulla tavalla. Epäonnistuneet ilmeet taas luovat etäisyyttä ja haittaavat elokuvan kokonaisuutta. Joitain poikkeuksia lukuun ottamatta eläimet eivät oikeassa elämässä ilmehdi samalla tavalla kuin ihmiset, joten jää hahmosuunnittelijan sekä animaattorin tehtäväksi luoda eläinhahmoille ilmeet, jotka katsojat varmasti ymmärtävät.

Opinnäytetyössäni analysoin muutamaa valikoimaani animaatioelokuvaa, vertaillen onnistuneita ja epäonnistuneita eläinhahmojen ilmeitä ja ulkonäköjä. Valitsemani elokuvat ovat Leijonakuningas (1994 & 2019), Ruohometsän kansa (elokuva 1978 & sarja 2018), Mowgli (2018), Viidakkokirja (2016), Legenda suojelejoista (2010), Nemoa etsimässä (2003), Hain tarina (2004) ja Kung Fu Panda (2008). Kyseiset elokuva ovat länsimaalaisia animaatioelokuvia, joissa kaikissa päähenkilöinä ovat eläimet ihmisten sijaan. Valitsin vertailtavaksi elokuvia, jotka ovat keskenään jollain tapaa samanlaiset. Yhdistäviä tekijöitä ovat mm. animaatiotekniikka, elokuvan valmistumisvuosi ja hahmojen eläinlaji. Tutkin tämän avulla kysymystä ”miten eläinhahmojen ilmeet toteutetaan onnistuneesti?” ja syvennän omaa osaamistani hahmosuunnittelijana suunnittelemalla eläinhahmon ja sen ilmeitä oppimaani hyödyntäen.

2 ELÄIN ANIMAATIOELOKUVISSA

Eläimen rooli animaatioelokuvassa vaihtelee ihmishahmoja enemmän. Eroavaisuus oikean elämän ja tarinoiden välillä on sen verran suuri, että siihen jää paljon tilaa liikua; eläimen ulkonäkö, ilmeet, käyttäytyminen ja äly riippuvat siitä, mikä eläinhahmon tarkoitus tarinassa on.

2.1 Eläin osana tarinaa

Eläimet ovat olleet osana ihmisten tarinoita niin kauan kun ihmiset ovat tarinoita kertoneet. Aikaisimmat fyysiset todisteet tarinoista ovat Ranskan Lascauxista ja Chavauxista löytyneet noin 30 000 vuotta vanhat luolamaalaukset. Siellä esiintyvien ihmisten, esineiden ja eläinten uskotaan kuvaavan erilaisia tapahtumia, joita muinaiset ihmiset ovat toisilleen kertoneet (National Geographic Society, 2020). Tarinoiden tehtävä on jakaa tietoa, selittää maailmaa ja herättää myötätuntoa toisissamme. Aikoinaan tarinan kertominen on kenties ollut tärkeä osa selviytymistä: esimerkiksi metsästysretkellä ollut ihminen kykeni kertomaan toisille ihmisille, miten leijona on liikkunut nälkäisenä lähitöllä, miten vaarallinen se oli ja miten metsästäjä oli vaarassa vahingoittua tai kuolla. Maailmaa selittävä tarina kertoo leijonan halunneen saalistaa. Myötätuntoa herättävä tarina taas kertoo, että leijona oli nälkäinen, aivan kuten ihmiset ovat.

Ihmisillä on tarinankerronnan lisäksi piirre liittää inhimillisiä ominaisuuksia asioihin, joissa niitä ei ole. Tätä kutsutaan antropomorfismiksi eli ihmisenkaltaistamiseksi, ja se ylittää myös eläimiin. Antropomorfistinen versio leijonatarinasta olisi kertonut leijonan olleen katkera, kun ihminen ei jäänytkään sen saaliiksi. Antropomorfiset tarinat ovat olleet osana monessa kulttuurissa jo hyvin pitkään ja ovat osana edelleen.

Eläimen käyttäminen tarinassa ihmisen sijasta luo tarinaan sopivasti emotionaalista etäisyyttä. Se pehmentää vaikeita aiheita ja tekee tarinasta helpommin lähestyttävän (Burke, C., & Copenhaver, J., 2004, 205-213). Jos palaamme vielä leijonatarinoihin, on nykyajan Disneyn *Leijonakuningas* (1994) hyvä esimerkki. Tarinassa leijonanpentu Simban isä kuolee hänen setänsä juonittelun takia. Vallanhalu, petturuus, perheenjäsenen kuolema, syyllisyys sekä näiden asioiden kohtaaminen ovat kaikki suuria, vaikeita asioita käsiteltäväksi, mutta piirretyt leijonat tekevät niistä hieman helpompia.

Ihmisillä on taipumus kiintyä enemmän eläimiin, jotka muistuttavat heitä itseään. Tarinassa, jossa eläimen on tarkoitus herättää samaistumista ja myötätuntoa, on tehokkainta muovata eläimistä enemmän ihmisen näköisiä. Ihminen on kehittynyt kiinnittämään paljon huomiota ilmeisiin ja lukee tunteita niiden kautta (Catherine E. Amiot & Brock Bastian, 2014, s. 26–27). Visuaalisessa tarinassa on siis tärkeää, että eläimistä pystyy erottamaan eri tunteita. Eläinten kasvot eivät kuitenkaan fyysisesti ole samantyyppiset kuin ihmisen, joten eläinhahmojen ulkonäköä täytyy jonkin verran muokata. Miten paljon? Millä tavalla? Eläimet ovat asettuneet vankaksi osaksi animaatiota, ja niiden suunnitteluun on kertynyt erinäisiä ohjeita, jotka vastaavat näihin kysymyksiin. Eläinhahmon ilmeiden onnistuminen ja niiden sopiminen osaksi eläintä ja muuta elokuvaa ei ole aivan niin yksinkertaista, että eläimelle laitetaan vain ihmisen silmät, kulmakarvat ja suu. Uncanny valley eli outo laakso tarkoittaa sitä myötätunnon ja torjumisen välistä kuilua ihmisenkaltaisessa hahmossa, kun hahmo on hyvin ihmisenkaltaisen, mutta ei kuitenkaan tarpeeksi (Catherine E. Amiot & Brock Bastian, 2014, s. 26–27).

2.2 Eläinten ja niiden ilmeiden ymmärtäminen

Tarinoiden lisäksi ihmisellä on taipumus antropomorfisoida myös oikeita eläviä eläimiä. Tämä kasvattaa myötätuntoamme muita lajeja kuin omaamme kohtaan, mutta tietyissä tilanteissa syntyy myös väärinkäsityksiä (Catherine E. Amiot & Brock Bastian, 2014, s. 26–27). Kiivaasti läähättävä koira saattaa näyttää hymyilevältä ja iloiselta, vaikka tosiasiassa se saattaaakin olla hyvin stressaantunut. Simpansseilla on tapana näyttää hampaitaan uhkaillessaan, mikä näyttää tietämättömälle ihmiselle enemmän ystävälliseltä virnistykseltä. Näillä väärinymmärryksillä saattaa olla salakavalta haittavaikutuksia siihen, miten ihmiset kohtelevat eläimiä oikeassa elämässä.

Lievemmin animaation parissa tällaisilla erheillä saattaa olla seurauksena se, että eläinhahmosta tulee epäuskottava. Kun jokin on elokuvassa epäuskottavaa, katsojan immersio ja koko katselukokemus kärsii.

Tietenkään kaikkien immersio ei kärsi yhtä helposti. Riippuu katsojan omakohtaisesta eläimiä koskevasta tietomäärästä, minkä asian hän huomaa epärealistiseksi ja kokee immersiota haittaavaksi. On esimerkiksi yleistietoa, että vain urosleijonilla (tässäkin on toki poikkeuksia) on harjas, kun taas naarailta ei. Jos Leijonakuninkaan urospuoliselta Mufasa-hahmolta puuttuisi harjas, olisi tämä herättänyt katsojassa hämmennystä ja harhauttanut varsinaisen elokuvan parista. Yleistietoa taas ei ole se, että paremmin

voivilla urosleijonilla harjas on tummempi (Deane Morrison, 2002). Leijonakuninkaan antagonisti Scar on laiha, huonovointinen leijona, mutta tuon ajan hahmosuunnittelun mukaan hahmolle on laitettu musta harjas tuomaan synkeää vaikutelmaa. Katsoja, joka tietää enemmän leijonien harjaksista tuskin irtautuu täysin elokuvasta asian huomatesaan, mutta hahmosuunnittelija voi silti ottaa asian huomioon ulkonäköä suunnitellessaan. Mitä harvempi katsoja havahtuu elokuvan keskeltä siihen että "hetkonen, ei se noin mene?", sitä parempi elokuvan kannalta.

Hahmosuunnittelun ensimmäisiin vaiheisiin lukeutuu pohjatyö. Eläinhahmoa suunniteltaessa tämä pohjatyö kohdistuu eläinlajeihin. Sen lisäksi että anatomiaa, käytöstä ja liikettä tutkiessa eläinhahmosta on mahdollista tehdä hyvin uskottava, avaa pohjatutkimus myös paljon tilaa uusille ideoille. Disney on tuonut animaattoreilleen näytille juuri niitä eläimiä, joita elokuvaa varten on ollut tarkoitus animoida (Rachel Berman, 2015).



Kuva 1. Animaattoreille piirrettäväksi tuotu leijona Disney-studiolla

3 ONNISTUNUT ELÄINHAHMO

Onnistunut hahmo on sellainen, joka täyttää hyvin tarkoituksensa tarinansa sisällä. Onnistunut hahmoulkonäkö ei siis ole mahdollisimman kaunis tai söpö, vaan se voi myös olla visuaalisesti hyvin epämiellyttävä, jos se palvelee hahmon tarkoitusta tarinassa.

Eläinhahmojen antropomorfismin määrä riippuu eläinhahmon tarkoituksesta tarinassa. Jos eläinhahmon tehtävä on olla pelkästään eläimellinen, näkyy tämä myös sen ulkonäössä ja eleissä. Tällöin eläinhahmon ulkonäköön ei ujuteta niin paljon ihmismäisiä piirteitä tuomaan samaistuttavuutta, sillä eläinhahmon on tarkoituskin olla vähän etäisempi ja vaikeatulkintaisempi kuin elokuvan ihmishahmot. Jos eläinhahmoon on kuitenkin tarkoitus samaistua, on ihmismäisiä piirteitä enemmän ulkonäössä, käytöksessä ja siinä, puhuuko eläinhahmo vai päästääkö se vain lajilleen ominaisia ääniä.

Hahmon tarkoituksen lisäksi elokuvan oma tarkoitus vaikuttaa siihen, miten sen hahmot suunnitellaan. Humoristisempaan elokuvaan sopivat paremmin hauskan näköiset hahmot, kun taas vakavampaa tarinaa palvelevat uskottavimmat ulkonäöt.

Onnistunut hahmosuunnitelma ei putoa oudon laakson ilmiöön, eli eläinhahmo ei näytä ilmeikkyydestään huolimatta liian ihmismäiseltä. Onnistunut eläinhahmo myös muistuttaa alkuperäistä lajiaan. Realismin ja tyyllittelyn määrä sopii elokuvan tarkoitukseen ja on miellyttävää katsoa.

Seuraavaksi vertailen eri animaatioelokuvien eläinhahmojen ulkonäköjä ja arvioin, kuinka onnistuneita ne ovat. Valitsin animaatioelokuvat, joissa on keskenään jotain samaa, kuten valmistumisvuosi, animaatiotekniikka ja hahmojen eläinlajit.

3.1 Realistiset eläinhahmot eri animaatioelokuvissa

Hahmon ulkonäköä voi viedä realistiseen tai tyylliteltyyn suuntaan. Realistisen eläinhahmon ulkonäkö muistuttaa mahdollisimman paljon oikeaa eläintä, mikä on suora tapa tuoda eläinhahmoon uskottavuutta. Kuitenkin mitä lähemmäs edetään realismin rajaa, sitä selkeämmin se raja erottuu. Ihmismieli täyttää mielikuvituksella sen, mitä jätetään suoraan näyttämättä, mutta kun kaikki näkyy, ihmismieli erottaa tarkasti mikä on oikeaa ja mikä ei. Ihmisestä poikkeavan anatomian takia realistisen eläimen on

myös vaikeampi ilmehtiä ja elehtiä ihmismäisesti, mikä luo katsojalle kyseiseen eläinhahmoon tietyn etäisyyden. Kun eläinhahmon on tarkoituskin olla etäinen, ei tämä haittaa, mutta jos eläinhahmon tarkoitus on olla samaistuttava ja herättää tunteita, on etäisyys haitaksi.

Leijonakuningas ja Ruohometsän kansa

Alun perin piirrosanimaationa toteutetut elokuvat *Leijonakuningas* (1994) sekä *Ruohometsän kansa* (1978) ovat saaneet uudet, 3D-animoidut versiot. Alkuperäinen Leijonakuningas on värikäs, tyylitelty piirroselokuva, joka on Disneylle ominaisesti tarkoitettu koko perheelle ja mukavaa katsottavaa raskaista teemoista huolimatta. Ruohometsän kansa taas on realistisempi brittiläiseen, samannimiseen kirjaan perustuva kertomus, jossa kohtaukset ovat paikoin hyvin graafisia ja liian nuorelle katsojalle pelottavia. Tarina kertoo villikaniinien yrityksestä löytää Englannin maaseudulla uutta paikkaa asua, ja matkalla vastaan tulee paljon realistisia kaniinien uhkia kuten haukka, joka vie yhden hahmoista puutarhasta, koira, joka retuuttaa kaniineja hengiltä, tai ihminen, joka ampuu yhtä hahmoa takajalkaan. Toisin kuin Leijonakuninkaan uhkat eli kuninkaallinen valta-peli, päähenkilöitä jahtaavat kätyrihyeenat ja hahmon oma päänsisäinen konflikti, ovat Ruohometsän kansan uhat suuremmin oikeiden villikaniinien uhkia, ja niiden näyttämisen karulla tavalla kuvastaa sitä miten karuja ne ovat oikeillekin eläimille.

Leijonakuninkaan alkuperäinen tyyli on ilmeikäs ja värikäs, kun taas Ruohometsän kansan värimaailmassa on enemmän murrettuja sävyjä. Edellisen hahmoja on tyylitelty lähinnä sen verran, että ne on helpompi toteuttaa käsin piirtämällä ja niiden ilmeitä pystyy lukemaan.



Kuva 2. Kuvakaappaus Ruuhometsän kansasta (1978)



Kuva 3. Kuvakaappaus Leijonakuninkaasta (1994)

Sekä Leijonakuningas että Ruuhometsän kansa kuitenkin tavoittelevat samaa tyyliä 3D-versioissaan. Realismin perustein uusi Leijonakuningas on väreiltään maanläheisempi, jopa harmaampi.



Kuva 4. Kuvakaappaus uudesta Ruohometsän kansasta (2018)



Kuva 5. Kuvakaappaus uudesta Leijonakuninkaasta (2019)

Realismia tavoittelevat kaniinit sopivat paremmin realistisen näköisiksi, mutta tunteisiin vetoavampi ja antropomorfisempia teemoja käsittelevä tarina leijonista ei sovi yhteen

ankarasti realismiin nojaavien hahmoulkonäköjen kanssa. Realismin tuoma etäisyys vaikeuttaa hahmoin samaistumista, mikä heikentää katsojan tunteellista panostusta ja elokuvan yleistä vaikutusta. Uusi *Leijonakuningas* (2019) jää etäiseksi ja kylmäksi. Suurin heikkous sen realistisissa eläinhahmoissa on niiden ilmeettömyys.

Jos *Leijonakuningas* (2019) tehtäisiin vielä kerran uudelleen samalla hyperrealistisella tyylillä, tulisi parantaminen aloittaa ensin ilmeistä. Realismin tavoittelu eläinhahmojen ulkonäöissä ei välttämättä tarkoita ilmeettömyyttä, sillä onhan oikeillakin eläimillä ilmeitä, joita me ihmiset joko ymmärrämme tai joihin me antropomorfisoimme merkityksiä.

Alla vasemmalla on alkuperäinen kuvakaappaus *Leijonakuninkaasta*, oikealla taas hieman muokattu versio. Kyseisessä kohtauksessa Simban isä Mufasa toruu ankarasti poikaansa, joka hankkiutui tieteen tahtoen vaaraan. Simba katuu ja on häpeissään, ja sen lisäksi myös hieman pelkää isäänsä (*Leijonakuningas*, 2019). Nykytietämyksen mukaan leijonat eivät kykene tuntemaan katumusta tai häpeää, mutta pelko ja arkuus ovat tunnetiloja, joita oikea leijona osaa elehtiä. *Leijonakuninkaassa* tämä ei kuitenkaan toteudu, vaan ilmeeton Simba saattaisi ilman kontekstia tuntea mitä tahansa.



Kuva 6. Oma yritykseni korostaa hahmon tunteita enemmän ilmeen kautta

Vaikka eläinhahmon ulkonäkö olisi realistinen ja täynnä yksityiskohtia yksinkertaistetun piirroksen sijaan, täytyy hahmon ilme silti kyetä erottamaan kaukaa ja “sumein silmin”.



Kuva 7. Kummalla on pelokkaampi ilme?

Vaikka Ruuhometsän kansan realistinen tyylistuunta sopii tarinan tarkoitukseen paremmin, kärsii sekin hahmojen epäonnistuneista ulkonäöistä. Kaniinihahmojen anatomia on puutteellista, eivätkä hahmot näytä uskottavilta, vaikka istuisivat vain paikoillaan. Nopeasti katsottuna kaniinit näyttävät realistilta. Hieman pidempi tarkastelu saa kuitenkin huomaamaan, miten 3d-mallien pinta ei herätä illuusiota siitä, että alla olisi lihakset, nahka ja luut; hahmojen kehot muistuttavat enemmän pehmoleluja kuin oikeita eläimiä. Vaikea sanoa, johtuuko puute riittämättömästä taidosta työstää 3d-malleja vaiko siitä, ettei pohjatyötä eläinlajin suhteen tehty tarpeeksi.



Kuva 8. Uuden Ruohometsän kansan hahmo



Kuva 9. Harmaa kissa



Kuva 10. Kaniini

Hahmojen ulkonäöissä ei ole onnistuttu pohjautumaan tarpeeksi eläimen alkuperäiseen lajiin. Tietyissä kulmissa hahmoista tulee jopa enemmän mieleen kissa kuin kaniini, kuten kuvia 8-10 vertaillen voi huomata.

Tämän lisäksi hahmojen ulkonäöt erottuvat vain hieman toisistaan, eikä niissä ole juurikaan mitään mieleenpainuvaa. Eri hahmot menevät helposti sekaisin, mikä vaikeuttaa tarinan seuraamista. Uusi Ruohometsän kansa kompastuu myös samaan ongelmaan mitä uusi Leijonakuningas hahmojensa ilmeettömyyden kanssa. Piirrettyssä versiossa kaniineilla oli hienovaraiset kulmakarvat sekä näkyvät valkuaiset, jotka molemmat helpottivat ilmeiden luomista.

Mowgli ja Viidakkokirja

Ilmeiden luominen realistisille hahmoille ei ole aivan niin yksinkertaista, kuten elokuva *Mowgli* (2018) osoittaa. Hahmojen ulkonäöistä on yritetty tehdä ihmismäisempiä, mutta antropomorfisen eläimen sijaan lopputulos on lähinnä hirviömäinen. Hahmoilla on aivan liian ihmismäiset silmät, jotka näyttävät hyvin irrallisilta eläimen kasvoissa. Hahmoille ei ole tehty kulmakarvoja, vaan ilmeitä on yritetty luoda otsan rypyillä, mikä saa aikaan epämiellyttävän ryppyotsaisen ja kulmakarvattoman vaikutelman.



Kuva 11. Yritys muokata Mowglin (2018) hahmoja vähemmän epämiellyttävän näköisiksi

Hahmojen on tarkoitus olla samaistuttavia ja pidettäviä, mutta niiden alkuperäinen tarkoitus on epäonnistunut. Yritin muokata hahmoista miellyttävämmän näköisiä tuomalla niihin enemmän eläimellisiä piirteitä uhraamatta kuitenkaan ilmeitä. Vähensin hahmojen silmänvalkuaisen määrää silmissä ja tein kulmakarvoja muistuttavat kohdat otsalle. Omasta mielestäni muokattuja versioita on paljon miellyttävämpää katsella ja hahmoihin on helpompi kiintyä.

Samaan kirjaan pohjautuva ja aikaisemmin ilmestynyt Disneyn *Viidakkokirja* (2016) lähestyy tarinaa myös realistisella 3D-tekniikalla. Hahmot ovat ulkonäöltään realistisempia ja käytännössä myös ilmeettömämpiä ihmisen näkökulmasta, mutta niiden eläimelliset ilmeet ja eleet ovat onnistuneet. Vaikka ihmismäisten piirteiden vähyys tekee niistä myös etäisempiä, toimii se tarinassa, jossa päähenkilö Mowgli on viidakon ainut ihminen ja eläinten kasvattama. Villieläinten näköiset ja oloiset hahmot luovat siis juuri sopivan tunnelman.



Kuva 12. Vasemmalla Mowglin (2018) Akela, oikealla Viidakkokirjan (2016) Akela

Vertaillen samaa hahmoa molemmista elokuvista huomaa, miten Viidakkokirja on onnistunut paremmin sekä realismissa että hahmon miellyttävyydessä. Viidakkokirjan Akela näyttää selvästi sudelta, kun taas Mowglin Akelasta tulee enemmän mieleen jonkinlainen hyeena. Mowglin Akelalla on sen verran pitkälle tyylitellyt kasvopiirteet ja kulmakarvamaiset kuviot otsassa, etteivät ihmismäiset silmät ole niin häiritsevät kuin muilla saman elokuvan eläinhahmoilla. Vaikka Viidakkokirjan Akela jättää enemmän hahmon iästä ja tunnetiloista auki, on katsojan suhtautuminen siihen silti oikeanlainen - vanha, viisaan oloinen susi vaikuttaa rauhalliselta ja herättää koiramaisen sympatian lisäksi myös luottamusta, mikä sopii täydellisesti kasvatti-isän ja susilauman johtajan rooliin tarinassa.

Legenda suojelijoista

Realismiin pyrkivät eläinhahmot voivat toimia myös samaistuttavina päähenkilöinä. *Legenda suojelijoista* (2010) onnistuu löytämään juuri sopivan keskitien realismissa sekä ilmeikkyydessä.



Kuva 13. Eri hahmoja Legenda suojelejoista -elokuvasta (2010)

Elokuvan hahmot ovat pöllöjä, mikä itsessään antaa jo hyvät mahdollisuudet ilmeikkäisiin ulkonäköihin; pöllöillä on luonnostaan isot, ilmeikkäät silmät sekä hieman ihmismäiset kasvot. Tämän lisäksi monella pöllöllä on otsassaan jonkinlaiset kuviot tai sulat, jotka on helppo nähdä kulmakarvoina.



Kuva 14. Kuvakaappaus Legenda suojelijoista -elokuvasta (2010)

Tummat kuviot tornipöllöjen silmien ympärillä luovat ilmettä. Myös selvästi kasvoista erottuva nokka taipuu helposti ihmismäiseen hymyyn.

Eläinlajin valinta siis vaikuttaa jo lopputulokseen ja siihen, kuinka paljon hahmosuunnittelussa täytyy tehdä työtä eläinhahmon ilmeiden esiintuomisessa.

3.2 Tyylitellyt eläinhahmot eri animaatioelokuvissa

Tyylitellymmät eläinhahmot antavat enemmän vapautta ilmeiden luomiseen. Mitä kauemmas edetään alkuperäisestä eläimestä, sitä vähemmän realismia täytyy noudattaa. Seuraavaksi tutkin, onko tyylitellyissä eläinhahmoissa eroavaisuuksia ja ovatko jotkut hahmosuunnitelmat parempia kuin toiset.

Hain tarina, Nemoa etsimässä

Vakavampiin *Ruohometsän kansaan* sekä *Legenda suojelejoista* -elokuvaan verrattuna *Nemoa etsimässä* (2003) ja *Hain tarina* (2004) edustavat humoristisempaa tyyliä. Tämä näkyy ilmeikkäissä ja hassuissa hahmodesigneissa.

Nemoa etsimässä kuitenkin käsittelee myös vakavampia aiheita ja sijoittuu melko realistiseen maailmaan, joten sen hahmot ovat myös realistisempia. *Hain tarinan* hahmot on helppo tunnistaa kaloiksi, mutta ne ovat paljon enemmän inhimillistettyjä ja omalähtöisiä. Elokuva sijoittuu New York -tyyliseen kalakaupunkiin, ja sen maailmaa ei ole tarkoitukseen ottaa kovin vakavasti. Suuri osa huumorista tulee ääninäyttelijöiden suorituksista, joten hahmoilla on tarpeeksi liioitellut kasvonpiirteet imitoimaan ääninäyttelijöiden suorituksen kaikkia vivahteita. Teknisesti hahmot näyttävät kuitenkin helposti melko epämiellyttäviltä, ja varsinkin liikkeessä huomaa, että 3D-animaation laadussa olisi parantamisen varaa. Mielestäni hahmojen ulkonäöt ovat kuitenkin omalla tavallaan onnistuneet, sillä ne palvelevat elokuvan tyyliä ja pysyvät yllättävän uskollisina eläinlajeilleen.



Kuva 15. Mainoskuva *Nemoa etsimässä* -elokuvasta (2003)



Kuva 16. Mainoskuva Hain tarina -elokuvasta (2004)

Kung Fu Panda

Viimeisenä elokuvana otan esiin *Kung Fu Pandan* (2008), sillä elokuvan hahmodesignit ovat opinnäytetyön alussa esitettyjen kriteerien mukaisesti erittäin onnistuneita, eli hahmoista tunnistaa alkuperäisen eläinlajin ja ne ovat visuaalisesti miellyttäviä katsoa. Kung Fu Pandan hahmot ovat ilmeikkäitä ja pitkälle tyyliteltyjä, mutta kuitenkin alkuperäiselle lajilleen hyvin uskollisia.



Kuva 17. Kung Fu Panda -elokuvan päähenkilöt (2008)

Vaikka hahmot ovat hyvin erinäköisiä keskenään, on jokaiseen kasvoon saatu selkeästi erottuvat piirteet ja tarpeeksi ihmismäisyyttä ilman, että hahmo putoaa outoon laaksoon. Hahmojen ilmeikkyyteen ei ole käytetty pelkästään yhtä tapaa, vaan hahmo-suunnitelma pohjautuu yksilöllisesti jokaiseen eläimeen erikseen.

Selkein esimerkki on kulmakarvat. Rukoilijasirkkahahmolla ei ole kulmakarvoja, mutta hahmon silmäluomet luovat ilmeitä niiden sijaan. Apinahahmolla paljaita kasvoja reunstava turkki tekee kulmakarvat. Tiikerihahmolla raidat toimivat kulmakarvojen tavoin. Pandahahmolla eläimen tummat silmänympärykset tekevät kontrastillaan kulmakarvamaisten vaikutelman. Kurkihahmolla silmien yllä on pienet höyhenet, jotka liikkuvat kulmakarvamaisesti. Rukoilijasirkan tavoin käärmeahmolla ei ole erikseen kulmakarvoja, mutta silmäluomet ja paksut ripset tuovat ilmettä. Kultapandalla kulmakarvoina toimii pidempi turkki silmien yllä, ja ilmeitä vahvistaa myös ruskeat kuviot silmien ympärillä.

Vaikka hahmot on suunniteltu erilaisiksi, niiden visuaalinen tyyli on silti yhtenäinen ja ne ovat selkeästi samasta elokuvasta. Tämä osoittaa, ettei eläinhahmojen kasvojen suunnittelu vaadi mitään yhtä kaavaa, jonka mukaan pitäisi lähestyä kaikkia hahmoja, vaan eläinhahmon suunnittelu on aina oma prosessinsa ja onnistuneeseen lopputulokseen pääsee parhaiten hyödyntämällä mahdollisimman hyvin annettuja lähtökohtia.

4 ELÄINHAHMON SUUNNITTELU

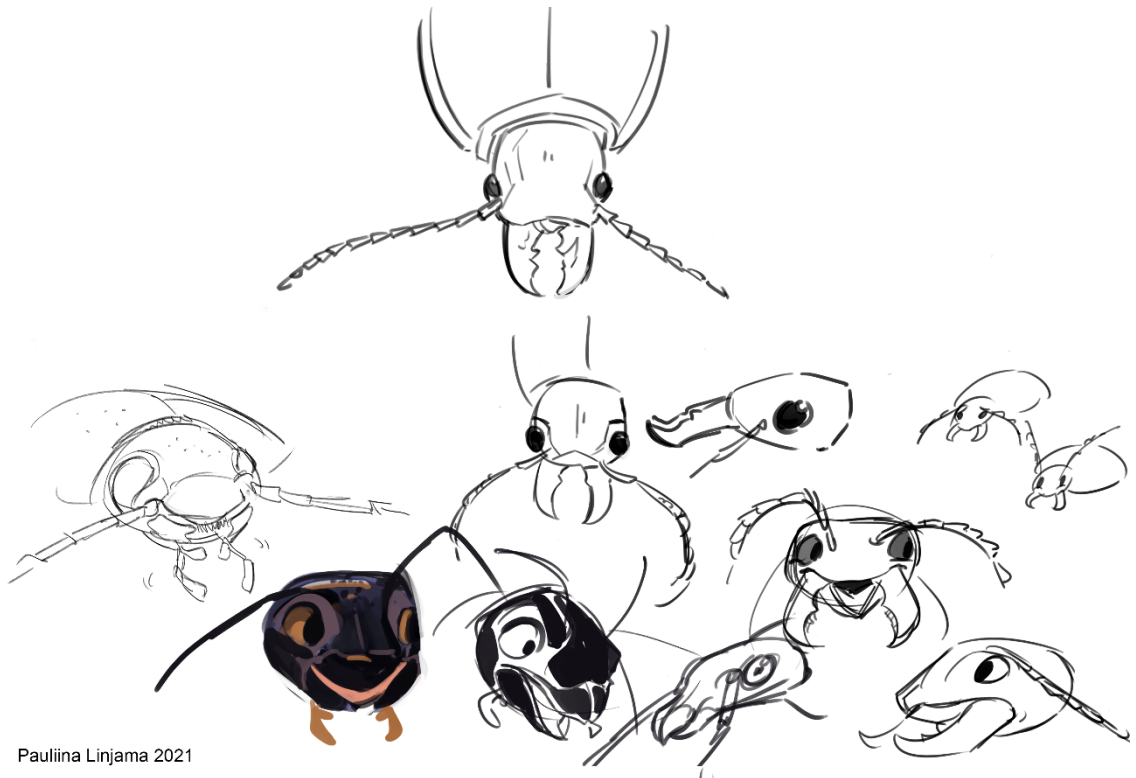
Seuraavaksi suunnittelen eläinhahmon kaiken oppimani perusteella. Tutkin miten paljon ihmismäisiä piirteitä eläimen ulkonäköön tarvitaan, jotta siitä saa ilmeikkään ja silti lajinsa näköisen. Saatuaani eläinhahmon valmiiksi piirsin sille myös muutaman eri ilmeen nähdäkseni miten se toimisi animoituna.

Valitsin eläinlajiksi koppakuoriaisen. Kyseinen eläin on sopiva, sillä siinä on tarpeeksi paljon ei-ihmismäisiä ja jopa epämiellyttäviä piirteitä, mutta myös potentiaalia lähestyttävyyteen.

Koska onnistunut hahmo ei ole vain visuaalisesti miellyttävä, asetin yksinkertaiset lähtökohdat sille, mitä yritän tuoda hahmolla esille. Päätin suunnitella hauskan, ilmeikkään ja sympaattisen päähenkilön. Hahmosta on tultava lähestyttävä ja samaistuttava, ja sen pitää pystyä moneen erilaiseen ilmeeseen, mikä on hyvä pohja asettamalleni haasteelle.

4.1 Oman eläinhahmon suunnittelu

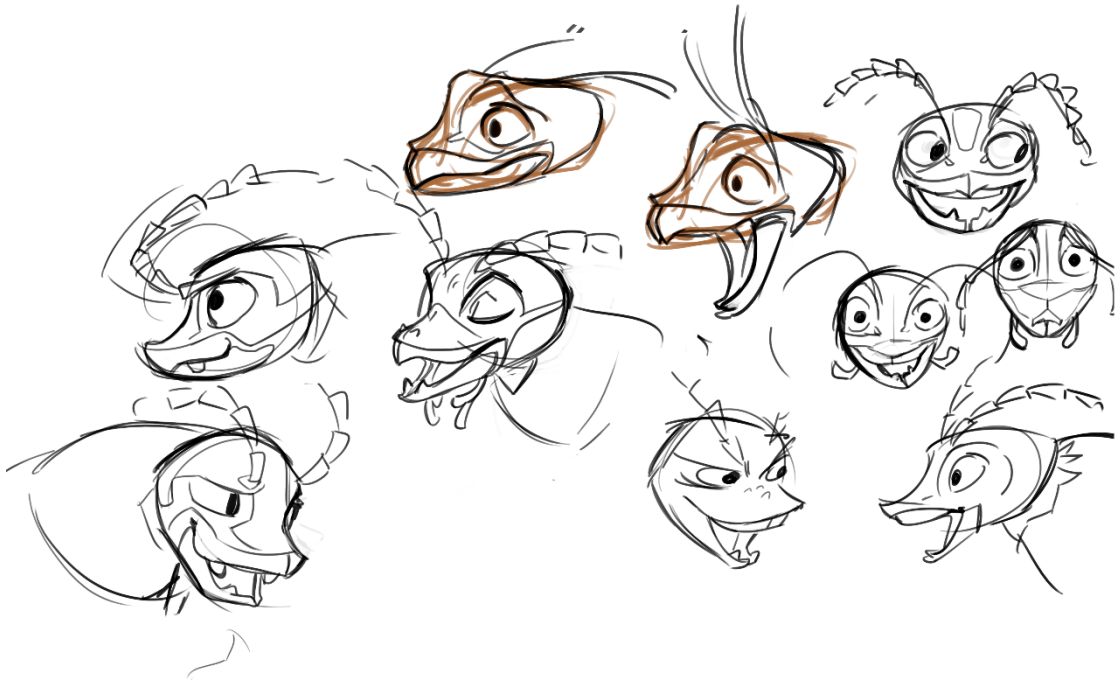
Aloitin luonnostelemalla vapaasti eri hahmosuunnitelmia samalla, kun katsoin valokuvia oikeista koppakuoriaisista. Toteuttamalla ajatukseni konkreettisiksi kuviksi näin omin silmin mikä toimii ja mikä ei. Huomasin nopeasti, että vaikka jokin oli itselleni selkeää ajatuksen tasolla, ei se välttämättä oikeasti toiminut lopputuloksessa.



Pauliina Linjama 2021

Kuva 18. Ensimmäiset luonnokset

Yksi, minkä ajattelin olevan toimiva idea, oli koppakuoriaisen torahammasmaisten leukojen sulauttaminen osaksi hahmon suuta. Halusin tehdä näin, koska ajattelin niiden olevan liian irtonaiset ja vaikeuttavan hahmoon samaistumista.



Pauliina Linjama 2021

Kuva 19. Toiset luonnokset

Kokeilin illuusion luomista tuomalla leuat aivan yhteen ja piirtämällä niiden väliin vain graafisen viivan. Aloin löytää mielestäni hyvän visuaalisen tyylin, mutta palattuani myöhemmin takaisin hahmon pariin tajusin, ettei se muistuta enää sitä koppakuoriaista, johon se pohjautuu. Vaikka eläimen eri osaset olivat periaatteessa hahmon ulkonäössä, eivät ne enää muodostaneet samaa, tunnistettavaa siluettia kuin kyseinen eläin. Jatkoin siis hahmon suunnittelua, tällä kertaa enemmän siluetin kautta.

Leukojen suunnitelma tässä vaiheessa oli myös liian monimutkainen. Tällainen visuaalinen elementti hahmon kasvoissa vaikeuttaa ilmeiden lukemista, joten seuraava vaiheeni oli myös hahmosuunnitelman yksinkertaistaminen.

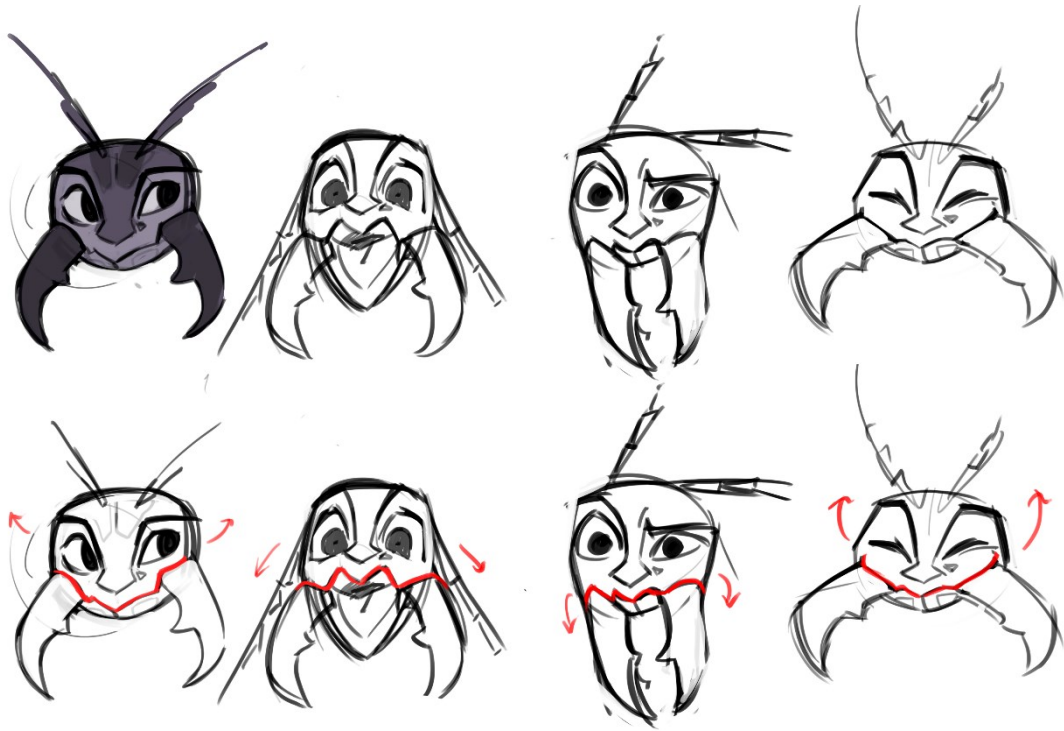


Pauliina Linjama 2021

Kuva 20. Viimeiset luonnokset

Jätin toisella kerralla leuat rohkeasti osaksi hahmosuunnitelmaa. Tajusin, että tunnistettavan siluetin lisäksi leuat antoivat lisämahdollisuuksia hahmosuunnitelmalla leikitteilyyn. Jos koppakuoriaishahmoja olisi enemmänkin, leukojen kokoa ja tyyliä vaihtamalla voisi korostaa näiden hahmojen eri piirteitä. Leukoja voi siis käyttää samalla tavalla korostamaan hahmosuunnitelmaa kuin esimerkiksi ihmishahmon vaatteita.

Kuvan 20 kohdassa e.) vertailin juuri oppimaani leuoista. Päätin myös tehdä hahmolle kulmakarvat erikseen kuviomaisina sen sijaan, että vääntäisin tuntosarvia kulmakarvojen rooliin. Kuten koppakuoriaisen leuat, myös tuntosarvet voivat toimia omana piirteenään ja tuoda lisämahdollisuuksia ilmeisiin ja hahmojen eri ulkonäköihin.



Pauliina Linjama 2021

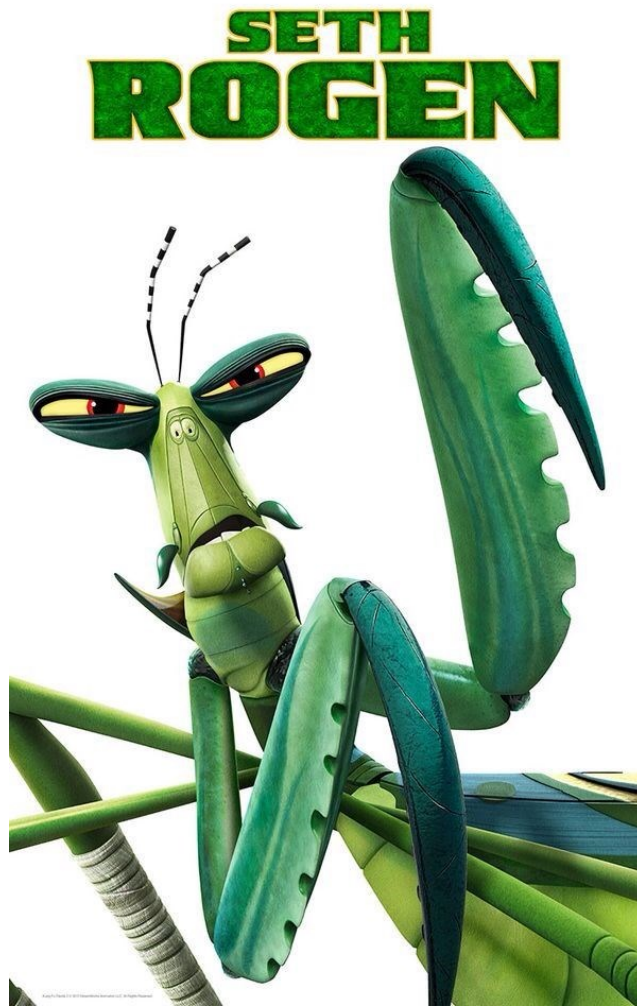
Kuva 21. Hahmon ilmeet

Löydettyäni sopivan suunnan hahmolleni lähdin kokeilemaan sillä eri ilmeitä. Päätökseni sisällyttää leuat erillisenä hahmosuunnitelmaan loi oman haasteensa, sillä suuret visuaaliset kohdat hahmojen kasvoissa vaikuttaisivat ilmeisiin, vaikka hahmolla olisi erikseen oma suu. Yllä havainnollistan punaisella viivalla, miten pelkän suun lisäksi myös koppakuoriaisen leukojen pitää luoda ilmettä ja mukailla suun luomia linjoja.



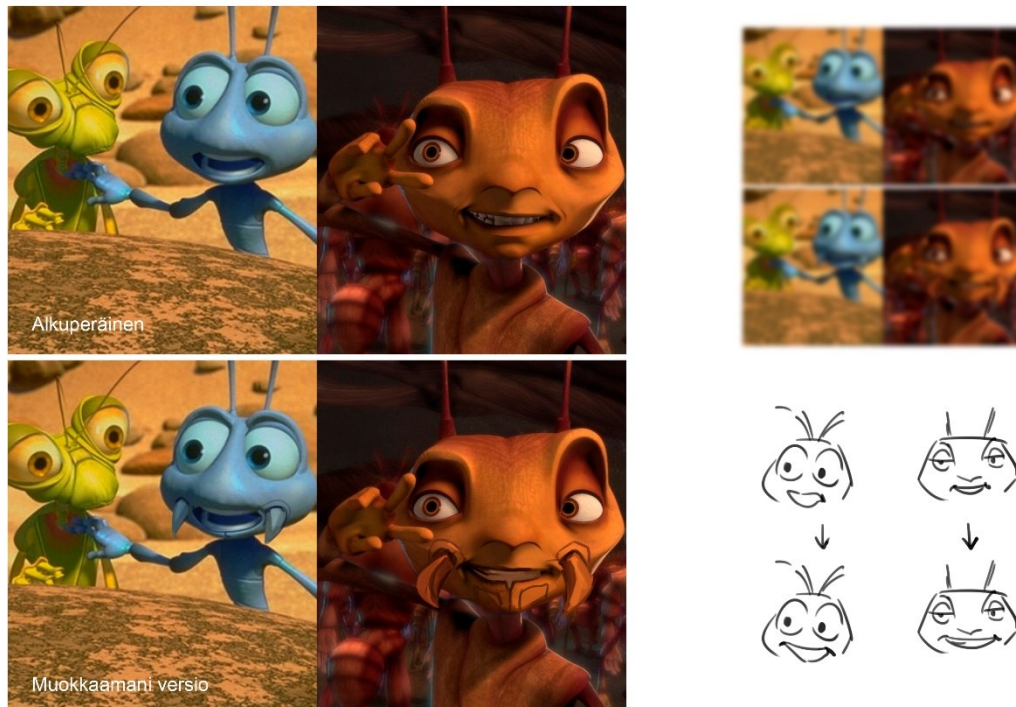
Kuva 22. Hahmo "sumein silmin"

Testasin miltä hahmosuunnitelmani näyttää "sumein silmin", eli miten hyvin se erottuisi kaukaa tai nopealla vilkaisulla. Piirteet erottuivat jo melko hyvin, mutta hahmosuunnitelma kaipasi vielä hiomista.



Kuva 23. Kung Fu Panda -elokuvan rukoilijasirkkahahmo

Hahmosuunnitelmaa työstäessäni katsoin, miten hyönteishahmojen ulkonäkö on toteutettu muissa animaatioelokuvissa. Kung Fu Pandassa rukoilijasirkkahahmon ulkonäkö on hyvin lähellä alkuperäistä lajia, mutta hahmo onnistuu olemaan myös ilmeikäs.



Kuva 24. Ötökän elämää (1998) ja Muurahaizet (1998) -elokuvien päähenkilöt sekä omat muokkaukseni

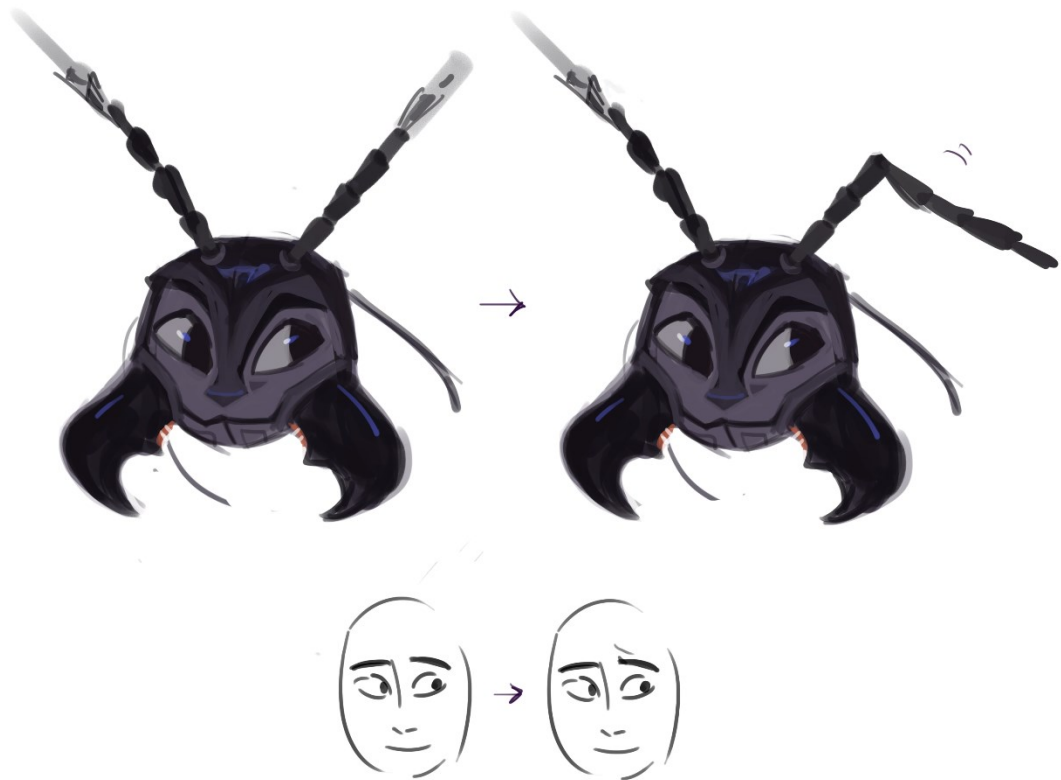
Kung Fu Pandaan verrattuna *Ötökän elämää* (1998) sekä *Muurahaizet* (1998) -elokuvien muurahaishahmot ovat paljon tyyliellympiä ja yksinkertaisia. Päähenkilöiden ulkonäköjen yksinkertaisuus johtuu todennäköisesti siitä, että yksinkertaisempiin kasvonpiirteisiin on helpompi samaistua.

Kokeilin omassa haasteessa käyttämäni piirteiden muokkaamista päähenkilöiden suihin. Yritin tavoitella hyönteismäisempää vaikutelmaa ja lähestyä hahmoja enemmän niiden alkuperäisen lajin kautta. Yritin pitää muutoksen hienovaraisena, jotta leuat eivät tulisi suun ilmeiden tielle tai vahingoittaisi onnistunutta yksinkertaisuutta hahmon kasvojen ulkonäössä.

Huomasin, että pienikin muutos vaikuttaa heti hahmon ilmeeseen. Uskon, että jos selkeästi erottuvat hyönteisen leuat olisivat osana hahmon ulkonäköä, voisi ilmeiden hienovaraisuutta korostaa ilmeiden suunnittelussa. Suoraan päälle laitettuna ne tuntuivat kuitenkin haittaavan. Selkeästi erottuvat leuat eivät myöskään tuntuneet tarpeellisilta muurahaisten hahmosuunnitelmassa. Toisin kuin koppakuoriaisella, isot leuat eivät ole

ikoninen piirre muurahaisen ulkonäössä. Sen sijaan esimerkiksi pitkien tuntosarvien pudottaminen hahmosuunnitelmasta veisi hahmon tunnistamista muurahaiseksi.

Eläinten piirteet, joita ihmisellä ei ole



Kuva 25. Hienovarainen ilme tuntosarvilla

Viedessäni hahmosuunnitelmaa pidemmälle syvennyin pohtimaan tuntosarvia ja niiden roolia hahmossa. Ensimmäisissä luonnoksissa yritin tehdä tuntosarvista hahmon kulmakarvat, mutta koska päädyin lisäämään hahmolle erilliset kulmat, jäivät tuntosarvet omaksi elementikseen. Niin kuin torahampaat, ajattelin tuntosarvien tuovan hahmon ilmeisiin jotain ihmistä muistuttavaa. Pohdin asiaa myös muiden eläinten kuten kissojen kautta. Ihmisillä ei ole tuntosarvia eikä liikkuvia korvia, joten me emme voi ilmehtiä niitä käyttäen. Tajusin kuitenkin, että liitämme lukemamme ilmeet korvista tai tuntosarvista ihmisten omiin hienovaraisiin ilmeen muutoksiin.

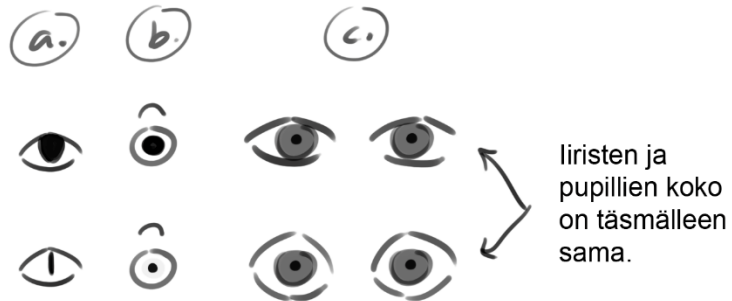
Kuten ylemmässä kuvassa olen havainnollistanut, tuntosarven liikahtus ilman kulmakarvan liikkumista on oman näkemykseni mukaan melkein sama asia kuin hienovarainen otsan rypistys ihmisellä, jonka kulmakarva pysyisi myös paikoillaan.

Sen sijaan, että tuntosarvet tai liikkuvat korvat toisivat siis jotain uutta ilmettä, jota ihmisillä ei ole, ne tuovat ihmistenkin ymmärtämiä ilmeitä vielä selkeämmin esille. Ne toimivat siis hyvin tehokeinoina.

1.



2.



Kuva 26. Havainto silmien ilmeiden samankaltaisuudesta

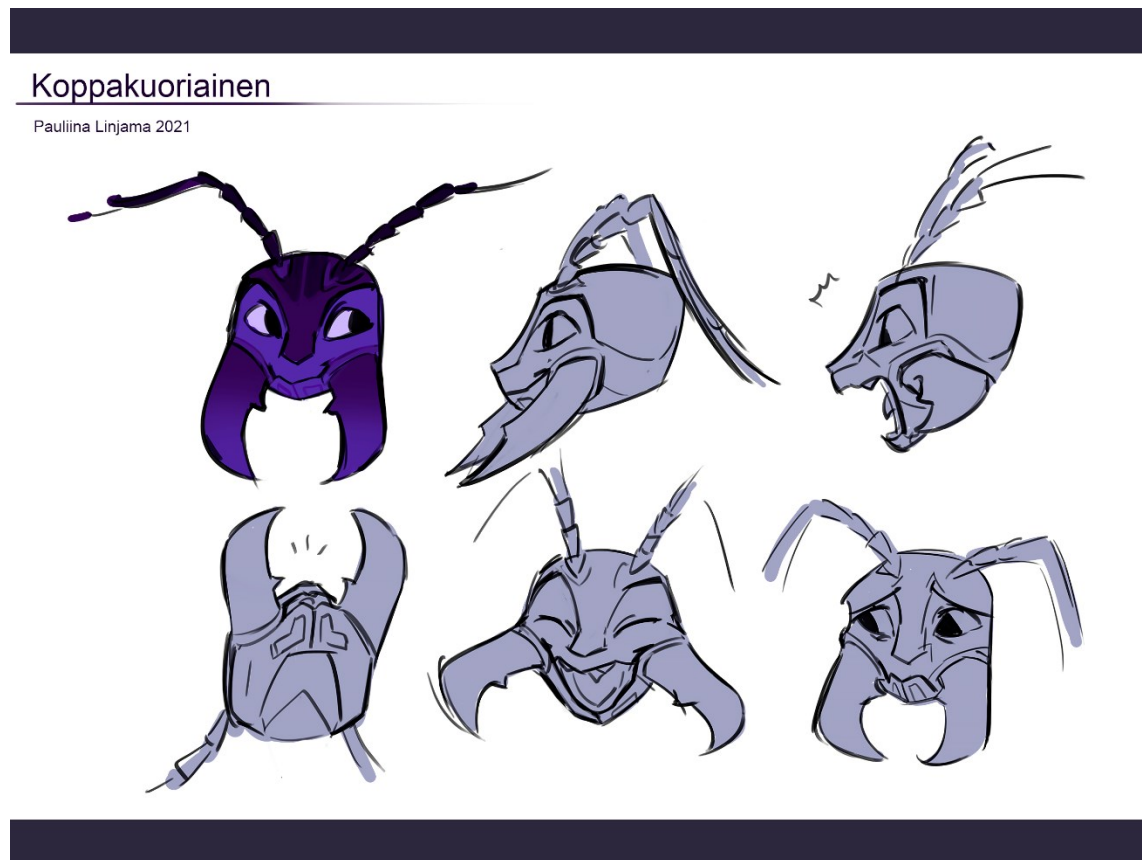
Pohdin korvien liikkeen lisäksi myös kissojen pupillien kaventumisesta. Kissoilla on viirut pupillit, mutta ihmisellä ei. Ihmisten pupillit kutistuvat ja laajenevat silmiin osuvan valon mukaan ja myös joidenkin tunnetilojen säätelyinä (Aaron Kandola, 2020), mutta tätä liikettä on hyvin vaikea nähdä edes hyvin läheltä. Mikä on siis kissan pupillien kaventumiselle vastine ihmisen ilmeessä?

Viirut pupillit kissalla herättävät mielikuvan kiihtyneestä mielentilasta. Ihminen avaa silmäluomiaan laajemmalle monessa kiihtyneessä tunnetilassa, jolloin silmän valkuaisista näkyy enemmän. Tajusin, että viirun pupillin kaventuminen luo samankaltaisen visuaalisen muutoksen. Kun pupilli on kapeampi, silmän iiris ja valkuainen näkyvät enemmän.

Vaikka kissojen pupillien kaventuminen ei ole suoraan yhteydessä ihmisen pupillin kutistumiseen, voi sitä näin ollen käyttää tuomaan esiin samanlaista tunnetilaa - aivan kuten korvien tai tuntosarvien liikettä.

4.2 Lopputulos

Päädyttyäni mielestäni sopivaan lopputulokseen piirsin hahmolle muutamat ilmeet eri suunnista.



Kuva 27. Valmis hahmo

Luodakseni hahmosta mieleenpainuvamman muokkasin tummanharmaista väreistä violetit. Pysin saamaan isot leuat selkeäksi osaksi hahmon siluettia, mutta kuitenkin pitämään ne myös pois hahmon ilmeiden edestä. Sivusuunnasta katsottuna leuat ovat helposti tiellä, mutta ratkaisin tämän liikuttamalla niitä auki niin, että sivusuunnasta pelkän suun siluetti on selkeämpi.

Verratessani lopputulosta ensimmäisiin suunnitelmiin huomaan, miten paljon ihmismäisempään suuntaan lähdin. Vaikka aloitin eläimellisistä piirroksista, lähestyin itsekin hahmosuunnitelmaa lopulta hyvin antropomorfisesta näkökulmasta. Keskityin suuhun, silmiin sekä kulmakarvoihin, mutta yllätyin myös, miten paljon hahmon nenämäinen kuvio loi samaistuttavuutta.

Pysin pitämään hahmon kasvonpiirteet melko neutraaleina. Vertaillessani hahmosuunnitelmaa alkuperäiseen eläimeen huomaan kuitenkin, että koppakuoriaisen kasvonpiirteisiin olisi sopinut hieman raskaampi rakenne. Suurehkot silmät luovat ilmettä, mutta ne tekevät hahmon kasvoihin myös pienentävän vaikutelman. Hahmosta saattaa kasvojen perusteella tulla mieleen muurahainen koppakuoriaisen sijaan. Mikäli hahmosta näkyisi myös koppakuorimaisempi vartalo, ei ongelmaa välttämättä olisi.

Opin, että vaikka tarkoitus olisi pohjata hahmon ulkonäköä mahdollisimman paljon eläimen alkuperäiseen ulkonäköön sekä anatomiaan, hahmon ilmeiden tapauksessa toimivin lähestymistapa on luoda niistä ihmismäisempiä.

5 POHDINTAA

Eläinten ilmeet ja ulkonäöt vaativat erilaista suunnittelutyötä kuin ihmisten ilmeiden ja ulkonäköjen suunnittelu. Eläimen uskottavuuden sekä ihmismäisten piirteiden ujuttaminen saumattomasti hahmon ulkonäköön ja liikkeisiin on hyvin hienovaraista tasapainottelua. Mikäli tasapainoa ei löydy, saattaa hahmo pudota outoon laaksoon tai jäädä liian ilmeettömäksi, mikä taas saattaa haitata hahmon lisäksi koko elokuvaa. Toteutettuani hahmosuunnitelman havaitsin, että tasapainottelu on haastavaa jo siinä, että hahmon ilmeet ovat tarpeeksi selkeät, mutta että hahmo muistuttaa silti alkuperäistä lajiaan.

Haastavuudesta huolimatta ilmeikkäiden eläinhahmojen suunnittelu tarjoaa kuitenkin myös paljon erilaisia mahdollisuuksia, mitä ihmishahmot eivät. Eläinlajeissa itsessään on paljon erilaisia piirteitä ja osia, joita voi käyttää luovasti ja joilla korostaa eläinten ilmeitä tavoilla, jotka ihmishahmoilla vaatisivat hienovaraisempia ilmeen muutoksia.

Kerätessäni aineistoa opinnäytetyöhön ilmeni, ettei ole vain yhtä oikeaa tapaa suunnitella eläinhahmoja ja niiden ilmeitä, vaan samankin elokuvan hahmot voivat olla hyvin erilaisia. Tiedetyt piirteet hahmon kasvoissa korostuvat tärkeämmiksi, sillä ihminen kiinnittää näihin enemmän huomiota. Piirteistä tärkeimmät ovat silmät, kulmakarvat sekä suu. Se, miten nämä piirteet kuitenkin toteutetaan ilmeikkäiksi, voi vaihdella paljonkin. Eläinten ilmeet ja ulkonäöt tuovat kenties loputtomia mahdollisuuksia hahmosuunnitteluun ja hahmojen tunteiden ilmaisuun.

Jatkotutkimuksen aiheena voisi olla kattavampi eri elokuvissa käytettyjen eläinhahmojen ilmeiden ja hahmosuunnitelmien tarkastelu ja luokittelu. Tämän avulla voisin saada selville, onko jokin tapa toteuttaa eläinten ilmeitä suositumpi kuin toiset. Tutkimukseen sopisi myös kysely, jonka tarkoitus olisi selvittää, ovatko kaikki opinnäytetyössäni esitetyt mielipiteet kuinka subjektiivisia. Ovatko esimerkiksi Mowgli-elokuvan hahmosuunnitelmat kaikkien mielestä epämiellyttäviä, vai suosii joku katsoja niitä enemmän kuin vaikka Kung Fu Pandan hahmoja, jotka taas omien kriteerieni mukaan olivat kaikista onnistuneimpia?

Vaikka opinnäytetyön aihe oli lähtökohtaisesti rajattu ja pyrin syventymään siihen tarkasti, opin lähteitä tutkiessani, että muun muassa eläinten ja ihmisen suhteesta, ihmisen tavasta tulkita näkemäänsä ja eläinten omista ilmeistä löytyy vielä valtava määrä tietoa ja tutkittavaa.

LÄHTEET

Elokuvalähteet

- Hain tarina (2004). Ohj. Rob Letterman, Vicky Jenson & Bibo Bergeron. DreamWorks Animation
- Kung Fu Panda (2008). Ohj. John Stevenson & Mark Osborne. Dreamworks Animation
- Leijonakuningas (1994). Ohj. Roger Allers & Rob Minkoff. Disney
- Leijonakuningas (2019). Ohj. Jon Favreau. Disney
- Legenda suojelejoista (2010) Ohj. Zack Snyder. Warner Bros.
- Mowgli (2018). Ohj. Andy Serkis. The Imaginarium
- Muurahaizet (1998). Ohj. Eric Darnell & Tim Johnson. Dreamworks Animation
- Nemoa etsimässä (2003). Ohj. Andrew Stanton & Lee Unkrich (apuohjaaja). Walt Disney Pictures Pixar
- Ruohometsän kansa (1978). Ohj. Martin Rosen. Nepenthe Productions
- Ruohometsän kansa (2018). Ohj. Noam Murro. Biscuit Filmworks
- Viidakkokirja (2016). Ohj. Jon Favreau. Disney
- Ötökän elämää (1998). Ohj. John Lasseter & Andrew Stanton (apuohjaaja). Walt Disney Pictures Pixar

Sähköiset lähteet

- Amiot, E. Catherine & Bastian, Brock, 2014: Toward a Psychology of Human-Animal Relations. s. 26–27. Viitattu 3.4.2021. Saatavilla osoitteessa: https://www.researchgate.net/publication/267753313_Toward_a_Psychology_of_Human-Animal_Relations
- Berman, Rachel, 2015: 8 Amazing behind-the-scenes photos from the production of The Lion King. Viitattu 7.8.2020. Saatavilla osoitteessa: <https://ohmy.disney.com/movies/2015/04/14/8-amazing-behind-the-scenes-photos-from-the-production-of-the-lion-king/#Animators-Get-Some-Time-With-the-King-of-the-Pride-Lands>
- Kandola, Aaron, 2020: Dilated pupils meaning: is it a sign of love? Viitattu 2.4.2021. Saatavilla osoitteessa: <https://www.medicalnewstoday.com/articles/dilated-pupils-meaning>
- Morrison, Deane, 2002: A mane is a pain, but worth it for male lions. Viitattu 14.3.2021. Saatavilla: https://www.eurekalert.org/pub_releases/2002-08/uom-ami081902.php
- National Geographic Society, 2020: Storytelling. Viitattu 2.4.2021. Saatavilla osoitteessa: <https://www.nationalgeographic.org/encyclopedia/storytelling/>
- Burke, C., & Copenhaver, J., 2004: Animals as People in Children's Literature. Language Arts, s. 205-213. Saatavilla osoitteessa: <http://www.jstor.org/stable/41483397>

KUVALUETTELO

Kuva 1. Animaattoreille piirrettäväksi tuotu leijona Disney-studiolla. Viitattu 7.8.2020. Saatavilla sivustolla: <https://ohmy.disney.com/movies/2015/04/14/8-amazing-behind-the-scenes-photos-from-the-production-of-the-lion-king/#Animators-Get-Some-Time-With-the-King-of-the-Pride-Lands>

Kuva 2. Kuvakaappaus Ruuhometsän kansasta (1978). Kuva elokuvasta Ruuhometsän kansa (1978)

Kuva 3. Kuvakaappaus Leijonakuninkaasta (1994). Kuva elokuvasta Leijonakuningas (1994)

Kuva 4. Kuvakaappaus uudesta Ruuhometsän kansasta (2018). Kuva sarjasta Ruuhometsän kansa (2018)

Kuva 5. Kuvakaappaus uudesta Leijonakuninkaasta (2019). Kuva elokuvasta Leijonakuningas (2019)

Kuva 6. Yritys korostaa hahmon tunteita enemmän ilmeen kautta. Kuva elokuvasta Leijonakuningas (2019)

Kuva 7. Kummalla on pelokkaampi ilme? Kuva elokuvasta Leijonakuningas (2019)

Kuva 8. Uuden Ruuhometsän kansan hahmo. Kuva sarjasta Ruuhometsän kansa (2018)

Kuva 9. Harmaa kissa. Viitattu 5.4.2021. Saatavilla sivustolla: <https://pixabay.com/fi/photos/kissa-kartusiaanit-grey-776871/>

Kuva 10. Kaniini. Viitattu 5.4.2021. Saatavilla sivustolla: <https://pixabay.com/fi/photos/kanin-pupu-pet-s%C3%B6p%C3%B6-yksitt%C3%A4inen-740621/>

Kuva 11. Yritys muokata Mowglin (2018) hahmoja vähemmän epämiellyttävän näköisiksi. Kuva elokuvasta Mowgli (2018).

Kuva 12. Vasemmalla Mowglin (2018) Akela, oikealla Viidakkokirjan (2016) Akela. Kuvat elokuvista Mowgli (2018) ja Viidakkokirja (2016).

Kuva 13. Eri hahmoja Legenda suojelijoista -elokuvasta (2010). Kuva elokuvasta Legenda suojelijoista (2010).

Kuva 14. Kuvakaappaus Legenda suojelijoista -elokuvasta (2010). Kuva elokuvasta Legenda suojelijoista (2010)

Kuva 15. Mainoskuva Nemoa etsimässä -elokuvasta (2003). Kuva elokuvasta Nemoa etsimässä (2003)

Kuva 16. Mainoskuva Hain tarina -elokuvasta (2004). Kuva elokuvasta Hain tarina (2004)

Kuva 17. Kung Fu Panda -elokuvan päähenkilöt (2008). Kuva elokuvasta Kung Fu Panda (2008)

Kuva 18. Ensimmäiset luonnokset

Kuva 19. Toiset luonnokset

Kuva 20. Viimeiset luonnokset

Kuva 21. Hahmon ilmeet

Kuva 22. Hahmo "sumein silmin"

Kuva 23. Kung Fu Panda -elokuvan rukoilijasirkkahahmo. Kuva elokuvasta Kung Fu Panda (2008)

Kuva 24. Ötökän elämää (1998) ja Muurahaizet (1998) -elokuvien päähenkilöt sekä omat muokkaukseni. Kuvat elokuvista Ötökän elämää (1998) ja Muurahaizet (1998)

Kuva 25. Hienovarainen ilme tuntosarvilla

Kuva 26. Havainto silmien ilmeiden samankaltaisuudesta

Kuva 27. Valmis hahmo