

Opinnäytetyö (AMK)

Esittävä taide

Nukketeatteri

2015

Aati Saarva

ANIMAATION 12 PERUSPERIAATETTA

– työkaluja nukkenkäsittelijälle



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Esittävä taide | Nukketeatteri

2015 | 38

Ari Ahlholm

Aati Saarva

ANIMAATION 12 PERUSPERIAATETTA – TYÖKALUJA NUKENKÄSITTELIJÄLLE

Opinnäytetyössäni esittelen animaation 12 perusperiaatetta sekä kerron, kuinka ne mielestäni soveltuvat nukenkäsittelyn työkaluiksi.

Kerron tulkintani jokaisesta animaation perusperiaatteen sisällöstä ja tavoitteista. Tulkitsen periaatteet kokemusteni sekä Turun ammattikorkeakoulussa opitun kautta. Pääasiallinen lähdemateriaalini animaation perusperiaatteisiin on Ollie Johnstonin ja Frank Thomasin vuonna 1981 kirjoittama kirja *The Illusion of Life: Disney Animation*.

Kerron jokaisesta periaatteesta, kuinka ne soveltuvat nukenkäsittelyn työkaluiksi. Kerron kunkin työkalun tarkoituksen. Ajatukseni työkaluista vertautuvat Ari Ahlholmin sekä Irene Bakerin kursseilla oppimiini nukenkäsittelyn työkaluihin.

Olen suomentanut jokaisen periaatteen. Suomentokset perustuvat tulkintoihini, kuinka periaatteet toimisivat nukenkäsittelyn työkaluina. Suomentoksissa olen käyttänyt nukketeatteriopinnoissa oppimaani sanastoa. Käytän suomennosten vertailukohtana Antti Muntolan opinnäytetyötä *Animoinnin perusteet nykypäivän animaatioissa*.

Yhteenvedossa kokoan mielipiteeni animaation perusperiaatteista. Kerron myös kuinka aion niitä käyttää. Kokoan kirjallisen opinnäytetyöprosessin aikana oppimani asiat. Lopuksi pohdin omaa nukenkäsittelyäni nykyisin ja tulevaisuudessa.

ASIASANAT:

Disney, teatterinuket, käsittely, nukketeatteri, animaatio, illuusio, työvälineet

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Performing Arts | Puppetry

2015 | 38

Ari Ahlholm

Aati Saarva

THE 12 BASIC PRINCIPLES OF ANIMATION – TOOLS FOR PUPPETEER

In my thesis I present the 12 basic principles of animation as well as I tell you how I think puppeteers can use them as a tools of puppet manipulation.

I will tell you my interpretation of the content and objectives of each of the basic principles of animation. I interpret the principles through my experience as well as prior learning in Turku University of Applied Sciences. The main source of material is the book *The Illusion of Life: Disney Animation* written by Ollie Johnston and Frank Thomas in 1981.

I will explain each principle, how they apply to tools of puppet manipulation. I will tell you the definition and meaning of each tool. My ideas of the tools based on puppet manipulation courses of Ari Ahlholm and Irene Baker.

I will translate each principle to Finnish.

The summary will gather my opinions of the basic principles of animation. I will tell you how I am going to use them. I will gather things I have learned while I have written thesis. In final pages there is my reflection of my puppet manipulation skills today and in the future.

KEYWORDS:

Disney, puppets, manipulation, puppetry, animation, illusion, tools

SISÄLTÖ

KÄYTETTY SANASTO	6
1 JOHDANTO	7
2 ANIMAATION PERUSPERIAATTEIDEN LYHYT HISTORIIKKI	10
3 ANIMAATION 12 PERUSPERIAATETTA NUKETUKSEN TYÖKALUIKSI	13
3.1 Venyminen ja litistymisen (Squash and Stretch)	13
3.2 Ennakointi (Anticipation)	14
3.2.1 Vastaliike	15
3.2.2 Hahmon katseen suunta	16
3.2.3 Hahmon reaktiot	16
3.3 Näyttämöllepano (Staging)	17
3.3.1 "Liike kerrallaan"	18
3.3.2 Sijainti	18
3.3.3 Siluetit	18
3.4 Improvisoitu liike sekä analysoitu liike (Straight Ahead Action and Pose to Pose Action)	19
3.5 Epäsynkronia (Follow Through and Overlapping Action)	21
3.5.1 Liikkeen lopetus ("punch line")	22
3.5.2 Passiivinen liike (Moving Hold)	23
3.5.3 Realistinen epäsynkronia	24
3.5.4 Painopiste	24
3.6 Hidastuminen ja kiihtyminen (Slow In and Slow Out)	25
3.7 Kaaret (Arcs)	25
3.8 Toissijainen liike (Secondary Action)	26
3.9 Rytmitys (Timing)	27
3.10 Lioittelu (Exaggeration)	28
3.11 Anatomian ymmärrys (Solid Drawing)	30
3.11.1 Paino ja tasapaino	30
3.11.2 Kehon anatomia	31
3.12 Hahmon kiinnostavuus (Appeal)	32
3.12.1 Hahmon kehittäminen	32
3.12.2 Kiinnostava esittäminen	33

4 YHTEENVETO

34

LÄHTEET

37

KÄYTETTY SANASTO

Nuketus	Nukenkäsittely. Nuken liikuttaminen niin, että syntyy mielikuva hahmosta, joka on elävä ja ajatteleva persoona.
Nukettaja	Nukenkäsittelijä. Esiintyjä, joka liikuttaa nukkea tavalla, joka luo mielikuvan siitä, että nukke olisi elävä ja ajatteleva persoona.
Periaate	Viitaan periaatteella aina animaation ohjeisiin tai neuvoihin, jotka luotiin The Walt Disney Companylla ja joita kutsutaan animaation 12 peruseriaatteeksi.
Työkalu	Viitaan työkalulla aina nuketuksen ohjeisiin ja neuvoihin nuketuksen laadun parantamiseksi.
Uskottava	Asia, joka on mielestäni todenmukainen ja looginen.

1 JOHDANTO

Tämä opinnäytetyö on ennen kaikkea henkilökohtaista opitun jäsentämistä ja uuden oppimista. Käsittelen nuketuksen työkaluja oman näkökulmani kautta. Työkalut ovat minulle vahvoiksi muodostuneita tulkintoja siitä, mitä Ollie Johnston ja Frank Thomas kirjoittavat kirjassaan animaation perusperiaatteista. Vertaan periaatteita nuketuksen työkaluihin, joita Ari Ahlholm ja Irene Baker ovat Turun ammattikorkeakoulussa opettaneet. Olen pyrkinyt avaamaan työkalut niin, että ne ovat ymmärrettäviä niin alan ammattilaisille kuin myös alasta kiinnostuneille. Toivottavasti ne tarjoavat hyödyllisiä työkaluja nuketuksesta kiinnostuneille.

Koen tällä hetkellä nuketuksen itselleni mielekkäimmäksi nukketeatterin osa-alueeksi. Haluan syventää sen osaamista. Kirjallisen opinnäytetyön kirjoittaminen antoi siihen hyvän mahdollisuuden. Turun ammattikorkeakoulussa nuketusta minulle ovat opettaneet Irene Baker sekä Ari Ahlholm. Halusin laajentaa ymmärrystäni entisestään jonkin minulle uuden liikeilmaisuuden teorian johdolla.

Valitessani näkökulmaa kirjalliselle opinnäytetyölleni tutkin, mitä annettavaa animaation alalla olisi liikeilmaisuudelle. Ahlholm on opetuksessaan kannustanut meitä tutkimaan animaatiota. Hänen mukaansa animaatioista löytyy ratkaisut kaikkien mahdollisten asioiden ilmaisuun. Löysin kuin löysin hyvin selkeät ja johdonmukaiset animaation 12 perusperiaatetta. Niihin syventyessäni huomasin, että animaation puolella painitaan samojen asioiden kanssa kuin mitä itse painin nuketuksen parissa. Animaation perusperiaatteet antavat hyvin kattavat työkalut nukettajan käyttöön. Richard Williams (2008, 1) kertoo *Animators Survival Kit Animated* -opetusvideosarjan alussa, että tutustuessaan periaatteisiin hän huomasi niiden olevan niin kattavat, ettei usko periaatteita olevan enempää.

Animaation 12 perusperiaatetta luotiin The Walt Disney Companylla (jatkossa Disney Company) jo 1930-luvulla. Suuren yleisön tietoon ne tulivat 1981 ilmestyneessä *The Illusion of Life: Disney Animation* -kirjajärkäleessä. Kirjan ovat

kirjoittaneet 30-luvulla Disney Companylle palkatut animaattorit Ollie Johnston ja Frank Thomas.

Mielestäni animaatiolla ja nukketeatterilla on paljon yhteistä. Molemmat ovat käsityöläisyyteen perustuvia taideammatteja. Kummassakin pyritään liikkeen, kuvan ja tilan avulla luomaan mielikuva elämästä. Käsittääkseni tärkeimmät kerroksen keinot ovat liike ja kuva. Kokemukseni mukaan usein teokset ovat hahmolähtöisiä, ja ne pyrkivät kertomaan tarinan. Herkko Eskelinen (2008, 37) kirjoittaa: ”Animaatiohahmon ja animaattorin voimavara piilee siinä, että miten hahmon saa liikkumaan.” Mielestäni sama voimavara on nukella ja nukettajalla. Minulle nuketuksen lähtökohta on nukan liikkeissä. Liikkeiden kautta pyrin kertomaan hahmon toiminnat, tavoitteet, asenteet sekä tunnetilat.

Animaation peruseriaatteet pyrkivät samoihin asioihin kuin oppimani nuketuksen työkalut. Niissä on myös hyvin paljon yhtäläisyyksiä. Nuketuksessa käytetään jo näitä periaatteita tiedostaen tai tiedostamatta. Periaatteet ovat hyvin yleisen tason liiketeoriaa. Periaatteisiin syventyessäni en ole voinut välttää opitun kertaamista. Periaatteet ovat syventäneet Turun ammattikorkeakoulussa opitun ymmärtämistä. Opinnäytetyö on ennen kaikkea oppimieni asioiden jäsentelyä animaation periaatteiden kautta.

Periaatteet ovat minulle ennen kaikkea työkaluja, joiden avulla hahmon liikkeistä tulee selkeitä, uskottavia ja kiinnostavia. Periaatteet ovat tarjonneet minulle myös uusia, hienoja työkaluja. Ne soveltuvat hyvin nuketuksen työkalujen tueksi sekä jatkeeksi.

Opinnäytetyössäni taustoitan ensin periaatteiden syntyä. Lyhyt historiikki kertoo Disney Companyn kehityksen kultavuosisista. Sen jälkeen avaan kunkin periaatteen sisällön. Kerron tulkintani, mihin periaatteita käytetään ja miten niitä voi käyttää nuketuksen työkaluina. Käsittelen periaatteiden hyödyntämistä yleisesti nuketuksessa enkä keskity mihinkään rajattuun nukketekniikkaan. Suurilta osin periaatteet mielestäni toimivatkin kaikkien nukketekniikoiden kanssa.

Animaation peruseriaatteilla ei ole kanonisoitua suomennosta (Muntola 2011, 8). Periaatteita ei tietääkseni ole ennen käsitelty suomeksi nukettajien näkökul-

masta. Siksi koen tärkeäksi esitellä ja suomentaa kaikki periaatteet nyt kerralla. Tavoitteenani on ymmärtää periaatteen keskeisin sisältö Johnstonin ja Thomaksen (1981) määritelmien mukaan, sekä suomentaa se nuketuksen tavoitteita vastaaviksi. Käyn keskustelua Antti Muntolan (2011) opinnäytetyössä *Animoinnin perusteet nykypäivän animaatiossa* käytettyjen suomennosten sekä nukketheaterikoulutuksessa oppimaani termistön kanssa. Kerron erikseen kullekin suomennokselleni perusteet.

Animaattorit eivät esiinny hahmojensa kanssa. Animaation perusperiaatteet eivät tarjoa työkaluja animaattorin tai nukettajan esiintymiselle. Keskityn nuken nuketukseen ja jätän nukettajan lavaolemuksen kokonaan huomiotta. Näin jää myös ryhmänuketuksen työkalut opinnäytetyöni ulkopuolelle. Animaation perusperiaatteet keskittyvät täysin kuvan ja liikkeen mahdollisuuksiin kerronnan keinoina. Näin ollen puhe, tekstinkäyttö, ääni- ja musiikkidramaturgia jäävät kokonaan opinnäytetyöni ulkopuolelle, vaikka ovatkin merkittäviä kerronnan keinoja.

Olen tutkinut periaatteita myös käytännön harjoitusten avulla. Yhteenvedossa kokoan prosessin aikana oppimani asiat. Kerron, miten aion jatkossa käyttää animaation perusperiaatteita. Jäsennän animaation perusperiaatteet pienempiin kokonaisuuksiin niin kuin minä koen ne.

2 ANIMAATION PERUSPERIAATTEIDEN LYHYT HISTORIIKKI

Animaatio koki Disney Companylla suuria kehitysaskelleita 30-luvulla. Kehitys oli kahden henkilön ansiota: periksiantamattoman Walt Disneyn sekä hänen palkkaamansa opettajan Donald ”Don” Grahamin. 1920-luvulla animaatiot olivat täynnä mielikuvituksellisia, mutta mahdottomia ja merkityksettömiä liikkeitä. Animaation tärkeimmät periaatteet perustuivat hahmon kuljettamiseen kuvan läpi toistaen koko ajan samaa liikettä. Disney ei pitänyt näkemästään. Hän halusi nähdä realistisempaa eli todenmukaisempaa animaatiota. (Johnston & Thomas 1891, 41–44; Lehtinen 2013, 66.)

Disney oli vakuuttunut ajatuksesta, että jotta voi karrikoida todellisia asioita, on ensin tunnettava todelliset asiat. Hän oli myös varma, että animaattoreiden tärkein ominaisuus on piirtotaito. Disney halusi, että hänen animaattorinsa alkavat töiden ohella opiskella piirtämistekniikoita, anatomiaa sekä liikeanalyysiä. Vuonna 1929 Disney alkoi lähettää animaattoreitaan Chouinardin taidekouluun ja maksoi kulut. (Lehtinen 2013, 71.) Koulutus ei kuitenkaan vastannut Disneyn tavoitteita, joten vuonna 1932 Donald Graham palkattiin Disney Companylle pitämään animaattoreille iltatunteja heidän piirustustaitonsa parantamiseksi. Tunnit olivat avoimia, ja ne sisälsivät elävän mallin piirtämistä, kompositioharjoitteita, liikeanalyysiä ja nopeiden luonnosten tekniikkaa. (Korkis 2004; Graham 2005; Lehtinen 2013, 72.)

Suurimmat harppaukset Disney Companylla otettiin vuosina 1934–1937. Vuonna 1934 alkoi *Lumikin* valmistus. Disneyllä oli suuret tavoitteet ensimmäisen pitkän animaationsa suhteen. Hän lähetti Grahamille pitkiä muistioita iltatuntien opetuksen sisällöstä. (Lehtinen 2013, 72.) Muistiossaan 23. joulukuuta 1934 Disney listasi Grahamille artikuloidusti perustelleen kaikki tiedot ja taidot, joista hän ajatteli olevan hyötyä animaattoreille (Michael Sporn Animation 2009).

Iltaisin Graham katsoi animaattoreiden kanssa jokaisen valmiin otoksen *Lumikista*. Yhdessä he analysoivat kuvia. Pikakirjoittaja kirjoitti kaiken ylös. (Lehtinen

2013, 72.) Iltatuntien seurauksena he alkoivat käyttää uutta sanastoa. Disney Companylle tulleet uudet animaattorit koulutettiin pian käyttämään samaa sanastoa. Vähitellen he olivat luoneet kattavan liiketeorian: 12 animaation perusperiaatetta. (Johnston & Thomas 1891, 47.)

Graham teki töitä *Lumikin* ensi-illan jälkeen Disney Companylla vielä viisi vuotta (Graham 2005). Vuonna 1942 ilmestynyt *Bambi* on Disney Companyn naturalistisin animaatio. Bambissa hahmot reagoivat korvilla, hännällä, kaulalla ja kuonolla sen sijaan että liikkuisivat villisti. Sen animaatiojälki on edelleen, 73 vuotta ensi-iltansa jälkeen, nykyaikainen. (Lehtinen 2012, 91.) Tämä ei olisi ollut mahdollista ilman Grahamia ja 30-luvun työtä. Asiaa voisi kuvata niin, että *Lumikissa* animaattorit harjoittelevat periaatteiden käyttöä, kun *Bambissa* taidot on hiottu äärimmilleen.

Disneyn 12 animaation perusperiaatetta on yksi kattavimmista liiketeorioista animaation historiassa, ellei kattavin. Periaatteita käytetään edelleen animoinnissa. Richard Williams esittelee ne kaikki vuonna 2008 ilmestyneessä opetusvideosarjassa *Animator's Survival Kit Animated*. Herkko Eskelinen mainitsee *Animaatioaapisessa* periaatteet venyminen ja litistyminen, ennakoiminen, toissijainen liike, liioittelu sekä rytmitys (Eskelinen 2008, 38–48). Antti Muntola (2011) avaa periaatteiden nykyistä käyttöä perusteellisesti opinnäytetyössään *Animoinnin perusteet nykypäivän animaatioissa*.

Yllätyin usein Disney Companyn historiaa ja periaatteiden syntyä tutkiessani. Disney Company on minulle edustanut voitonhaluista multibisnesyritystä, joka tekee halpoja elokuvien jatko-osia. Minulle selvisi, että asia onkin ollut niin vain hetken aikaa. Walt Disney oli hyvin erilainen. Disney oli kunnianhimoinen taiteilija, joka ei pelännyt kuluttaa rahaa taiteen kehittämiseksi. Alkuvuosikymmeninä Disney oli usein vararikossa, mutta siitä huolimatta koulutti animaattoreitaan 100 000 dollarilla vuodessa (Korkis 2004; Lehtinen 2013, 95).

Tämän historian valossa minulle syntyi periaatteita (ja Disneytä) kohtaan syvä kunnioitus. Minulle syntyi varmuus siitä, että periaatteille voi luoda todenmukais-

ta, uskottavaa liikettä. Olen myös varma, että ne soveltuvat erinomaisesti nukutukseen.

3 ANIMAATION 12 PERUSPERIAATETTA NUKETUKSEN TYÖKALUIKSI

3.1 Venyminen ja litistyminen (Squash and Stretch)

Periaatteen suomennos on Muntolan (2011, 9) opinnäytetyöstä *Animoinnin perusteet nykypäivän animaatiossa*. Suomennos on hyvin selkeä. Se vastaa periaatteen sisältöä. En ole nukketheateriopintojeni aikana kuullut korvaavaa termiä, joten pidän tätä suomennosta hyvänä.

Johnson ja Thomas (1981, 47) ovat nimenneet tämän periaatteen Disney Companyn animaattoreiden tärkeimmäksi löydöksi. He huomasivat, että elollinen muuttaa liikkuaessa muotoaan. Esimerkiksi lihakset venyvät ja litistyvät liikkeen mukaan. Urheilukuvissa on nähtävissä, kuinka paljon ihminen venyy ja litistyy erilaisten liikkeiden aikana. Myös joustavat materiaalit kuten kumi, kangas tai puu venyvät ja litistyvät, kun niitä liikutellaan. Vain kova ja jäykkä materiaali pitävät oman muotonsa liikkeen aikana. (Johnston & Thomas 1981, 47–51.)

Kun animaattorit alkoivat kilpaillen kokeilla hahmojen litistymisen ja venymisen rajoja, he keksivät tilavuuden ("volume") periaatteen. Kunkin hahmon litistymistä ja venymistä saa liioitella vapaasti, kunhan hahmon tilavuus ei muutu. Toisin sanoen, jos hahmo venyy, se myös kapenee. Päinvastoin hahmon litistyessä jostain kohdasta, se laajenee toisesta kohdasta. (Johnston & Thomas 1981, 49; Lehtinen 2013, 69.)

Venyminen ja litistyminen ovat itselleni aivan uusia työkaluja. Kokeilin niitä saman tien nuketukseen. Huomasin, että venyttämällä ja litistämällä pystyy korostamaan liikkeen suuntaa sekä voimaa. Ne myös vähentävät hahmon liikkeistä mekaanisuutta. Venyttämällä ja litistämällä voi myös korostaa hahmon reaktiota. Luvussa 3.2.3 *Hahmon reaktiot* käsittelen tarkemmin hahmon reaktioita.

Venyminen ja litistyminen ovat mielestäni pariaatteista ainoat, joka toimivat eri tavoin eri nukketekniikoiden kanssa. Selkeimmin ne toimivat nukeilla, jotka on

valmistettu venyvistä materiaaleista. Pehmoleluilla pehmeiden kehonosien venyttäminen ja litistäminen toimii loistavasti lihaksiston tapaan. Nukke, jonka kehonosat ovat kiinni toisissaan kuminauhalla, voi venyttää kuminauhan antaman jouston verran. Kaikenlaisille nukkeille voi saada venyvyyttä ja litistymistä liikuttamalla niitä erilaisiin ääriasentoihin kuten kyykkyyhyn, venytysasentoon, suoristamalla tai koukistamalla selkää. Nukella, jolla on irralliset kehonosat, voi myös liioitellen käyttää tilavuuden periaatetta. Kun joku osa nukesta venyy, toinen osa voi litistyä, jolloin venyminen korostuu entisestään.

Koska nukken tilavuus on vakio, nukkien kanssa mielestäni ei ole vastaavaa haastetta kuin animaattoreilla hahmon tilavuuden suhteen. Poikkeuksen tekevät nuket, joilla on ”näkymättömiä” kehonosia. Esimerkiksi nukella, jolla on vain pää ja käsi, voi luoda mielikuvan kokonaisesta vartalosta, kun pää ja käsi ovat ihmiskehon mittasuhteiden mukaan oikean välimatkan päässä toisistaan. Sellaisen nukken kanssa on hyvä huomioida ”näkymättömissä” olevan kehon tilavuus ja mittasuhteet, jotta hahmon kehonrakenne ei muuttuisi kesken kaiken yllättävästi ja epäloogisesti. Näin olen oppinut Ahlholmin nuketuskursseilla.

3.2 Ennakointi (Anticipation)

Muntolan (2011, 12) käyttämä suora suomennos toimii tämänkin periaatteen kanssa erinomaisesti. Se vastaa sisältöä. En ole nukketheaterikoulutuksen aikana törmännyt parempaankaan termiin.

Disney Companyn vanha animaattori Bill Tytla on sanonut: ”Animaatiossa on vain kolme osaa: ennakointi, toiminta ja reaktio.” (Williams 2008, 12.) Ennakointi oli yksi ensimmäisistä periaatteista, joita Disney halusi lisätä animaatioon. Periaate kopioitiin suoraan teatterimaailmasta. Ennakointi helpottaa katsojaa ymmärtämään, mitä tapahtuu. Kun varsinaista toimintaa edeltää ennakoiva liike, katsoja pysyy kerronnassa mukana. (Johnston & Thomas 1981, 52.)

Mielestäni ennakkoinnilla myös luodaan katsojalle odotuksia ja siten saadaan toimintaan jännitettä. Toisin sanoen ennakkoinnilla voi ohjata katsojan seuraamaan ja jännittämään haluttua asiaa. Ennakointia voi myös käyttää yllätyksien

luomiseen: kun hahmo valmistautuu tiettyyn toimintaan, mutta syystä tai toisesta tapahtuukin jotain aivan muuta, katsojan voi saada yllättymään.

Turun ammattikorkeakoulussa olen oppinut, että ennakointi on tärkeä periaate myös nuketuksessa. Se toimii nukeilla samoin kuin animoiduilla hahmoilla. erilaisia työkaluja ennakoinnille. Ennakointi tarkoittaa kaikkea hahmon asenteen muuttumisesta aina fyysiseen valmistautumiseen ja vastaliikkeisiin. Olen nukke-teatterikoulutuksessa oppinut kolme työkalua ennakoinnin käyttämiseen. Ne ovat vastaliike, hahmon katseen suunta sekä hahmon reaktio.

Ennakointia esiintyy arjessa jatkuvasti. Otan esimerkiksi tuolille istumisen. Ihmiselle tulee tarve istua (reaktio). Hän alkaa etsiä tuolia. Näkee tuolin (katseen suunta). Hihkaisee ilosta (reaktio). Kävelee tuolin luokse ja kääntyy selin siihen. Hän kumartuu ensin eteenpäin (vastaliike) ja sitten istuu (itse liike). Kaikki, mitä esimerkin ihminen tekee ennen istumista on ennakointiä. Ilman minkäänlaista ennakointiä ihminen ei pääsisi tuolille lankaan istumaan. Väitän, että jos nukan nuketta istumaan tuolille ilman ennakointiä, se tapahtuisi katsojalle liian nopeasti, eikä katsoja ehtisi havaita istumista ennen kuin se on jo ohi. Se olisi myös Turun ammattikorkeakoulussa oppimani mukaan kaukana todenmukaisesta eli liikkeen uskottavuus kärsisi.

3.2.1 Vastaliike

Turun ammattikorkeakoulussa olen oppinut, että dramaturgisesti kaikki liikkeet ovat kolmiosaisia: niillä on alku, keskikohta ja loppu. Vastaliike on liikkeen alku. Ajattelen vastaliikettä liikkeen alulle panevana voimana. Ahlholm ja Baker ovat opettaneet, että kaikilla liikkeillä on vastaliike. Esimerkiksi jos ihminen hyppii, hänen täytyy ensin ponnistaa maasta (mennä alas), jotta voisi hypätä, (päästä ylös). Havaintojeni mukaan elävät olennot tekevät jatkuvasti vastaliikkeitä. Mielestäni pienimmätkin liikkeet tarvitsevat vastaliikkeen, alulle panevan voiman. Oman kokemukseni mukaan vastaliikkeet tekevät liikkeestä uskottavamman, koska vastaliikkeet pohjautuvat todellisuuteen. Ennakoinnin periaatetta mukailen vastaliikkeet myös auttavat katsojaa seuraamaan toimintaa.

Vastaliikkeen koko riippuu liikkeestä. Jos liike on iso tai se tarvitsee paljon voimaa, silloin liike tarvitsee ison vastaliikkeen. Jos liike on pieni, pieni impulssi riittää. Vastaliikkeen tarkoitus on luoda mielikuva lihasvoimasta, jota hahmo tarvitsee liikkuakseen.

3.2.2 Hahmon katseen suunta

Nukettaja voi nukettaa nukan katsomaan haluamaansa suuntaan. Näin hahmon huomio siirtyy jonnekin uuteen paikkaan. Katsoja, joka on kiinnostunut, mitä hahmo näkee, katsoo hahmon katseen suuntaan. Näin katsojan huomiopiste on ennakoiden siirretty seuraavan toiminnan suuntaan. Kun katsojana näen hahmon katsovan jotakin tai jotakuta, mielessäni synnyttän hahmon ja kohteen välille suhteen ja odotan, mitä niiden välillä tapahtuu. Katsoja alkaa siis odottaa toiminnalle jatkoa sieltä, mihin nukke katsoo. Tämä on mielestäni hyvin tärkeä ja toimiva työkalu ennakoinnille.

3.2.3 Hahmon reaktiot

Hahmon reaktiot ovat Turun ammattikorkeakoulussa oppimani mukaan äärimmäisen tärkeä työkalu. Sen lisäksi, että reaktioilla reagoidaan tulevaa, niillä avataan katsojalle hahmon sisäistä ajatusmaailmaa. Hahmon reaktiot ilmaisevat mielipidettä, tunnetilaa ja asennetta. Hahmo kommentoi yleisölle reaktioilla. Esimerkiksi hahmon lakaistessa lattiaa hän voi suuttua, pelästyä, nauraa, olla reagoimatta, hengästyä, hämmentyä, liikuttua tai mitä tahansa. Hahmon reaktio määrittelee paljon sitä, mikä on hahmon suhde toimintaan sekä mitä yleisö odottaa seuraavaksi tapahtuvan. Olen nukketeatterikoulutuksessa oppinut, että jos hahmo vain tekee toimintoja toimintojen perään ilman reaktioita, katsojan on vaikea ymmärtää, mikä suhde hahmolla on toimintoihin, ja toiminta muuttuu merkityksettömäksi.

3.3 Näyttämöllepano (Staging)

Muntola (2011, 14) käyttää opinnäytetyössään periaatteesta suomennosta ”toiminnan selkeä esittäminen”. Se ei ole lainkaan hullumpi suomennos, sillä ymmärrykseni mukaan tämän periaatteen keskeisin tavoite on toiminnan (sekä tarinan) selkeys. Itse olen kuitenkin tullut siihen lopputulokseen, että näistä peruseriaatteista loppujen lopuksi hyvin monet auttavat selkeyttämään liikettä ja toimintaa. Näyttämöllepano ilmaiseekin mielestäni paremmin periaatteen laajan sisällön. Nimi myös auttaa itseäni nukettajana nöyrytymään siihen, että nuketuksen selkeyteen vaikuttavat kaikki esityksen elementit.

Disney Companylla näyttämöllepanon tavoite on suunnitella voimakkain ja yksinkertaisin tapa kertoa haluttu asia. Kaikki ylimääräinen ja päällekkäinen toiminta karsitaan pois, jotta katsojan huomio on varmasti siinä asiassa, mihin hänen halutaan keskittyvän. (Johnston & Thomas 1891, 56.) Animaattorit pyrkivät tekemään lavastuksesta, tunnelmasta hahmon persoonallisuudesta sekä ilmaistusta mahdollisimman tunnistettavan ja selkeän. Esimerkiksi jos hahmoa surettaa, piirretään se kulkemaan aivan kyyryssä ja katse maassa. Lavastukseksi voidaan piirtää sadetta ja synkän tumma tausta. Näyttämöllepanossa halutaan välttää kaikki epäselvyys toiminnassa ja tarinassa. (Johnston & Thomas 1891, 53.)

Tämä periaate on siis hyvinkin laaja. Lasken näyttämöllepanoon kuuluvaksi kaikki nukketheaterin osa-alueet. Periaatetta mukailien jokaisen osan tarkoitus on kertoa selkeästi haluttua teemaa, tarinaa, tunnelmaa sekä toimintaa. Löysin tämän kolme työkalua nukettajalle tämän periaatteen alla. Ne ovat liike kerrallaan, sijainti sekä siluetit. Niiden lisäksi myös hahmon katseen suunta on mielestäni näyttämöllepanon työkalu. Hahmon katseen suunta selkeyttää katsojalle, minne pitää aina milloinkin katsoa. Avasin työkalun edellisessä luvussa.

3.3.1 ”Liike kerrallaan”

Olen oppinut nukketeatterikoulutuksessa, että katsojan huomio voi olla vain yhdessä paikassa kerrallaan. Katsoja voi kadottaa informaation, jos lavalla on useampi toiminta samaan aikaan. Saman havainnon tekivät Disney Companyn animaattoritkin (Johnston & Thomas 1981, 54). Selkeyden vuoksi hahmot toimivat yksi vuorollaan, liike kerrallaan. Silloin katsojalle ei jää epäselväksi, mitä katsoa.

3.3.2 Sijainti

Animaattorit pohtivat kuvakulmia ja kuvakokoja (Johnston & Thomas 1981, 53). Nukettajille samankaltainen työkalu voisi olla hahmon sijainti näyttämöllä. Työkalun olen oppinut Bakerin ”Space and Composition” -kurssilta. Pelkällä hahmon sijainnilla voi antaa paljon informaatiota hahmon mielialasta ja toiminnan suunnasta. Kokemukseni mukaan hahmosta saa erilaisen mielikuvan, jos se on takaoikealla kuin että se olisi etuvasemmalla. Sijainti paljastaa myös asioita hahmon suhteesta muihin hahmoihin sekä lavastuksessa oleviin elementteihin. Hahmosta tulee hyvin erilainen mielikuva esimerkiksi silloin, jos se on ryhmän sisällä kuin että olisi ryhmän ulkopuolella. Tämä työkalu toimii mielestäni parhaiten kokeilemalla hahmon toimintaa eri paikoissa lavalla. Siten löytyy paras sijainti kuvaamaan hahmon mielialaa ja suhdetta muihin lavan elementteihin.

3.3.3 Siluetit

Disney neuvoi animaattoreitaan piirtämään toiminnat aina siluetteina, jotta toiminta välittyisi mahdollisimman selkeästi. Ohje on peräisin animaation mustavalkoiselta ajalta, mutta sen huomattiin toimivan erinomaisesti myös värianimaatiossa. (Johnston & Thomas 1981, 56.) Tämä periaate on itselleni mukava löytö, sillä se vahvistaa havaintojani. Olen laittanut merkille, että liike edestä taakse näyttää merkityksettömältä. Sen sijaan vastaava liike vasemmalta

oikealle näyttää voimakkaalta ja merkitykselliseltä. Itse ainakin huomaan paremmin muutoksen sivu- kuin syvyys suunnassa. Esimerkiksi jäätelön nuoleminen voi toteuttaa siluettina niin, nuoleminen tapahtuu pään vasemmalla tai oikealla puolella sen sijaan, että se olisi kasvojen edessä. Olen vakuuttunut, että siluettien käyttö selkeyttää toimintaa.

3.4 Improvisoitu liike sekä analysoitu liike (Straight Ahead Action and Pose to Pose Action)

Muntola (2011, 17) on suomentanut periaatteen yksinkertaisesti ”kaksi tapaa animoida”. Periaate tosiaan pitää sisällään kaksi erilaista tapaa animoida hahmon toimintaa. Työtavoista toinen on hyvin suunnitelmallinen ja toinen täysin suunnittelematon. Suomennokseni perustuu Bakerin opettamaan työtapaan *Analyzed Movement*. Baker on opettanut monia improvisoinnin työkaluja nukettajille. Koska niiden nimet ovat niin erilaisia kuin Johnstonin ja Thomaksen (1981, 56) käyttämät, päätin yleistää suunnittelemattomuuteen perustuvan työtavan ”improvisoiduksi liikkeeksi”.

Animaattoreiden improvisoitu liike on animointia kuva kerrallaan. Animaattorilla on mielikuva kohtauksesta sekä sen keskeisistä tekijöistä, muttei pilkuntarkkaa suunnitelmaa. Mielikuvansa varassa animaattori alkaa piirtää toimintaa kuva kerrallaan, ja katsoo, mihin se johtaa. Tällä tavalla animoidessaan animaattori saattaa olla yhtä yllättynyt lopputuloksesta kuin katsojatkin. Jälki on tuoretta, hupaisaa ja sulavaa, mutta helposti myös epäselvää. (Johnston & Thomas 1981, 56.)

Baker on opettanut monia improvisointityökaluja nuketukseen. Lähimmäs animaattoreiden improvisointityökalua osuu ”hahmon tapa” (Let The Puppet Find The Way). Kun käytän työkalua, tiedän, mitä hahmon tulisi tehdä kohtauksessa, mutta en suunnittele, miten hahmo sen tekee. Sen sijaan ”seuraan” nukkea liike liikkeeltä. Nukettajana en päättää etukäteen hahmon toimintoja. Olen avoimena nukken fysiikalle ja mahdollisuuksille, joita en ole vielä löytänyt. Seuraan nukettamaani nukken liikettä, ja annan sen viedä eteenpäin. Tällä työtavalla nukettaja

voi animaattorin tapaan yllättyä lopputuloksesta. Nukettaja voi päätyä nuketta-
maan hahmolle jotain liikettä, mitä ei olisi lainkaan osannut ennalta aavistaa.
Improvioidulla liikkeellä syntyy kokemuksen mukaan helposti leikillistä sekä
kaavoista vapaata liikettä ja toimintaa.

Analysoitu liike oli uusi keksintö Disney Companylla. Ajatuksena on, että pää-
animaattorit piirtävät toiminnan avainasentoja (keyframes) ja apulaisanimaattorit
piirtävät avainasentojen väliin kuuluvat kuvat (inbetweens). Analysoitu liike aut-
taa kontrolloimaan prosessia. Syntyy selkeää, mutta samalla mahdollisesti yllä-
tyksetöntä animaatiota. Animaattorit alkoivat piirtää liioiteltuja avainasentoja,
jotta hahmot olisivat kiinnostavia ja ilmaisussaan selkeitä. (Johnston & Thomas
1981, 57.)

Analysoitu liike on analyttinen ja suunnitelmallinen työkalu nuketukseen. Baker
on opettanut käyttämään sitä niin, että toiminta jaetaan etukäteen päätettyihin
liikkeisiin ja asentoihin. Kun toiminta on selkeänä liikesarjana nukettajilla mie-
lessä, lisätään siihen vastaliikkeet ja hiotaan rytmitys toimivaksi. Kokemuksen
mukaan tällä työtavalla syntyy selkeää ja todenmukaista liikettä. Valitettavan
usein liike on myös hillittyä ja ennalta arvattavaa. Kiinnostavan lopputuloksen
saamiseksi analysoidun liikkeen kanssa tarvitaan mielestäni taidokasta rytmitys-
tä, liioittelua sekä epäsynkroniaa. Avaan periaatteet perusteellisesti omissa lu-
vuissaan *3.5 Epäsynkronia (Follow Trough and Overlapping Action)*, *3.9 Rytmitys (Timing)* sekä *3.10 Liioittelu (Exaggeration)*.

Improvisoitua liikettä ja analysoitua liikettä voi myös käyttää yhdessä. Johnson
ja Thomas (1981, 58) kuvailevat prosessia luonnostelun ja improvisoinnin yhdis-
tämisenä. Animaattori piirtää etukäteen itselleen karkeat luonnokset hahmon
avainasentoista ja alkaa luonnosteluvaiheen jälkeen piirtää toimintaa kuva ku-
valta luonnostelun toimiessa vain tukena. Prosessi on kontrolloidumpi, mutta se
mahdollistaa spontaanit ja yllättävät liikkeet hahmolla. (Johnston & Thomas
1981, 58.) Williams (2008, 3) sen sijaan yhdistää metodit niin, että animoi ke-
honosan kerrallaan. Ensin pää, torso ja jalat. Sitten kädet. Sitten hiukset ja vaat-
teet. Williams (2008,3) kutsuu työtappaa nimellä The Best Method.

Yhdistäminen onnistuu mielestäni helposti myös nuketuksessa. Nukettaja voi aloittaa analysoimalla liikettä. Kun liike on hallussa, se jää viitteelliseksi ohjenuoraksi ja orjallisen noudattamisen sijaan nukettaja improvisoi liikkeen raamien sisällä. Nukettajalla on siis tiedossa liikkeen alku ja lopputulos, ja niiden välissä olevat asennot. Niiden raamien sisällä hänellä on improvisoinnin varaa. Näin hahmon liikkeestä voi saada sekä todenmukaista että spontaania.

3.5 Epäsynkronia (Follow Through and Overlapping Action)

Muntola (2011, 15) käyttää suomennosta ”seuraavat ja päällekkäiset liikkeet”. Se on hyvä suomennos. Tämän periaatteen keskeisin sisältö on kehon liikkeiden eriaikaisuus. Ahlholm on opettanut meitä Turun ammattikorkeakoulussa tuntemaan tämän ilmiön nimellä epäsynkronia. Synkronia tarkoittaa samantahtisuutta ja synkronointi kahden asian, esimerkiksi elokuvan äänen ja kuvan, asettamista saman tahtiseksi (Suomisanakirja 2011; Terveyskirjasto, 2015; After-Dawn 2015). Epäsynkronia tarkoittaa näin ollen eritahtisuutta tai epätahtia. Koska olen itse vahvasti sisäistänyt tämän työkalun nimellä epäsynkronia, aion jatkaa nimen käyttöä.

Disneytä häiritsi animaatiossa se, että kun hahmot saapuvat paikalle, ne pysähtyivät paikoilleen. Se pysäytti toiminnan ja näytti kaksiulotteiselta. Disney vaati animaattoreita tutkimaan todellisuutta, ja sitä kautta etsimään tapoja olla pysäyttämättä hahmoa kokonaan. (Johnston & Thomas 1981, 59.)

Animaattorit löysivät useita erilaisia tapoja ratkaisuksi. Kun hahmo pysähtyy, sen ulokkeet, kuten korvat, turkki tai huivi, jatkavat matkaa vielä hetken ennen kuin pysähtyivät. Kun hahmo esimerkiksi nousee seisomaan, kääntyy tai heittää jotain, kehonosat aloittavat liikkeen eri aikaan ja pysähtyvät eri aikaan. Nopeissa liikkeissä voivat hahmon luut liikkua nopeammin kuin lihassmassa, jolloin lihassmassa venyy hetkeksi, kunnes palaa liikkeen loputtua paikoilleen. (Johnston & Thomas 1981, 59–62.)

Animaattoreiden löydöt perustuvat todenmukaiseen epäsynkroniaan. Ahlholm on opetuksessaan kehottanut kiinnittämään huomiota erityisesti pään ja käden

liikkeisiin. Pää toimii ensin ja käsi seuraa tai päinvastoin. Erittäin harvoin pään ja käden liikkeet ovat synkroniassa. Myös käden eri osat liikkuvat useimmiten epäsynkroniassa. Esimerkiksi käden nostaminen ylös saattaa tapahtua niin, että kyynärpää johtaa liikettä, kämmen vain seuraa käsivartta. Kun kyynärpää pysähtyy, kämmen jatkaa vielä hetken liikettä. Kämmen tekee isomman liikeradan kuin kyynärvarsi. Kyynärpää ja kämmen siis liikkuvat eri aikaan ja eri rytmillä. Uskoakseni jokaisella toiminnolla on oma hierarkkinen epäsynkroniansa. Kun ihminen heittää pallon, liike voi loppua niin, että ensimmäisenä pysähtyy jalka, sitten lantio, sitten rintakehä ja pää. Liikkeen lopettavat kyynärpää ja aivan viimeiseksi kämmen. Epäsynkroniaa voi varioida. Sillä pystyy mielestäni syventämään hahmon persoonallisuutta ja tekemään liikkeestä kiinnostavamman. Olen myös huomannut, että epäsynkroniaa käyttämällä voi korostaa asioita ja tehdä toiminnasta selkeämmän. Tämä työkalu syventää entisestään ”liike kerrallaan” -työkalua, jonka avasin aiemmin.

Seuraavaksi esittelen muutaman työkalun, liikkeen lopetus ja passiivinen liike, jotka Johnston ja Thomas (1981, 62) nimeävät tämän periaatteen alle. Sen jälkeen esittelen vielä työkalut, jotka olen oppinut nukketeatterin puolelta. Ne auttavat ainakin itseäni nukettamaan hahmon liikkeitä epäsynkroniassa.

3.5.1 Liikkeen lopetus (”punch line”)

Animaattorit ymmärsivät, että heidän on ylipäättään luotava liikesarjalle joku lopetus, jotta toiminnalla olisi merkitystä. Liikkeen lopetus määrittelee, mikä vaikutus toiminnalla on ollut hahmoon sekä kuinka hahmo jatkaa toimiaan. Liikkeen lopetus siis kuljettaa toimintaa dramaturgisesti eteenpäin sekä paljastaa katsojalle asioita hahmon persoonasta. He ymmärsivät, että liikkeen lopetus on yhtä tärkeä kuin aloituskin. He alkoivat suunnitella, kuinka liike päättyy, mikä on sen lopputulos ja vaikutus hahmoon. (Johnston & Thomas 1981, 61.)

Bakeriltä ja Ahlholmilta olen oppinut, että kullakin liikkeellä on alku, keskikohta ja loppu. Anna Ivanova-Brashinskayalta, nukketeatterilinjan opettajalta, olen oppinut, että yksinkertaisimmillaan toiminnan jännite syntyy siitä, onnistuuko

hahmo tavoitteessaan vai ei. Olen sisäistänyt asian karkeasti ottaen niin, että jos liikkeellä ei ole mitään vaikutusta hahmoon, se liike on hahmon ja tarinan kannalta turha. Liikkeen lopetus on siis hyvinkin tärkeä työkalu dramaturgian kannalta. Liike ja toiminta voivat vaikuttaa hahmoon muuttamalla hahmon asennetta sekä sen fyysistä voimaa, tasapainoa, asentoa tai sijaintia. Liikkeen lopetus on oikeastaan reaktio liikkeeseen. Liikkeen loppuun voi myös rakentaa liikkeellisen yllätyksen. Tapahtuukin jotain muuta kun katsojat osasivat odottaa. Määritelmäni hyvälle liikkeen lopetukselle on, että se paljastaa yleisölle jonkin uuden piirteen hahmosta ja johdattaa tarinaa eteenpäin. Painotan lopetuksen tärkeyttä, jotta muistaisin itse keskittyä siihen. Liikkeen vieminen loppuun on itselleni haastavaa. En malta viedä liikettä loppuun vaan haluaisin jo siirtyä seuraavaan liikkeeseen. Se on vahingollista, koska silloin informaatio jää epäselväksi.

3.5.2 Passiivinen liike (Moving Hold)

Disney Companyn animaattorit ratkaisivat passiivisten, taustalla paikoillaan olevien hahmojen ”elottomuuden” ongelman työkalulla Moving Hold. He piirsivät kaksi kuvaa hahmosta samassa asennossa. Toisessa kuvassa he liioittelivat hahmon piirteitä. Kun kuvat esitettiin perätysten, syntyi illuusio, ettei hahmo ollutkaan eloton ollessaan paikallaan. (Johnston & Thomas 1981, 61.)

Olen huomannut, että nukketeatteriesityksissä paikoillaan olevien nukkien ”elottomuuden” ongelma on usein ratkaistu nukettamalla nukeille hengitystä. Muntola (2011, 16) ja Youtube-käyttäjänimi ”Riotmos P” (2013) lisäävät passiiviseen liikkeeseen myös painonsiirron sekä pienet käsien liikkeet. Williams (2008, 9) käyttää passiivista liikettä niin, että kun hahmo on pysähtynyt, hahmo liukuu vielä aavistuksen eteenpäin liikkeen johdattamaan suuntaan. Nämä ovat mielestäni hyvät lisät passiiviseen liikkeeseen, kunhan ne eivät vie huomiota päätapahmaltakaan vaan pitävät hahmon vain ”elossa” taustalla.

3.5.3 Realistinen epäsynkronia

Tämä työkalu toimii kuten analysoitu liike, josta kerroin aiemmin. Olen oppinut tämän työkalun Ahlholmilta. Pääsääntö on: kun tuntee todellisuudessa esiintyvän epäsynkronian, voi varioida ja liioitella sitä. Epäsynkronian käyttö alkaa liikkeen tutkimisella. Tutkimisen voi aloittaa tarkkailemalla kuinka oma keho toimii tai tarkkailemalla jotakin toista, joka tekee halutun liikkeen. Tärkeintä on selvittää, missä järjestyksessä kehonosat lähtevät liikkeelle ja milloin kukin kehonosa pysähtyy tai vaihtaa suuntaa. Esimerkiksi kynällä kirjoittamisessa päällä ja kädellä on mielestäni oma epäsynkroniansa. Tulkitseen liikkeen niin, että pään katse liikkuu ensin rivin alkuun ja käsi seuraa perässä. Kun käsi on rivin alussa, se aloittaa kirjoittamisen ja pään katse vuorostaan seuraa perässä. Kun käsi ja pään katse pääsevät rivin loppuun, pää liikkuu ensin siirtämällä katseen uuden rivin alkuun ja käsi seuraa perässä. Pää ja käsi siis vuorottelevat, kumpi liikkuu ensin. Liikettä tutkiessa kannattaa kiinnittää huomiota myös siihen, milloin liikkeet ovat samanaikaisia ja milloin erillisiä. Sen jälkeen on hyvä tutkia, kuinka liike rytmittyy normaalisti. Kun liikkeet ja rytmitys alkavat harjoittelun myötä olla hallussa, alkaa varioiminen ja liioittelu. Itselleni tässä vaiheessa tärkeintä on kysyä, miten liikkeen esittäisi selkeästi ja kiinnostavasti. Ahlholm on opettanut, että kun edes osa liikemateriaalista perustuu todellisiin liikkeen elementteihin, liike pysyy johdonmukaisena ja katsojalle selkeänä. Silloin nukettajalla on mahdollisuus lisätä liikkeeseen liioittelua tai epärealistisia elementtejä, eikä sen uskottavuus kärsi.

3.5.4 Painopiste

Tämä työkalu toimii hyvin hahmon seuraamisen kanssa. Kerroin hahmon seuraamisesta aiemmin omassa luvussaan. Olen soveltanut työkalun oppimastani ”Mikä kehonosa vie?” -teatteriharjoitteesta. Nukelle voi etukäteen päättää painopisteen, joka ohjaa nuken liikkeitä. Se kehonosa, jossa on painopiste, liikkuu ensimmäisenä ja muu keho tulee perässä. Kun hahmo pysähtyy, painopiste pysähtyy ensin. Muut kehonosat jatkavat vielä hetken pidemmälle, ja vastaliik-

keellä tulevat takaisin painopisteen luo. Näin syntyy helposti karrikoitua liikettä, jossa on kuitenkin todellisuuteen pohjautuva, tunnistettava elementti: epäsynkronia. Erityisen hyvin tämä mielestäni toimii nukeilla, jotka ovat abstrakteja: nukkeilla, jotka ovat käyttötavaroita tai yksinkertaisia abstrakteja muotoja. Ihmistä tai eläintä jäljittelevällä nukella käytän mieluummin realistisen epäsynkronian käyttöä. Silloin löytyy enemmän variaatioita, ja sitä on mielestäni katsojana kiinnostavampaa seurata.

3.6 Hidastuminen ja kiihtyminen (Slow In and Slow Out)

Muntola (2011,19) käyttää suomennosta hidastuminen ja kiihtyminen. Se on selkeä suomennos. Se vastaa periaatteen sisältöä.

Johnston ja Thomas (1981, 62) kertovat, että periaate syntyi, kun animaattorit halusivat korostaa piirtämiään voimakkaita avainasentoja. He piirsivät useamman kuvan lähelle avainasentoa. Avainasentojen väliin he piirsivät vain muutama kuva. Lopputuloksena hahmojen asennot ja asenteet vaihtuivat nopeammassa tahdissa kuin ennen.

Liikkeet eivät ole tasaisia. Elolliset olennot liikkuvat vuoroin hidastaen ja vuoroin kiihdyttäen. Hidastumisen ja kiihtymisen käyttäminen lisäävät nukken liikkeiden uskottavuutta.

Hidastumisen ja kiihtymisen löytyminen vaikutti myöhemmin löytyneeseen rytmityksen periaatteeseen. Itse näenkin hidastumisen ja kiihtymisen rytmityksen osa-alueina. Kerron rytmityksestä tarkemmin luvussa *3.9 Rytmitys (Timing)*.

3.7 Kaaret (Arcs)

Muntolan (2011, 20) käyttämä suora suomennos on hyvä. Se on selkeä ja ytimekäs sekä vastaa periaatteen sisältöä myös nuketuksen näkökulmasta. En ole kuullut mitään korvaavaa termiä nukketeatteriopintojeni aikana.

Animaattorit tekivät havainnon, että todellisuudessa hyvin harvat liikkeet tapahtuvat mekaanisen suoraan. Lähes kaikki liikkeet tapahtuvat aina jonkinlaisessa kaarella. Esimerkiksi pään kääntäminenkin ei tapahdu suoraan vaan pää koukkaa hieman alakautta. Suoraa liikettä voi käyttää voiman korostamiseksi esimerkiksi nyrkillä lyömisessä, mutta lyömisen ennakoinnin ja epäsynkroniset liikkeet animaattorit piirtävät kaarissa. (Johnston & Thomas 1981, 62.)

Aivan kuten venyminen ja litistymisen, tämä on mielestäni erittäin yksinkertainen ja tehokas työkalu nukenkäsittelyyn. Kokeillessani nukella pään kääntöä pienen kaaren kanssa, huomasin sen saavan aikaan voimakkaan vaikutelman nukun asenteesta, tunteesta ja ajattelusta. Uskon, että kaaret tuovat paljon tunteita ja persoonallisuutta hahmoon poistaen samalla liikkeestä mekaanisuutta.

3.8 Toissijainen liike (Secondary Action)

Muntolan (2011, 21) periaatteen suomennos vastaa sisältöä. En tunne nukke-teatterialalta korvaavaa termiä, joten käytän Muntolan suomennosta.

Johnstonin ja Thomaksen (1981, 63–64) mukaan toissijaisella liikkeellä korostetaan pääasiallista toimintaa sekä luodaan syvyyttä hahmoihin. Esimerkiksi jos hahmo surettaa, voi hän toissijaisena liikkeenä pyyhkiä tipan silmäkulmastaan. Jos hahmo kävelee, hän voi heilutella käsiään rempseästi. Toissijainen liike ei kuitenkaan saisi viedä huomiota pääasiallisesta toiminnasta, vaan sen tarkoitus on korostaa sitä. Esimerkiksi jos kyynelien pyyhintä tapahtuu isolla kädellä peittäen kasvot, silloin se vie huomion pääasiallisesta toiminnasta. Toissijainen liike olisi kuitenkin hyvä olla havaittavissa, sillä toissijaiset liikkeet rikastuttavat kertontaa sekä kertovat uusia piirteitä hahmosta. Jos toissijainen liike yrityksistä huolimatta dominoi pääasiallista toimintaa, syy on todennäköisesti joko väärän liikkeen valinta tai keho näyttämöllepano. (Johnston & Thomas 1981, 63–64.)

Toissijaisissa liikkeissä, kuten käsien taskussa pitämisessä tai silmälasien suoristamisessa, ei ole sinänsä mitään uutta. Minulle uutta ja kiehtovaa on kuitenkin ajatus, että ne voisivat toimia toissijaisina, eivätkä olisi huomion keskipisteenä. Toissijaisella liikkeellä voi myös vihjata hahmon sisäisestä ristiriidasta tai

henkilökohtaisesta ongelmasta, jolloin se syventää hahmoa ja esityksen dramaturgiaa.

Jotta nuketukseen saisi lisättyä tarkoituksenmukaisesti toissijaisen liikkeen, on mielestäni otettava avuksi pari muuta työkalua: rytmitys sekä ”liike kerrallaan”. Niistä työkaluista lisää luvuissa 3.9 *Rytmitys (Timing)* sekä 3.3.1 ”*Liike kerrallaan*”. Jollei toissijainen liike millään toimi, niin ratkaisu saattaa olla liikkeen vaihtaminen toiseen.

3.9 Rytmitys (Timing)

Muntola (2011, 11) käyttää periaatteesta suoraa suomennosta ”ajoitus”, mutta mainitsee, että selkeämpi suomennos olisi ”liikkeen nopeus”. Turun ammattikorkeakoulussa Ahlholm ja Baker käyttävät termiä ”rytmi” kuvaamaan nuken liikkeen nopeutta. Halusin muuttaa ”rytmin” toimintaa kuvaavaksi substantiiviksi, ”rytmitykseksi”, koska se vastaa paremmin periaatteen suoraa suomennosta. On toinenkin syy: ”Rytmi” tarkoittaa tasaista tahtia, kun taas ”rytmitys” kehottaa varioimaan tahtia, mikä on mielestäni työkalun keskeisin tarkoitus.

Jos hahmot liikkuvat tasarytmisesti, ilmaisusta tulee helposti merkityksetöntä seurattavaa. Rytmityksen varioimisella saa katsojan pysymään kiinnostuneena tapahtumista. Jokaisella liikkeellä on oma rytmityksensä. Rytmitys on myös välttämätön monen muun työkalun kanssa. Rytmitys oman käsitykseni mukaan vaikuttaa oikeastaan kaikkeen ja kaikkialla alkaen tarinan rytmityksestä. Kyseessä on hyvin perustavanlaatuinen työkalu.

Rytmitykseen kuuluu hidastuminen ja kiihtyminen. Myös tauot kuuluvat rytmitykseen.

Liikkeen rytmityksellä on suuri vaikutus siihen, miten liike ymmärretään, kertovat Johnston ja Thomas (1891, 64). Rytmitys vaikuttaa hahmon asenteeseen, tunnetilaan ja persoonallisuuteen. Pienetkin erot rytmityksessä muuttavat liikkeen tarkoitusta. (Johnston & Thomas 1891, 64.) Halas ja Whitaker lisäävät kirjaan ”Timing for Animation”, että rytmitys antaa tarkoituksen jokaiselle liikkeelle.

Rytmitys kertoo myös hahmon painon ja tilavuuden sekä liikkeen voiman ja vastuksen. (Halas & Whitaker 1981, 12, 66–72, 78–81.)

Turun ammattikorkeakoulussa olen oppinut, että rytmityksellä on nukkeateettirissa yhtä laajat vaikutukset kuin animaatiOSSakin. Mielestäni nukettaja vastaa nuken rytmityksestä. Nuken rytmitykseen vaikuttavat ainakin teoriassa liikkeet, hahmon paino, voima ja tilavuus sekä hahmon asenne, tunnetila ja persoonallisuus. Sen lisäksi mahdollinen ulkoinen vastus, kuten kitka, tuuli tai fyysinen este vaikuttavat liikkeeseen.

Väitän, että rytmityksellä voi muuttaa nuken hahmoa radikaalisti. Jos minulla olisi yksinkertainen nukke, jolla on niin pelkistetty ulkomuoto, ettei siitä voisi päätellä mitään hahmosta, voisin pelkällä rytmityksellä luoda hahmon. Otan esimerkiksi kivenheiton. Samalla nukella pystyisin kertomaan minkä tahansa seuraavista kolmesta esimerkistä. Iso jättiläinen heittää turhautuneena kivenjärkäleen vastatuuleen mielenilmaukseksi päin vuotta. Lapsi hakee suosiota vanhemmiltaan heittämällä kiven mahdollisimman pitkälle. Huoleton kulkuri viskaa kiven menemään ihan vain huvin vuoksi. Helppoahan se ei ole, mutta mielestäni mahdollista kyllä.

Kokemukseni mukaan rytmityksen käyttäminen vaatii harjoitusta ja tarkkaavaisuutta, jotta haluttava informaatio välittyisi selkeästi ja kiinnostavasti katsojalle. Väärällä rytmityksellä informaatio on harhaanjohtavaa.

3.10 Liioittelu (Exaggeration)

Käytän samaa suomennosta kuin Muntola (2011, 22), sillä se on selkeä suomennos. Se vastaa periaatteen sisältöä. Olen myös Turun ammattikorkeakoulun opetuksessa kuullut käytettävän termiä liioittelu.

Disney Companyn animaattoreilla oli dilemma. Disney peräänkuulutti niin realismia kuin liioitteluakin. Nämä asiat on helppo nähdä toistensa vastakohtina ja silloin on hankalaa enää tietää, mikä on tavoite. Animaattoreiden pyrkimykset ymmärtää Disneyn tavoitteita johtivat selitykseen, että Disney halusi karikatyyrin

realismista. Joku animaattoreista pohti, ettei Disney tarkoittanut realismia vaan jotain, joka on normaalia uskottavampaa, jolla saataisiin parempi kontakti katsojien kanssa. (Johnston ja Thomas 1981, 65.)

Itsekin olen paininut saman dilemman kanssa kuin Disney Companyn animaattorit. On ollut vaikeaa ymmärtää todenmukaisuuden ja liioittelun välistä suhdetta. Ahlholm kannustaa liioittelemaan, jotta ilmaisu välittyisi yleisölle. Ahlholm opettaa myös, että kun liikkeissä on jokin tunnistettava, todenmukainen elementti, liikkeet pysyvät uskottavina. Baker on sanonut, että nukken nukkuttaminen jäljittelemällä todellisuutta on vasta puolet siitä, mihin nukke pystyy. Muntola (2011, 22) kirjoittaa, että animaatiossa liioittelu on tärkeää, koska ”todellisuuden täydellinen imitointi voi näyttää mekaaniselta ja tylsältä”.

Mielestäni Johnston ja Thomas (1981, 65–66) esittävät asiaan viimein ymmärrettävän ja omaa mieltäni rauhoittavan selityksen. Liioittelun tarkoitus on esittää haluttu asia mahdollisimman selkeästi ja kiinnostavasti. Jos hahmo on surullinen, piirretään hänestä entistä surullisempi. Jos jokin on rähjäntynyt, piirretään siitä entistä rähjäntyneempi. Tavoite on löytää asian ydin ja kehittää sen ilmaisu. (Johnston & Thomas 1981, 65–66.)

Usein olen ollut tilanteessa, jossa olen ohjaajan tai opettajan mielestä liioitellut liian vähän. Useimmiten kun olen liioitellut mielestäni aivan liian paljon, se on katsojasta vasta alkanut näyttää hyvältä. Häiritsevintä on ehkä ollut se, etten ole aina tiennyt, mitä pitäisi liioitella ja kuinka paljon. Nyt ymmärrän, että liioittelun tarkoitus on korostaa haluttua asiaa ja tehdä sitä selkeämmäksi. Liioittelun määrä riippuu siitä, kuinka paljon valittua asiaa halutaan korostaa ja minkälainen on esityksen tyyli.

Itse miellän liioittelun työkalun kaksiosaiseksi. Ensin määrittelen, mikä on tärkein asia, mitä halutaan kertoa. Sitten pyrin korostamaan sitä mahdollisimman selkeäksi. Uskoisin tällä tavalla syntyvän liioittelua, joka tukee tarinaa. Lopuksi liioittelen valittua asiaa niin paljon, että se menee ohjaajankin mielestä yli. Olen kokenut, että se helpottaa minua löytämään yhdessä ohjaajan kanssa sopivan liioittelun laadun.

3.11 Anatomian ymmärrys (Solid Drawing)

Tämä periaate käsittelee klassisen piirtämisen hallitsemista. Muntolan (2011, 23) käyttämä suomennos ”piirtämisen taito” on suora käännös ja vastaa täysin sisältöä. Piirtäminen ei kuitenkaan kuulu nukettajien työhön. Pyrin ymmärtämään periaatteen ydintä ja löytämään yhtymäkohtia nukettajien työhön. Piirtämisen taidon keskiössä on anatomian ymmärrys. Nukettajien on hyvä ymmärtää anatomiaa uskottavan liikkeen luomiseksi. Anatomian ymmärrys on myös hyvä nimi periaatteelle.

Disney Companylla animaattoreiden täytyy osata piirtää hahmot joka asennossa, mistä tahansa kulmasta, jottei piirtotaito rajoita kuvakulmien ja asentojen valitsemista. Heidän on myös hallittava anatomian, painon, syvyyden ja tasapainon periaatteet piirtäessään. He myös pyrkivät siihen, etteivät vahingossa piirtäisi kahta kättä tai kahta jalkaa tekemään samaa liikettä samalla hetkellä. (Johnston & Thomas 1981, 66–68.)

Nuket ovat kolmiulotteisia itsessään, joten niiden fyysisestä syvyydestä ei nukettajien tarvitse olla huolissaan. Sen sijaan kehon mittasuhteiden sekä painon ja tasapainon ymmärryksestä on mielestäni nukettajalle hyötyä. Voisi sanoa, että ne muodostavat nukettajalle anatomian perusopin.

3.11.1 Paino ja tasapaino

Nuken paino ja tasapaino auttavat synnyttämään mielikuvan siitä, että nukke painii samojen fysiikan lakien kanssa kuin ihmisetkin. Työkalut ovat yksinkertaisia, kunhan niitä muistaa käyttää. Painoa hakiessa mielestäni yksinkertaisinta on tarkkailla, missä on hahmon paino ja kuinka se siirtyy liikkeen aikana hahmon kehossa. Tasapainoa tutkiessa on mielestäni hyvä huomioida, mitä korjausliikkeitä hahmo voi joutua tekemään pysyäkseen pystyssä. Kun yleisö saa mielikuvan, että hahmolla on paino, joka vaikuttaa nukan liikkeeseen, se lisää hahmon uskottavuutta.

Nukketeatteritaitelija Emma Golnick (2015) kertoi minulle sähköpostitse havainnostaan painon kannattelun mielikuvasta. Hän oli havainnut, että jos näyttämöllä nukke seisoo itsestään ilman nukettajan apua, yleisö mieltää sen enemmänkin esineeksi kuin eläväksi persoonaksi. Sen sijaan kun nukettaja nukettaa nukkea seisomaan, syntyy mielikuva hahmosta, joka kannattelee kehoaan. Ihminenkään ei pysy pystyssä itsestään vaan kannattelee itseään lihaksilla. Koska nukella ei ole lihaksia, uskottava mielikuva painon kannattelusta syntyy yksinkertaisesti kannattelemalla nukkea. Paino ja tasapaino ovat siis tärkeitä työkaluja hahmon uskottavuuden ja elävyyden kannalta.

Painon ja tasapainon logiikan rikkominen esityksen aikana on kuitenkin sallittua. On hyvä tehdä selväksi yleisölle, milloin hahmo lakkaa noudattamasta painovoiman lakeja, jotta yleisö pysyy mukana esityksen logiikassa. Kun tarinassa ensimmäisen kerran painovoiman logiikkaa muutetaan, hetkeä voi korostaa esimerkiksi vastaliikkeellä, hahmojen reaktioilla, rytmin muuttumisella sekä niiden liioittelulla.

3.11.2 Kehon anatomia

Kokemukseni mukaan kehon anatomian hyvä tuntemus auttaa ymmärtämään, mitkä kaikki liikkeet ja asennot ovat ylipäättään mahdollisia. Mielestäni on hyvä kiinnittää huomiota erilaisiin liikkeeseen vaikuttaviin asioihin, jotka ovatkin jo kertausta aiemmin mainituille periaatteille. Kuinka isoja vastaliikkeitä tarvitaan? Kuinka pitkälle keho venyy? Kuinka paljon voimaa tarvitaan? Mitä liikkeitä tarvitaan? Miten kehon epäsynkronia toimii? Anatomian tutkiminen saattaa myös opettaa, mitä rajoituksia keholla on. Anatomiaan ja todellisuudessa esiintyviin liikkeisiin syventyessäni olen usein yllättynyt siitä, kuinka inspiroivia ne ovatkaan.

3.12 Hahmon kiinnostavuus (Appeal)

Muntolan (2011, 25) käyttää suomennosta ”hahmon vetovoima”. Päätin kuitenkin käyttää sanaa kiinnostavuus kahdesta syystä. Vetovoima tarkoittaa suomeksi paitsi henkilön kiinnostavuutta myös fysiikan lakeihin perustuvaa voimaa. Hahmon vetovoima on myös vaikea määritellä sanallisesti. Kun yritin määritellä vetovoimaa, päädyin tulokseen, että kiinnostavuus tekee hahmosta vetovoimaisen. Kiinnostavuus on mielestäni merkitykseltään selkeämpi kuin vetovoima.

”Näyttelijöillä on karismaa, animoidulla kuvalla on vetovoimaa”, Johnston ja Thomas (1981, 68) kirjoittavat kirjassaan. He lisäävät, että kaikkien hahmojen, niin hyvien kuin pahojenkin pitäisi olla kiinnostavia, jotta yleisö viihtyy niitä katsellessaan. Olen oppinut Turun ammattikorkeakoulussa, että yksi tavoitteista on saada yleisö kiinnostumaan hahmosta sekä siitä, mitä hän seuraavaksi tekee.

Johnston ja Thomas (1891, 68–69) korostavat tarinan sekä hahmon ulkonäön merkitystä hahmon kiinnostavuuden luomisessa. Heidän mukaansa selkeä persoona lisää hahmon kiinnostavuutta. Kiinnostavuuteen ei mielestäni ole selkeää vastausta tai kaavaa olemassa. Kiinnostavuuteen vaikuttavat monet asiat, enkä usko, että on varmaa keinoa tehdä hahmosta kiinnostavaa. On kuitenkin muutama asia, joilla uskon nukettajankin voivan vaikuttaa hahmon kiinnostavuuteen.

3.12.1 Hahmon kehittäminen

Mielestäni nukettaja jatkaa selkeän persoonan kehittämistä siitä, mihin käsikirjoittaja, ohjaaja ja nukerakentaja ovat jääneet. Nukettaja voi tutkia hahmon mahdollisuuksia ja kehittää hahmoa käsikirjoituksen pohjalta. Työkaluja tällaiseen työskentelyyn löytyy erilaisista näyttelijäntyön oppaista. Nukettaja voi myös tutkia nukkea. Nukettaja voi kokeilla, mitä ominaisuuksia nukken materiaaleilla on ja kuinka nukkea voi liikuttaa. Kokeilemalla, leikkimällä ja varioimalla voi hyvin todennäköisesti löytyä yllättäviä ja kiinnostavia liikkeitä. Nukettaja voi myös lähestyä nukken ulkomuotoa miettimällä, minkälaista persoonaa nukke esittää ja millaiseen ilmaisuun sen ulkomuoto kannustaa. Hahmon kiinnosta-

vuus on monen tekijän ja osa-alueen yhteistyön tulos. Uskon, että asiat, jotka tekijät kokevat kiinnostaviksi, ovat myös yleisön mielestä kiinnostavia.

3.12.2 Kiinnostava esittäminen

Väitän, että yhteistyössä kehitetyn kiinnostavan persoonan esittäminen kiinnostavasti yleisölle on suurilta osin nukettajan työtä. Väitän myös, että siihen vaikuttavat kaikki edelliset periaatteet. Ennakoinnilla ja rytmityksen varioimisella voi saada yleisön odottamaan, mitä hahmolle tapahtuu seuraavaksi. Näyttämöllepano, liioittelu, venyminen ja litistymisen sekä aksentoidut asennot voivat lisätä selkeyttä. Epäsynkronialla ja toissijaisilla liikkeillä voi saada hahmoon lisää persoonallisuutta ja liikkeisiin vivahteita. Muilla työkaluilla, kuten vastaliikkeillä pystyy lisäämään liikkeisiin ainakin todenmukaisuutta ja sitä kautta uskottavuutta. Kiinnostavuus on monen tekijän summa.

4 YHTEENVETO

Alkuun on todettava, että vaikka Disney Companylla animaation 12 periaatetta olivat sääntöjä, joiden noudattamista valvoi Disney itse, ne ovat kuitenkin vain työkaluja. Disney Companylla perusperiaatteilla luotiin upeaa animaatiota. Upeaa animaatiota voi tehdä ilmankin niitä. Tosin harvassa ovat ne animaatiostudiot, joiden animaatioissa liike on yhtä realistisia kuin Disney Companyn animaatioissa.

Nukketeatteriesityksen tyyli ja tarinan sisältö määrittelevät nuketuksen tyylin. Nukettaessa voi olla välittämättä työkaluista ja nukettaa niin kuin hyvältä tuntuu. Näistä 12 periaatteesta ja niistä johdetuista työkaluista on kuitenkin paljon apua nukettajalle. Niiden avulla voi luoda nukesta selkeän mielikuvan uskottavana, kiinnostavana ja elävänä persoonana. Ne tarjoavat ratkaisuja nuketuksen ongelmiin.

Ensimmäisiä havaintoja, joita tein kokeillessani periaatteita käytännössä, oli se, että periaatteita ei voi käyttää yksistään. Jos keskityin venymiseen ja litistymiseen, samalla käytin liioittelua, ennakointia ja rytmitystä. Jos keskityin kaariin, tein myös epäsynkroniaa ja rytmitystä. Toisin sanoen kaikista periaatteista ei tarvitse kantaa kerralla huolta. Toiset seuraavat kyllä mukana. Rytmitystä ei pääse ollenkaan pako, sillä se liittyy aikaan ja aika on kaikessa toiminnassa läsnä. Kokemukseni mukaan periaatteet tukevat ja täydentävät toisiaan, limittyvät toisiinsa ja toimivat yhdessä moitteettomasti.

Periaatteiden läpikäyminen auttoi itseäni todella syventymään nuketukseen, taiteenalani kiinnostavimpaan osa-alueeseen. Prosessi on auttanut minua selkeyttämään hahmon nukettamisen työkaluja ja niiden kokonaisuutta.

Nautin nukketeatterista, jossa nuket toimivat ”nuken omilla liikkeillä”. Nuken omilla liikkeillä tarkoitan yllättäviä ja mielikuvituksellisia liikkeitä. Liikkeitä, joita ei mikään todellinen, elävä eläin tai ihminen tee. Esimerkiksi käärmenukke voi muodostaa vartalostaan portaat. Nukke voi myös irrottaa jonkun kehonosistaan ja käyttää sitä hetken vaikka vasarana. Hetken epäilin, että onko periaatteista,

jotka perustuvat todellisuuteen, mitään apua mielikuvituksellisten liikkeiden kanssa. Ymmärsin kuitenkin pian, että Disney Companylla ei haettu realismia vaan todellisuuden tutkimisen kautta työkaluja uskottavan liikkeen luomiseen. Se ei sulje pois mielikuvituksellisia liikkeitä. Esimerkiksi *Robin Hoodissa* käärme Herra Hiss käyttää häntäänsä mm. kätenä ja propellina (Disney Company 1973). Animaation peruseriaatteet mielestäni auttavat tekemään mielikuvituksellisistakin liikkeistä uskottavia, selkeitä ja kiinnostavia.

Minun henkilökohtainen ongelmani nuketuksessa on ollut rauhattomuus ja epäselvä jälki. Yllätyin kuinka paljon näihin periaatteisiin syventyminen antoi työkaluja niiden siistimiseksi. Periaatteita kokeillessani huomasin, että niiden tiedostaminen auttoi minua keskittymään selkeään ilmaisuun. Periaatteet, joiden huomasin lisäävän selkeyttä, ovat ennakointi, näyttämöllepano, rytmitys, liioittelu ja toissijaiset liikkeet.

Nuketuksen kehittämisen ohella olen oppinut ymmärtämään monia asioita, joita Anna Ivanova-Brashinskaya ja Ari Ahlholm ovat Turun ammattikorkeakoulussa opettaneet nukketeatterin ohjaamisesta. Erityisesti opin, että liioittelun tarkoitus ei ole liioitella vain liioittelun vuoksi vaan korostaa haluttua asiaa ja tehdä sitä selkeämmäksi. Toiseksi opin, että hahmon selkeys on näyttämöllepanon periaatteen mukaan riippuvainen kaikista esityksen osa-alueista ja näin ollen muodostuu ryhmätyön tuloksena.

Huomasin myös muissakin itselleni tutuissa asioissa uusia näkökulmia. Ennakoinnin ymmärtäminen kokonaisuutena, johon kuuluvat hahmon katseen suunta, hahmon reaktio, ennakoivat toiminnot sekä liikkeen vastaliikkeet, auttoi minua ymmärtämään toiminnan dramaturgiaa. Tutkin epäsynchroniaa uudella tavalla: vaihtelemalla liikkeiden välistä järjestystä. Kokeilin, kuinka epäsynchronia toimii hahmolla, joka kuulee kännykkänsä soivan ja vastaa siihen. Varioin pään, käden ja rintakehän liikkeiden vuorottelua. Huomasin, että on todella monta kiinnostavaa tapaa vastata kännykkään. Ne antavat pieniä vivahde-eroja hahmon persoonaan sekä vaikuttavat toiminnan selkeyteen ja kiinnostavuuteen. Valittua epäsynchroniaa ja sen luomia vivahde-eroja pystyy selkeyttämään entisestään liioittelemalla niitä.

Opin myös uusia työkaluja, joista olen innoissani. Venyminen ja litistymisen toimivat mielestäni erinomaisesti hahmon reaktioissa. Liikkeessä huomasin niiden lisäävän toimintaan voimaa, sekä selkeyttävän toiminnan suuntaa. Siluetit ovat yksinkertainen työkalu, jolla pystyn haastamaan itseni tekemään hahmon liikkeestä ja asennosta selkeämpiä. Havaitsin kaarten poistavan liikkeestä mekaanisuutta, ja siten lisäävän nukkeihin mielikuvaa inhimillisyydestä.

Toissijaisten liikkeiden ajattelemisen toissijaisina on myös uutta. Niillä voin lisätä selkeyttä toimintaan ja kehittää hahmoa. Toissijaiset liikkeet lisäsivät kuitenkin uuden haasteen. Useimmiten kädet tai toinen niistä tekee toissijaista liikettä. Tieto pakotti minut ensi kertaa hyvin tietoiseksi käsien asennosta. Hahmon käsien asennot ilmaisevat hyvin paljon, enkä niitä voi enää ohittaa merkityksettöminä. Hahmon käsien asentojen kautta ilmaisemista minun pitää vielä harjoitella.

Muidenkin tärkeiksi kokemieni työkalujen kohdalla huomasin tarvitsevani vielä lisää harjoitusta. Esimerkiksi liikkeen lopetus on itselleni edelleen yllättävän haastavaa. Lopetan usein toiminnan heti liikkeen päätepisteeseen tai jopa ennen sitä. Tarvitsen malttia viedäkseni liikkeen loppuun. Minun on kysyttävä itseltäni, mihin liike johtaa, ja innostuttava selvittämään sekä esittämään asia. Rytmitys vaatii myös harjoitusta. Erityisesti toiminnan rytmitys hahmon asenteiden mukaan olisi todella tärkeää ja hienoa osata. Muita minulta harjoitusta vaativia työkaluja ovat paino, sijainti ja hahmon kehittäminen.

Aion harjoitella työkalujen käyttöä nuketuksessa. Näin kattavasta työkalupaketista on varmasti apua monen nuketukseen liittyvän ongelman kanssa. Ajan myötä opin, mitkä työkalut toimivat parhaiten minulle.

LÄHTEET

Omat muistiinpanoni nukenkäsittelyn ja visuaalisen teatterin ohjaamisen kursseilta sekä projektiopinnoista Turun ammattikorkeakoulussa vuosilta 2012–2015.

AfterDawn. 2015. Synkronointi. Viitattu 28.8.2015
<http://fin.afterdawn.com/sanasto/selitys.cfm/synkronointi>.

Becker, A. 2015. 12 Principles of Animation. Viitattu 23.8.2015
<http://www.alanbecker.net/portfolio/12-principles-of-animation/>.

Dirks, T. 2015. The History of Film The 1930s – The Talkies, the Growth of the Studios, and 'The Golden Age of Hollywood' – Part 1. Viitattu 7.9.2015 <http://www.filmsite.org/30sintro.html>.

Golnick, E. 2015. Henkilökohtainen sähköposti 13.9.2015.

Graham, D. 2005. Biography. Viitattu 28.6.2015 <http://www.donaldwgraham.com/>.

Eskelinen, H. 2008. Animaatioaapinen. Jyväskylä: Kopijyvä.

Halas, J. & Whitaker, H. 1981. Timing for Animation. 1997 uusintapainos. London: Focal Press.

Johnson, O. & Thomas, F. 1981. The Illusion of Life: Disney Animation. 1995 uusintapainos. New York: Hyperion.

Korkis, J. 2004. The Birth of Animation Training. Viitattu 28.6.2015
<http://www.awn.com/animationworld/birth-animation-training>.

Lehtinen, J. 2013. Animaation historia. Helsinki: Finn Lectura.

Michael Sporn Animation. 2009. Walt-Graham communique. Viitattu 29.6.2015
<http://www.michaelspornanimation.com/splog/?p=1917>.

Muntola, A. 2011. Animoinnin perusteet nykypäivän animaatioissa. Opinnäytetyö. Viestinnän koulutusohjelma. Turku: Turun ammattikorkeakoulu.

Musiikintutkimuksen laitos. 1998. Mute-sanasto. Viitattu 26.8.2015
<http://www15.uta.fi/arkisto/mustut/mute/apusivut/sanasto.html>.

"Riotmos P". 2013. [MMD Practice] - Moving Hold. Viitattu 23.8.2015
<https://www.youtube.com/watch?v=ZtBIOPPgcmA>.

Roberts, S. 2007. Character Animation: 2D Skills for Better 3D – Second Edition. Toinen painos. Oxford: Elsevier.

Suomisanakirja. 2011. Synkronoida. Viitattu 25.8.2015
<http://www.suomisanakirja.fi/synkronoida>.

Terveyskirjasto. 2015. Synkronia. Viitattu 25.8.2015
http://www.terveyskirjasto.fi/terveyskirjasto/tk.koti?p_artikkeli=ltt03364.

The Walt Disney Company. 1973. Robin Hood. Animaatioelokuva.

Wikipedia. 12 basics principles of animation. Viitattu 10.8.2015
https://en.wikipedia.org/wiki/12_basic_principles_of_animation.

Williams, R. 2008 Animator's Survival Kit Animated. Opetusvideosarja. (Tekstin lähdeviitteissä mainitsemani "sivunumerot" tarkoittavat DVD-levyjen järjestysnumeroita.)

Äänipää. 2006. Elokuvaäänen historiaa. Viitattu 7.9.2015
http://www.aanipaa.tamk.fi/eloku_1.htm.