

**METAMORFOOSIT ANIMATIOSSA
HAHMOSUUNNITTELIJAN JA ANIMAATTORIN
NÄKÖKULMASTA**

Hertta Lehtovirta
Taiteen maisterin opinnäytetyö
Animaation maisteriohjelma
2023

Tekijä	Hertta Lehtovirta
---------------	-------------------

Työn nimi	Metamorfoosit animaatioissa hahmosuunnittelijan ja animaattorin näkökulmasta
------------------	--

Koulutusohjelma	Animaation maisteriohjelma
------------------------	----------------------------

Pääaine	Animaatio
----------------	-----------

Vastuopettaja/valvoja	Tuula Leinonen
------------------------------	----------------

Työn ohjaaja	Tuula Leinonen
---------------------	----------------

Päivämäärä	31.7.2023	Sivumäärä	49	Kieli	Suomi
-------------------	-----------	------------------	----	--------------	-------

Tiivistelmä

Tämä opinnäytetyö tarkastelee metamorfooseja hahmosuunnittelijan sekä animaattorin näkökulmasta. Metamorfoosit ovat yksi animaatioille ominaisimmista ilmaisukeinoista. Tutkimuksessa oli tavoitteena selvittää, millaisia tarinankerronnallisia ja ilmaisullisia rooleja metamorfooseilla on animaatioissa, sekä tarkastella hahmosuunnittelun ja animoinnin vuorovaikutusta. Pyrin tutkimuksella vastaamaan siihen, millaisilla keinoilla hahmosuunnittelija ja animaattori luovat uskottavan hahmomuodonmuutoksen.

Opinnäytetyö koostuu kahdesta osiosta, kirjallisesta tutkimuksesta sekä taiteellisesta produktiosta. Koska aiheesta löytyi vähänlaisesti kirjallista lähdemateriaalia tarkastelemastani näkökulmasta, muodostuu kirjallinen tutkimus myös muista animaatioista tekemistäni havainnoista muodonmuutoksen kerronnallisen roolin, hahmosuunnittelun sekä animoinnin suhteen. Taiteellinen osuus on Lauri Ketosen ohjaama lyhytelokuva Hound, jossa toimin apuohjaana, hahmosuunnittelijana, animaattorina sekä kuvakäsikirjoittajana. Lähestyin tutkimuskysymystä tekstissä lähdemateriaalien, oman käytännön kokemuksi, sekä Houndin tekoprosessista syntyneiden havaintojen avulla.

Tutkimuksessa totean, että hahmomuodonmuutoksen onnistuneessa ja uskottavassa toteutuksessa on otettava huomioon kolme eri tasoa, joilla hahmo voi muuttua. Hahmon muodon muutos voi tapahtua fyysisesti, psyykkisesti sekä sosiaalisesti. Tasot ovat yhteydessä toisiinsa ja muutos tietyn alueen sisällä, heijastelee muutoksina muilla alueilla. Fyysiset, psyykkiset ja sosiaaliset muutokset ilmenevät eri tavoilla animoinnin ja hahmosuunnittelun suhteen, joten työvaiheiden vuorovaikutus saattaa edesauttaa lopputuloksen uskottavuutta.

Avainsanat animaatio, metamorfoosi, muodonmuutos, hahmosuunnittelu, piirrosanimaatio

Author	Hertta Lehtovirta
---------------	-------------------

Title of thesis	Metamorphoses in animation from the point of view of a character designer and animator
------------------------	--

Programme	Master's Programme in Animation
------------------	---------------------------------

Major	Animation
--------------	-----------

Thesis supervisor	Tuula Leinonen
--------------------------	----------------

Thesis advisor	Tuula Leinonen
-----------------------	----------------

Date	31.7.2023	Number of pages	49	Language	Finnish
-------------	-----------	------------------------	----	-----------------	---------

Abstract

This thesis examines metamorphoses from the point of view of a character designer and animator. Metamorphoses are one of the most characteristic means of expression in animation. The goal of the thesis is to investigate the different narrative and expressive roles metamorphoses play in animation and explore the interaction between character design and animation. The objective is to answer how a character designer and animator create a believable character metamorphosis.

The thesis consists of two parts, the written investigation and the artistic production. Given the limited amount of written source material from the viewpoint of the topic, the study also includes findings about the narrative role of metamorphosis, character design, and animating from other animations. The artistic production is a short movie, Hound, directed by Lauri Ketonen, in which I worked as a co-director, character designer, animator, and storyboard artist. I approached the research question with the help of source materials, my own practical experience, and observations arising from the process of making Hound.

In the study I conclude that to successfully and believably carry out character metamorphosis, three different levels with which a character can transform need to be considered. Metamorphosis can occur physically, psychologically, or socially. The levels are interconnected – a change within a certain area reflects changes in other areas. When it comes to animation and character design, the physical, psychological, and social changes manifest themselves in different ways, meaning the interaction of the work phases may contribute to the believability of the end result.

Keywords animation, metamorphose, character design, drawn animation

SISÄLLYS

1. JOHDANTO	6
2. TAITEELLISEN OSUUDEN ESITTELY	8
2.1 Projektin taustoitus ja omat roolini	8
2.2 Tarina	10
3 . METAMORFOOSIT ANIMAATIOISSA	12
3.1 Metamorfoosin määritelmä	12
3.2 Metamorfoosien tarinankerronnalliset roolit	13
3.3 Hahmon metamorfoosin ja näyttelemisen suhteesta.....	15
4. HOUND - TEKOPROSESSI LUONNOKSISTA LIIKKEESEEN	18
4.1 Päähenkilö	18
4.2 Koira	26
4.3 Ihmismörkö	30
4.4 Animointi.....	36
4.5 Päähenkilön metamorfoosi.....	40
5. JOHTOPÄÄTÖKSET	44
LÄHTEET	48

1. JOHDANTO

Metamorfoosit ovat animaatiolle yksi sen ominaisimmista ilmaisukeinoista. Tämä mahdollisuus muuntaa kuva tai hahmo toiseksi oli aikaisemmin itselleni jollakin tavalla niin itsestäänselvyys, etten ollut miettinyt tietoisesti sen tuomia ilmaisullisia mahdollisuuksia tai vaikutusta itse taiteelliseen työhön sen tarkemmin. Opinnäytetyöni taiteellinen osuus, tietokoneella käsinpiirretty animaatioelokuva *Hound* (2023) herätti kuitenkin ajattelemaan aiheita. Vaikka olen käyttänyt muodonmuutoksia aikaisemmissakin animaatioprojekteissa, kuten kandiopintojen aikana tehdyssä lyhytanimaatioissa *Afterparty* (2019), oli se lopputyössäni läsnä tavalla, joka mahdollisti muodonmuutoksen ajattelun tarkemmin hahmon kehityksen, visuaalisen ulkomuodon sekä liikekielen suunnittelun kannalta.

Lapsuuteni animaatioista vaikuttavimpiin ja mieleenpainuvimpiin hetkiin on usein liittynyt metamorfoosi. Näistä pysäyttävimpänä muistan kohtauksen *Henkien kätkevästä* (2001), jossa päähenkilön vanhemmat muuttuvat sioiksi. Muutos onnistui todella hätkähdyttämään ennakoimattomuudellaan. Kyseinen elokuva herätti myös ensimmäisen kerran uteliaisuuteni animaation tuotantoprosessia kohtaan. Siirtymä animaatioiden parissa työskentelyyn on tapahtunut kuitenkin pikku hiljaa. Lapsuudesta jatkunut kiinnostus ja harrastuneisuus piirtämisestä ja kuvittamisesta kohtaan saivat hakeutumaan Aalto-yliopiston visuaalisen viestinnän muotoilun koulutusohjelmaan. Opintojen aikana suoritetusta 3D-animointikurssista innostuneena päädyin valitsemaan animaation sivuaineekseni, josta kertynyt kokemus taas antoi rohkeutta tavoitella paikkaa animaation maisteriohjelmassa.

Koulutusohjelmia on yhdistänyt kiinnostus hahmojen suunnittelua kohtaan. Kandivaiheen opinnoissa olin kuitenkin huolissani oman tunnistettavan kuvitustyylin puuttumisesta, jonka ajattelin hankaloittavan itseni kuvittajana markkinoimista. Animaation maisteriin siirryttyä olen alkanut nähdä tämän aikaisemmin puutteeksi kokemani asian vahvuutena. Erilaisten tyylien ja tekniikoiden kokeileminen ja tarkkaileminen on opettanut monipuolisuutta sekä kiinnittämään huomiota erilaisten tyylien visuaalisiin tunnuspiirteisiin. Tästä oli hyötyä esimerkiksi *Houndia* tehdessä, sillä pystyin joustamaan tyylin suhteen sovittaen sen ohjaajan ja tarinan tarpeisiin.

Kiinnostus hahmosuunnittelua sekä animaattorin työtä kohtaan vaikuttivat luonnollisesti opinnäytetyön aiheen valintaan. Huomasin *Houndia* tehdessä, kuinka metamorfoosi tuntui linkittävän sekä hahmon liikekielen että ulkomuodon suunnittelun ja sai puntaroimaan näiden vuorovaikutusta toisiinsa. Metamorfoosi animaatioissa on aiheena erittäin laaja, ja sitä voisi käsitellä monesta eri näkökulmasta. Tässä tutkimuksessa olen tehnyt rajauksen omien kiinnostuksenkohteiden ja osaamiseni pohjalta. Tarkoitukseni ei ole tutkia metamorfoosia tapahtumana, vaan pohtia sen vaikutusta hahmosuunnitteluun ja animaattorin työhön. Värien ja äänisuunnittelun vaikutuksen hahmoon olen rajannut tutkimuksen ulkopuolelle.

Tutkielman toisessa luvussa esittelen opinnäytetyöni taiteellisen osuuden. Taustoitani miksi lähdin mukaan projektiin ja käyn läpi roolini työryhmässä. Kerron myös lyhyesti elokuvan juonesta ja hahmoista.

Kolmannessa luvussa käsittelen muodonmuutosten roolia animaatioissa yleisesti. Avaan metamorfoosin käsitettä ja pohdin sen merkitystä animaatioon liittyen. Tutkin valitsemieni esimerkki-elokuvien avulla, millaisia tarinankerronnallisia ja ilmaisullisia rooleja metamorfoosilla voi animaatioissa olla. Pohdin hahmon ulkomuodon ja liikekielen suhdetta, sekä niiden muuttumista metamorfoosin myötä. Tavoitteenani on kartoittaa metamorfoosien tuomia mahdollisuuksia sekä ymmärtää paremmin, mitä niiden käyttö tarkoittaa animaattorin työn kannalta. Lähdemateriaalin ja esimerkkien avulla pohdin, millaisia asioita animaattorin ja hahmosuunnittelijan tulisi ottaa huomioon luodakseen hahmoja, jotka ovat muodonmuutoksen jälkeenkin uskottavia ja tunnistettavia.

Opinnäytetyöni taiteellisen osuuden teko-prosessia esittelen tarkemmin luvussa neljä. Käyn läpi, kuinka luonnoksista on päästy liikkuvaan hahmoon. Kerron hahmoille asettamistamme tavoitteista, mistä hain inspiraatiota hahmojen ulkomuodolle ja millaisten valintojen kautta liikekieli syntyi.

Tutkielman viimeisessä luvussa tarkastelen sekä taiteellista että kirjallista osuutta tehdessä syntyneitä havaintoja jatkaen johtopäätöksiin.

2. TAITEELLISEN OSUUDEN ESITTELY

Tässä luvussa esittelen opinnäytetyöni taiteellisen osuuden taustaa, sitä miksi lähdin mukaan projektiin ja millaisia rooleissa toimin. Lisäksi esittelen elokuvan tarinan. Palaan projektin pariin vielä myöhemmin luvussa neljä, kun kuvailen tarkemmin hahmojen suunnitteluprosessia sekä animointia, ja peilaan luvussa kolme tekemiäni havaintoja metamorfooseista opinnäytteen taiteelliseen osuuteen.

2.1 PROJEKTIN TAUSTOITUS JA OMAT ROOLINI

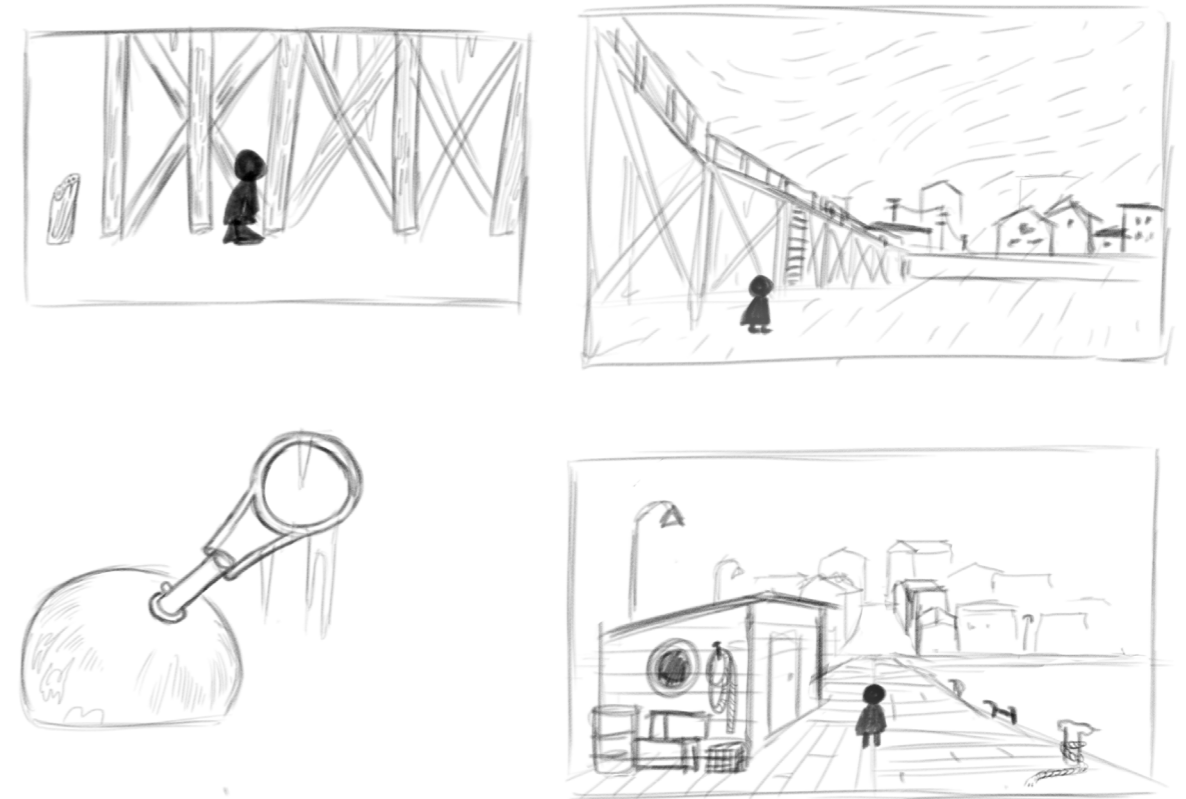
Opinnäytetyöni taiteellisena osuutena olin toteuttamassa noin 15 minuutin mittaista lyhytelokuvaa *Hound* (2023). Elokuva on toteutettu piirrosanimaationa kuva kerrallaan digitaalisesti piirtäen. Omalta osaltani Houndin tekeminen alkoi keväällä 2021, kun opiskelukaverini Lauri Ketonen pyysi mukaan käsikirjoittamaansa ja ohjaamaansa lyhytelokuvaprojektiin. Toiveena oli, että olisin mukana projektissa hahmosuunnittelijana sekä animaattorina. Laurin hahmotelma tarinasta oli tuttu jo käsikirjoituskurssin kautta. Muistan pitäneeni tarinan luonnoksen vahvasta tunnelmasta ja olleeni utelias näkemään kuinka se välittyisin animaatioon. Tässä vaiheessa en vielä tiennyt, että tulisin itsekkin osallistumaan elokuvan tekemiseen.

Saatuani valmiin käsikirjoituksen käsiini ja luettuani sen, lähdin mielelläni mukaan projektiin. Tarinan sisältämät hahmot tuntuivat kiinnostavilta ja monipuolisilta hahmosuunnittelijan näkökulmasta. Hahmojen välisten suhteiden ja konfliktien kuvaaminen taas vaikutti opettavaliselta haasteelta animaattorin työn kannalta. Myös toteutustekniikka oli suuressa osassa päätöstäni

osallistua projektiin. Opintojeni aikana tekemistäni töistä ja harjoituksista olen suurimman osan toteuttanut käsin piirtäen. Opinnäytetyön suhteen tavoitteenani oli kehittää itseäni etenkin hahmojen liikekielen suunnittelussa ja animoinnissa, joten tuntui, että valmiiksi tuttua tekniikkaa käyttämällä pääsisin keskittymään juuri näihin asioihin.

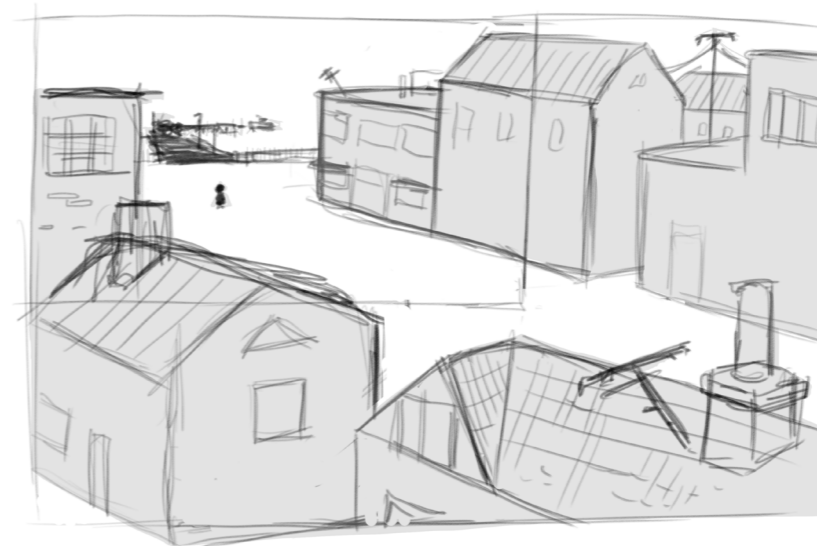
Elokuvan käsikirjoitus eli paljon projektin aikana, ja kesän 2021 aikana Lauri toteuttikin siitä uuden version. Muutoksen myötä elokuvan kesto kasvoi huomattavasti alkuperäisestä viiden minuutin arviosta viiteentoista minuuttiin. Samalla mukaan tuli kaksi uutta hahmoa sekä yksi muodonmuutos.

Projektin aikana myös omat toimenkuvani projektissa laajenivat. Hahmosuunnittelijan ja animaattorin tehtävien lisäksi päädyin toteuttamaan osittain kuvakäsikirjoitusta sekä vastaamaan apuohjaajan roolista antamalla ehdotuksia ja kommentteja elokuvan eri työvaiheissa sekä avustamalla animaattoreiden ohjaamisessa. Tämän tekstin parissa keskityn kuitenkin kertomaan työstäni hahmosuunnittelijana sekä animaattorina.



KUVA 1

Yllä ja alla elokuvan loppupuolen kuvakäsikirjoitusta varten tehtyä ideointia.



2.2 TARINA

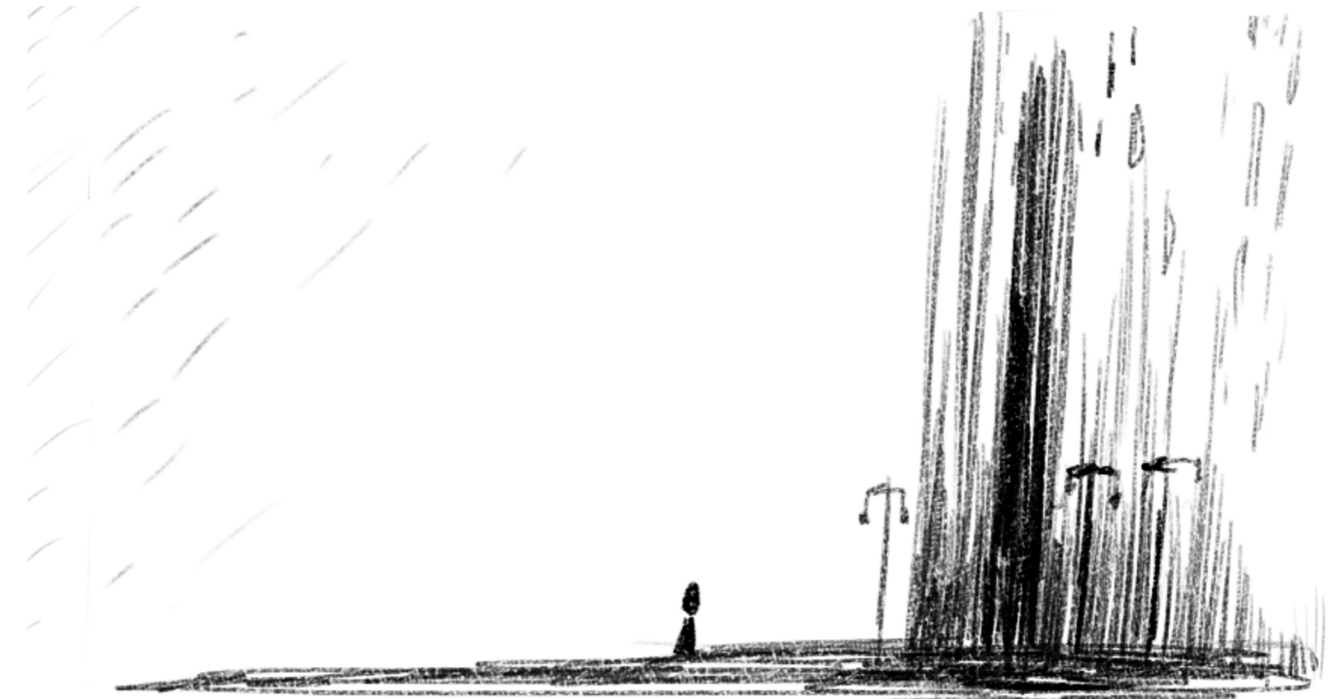
Elokuvan Hound tapahtumat sijoittuvat keskellä erämaata olevaan hylättyyn kaupunkiin. Tarinassa seurataan pienen lapsen selviytymiskamppailua lumisessa ja kylmässä ympäristössä. Seuranaan ja turvanaan lapsella on valtava koira. Kaksikon päivät kuluvat ruokaa etsien ja piilotellen mysteeriseltä hahmolta joka tuntuu seuraavan heitä. Tilanteen salliessa päiviin mahtuu myös leikkihetkiä koiran löytämällä pallolla.

Koittaa hetki kun lapsi onnistuu löytämään syrjäiseltä kujalta säilyketökillisen ruokaa. Pian kuitenkin käykin ilmi, että kaksikkoa seurannut tuntematon hahmo on myös kujalla. Koira yrittää karkottaa hahmon tiensä, mutta haukunnan voima johtaa kujan yllä olevien rakenteiden sortumiseen ja koiran loukkaantumiseen.

Lapsi ja loukkaantunut koira pakenevat hylätyn rakennuksen suojiin. Ystävästään huolestuneena lapsi yrittää saada koiran syömään löytämänsä ruokaa. Ruokahluttomuus ja vaivalloinen hengitys kertovat kuitenkin koiran tilan vakavuudesta. Hahmojen takaa kuuluu narahdus. Joku nousee portaita pitkin. Huoneeseen kömpii sisään kaksikkoa aikaisemmin seurannut mörkö. Lapsi ehtii kuitenkin piiloutua möröltä läheisen lipaston taakse, missä istuu puristaen pelokkaana kädessään olevaa puukkoa. Mörkö lähtee kävelemään kohti maassa makaavaa koiraa. Paniikki valtaa lapsen ja hän syöksyy puukko kädessään kohti mörköä. Mörkö kääntyy katsomaan lasta jolloin puukko osuu mörön otsaan. Mörkö menehtyy, samoin aikaisemmin loukkaantunut koira.

Seuraavaksi lapsi seisoo yksin ulkona, surren menehtynyttä koiraa. Hän havahtuu mielteistään huomattaessaan käsiensä alkavan muuttua. Häätäntyneenä hän lähtee juoksemaan muuttuen samalla mörkömäiseksi hahmoksi. Muodonmuutoksen kokenut lapsi päättää jättää kaupungin, ja katoaa sankan lumisateen peittämään autiomaa.

Harhailtuaan lumisateessa aikansa, lapsi saapuu pieneen kylään ja alkaa kävellä sen katuja pitkin. Sivukadulta kuuluva ääni kiinnittää lapsen huomion. Vastassa on pieni, vihaisesti haukkuva koira. Lapsi muistaa repussa olevan pallon jolla leikki aikaisemmin oman koiransa kanssa ja vierittää sen pienen koiran eteen. Pienen koiran aggressiivisuus muuttuu pian uteliaisuudeksi palloa kohtaan ja tämä ryhtyy leikkimään sillä. Kuvaan ilmestyy käsi, joka nostaa koiran taskuunsa. Päähenkilöä vastapäätä seisoo nyt toinen, hieman nuorempi lapsi. Koiraa taskussaan lapsi nostaa maassa olevan pallon ja heittää sen hymyillen takaisin päähenkilölle. Päähenkilön ottaessa kopin, hän on palautunut taas omaksi itsekseen.



KUVA 2

Storyboardia varten piirretty luonnos päähenkilössä seisomassa varjossa hylätyn kaupungin laidalla.

3. METAMORFOOSIT ANIMAATIOISSA

Tässä luvussa määrittelen, mitä metamorfoosilla tarkoitetaan animaation yhteydessä puhuttaessa ja käyn lyhyesti läpi metamorfoosien toteuttamisesta eri animaatiotekniikoilla. Lähdekirjallisuutta ja esimerkkielokuvia käyttäen pohdin, millainen merkitys muutoksella on katsojalle ja millaisia tarinankerronnallisia rooleja metamorfooseilla animaatioissa on. Pyrin myös selvittämään millaisiin tekijöihin animaattorin tulisi kiinnittää huomiota luodakseen uskottavan hahmomuodonmuutoksen.

3.1 METAMORFOOSIN MÄÄRITELMÄ

Metamorfoosin voi lukea yhdeksi animaatiolle tunnusomaisimmista ilmaisukeinoista. Paul Wells määrittelee kirjassaan *Understanding animation* (1998) metamorfoosin tarkoittavan kuvan kykyä muuttua toiseksi animaatiotekniikan sallimin keinoin ilman erillistä editointia (Wells, 1998, s. 69). Animaatioiden sisältämiä erityyppisiä metamorfooseja ovat esimerkiksi muodon muuttaminen, mutaatio tarkoittaen kahden tai useamman asian yhdistelmää, jakautuminen sekä translaatio (engl. translation), joka paljastaa jotakin sitä edeltävästä tilasta. (Leinonen, 2020).

Vaikka muodonmuutoksista animaation yhteydessä puhuttaessa tulee ensimmäisenä helposti mieleen Disneyn elokuvista tutut taianomaiset muuntautumiset, juontaa metamorfoosien käyttäminen animaatioissa juurensa sen historian alkuvaiheille. Jo ensimmäisiin animaatioihin lukeutuvassa Émile Cohl'n elokuvassa *Fantasmagorie* (1908) on muodonmuutosten viihdyttävyyttä hyödynnetty kekseliäästi. Elokuvassa yksinkertainen tikku-ukko on vuorovaikutuksessa erilaisten muotoa muuttavien esineiden ja eläinten kanssa, toisinaan myös itse muuntuen. Vaikka animaatioissa ei ole

selkeää juontaa, nopeita ja leikkisät muutokset sekä vaihtuvat tilanteet onnistuvat pitämään katsojan mielenkiinnon yllä.

Katsojina emme vertaa animaatiota omaan todellisuuteemme samaan tapaan kuin live-action elokuvia, vaan hyväksymme animaation maailman lainalaisuudet, kunhan niitä ei elokuvan aikana rikota. Erilaiset muodonmuutokset ovat ehkä juuri katsojan ennakkoluulottoman suhtautumisen takia ominaisia animaatioille. Toisaalta animaatio sallii muodonmuutokset myös teknisesti joustavammin kuin live-action. Animaatiot syntyvät kuva kerrallaan, ja liikkeen illuusio syntyy näiden kuvien välisestä erosta. Muutos on siis olennainen osa jo itse animaation tekemistä.

Valitusta animaatiotekniikasta riippuu miten toteutettavissa metamorfoosi on. Osa tekniikoista sallii sen paremmin kuin toiset. Piirrosanimaatioissa, jossa jokainen kuva piirretään yksi kerrallaan, ei varsinaisesti ole minkäänlaisia rajoituksia metamorfoosien esittämisen suhteen. Lopputulos on kiinni piirtäjän taidoista ja kärsivällisyydestä. Toisaalta projektin luonteesta riippuen saattavat käytettävissä oleva aika ja budjet-

ti asettaa työskentelylle omat rajoitteensa. Tšekkiläisen Vojtěch Domlátilen animaatio *Morning* (2019) on mielestäni kaunis esimerkki metamorfoosien toteutuksesta elävällä viivalla. Elokuvassa hajanaisten ja väreilevien viivojen muodostamat kuvat hajoavat rakentuen taas uusiksi kuviksi. Tämä sulava jatkumo tuo mieleen hiekka-animaatiot, joille muuntuva kuva on tyypillistä. Leikkausten sijasta tarinoiden tilanteet vaihtuvat hiekkaa siirtelemällä toisiksi.

Tekniikka, joka mielestäni myös kutsuu leikittelemään erilaisilla muodonmuutoksilla on vaha-animaatio. Näin on tehnyt Eliot Noyes elokuvassaan *Clay or Origin of the Species* (1964), jossa muovavilava muuntuu erilaisista eliöistä toiseksi kuvaten evoluutioteoriaa. Kyseiseen tekniikkaan liittyvät omat ensimmäiset animaatiokokeilunikin. Stop motion -tekniikalla toteutetut metamorfoosit tuntuvat katsojasta erityisen kiinnostavilta ja hauskoilta, sillä materia ja fyysisuus sitovat mahdolltomalta tuntuvat muutokset katsojan omaan todellisuuteen. Stop motion -tekniikan kääntöpuolena tosin on se, että juuri materia ja fyysisuus saattavat luoda haasteita metamorfoosien esittämiselle työskentelyn kannalta. 3D-animaatioissa sen sijaan eivät todellisen maailman fyysiset rajoitteet ole esteenä, mutta metamorfoosien toteutus vaatii enemmän teknisiä valmiuksia kuin esimerkiksi käsin piirretty animaatio, johon tutkimukseni keskittyy.

3.2 METAMORFOOSIEN TARINANKERRONNALLISET JA ILMAISULLISET ROOLI

Muutos on usein oleellinen osa hahmon tarinaa. Hahmosuunnittelija Tom van Rheenen mainitsee kirjassa *Fundamentals of Character Design*, kuinka katsoja odottaa näkevänsä hahmon muuttuvan jollakin tavalla, joko kehityksen tai taantumisen kautta (Rheenen, 2020, s. 192). Michael Dudok de Wit on maininnut kirjoittamassaan verkkoartikkelissaan siitä, mihin hän ajattelee katsojan halun nähdä metamorfooseja perustuvan. Dudok de Witin mukaan metamorfoosit puhuttelevat katsojaa, sillä ne ovat yhteydessä omaan todellisuuteemme. Erilaiset muutokset ovat osa elämäämme ja osittain väistämättömiäkin saavuttaaksemme tavoittelemamme päämäärän. Erilaiset metamorfoosit voivat animaatioissa siis toimia rohkaisuna ja inspiraationa katsojalle. (Dudok de Wit, 2021) Toisaalta muutokset eivät ole aina toivottuja, ja animaatiot voivat näyttää kuinka päähenkilöt taistelevat sen tuomien haasteiden kanssa. Dudok de Wit kirjoittaa tekstissään muodonmuutosten palvelevan animaatioissa kolmea eri tarkoitusta, viihteellistä, kerronnallista ja metaforista (Dudok de Wit, 2021). Lähdin tutkimaan tarkemmin esimerkkielokuvien sekä niistä löytyvien metamorfoosien avulla, millaisia erilaisia tarinankerronnallisia ja ilmaisullisia mahdollisuuksia ne tarjoavat.

Animaatioista, joissa metamorfoosia on käytetty viihteellisen arvonsa takia, tulee heti ensiksi mieleen *Dumbo* (1941), jossa vaaleanpunaisten elefanttien paraatissa tapahtuu useita erilaisia muodonmuutoksia, mutaatioita ja dublikoitumisia. Toki kohtaus myös kertoo päähenkilön sekavasta

mielentilasta ja hallusinaatiosta, mutta samalla se toimii vaikuttavana ja viihdyttävänä speaktaakkelina katsojalle.

Muodonmuutosten ei tarvitse kuitenkaan olla pitkäkestoisia tanssinumeroita kuten Dumbossa tuodakseen elokuvaan komiikkaa ja viihdyttävyyttä. Walt Disneyn ja Ub Iwerksin ohjaamassa animaatiossa *Plane Crazy* (1928), hahmojen ulkomuotoa tai osaa siitä hyödynnetään leikkisästi, muuntelemalla sitä väliaikaisesti hahmojen kohtaamien tilanteiden mukaan. Pitkulaisen mäyräkoiraa muistuttavan hahmon selkä muuntuu portaikoksi ja Mikki Hiiren korvat lennähtävät säikähdyksestä ilmaan huomattavasti vastaan ajavan auton.

Disneytä pidemmälle idean on vienyt Tex Avery, jonka vitsikkäälle tyylille hahmojen nopeat ja hetkelliset muodonmuutokset ovat tyypillisiä. Averyn hahmot saattavat mennä säikähdyksestä palasiksi, pää voi venähtää järkytyksestä suhteettoman suureksi tai hahmon häntä muuttua kädeksi. Usein nämä muutokset ovat täysin hahmon tahdosta riippumattomia, ja korostavat näiden reaktioita refleksinomaisesti. Katsoja ei pidä Mikki Hiiren tai Tex Averyn hahmojen muodonmuutoksia hahmojen pysyvänä ominaisuutena. Mikki Hiiren korvat eivät ole tarpeen mukaan irroitettavissa eivätkä Averyn hahmot koostu palasista. Sen sijaan *Liisa ihmemaasta* (1951) tutun Irvikissan muodonmuutokset katsoja ymmärtää hahmolla tyypilliseksi ominaisuudeksi.

Komediallisen ja viihteellisen arvon lisäksi metamorfooseilla on erilaisia tarinankerronnallisia rooleja. Muodonmuutoksen saattavat toimia esimerkiksi ongelmanratkaisun keinona tarinan päähenkilölle. Anette Tisonin ja Talus Taylorin luoman kirjan pohjalta luodun *Barbapapa*-sarjan jaksot perustuvat juuri siihen, kuinka päähenki-

löt ratkaisevat erilaisia tilanteita kyvyllään muuttaa muotoaan. Tarpeen mukaan hahmot muuntuvat osittain tai kokonaan erilaisiksi asioiksi, kuten laskuvarjoksi tai sukellusveneeksi, säilyttäen kuitenkin värinsä ja kasvonsa. Myös *Disneyn Liisa Ihmemaassa* -animaatiossa (1951) päähenkilö Liisa selviytyy kinkkisistä tilanteista, ja toisinaan myös päätyy niihin, muuttamalla kokoaan. Toisin kuin Barbapapat, Liisa ei kuitenkaan pysty muutoksiin täysin itse.

Toisinaan muodonmuutokset mahdollistavat tarinan henkilölle uudenlaisen elämän. Elokuvia, joissa metamorfoosi on edellytys hahmolle uuteen maailmaan tutustumiseen ja tavoitteidensa saavuttamiseen, ovat muun muassa *Pieni merenneito* (1989), *Luca* (2021) ja *Ponyo* (2008). Edelliset ovat kaikki esimerkkejä tilanteista, joissa hahmo siirtyy vedestä maalle, mutta metamorfoosit voivat toki mahdollistaa muunkinlaiset siirtymät. Ne voivat toimia hahmon eduksi myös esimerkiksi piilottamalla tämän todellisen identiteetin. Näin tapahtuu usean antagonistiin liittyvän muodonmuutoksen ollessa kyseessä. Elokuvassa *Lumikki ja seitsemän kääpiötä* (1937), paha äitipuoli loihtii itsestään vanhan naisen pystyäkseen toteuttamaan juonensa.

Muodonmuutoksilla voi olla myös selittävä tai kuvaileva rooli elokuvassa. Ne voivat esimerkiksi tukea ja kuvittaa sanallista kerrontaa. *Liisa Ihmemaassa* (1951) sisältää kohtauksen, jossa sinisen toukan vesipiipun polttamisesta syntyvät pilvet muuttuvat kuvittamaan toukan puhetta. Tarinan kannalta kyseinen muodonmuutos ei ole merkittävä, mutta tekee tilanteesta leikkisemmän ja tukee Ihmemaalle tyypillistä outoutta. Elokuvien ulkopuolella metamorfooseja käytetään paljon selitysanimaatioissa, joissa muuntuva kuva mahdollistaa nopea-tempoisen kuvallisen viestinnän. Metamor-

fooseilla voi myös osoittaa ajan kulumisen animaatiossa, esimerkiksi ympäristön muutoksen kautta tai hahmon ikääntymisenä.

Metamorfoosi voi toimia myös visuaalisena ratkaisuna. Koji Yamamuran Lyhytanimatiiossa *Franz Kafka's A Country Doctor* (2007) tapahtuu useita erilaisia muodonmuutoksia läpi tarinan, mutta tämän lisäksi tyyli, jolla piirrosanimaatio on tehty, saa tarinan päähenkilön vääntyilemään ja muuttamaan mittasuhteitaan jatkuvasti. Toisaalta itse piirrostyyli tai toteutustekniikka voi muuttua elokuvan aikana. Elokuvassa *Wolfwalkers* (2020) tarinan hahmojen piirrostyyli vaihtelee jäykän puupiirrosmaisesta ja paksuista ääriviivoista rennon luonnosmaisesta jälkeen. Esimerkki päähenkilön tyyli on usein jäykempi tämän ollessa kaupungissa, mutta metsässä jälki vaihtuu hahmotellummaksi. Muutos vaikuttaa tapahtuvan sen mukaan, mitä vapautuneemmin hahmo käyttäytyy. Näin piirrostyylin muutos saa metaforisen merkityksen ja tukee osaltansa tarinankerrontaa.

3.3 HAHMON METAMORFOOSIN JA NÄYTTELEMISEN SUHTEESTA

Näyttelemisen osa animaattorin työssä on tullut monesti esiin opintojeni aikana. Antti Ripatin pitämästä animaatiokurssista jäi tavaksi kuvata itse referenssivideot animointia varten. Mirkka Maarajärven pitämällä improvisaatio- ja näyttelykurssilla kävimme läpi aiheeseen liittyviä alkeita sekä perehdyimme siihen, kuinka hahmoa kehitellään näyttelijäntyön kautta. Rolf Giesen ja Anna Khan korostavat kirjassaan *Acting and Character Animation* näyttelijäntyön ymmärtämisen tärkeyttä animaattorille, kyetäkseen luomaan uskottavia hahmoja. Uskottavalla hahmolla tarkoitetaan sitä, että animaattori saa taidoillaan ja tekemillään valinnoilla

hahmon vaikuttamaan siltä, kuin tämä ajattelisi sekä tuntisi itsenäisesti, ja nämä ajatukset välittyvät hahmon liikkeistä (Giesen & Khan, 2018, s. 35-36). Lähdin tutkimaan millainen vaikutus hahmon muodonmuutoksella on animaattorin työhön. Kuinka animaattori säilyttää hahmon uskottavuuden, vaikka hahmo ei ulkonäöllisesti olisi-kaan enää entisensä?

Kirjassaan *Acting and performance for animation* Derek Hayes nostaa esiin hahmon ulkonäön ja persoonan suhteen. Hän korostaa, kuinka oleellista uskottavien hahmojen kannalta on, että animaattori oppii tuntemaan hahmon sisältä ulospäin, eikä ulkoa sisäänpäin. Ulkonäkö ei vielä määrittele hahmon persoonaa katsojalle. (Hayes, 2013, s. 69) Tämä ajatus oli jollain tasolla mukana jo Houndin hahmodesign-vaiheessa. Koska olimme Laurin kanssa jutelleet paljon hahmojen luonteista, pystyin ottamaan ne huomioon ulkonäköä suunnitellessa. Elokuvan päähenkilö esimerkiksi on luonteelta arka ja säikky. Halusimme tämän kykenevän säikylle luonteelle sopiviin nopeisiin liikkeisiin, jonka takia hahmolle valikoitui pienet ja sirot jalat. Hahmon persoona vaikutti siis liikekielen suunnitteluun, joka puolestaan vaikutti hahmon ulkomuotoon. Tämän tuo esille myös Hayes, joka kirjoittaa hahmon liikekielen syntyvän sen persoonasta, eikä pelkästään fyysisestä muodosta (Hayes, 2013, s. 70). Animaattori ei siis luo suoritustaan pelkästään hahmon ulkonäköön pohjautuen, vaan ratkaisevaa on, kuinka hän hyödyntää hahmon persoonaa yhdessä fyysisen olemuksen kanssa liikekielen luomiseksi.

Henry Selickin elokuva *Coraline* (2009) toimii mielestäni kiinnostavana esimerkkinä siitä, kuinka animaattori saa työllään kaksi lähestulkoon identtistä hahmoa tuntumaan katsojasta kuitenkin kahdelta täysin eri per-

soonalta. Kuten edellisessä kappaleessa toin esiin, on tässäkin esimerkissä hahmon ulkonäkö siis toissijainen asia siinä, millaisena hahmo katsojalle välittyy. Elokuvasa *Coraline* siirtyy talostaan löytyvän tunnelin kautta toiseen maailmaan, joka vaikuttaa aluksi olevan miellyttävämpi versio hänen omasta todellisuudestaan. Toisen todellisuuden äiti näyttää ulkoisesti, nappisilmä lukuunottamatta, Coralinen omalta äidiltä. Liikekieli on kuitenkin paljon eloisampaa verrattuna todellisen äidin usein lantioilla tai puuskassa oleviin käsiin. Myös persoonallisuudessa on eroja: hahmo suhtautuu asioihin leikkisämmin eikä välttele sotkua, mikä kuuluu todellisen äidin luonteenpiirteisiin. Tarinan edetessä nappisilmäisen äidin käyttäytyminen alkaa etäännyttäväksi Coralinen oman äidin käyttäytymisestä entisestään. Lopulta myös ulkonäkö muuttuu paljastaen todellista äitiä imitoivan ulkokuoren takana piilotelevan luurankomaisen hahmon. Metamorfoosi lähtee siis elokuvassa ikään kuin käyntiin animaattorin työn kautta hahmon käyttäytymisestä ja eleistä johdattaen fyysiseen muutokseen.

Coraline oli esimerkki tilanteesta, jossa hahmon ulkomuoto kätkee taakseen toisen hahmon. Animaattorin työn kannalta kiinnostavia ovat myös tilanteet, joissa hahmon ulkomuoto kokee metamorfoosin, mutta hahmo pysyy käyttäytymisen ja luonteenpiirteidensä puolesta tunnistettavana. Voisiko siis ajatella, että animaattori on työllään onnistunut luomaan hahmolle uskottavan liikekielen ja olemuksen, kun katsoja ei kadota hahmoa vaikkei sitä visuaalisesti enää tunnistaisikaan samaksi? Samantapaista muodonmuutosta live-actionissa voisi vastata tilanne, jossa kaksi eri näyttelijää esittää samaa hahmoa. Muodonmuutokset tuntuvat asettavan hahmon uskottavuuden testiin, jolloin näyttelemisen osuus korostuu entisestään.

Vaikka tähän mennessä olen käsitellyt sitä, kuinka hahmon ulkonäkö ei vielä kerro millainen hahmon persoona on, eivät ne silti ole toisistaan riippumattomia asioita. Lajos Egri mainitsee kirjassaan *The Art of Dramatic Writing*, kuinka hahmon käyttäytyminen ja fysiologia ovat aina jollakin tavalla yhteydessä. Sillä, millaisena hahmo kokee ja näkee itsensä, on väistämättä vaikutuksensa myös tämän käytökseen ja tapaan, jolla se reagoi ulkoisiin tekijöihin. (Egri, 1942, s. 33- 34) Tämän perusteella voisi siis ajatella, että hahmon fyysinen muutos näkyy aina myös jollakin tavalla hahmon psyykkisessä puolessa - olettaen, että hahmo itse tiedostaa muutoksen. Jos metamorfoosin myötä hahmon suhtautuminen itseensä muuttuu, eikö tämä tarkoita, että muuttuneella suhtautumisella on puolestaan vaikutus liikekieleen? Ehkä hahmon itsetunto kasvaa, ja tämä välittyy liikkeisiin. Juuri näin käy esimerkiksi Disneyn elokuvassa *Liisa Ihme- maassa* (1951), kun Liisa tarkoituksellisesti kasvattaa kokoaan kohdatessaan Herttaku- ningattaren, jolloin hahmojen väliset statukset muuttuvat. Kuningatar alkaa puhutella Liisaa varoen ja Liisan eleet muuttuvat uhmakkaiksi ja itsevarmoiksi. Liisan palautuessa taas normaaliin kokoonsa, osoittaa ympärilleen vilkuilu, vartaloa lähelle vetäytyvät kädet ja huolestunut ilme jälleen Liisan matalasta statuksesta.

Hahmon oman havainnon lisäksi käyttäytymisen kannalta oleellista on myös muiden hahmojen reaktiot muuttuneeseen ulkomuotoon. *Muumilaakson tarinoiden* ensimmäisessä jaksossa *Muumilaakson keivät* (1991) Muumipeikko muuttuu peikkomaiseksi hahmoksi piilouduttuaan taikurin hattuun. Muumipeikko ei aluksi itse tiedosta muutostaan, vaan totuus paljastuu muiden hämmennyksen myötä, jolloin hahmon ylpeä käytös muuttuu nopeasti kauhuksi kadotetun identiteetin vuoksi.

Metamorfoosin kokeneella hahmolla saattaa myös olla fyysisiä haasteita omaksua uusi olomuotonsa, mikä voi aiheuttaa esimerkiksi kömpelyyttä liikkumisessa. Näin käy päähenkilöille Disneyn elokuvassa *Pieni merenneito* (1989) sekä Pixarin elokuvassa *Luca* (2021), kun meressä elävät pyrstölliset hahmot saavat jalat alleen. Jälkimmäisenä mainitussa tarinan päähenkilö muuttuu merihirviöstä ihmiseksi, ja kahdella jalalla maalla kävely tuottaa alussa haasteita. Näemme kuinka hahmo yrittää aluksi liikkua maalla kalamaisesti sätkien. Pian maalla käveleminen alkaa kuitenkin luonnistua ja vedessä etenemiselle tyypilliset liikkeet jäävät pois. Ei siis riitä, että animaattori miettii uuteen ulkomuotoon sopivan tavan liikkua, vaan samalla on harkittava periytykö entisestä liikkumistavasta piirteitä uuteen muotoon. *Lucassa* päähenkilö toteaaakin muutoksensa jälkeen peppuaan heiluttaen, että tuntuu kuin häntä olisi yhä paikallaan. Viittasin aikaisemmin siihen, kuinka hahmosta tekee katsojan silmissä uskottavamman, jos hahmo vaikuttaa ajattelevan omatoimisesti. Muodonmuutoksen jälkeen tämä voikin tapahtua juuri sillä, että hahmo joutuu tietoisesti miettimään, kuinka käyttää uutta olomuotoaan. Toisaalta hahmon uskottavuutta saattaa lisätä myös se, että hahmo toisinaan unohtaa muuttuneensa. Ehkä hahmo, jonka koko on muuttunut pienestä suureksi kolautteleekin päänsä jatkuvasti, unohtetaan uudet mittasuhteensa.

Myös tilanteissa, joissa hahmo pystyy muuttamaan muotoaan oman tahtonsa mukaan, joutuu animaattori punnitsemaan, kuinka hahmon eri olomuodot vaikuttavat toisiinsa. Eri syistä johtuen toisen olomuodon liikkumistapa saattaa olla vallitsevampi toiseen nähden, jolloin liikekielestä periytyy piirteitä olomuotojen välisesti. Näin käy esimerkiksi elokuvassa *Wolfwalkers* (2020), jossa Mebh-niminen hahmo on susi nukkues-

saan ja ihminen hereillä ollessaan. Vaikka hahmo liikkuu sujuvasti ilman ongelmia molemmissa muodoissaan, toimii tämä silti ajoittain susimaisesti myös ollessaan ihminen. Susimainen liike näkyy esimerkiksi toisinaan neljällä raajalla tapahtuvana kävelynä. Tällä saatetaan viitata esimerkiksi siihen, kumpaan muotoon hahmo identifioituu vahvemmin tai kummassa muodossa tämä on pysynyt pidemmän aikaa. Vastavaanlainen tasapainottelu liikekielten välillä saattaa tulla tarpeeseen myös, kun kyseessä on mutaatio, eli kahden eri asian yhdistelmä.

Käsittämäni esimerkit ovat osoittaneet, kuinka hahmon kokemat muutokset voivat vaikuttaa usealla eri tavalla tämän liikekielen. Hahmo voi muuttua fyysisesti, sosiaalisesti tai psykologisesti (Rheenen, 2020, s.192). Nämä alueet ovat yhteydessä toisiinsa ja muutos yhden alueen sisällä saattaa heijastua myös muutoksina muilla alueilla. Animaattori voi työllään ja valinnoillaan osoittaa katsojalle nämä muutokset tavalla, joka tekee hahmosta katsojalle uskottavan.

4. HOUND - TEKOPROSESSI LUONNOKSISTA LIIKKEESEEN

Opinnäytetyöni taiteellinen osuus on digitaalisena piirrosanimaationa toteutettu lyhytelokuva *Hound*. Toimenkuvaani projektissa kuului kuvakäsikirjoittaminen, hahmosuunnittelu, animoiminen sekä avustavana ohjaajana suunnitteleminen. Tässä luvussa kerron, kuinka hahmojen suunnitteluprosessi eteni ja millaisia valintoja niiden luomiseen liittyi. Koska tarinalla oli jo käsikirjoitus siinä vaiheessa kun tulinkin mukaan projektiin, olivat hahmot jo aluillaan. Projekti lähti siis osaltani liikkeelle siten, että Lauri ohjaajana esitteli hahmot ja heidän roolinsa tarinassa.

4.1 PÄÄHENKILÖ

Tarinan päähenkilö on lapsi, jonka käymää matkaa elokuvassa seurataan. Laurin antaman kuvauksen mukaan hahmo on tarinassa vallitsevan tilanteen takia säikky, arka ja varautunut. Päähenkilön motiivi tarinassa on selviytyä hylätyssä kaupungissa ruokaa ja suojaa etsien. Sitä, millainen lapsen tausta ja historia on, ei elokuvan aikana selitetä katsojalle.

Kävimme suunnitteluprosessin alussa läpi, millaisia tavoitteita asetamme päähenkilön hahmodesignille. Tyylin suhteen tavoitteena oli pitää hahmo mahdollisimman yksinkertaisena ja helposti animoitavana, sillä useampi ihminen tulisi piirtämään hahmoa. Laurin toiveena oli pitää kasvot pelkistettyinä, ja esimerkiksi silmät voisivat olla pelkät pisteet. Oleellista tarinan kannalta oli saada hahmon arkuus ja pelokkuus välittymään myös hahmosuunnittelun avulla. Luonteenpiirteiden lisäksi ikä oli tärkeä tekijä, joka vaikutti hahmon ulkonäköön. Sen sijaan hahmon sukupuolta emme tietoisesti halunneet tarinassa määrittellä. Animaatiokokemukseni ja käsikirjoituksen tuntemus olivat eduksi hahmosuunnittelussa, sillä pystyin ottamaan huomioon, millaisia asioita hahmolla pitää pystyä ilmaisemaan elokuvan aikana.

Aloitin hahmojen työstämisen etsimällä referenssejä ja kiinnostavia kuvia, jotka toimisivat lähtökohtina hahmosuunnittelulle. Laurin esittämiä referenssejä olivat hahmot Juri Norsteinin elokuvista *Hedgehog in the Fog* (1975) ja *Tale of Tales* (1979). Näissä hahmoissa oli pehmeyttä ja sympaattisuutta, mitä oli tarkoitus saada omaan projektiimme. Itse hakemani referenssi oli Robin Josephin animaatio *Fox and the Whale* (2016), jossa selkeisiin geometrisiin muotoihin pohjautuva kettuhahmo onnistuu yksinkertaisuudestaan huolimatta olemaan ilmaisuvoimainen. Yritin kuitenkin välttää käyttämästä olemassa olevia hahmoja ainoana referenssinä, etteivät ne alkaisi ohjata liikaa hahmon tyyliä siinä vaiheessa, kun aloitan itse luonnostelun. Sen sijaan hain inspiraatiota animaatioiden ulkopuolelta valokuvista sekä erilaisista esineistä. Törmäsin esimerkiksi kuviin pienistä japanilaisista puunukeista, joiden mittasuhteita ja muotokieltä halusin testata lapsihahmon suunnittelussa. Välillä käytän myös eläimiä lähtökohtana hahmoille, vaikka kyseessä olisikin ihminen. Tällä kertaa panin merkille, että linnunpoikasissa oli jotakin kömpelyyttä ja avuttomuutta, josta voisi poimia piirteitä tarinan päähenkilöön.



KUVA 3

Yllä Lauri Ketosen piirtämät hahmot *Houndin* ensimmäisestä animaticista.



KUVA 4

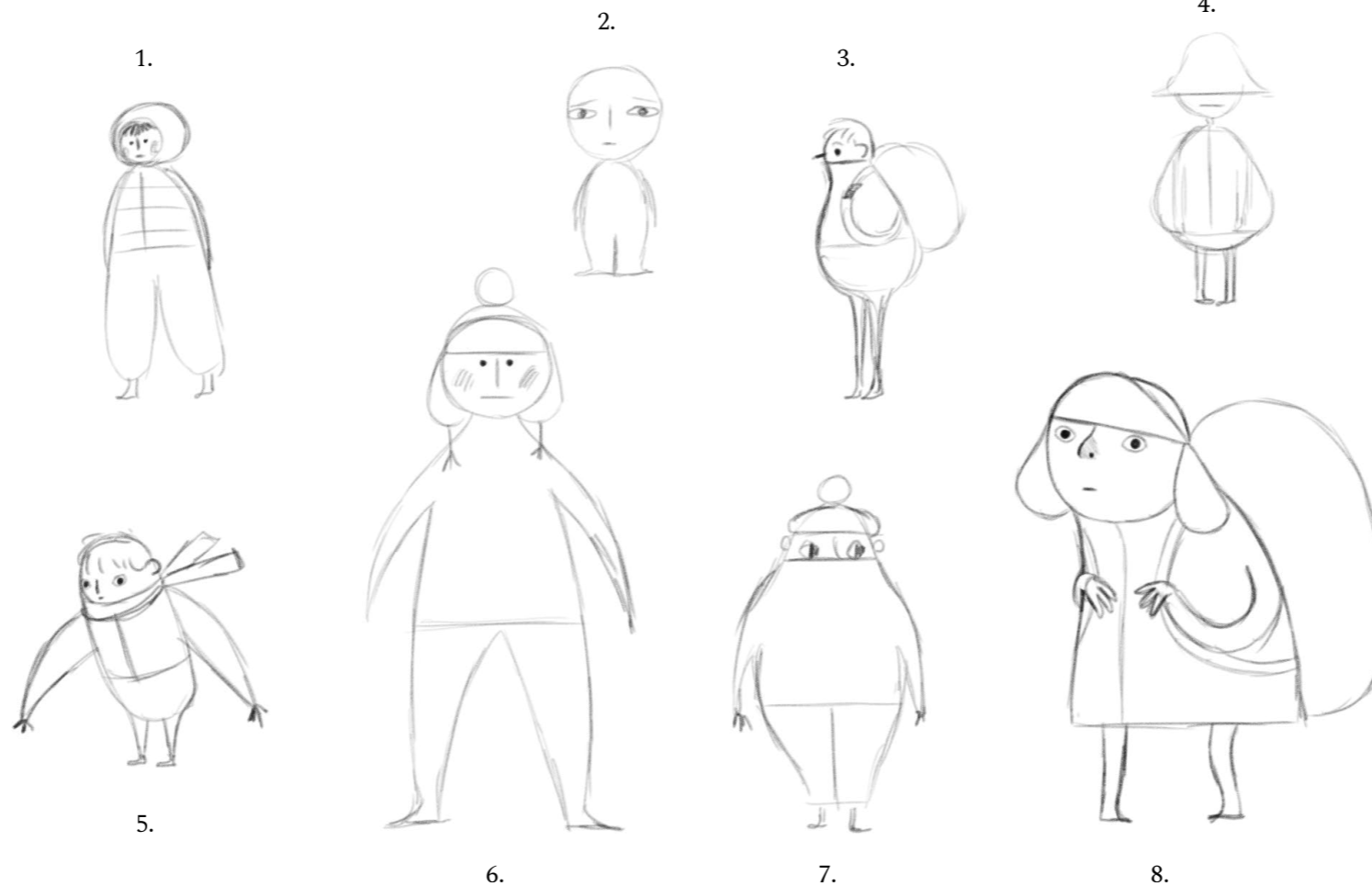
Oikealla pieni Japanilainen puunukke, joka toimi inspiraationa animaation päähenkilön mittasuhteille.

Hahmon taustoituksen ja referenssien etsimisen jälkeen aloin piirtää ensimmäisiä luonnoksia paperille. Tässä vaiheessa yritin olla rajoittamatta itseäni ja piirtää mahdollisimman monipuolisia hahmoja, vähän ehkä haastaenkin ensimmäisiä ajatuksia ja ideoita hahmosta. En myöskään halunnut luonnostelun alkuvaiheessa vielä miettiä liikaa toteutustyyliä. Olen usein luonnostellessani huomannut, että ensimmäiset versiot ovat realistisempia, ja pikku hiljaa hahmot alkavat muuttua yksinkertaisemmiksi ja tyylytellymmiksi. Huomasin myös hahmoa luonnostellessani käyttäväni paljon pyöreitä muotoja. Tähän vaikutti ehkä tarve välittää muotokielellä hahmon nuorta ikää sekä se, että halusin hahmosta jollakin tavalla ystävällisen ja helposti lähestyttävän oloisen. Kenneth Anderson kertoo kirjassa *Fundamentals of Character Design* muotojen herättämien mielikuvien perustuvan “contour bias” -ilmiöön, jonka mukaan ihmiset suosivat pyöreitä ja kaarevia muotoja, kun taas terävät kulmat linkittyvät vaaran tunteeseen (Anderson, 2020 s.98). Pyöreät muodot eivät kuitenkaan pelkästään riittäneen välittämään hahmosta nuorta vaikutelmaa, vaan myös mittasuhteisiin täytyi kiinnittää suunnittelussa huomiota. Luonnokset, joissa hahmon pää oli suuri vartaloon nähden ja kaula leveä, saivat heti aikaan lapsekkaamman vaikutelman. Kaarevien ja pyöreiden muotojen lisäksi käytin luonnoksissa myös kulmikkaita muotoja. Esimerkiksi luonnoksessa numero kahdeksan suorakulmainen takin reuna tekee hahmosta jäykän oloisen, mikä toimi hyvin hahmon jännittyneitä luonnetta ajatellen.

KUVA 5

Ensimmäisistä luonnoksista valitsemani hahmoversiot, jotka esittelin Laurille.

Vaikka olimme jutelleet Laurin kanssa yksinkertaisista kasvoista, halusin testata luonnosteluvaiheessa miten erilaiset kasvopiirteet toimisivat hahmolla. Päädyin siksi varioimaan erimuotoisia ja -kokoisia silmiä sekä neniä luonnosten välillä. Kaikissa luonnoksissa suu jäi kuitenkin vaatimattomaan rooliin. Hahmon oli tarkoitus olla tarinassa arka ja hiljainen, joten pieni viivamainen suu palveli hyvin tätä ajatusta. Koska hahmolla ei ollut elokuvassa repliikkejä, tuntui siltä, että silmiä voisi hyödyntää hahmon ajatusten välittämiseen. Juuri tämän tyyppisissä valinnoissa ja huomioissa pääsin hyödyntämään hahmosuunnittelussa kokemustani animaattorina. Piirsin siis



muutaman version, jossa hahmon silmät olivat sen verran yksityiskohtaisemmat, että esimerkiksi katseen suunnan osoittaminen olisi mahdollista. Lisäsin myös kulmakarvat tuomaan ilmeikkyyttä. Testasin erilaisia neniä, mutta mikään näistä ei päätenyt lopulliseen hahmoon. Esimerkiksi pitkät nenät, joita kokeilin muutamalle hahmolle, tuntuivat vanhentavan näitä heti, eivätkä siksi olleet toimiva ratkaisu hahmolle.

Päähenkilön vaatteet olivat myös oleellinen osa hahmosuunnittelua. Sillä, millaiset vaatteet hahmolla on, pystyy esimerkiksi kertomaan tätä ympäröivästä maailmasta. Tässä tapauksessa tarve oli viitata vaatteilla

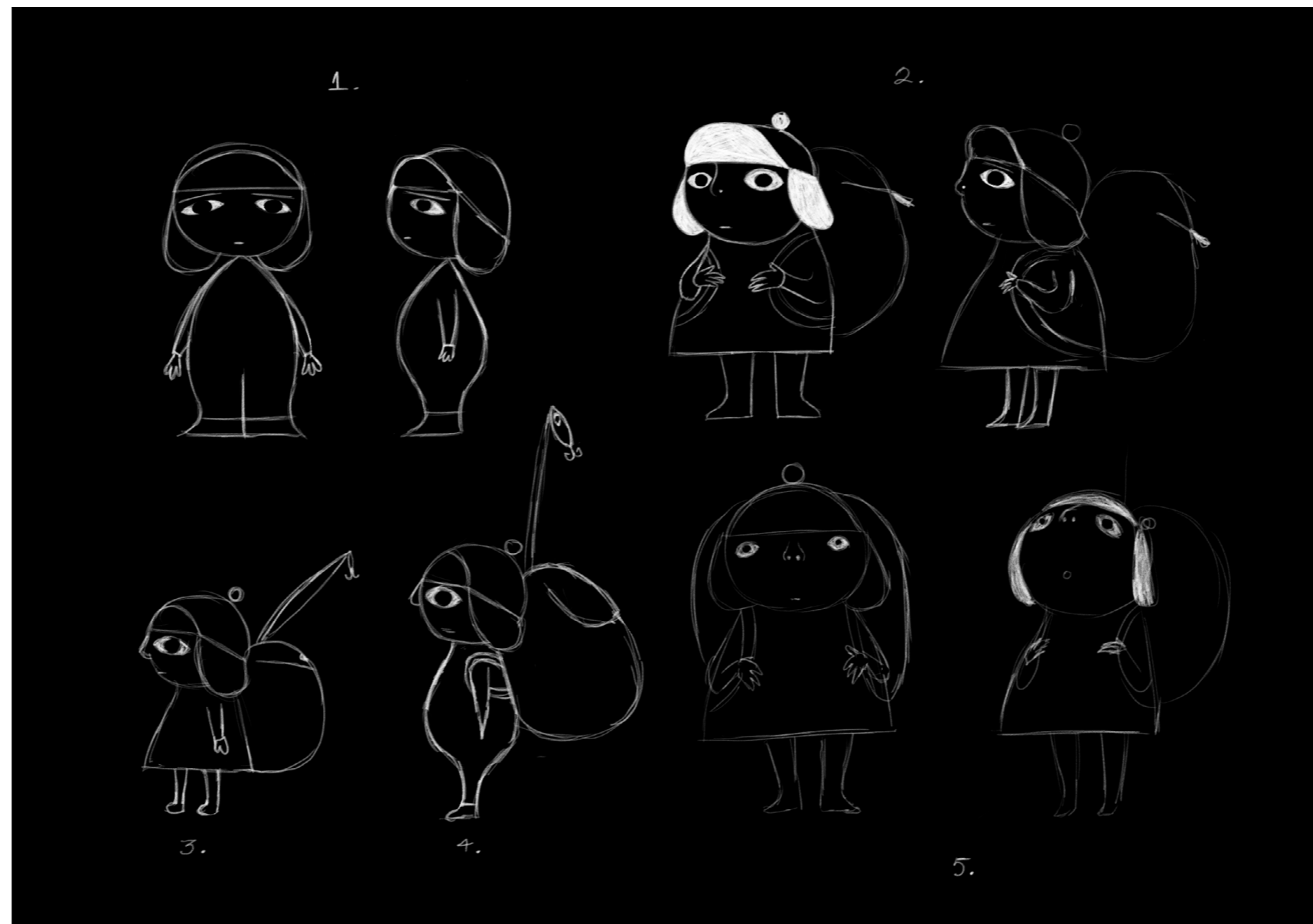
kylmään ja karuun ympäristöön. Käsikirjoituksessa kävi ilmi, että hahmolla on reppu. Tällä pystyttiin vihjaamaan katsojalle, ettei hahmolla ole pysyvää majapaikkaa, vaan hän kantaa omaisuuttaan jatkuvasti mukanaan. Tämän lisäksi hyödynsin suurta reppua hahmosuunnittelussa korostamaan hahmon pientä kokoa. Käytin vaatteita myös hahmon luonteen ilmentämiseen. Tuntui että lapsen pää tai osa kasvoista piti pitää jollakin tavalla piilossa välittäen hahmosta ujon vaikutelman. Olimme Laurin kanssa puhuneet hupusta, mutta päädyin niiden lisäksi testailemaan erilaisia hattuja. Ajattelin, että ne tarjoaisivat enemmän mahdollisuuksia animoimisen kannalta. Testasin samaan tarkoitukseen myös muitakin vaatekappaleita, kuten kaulahuivia sekä neuleen korkeaa kaulusta. Toimivimmaksi kuitenkin koin korvaläpäällisen hatun, joka tuntui rajaavan hahmon kasvot ympäröivästä maailmasta.

Kävimme Laurin kanssa läpi tekemäni luonnokset, ja sovimme mihin suuntaan hahmon kanssa jatkan. Yllättäen Lauri piti kolmannesta luonnoksesta, jonka olin piirtänyt nopeasti testimielessä lapsen pään ja vartalon mittasuhteista. Olin aikeissa hylätä luonnoksen, mutta päädyinkin jostain syystä sisällyttämään sen Laurille esittämiini versioihin. Tästä opin, ettei luonnoksia kannata vähätellä, sillä yksinkertaisistakin piirroksista saattaa löytyäkin jokin keskeinen ajatus, mitä lähteä työstämään eteenpäin. Lauri piti myös hahmon surumielisistä ilmeistä, joten sain hyväksynnän hahmon suurille silmille, vaikka tämä poikkesikin aikaisemmasta suunnitelmasta. Itse pidin luonnoksen numero kahdeksan hatusta ja ryhdistä sekä hermostuneesta olemuksesta. Hahmo ei kuitenkaan ollut vielä niin pelkistetty kuin Lauri elokuvaan toivoi.

Seuraavalla luonnoskierroksella lähdin kehittämään hahmoa eteenpäin käyttäen apuna aikaisemmin syntyneitä havaintoja ja ideoita. Tällä kertaa piirsin luonnokset mustalle pohjalle valkoisilla ääri viivoilla, sillä myös lopullinen animaatio tulotisiin toteuttamaan tällä tavalla. Ensimmäinen tekemäni versio oli lähimpänä hahmoa, josta Lauri piti eniten aikaisemmista luonnoksista. Hahmo tuntui kuitenkin paksuine jalkoineen liian vankalta. Seuraavaan versioon teinkin hieman kapeammat jalat. Lisäsin myös pienen tupsun hatun päälle, sillä hahmo kaipasi mielestäni enemmän yksityiskohtia kasvojen lähelle. Siluettikin muuttui kiinnostavammaksi tupsun myötä. Tämän jälkeen yritin piirtää hahmosta vielä yksinkertaisemman version. Suurensin silmiä entisestään suhteessa päähän. Myös pää oli vartaloon nähden suurempi kuin aikaisemmissa versioissa. Jaloista tein ohuempia, sillä edellinen luonnos vaikutti vieläkin liian vankalta, eikä hahmosta välitynyt tavoittelemani heiveröisyys. Kädetkin piirsin liioitellun pieniksi, jotta hahmo saisi jotenkin avuttoman kuvan. Kolmannelle hahmolle lisäsin lapaset, mikä vähensi piirrettävien yksityiskohtien määrää käsissä. Kuvassa näkyvä onki ei tullut mukaan lopulliseen hahmodesigniin käsikirjoituksen muuttuessa ja sitä myöten ongen jäädessä tarpeettomaksi.

Näytettyäni Laurille toisen luonnoskierroksen tuloksena syntyneet hahmot, hän piti eniten heti kolmannesta hahmosta. Sovimme, että piirrän kyseisestä hahmosta lopullisen viimeistellyn version. Samalla piirsin

hahmon myös useammasta eri kulmasta. Koska suunnittelin tarinan hahmoja osittain samanaikaisesti sen sijaan, että olisin piirtänyt yhden hahmon kerrallaan valmiiksi, vaikuttivat niiden ulkonäöt toisiinsa. Näin kävi, kun koiran pyöreä kirsu inspiroi kokeilemaan samanlaista nenää lapsellekin. Tämä toimi samalla hahmoja visuaalisesti yhdistävänä tekijänä, joka sai aikaan yhtenäisemmän kokonaisuuden.



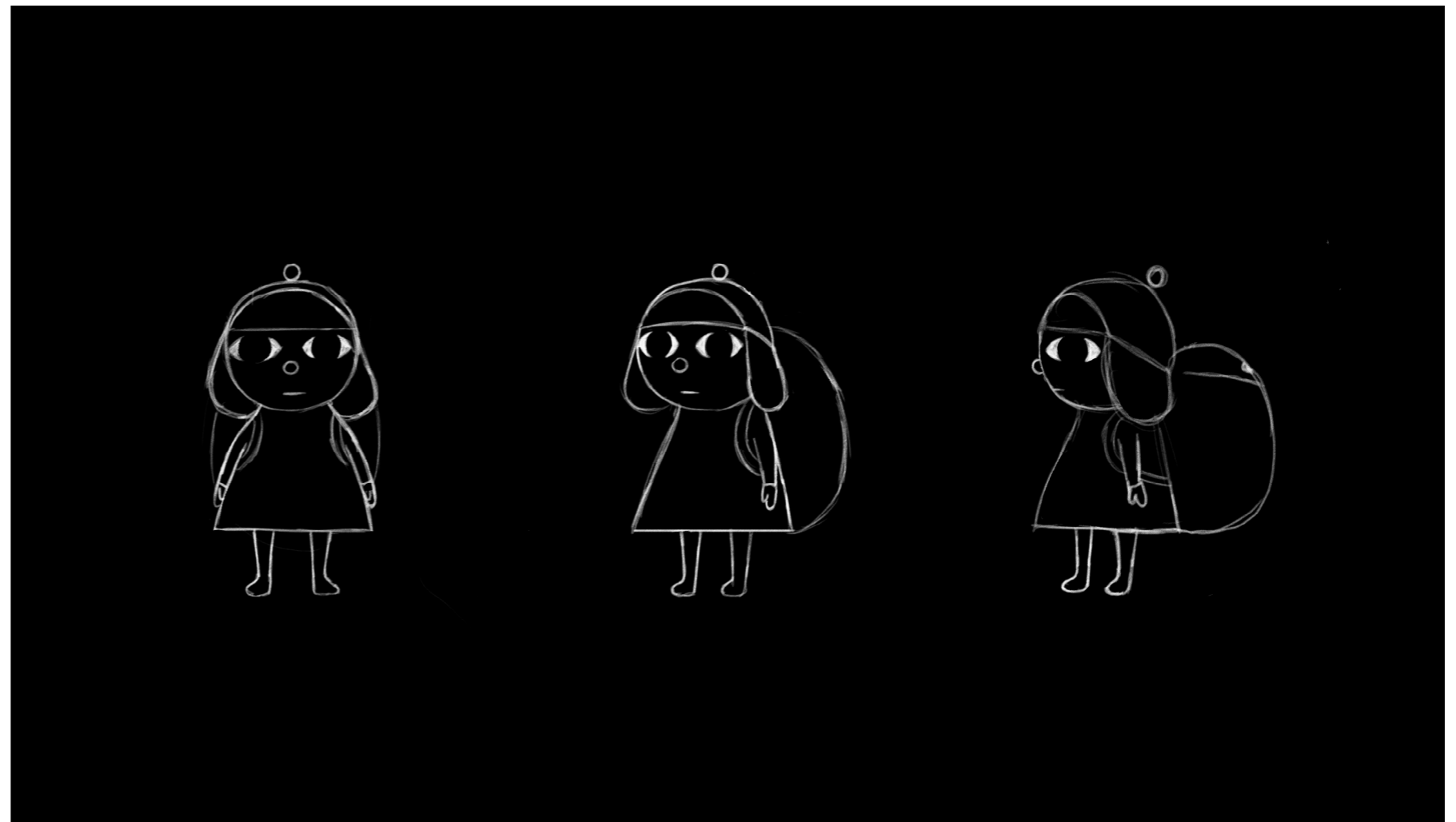
KUVA 6

Ensimmäisen hahmokierron pohjalta kehiteltyjä versioita päähenkilöstä. Mustat tausta auttoi havainnollistamaan miten hahmon tyyli toimisi lopullisessa animaatiossa.



KUVA 7

Vasemmalla ensimmäisiä paperille piirrettyjä hahmoideoita.



KUVA 8

Oikealla valmis hahmo piirrettynä kolmesta eri suunnasta.

4.2 KOIRA

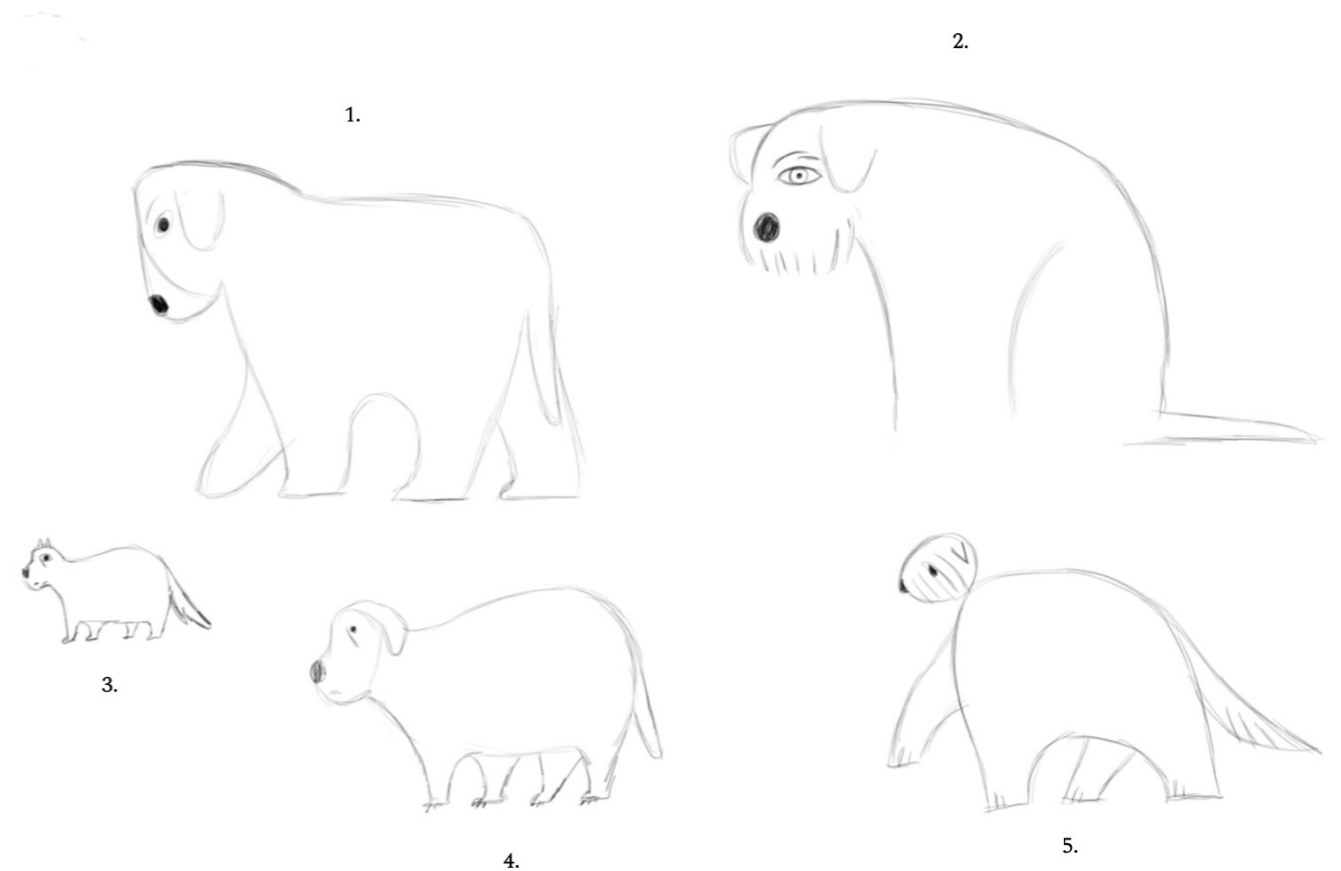
Kuten lapsenkin kohdalla, aloitin koirahahmon suunnittelemisen etsimällä referenssikuvia. Tutkin erilaisia koirarotuja ja pohdin, mitä ne toisivat tarinaan tai millaisia piirteitä niistä hahmolle voisi poimia. Ensimmäiseksi mieleen tulivat vahtikoirarodut, jotka vaikuttivat loogiselta ratkaisulta koiran suunnittelun pohjaksi, ottaen huomioon hahmon suojelevan roolin tarinassa. Tämä alkoi kuitenkin tuntua liian itsestäänselvältä ratkaisulta, eikä tuonut koiraan moniulotteisuutta. Tein yhden kokeilun borzoihin pohjautuen, mutta hahmo näytti liian sirolta, eikä tuntunut viestivän niitä asioita, joita hahmosuunnittelulla oli tarkoitus katsojalle välittää. Toisin kuin lapsihahmo, koira tarvitsi vankkuutta ulkonäkönsä, joten kapeat ja korkeat jalat eivät toimineen, vaan vartalon tuli olla alhaalla tukevien jalkojen varassa. Esimerkiksi bernhardinkoirassa oli jotakin huolehtivaisuutta ja rotevuutta, jota hahmolta haettiin.

Luonnostellessani hahmoja pidin mielessä eri koiraroduista tekemäni havainnot, mutta yritin kuitenkin olla samalla avoin uusille ideoille. Lasta suunnitellessani olin päätenyt piirtämään suunnitelmista poiketen yksityiskohtaisemmat silmät, ja samaa harkitsin myös koirahahmon suhteen. Lemmikki-koirilla on usein ilmeikkäät silmät, ja tuntui että tätä olisi kiinnostava hyödyntää koiran animoinnissa. Pyöreiden koiramaisten silmien sijasta kokeilin yhteen luonnoksista teräväkulmaista ”ihmismäistä” silmää, mikä näytti heti kiinnostavalta ratkaisulta. Pistävä katse toi hahmoon jonkinlaista mystisyyttä ja epäluonnollisuutta, joka puolestaan tuki ajatusta siitä, ettei hahmo välttämättä ollut todellinen. Toisaalta samantyyppiset silmät lapsen kanssa loivat myös yhtenäisemmän tyylin. Yhtenäisyyttä hahmojen välillä lisäsi

myös koiran pyöreät luppakorvat, joita lapsen hatun korvaläpät muistuttivat.

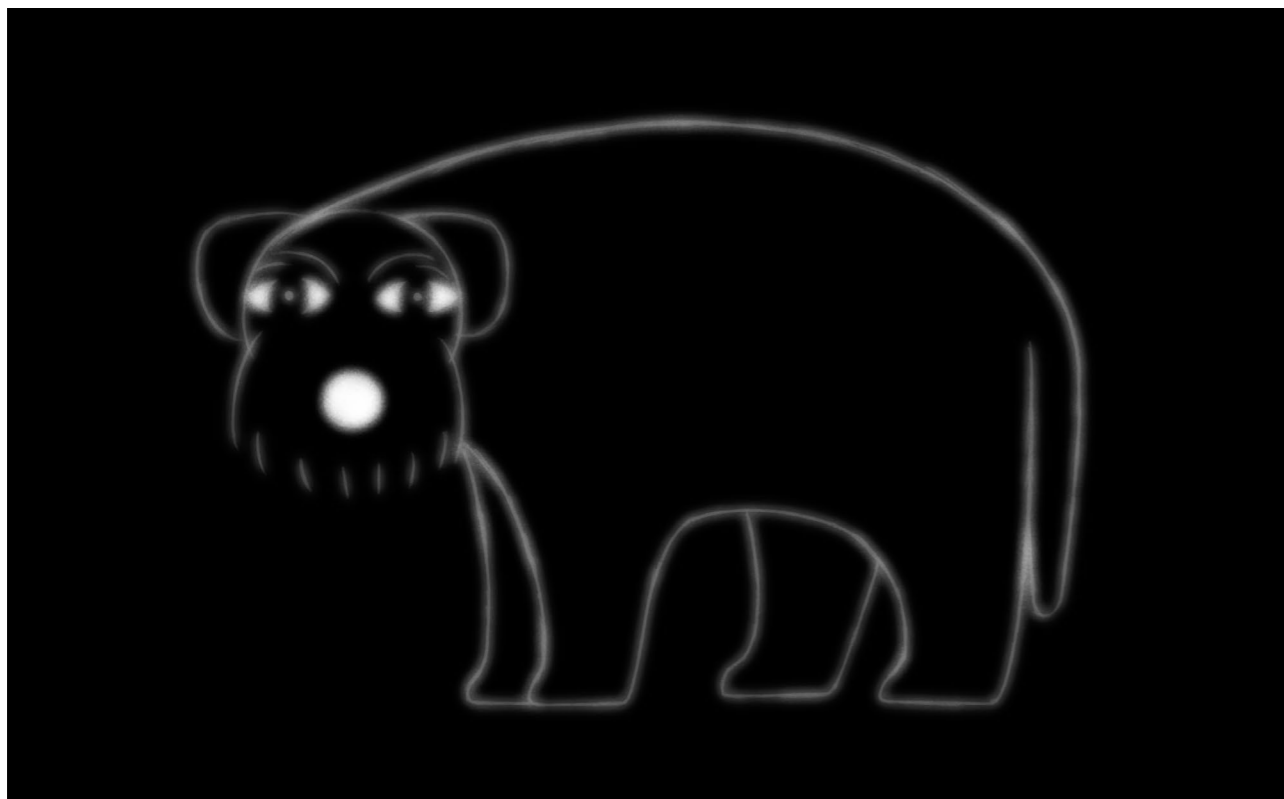
Koirasta oli tarkoitus saada myös jollakin tavalla rähjäisen näköinen viitaten hahmon ankariin elinolosuhteisiin. Aluksi ajattelin, että tämän kuvaaminen onnistuisi hapsottavalla turkilla. Koiran oli kuitenkin animoinnin kannalta oltava mahdollisimman pelkistetty, joten yksityiskohtaisen turkin piirtäminen oli kokonaan poissuljettu vaihtoehto. Päätin rajoittaa karvoja kuvaavien viivojen käytön koiran kasvoihin. Testasin muutamaan hahmoluonnokseen partaa ja pitkiä kulmakarvoja. Tämä ei ehkä loppujen lopuksi ratkaissut tavoittelevaani rähjäisyyttä, mutta toi kuitenkin koiralle ilmeikkyyttä, jonka koin hyvänä asiana.

Valitsin paperille piirtämistäni luonnoksista viisi kappaletta, jotka näytin Laurille. Molempien suosikiksi valikoitui numero kaksi, ja sovimme että teen kyseisestä versiosta viimeistellyn version. Kokeilin vielä varioida esimerkiksi koiran selän muotoa. Notkoselkä teki hahmosta hiukan koomisen näköisen, eikä siksi sopinut. Päädyin myöhemmin käyttämään notkoselkää kuitenkin toisella hahmolla. Toimivammaksi osoittautui kupera selkä, joka toi koirahahmoon iäkkyyttä sekä ehkä hieman varautuneen vaikutelman.



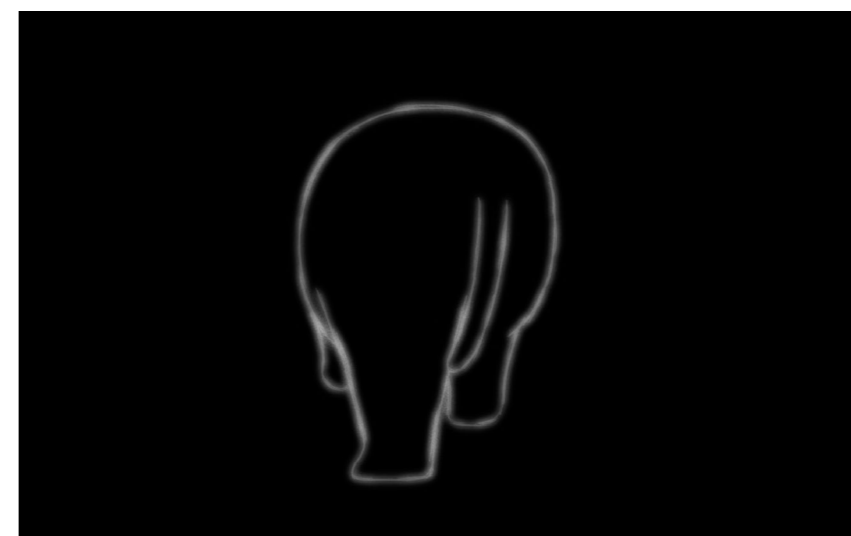
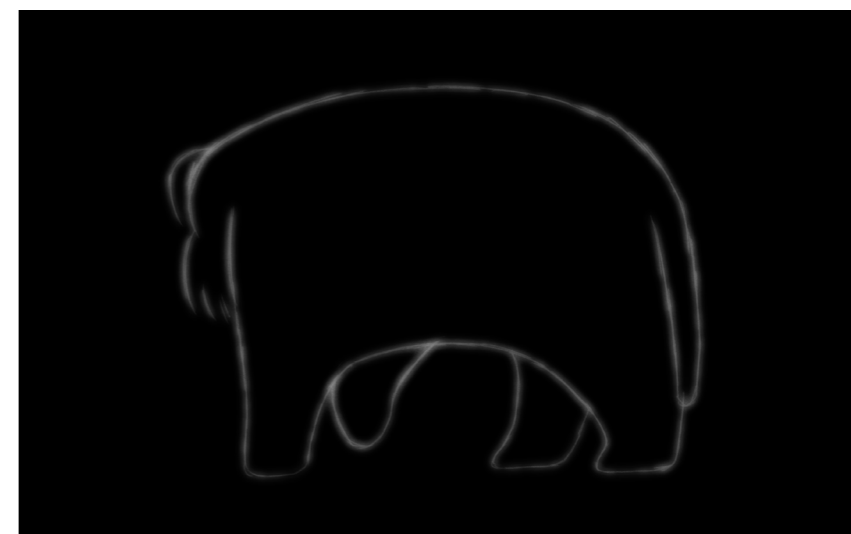
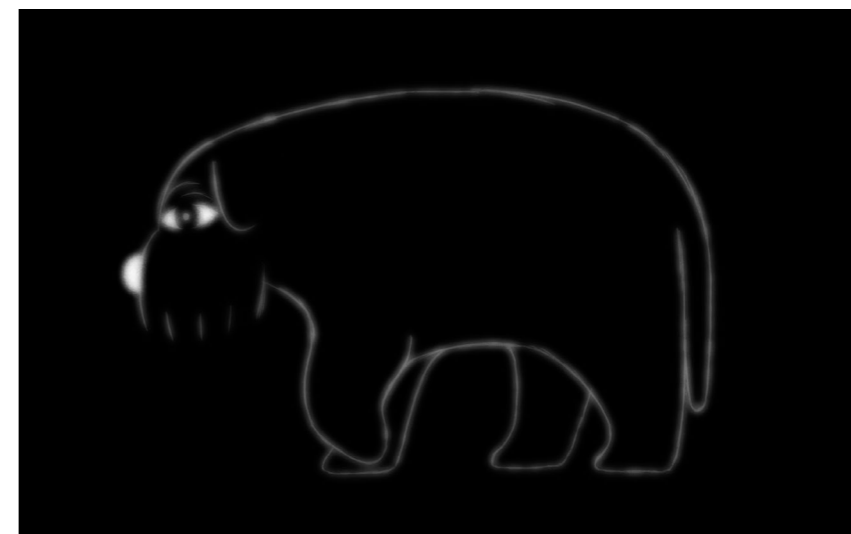
KUVA 9

Yllä viisi valitsemaani luonnosta, jotka esittelin Laurille. Luonnos numero kaksi oli molempien suosikki.



KUVA 10

Kuvasarja valmiista koirahahmosta tekemästani testianimaatiosta. Käytin testissä rakeista sumentavaa efektiä piirretyn viivan päällä, jota emme kuitenkaan päätyneet käyttämään lopullisessa animaatiossa. Lisää koiran liikkeielestä kerron animointia käsittelevässä luvussa 4.4.



4.3 IHMISMÖRKÖ

Kaikista toteuttamistani hahmoista mörkömäisen ihmisen suunnitleminen tuntui haastavimmalta. Tähän vaikutti varmasti se, että aikaisemmin suunnittelemani hahmot ovat aina olleet eläimiä tai ihmisiä, ja mörkö oli aiheena uusi. Myös hahmolle asetetut tavoitteet aiheuttivat kinkkisen pulman. Mörköä ei ollut tarkoitus esitellä pahantahtoisena hahmona. Päähenkilölle hahmo kuitenkin tarkoittaa tuntematonta asiaa, jonka tämä tulkitsee vaarana. Möröstä oli siis tarkoitus luoda jollakin tavalla outo ja ehkä hieman karmiva kuva, mutta se ei saanut suoraan vaikuttaa vaaralliselta tai aggressiiviselta. Esikuviksi hahmolle valikoitui muumien mörkö ja Henkien kätkevästä tuttu kasvoton. Laurin toive mörön kropan suhteen oli, että se muistuttaisi aikuista, isokokoista ihmistä, ei varsinaisesti laihaa tai lihavaa.

Elokuvan käsikirjoitus koki muutoksia vielä hahmosuunnittelun ollessa kesken, mikä vaikutti myös mörön suunnitteluun. Uusi lisäys mörön osalta oli, että tämä olisi aikaisemmin ollut ihminen, mutta kävi nyt läpi muutosta ihmisestä tunnistamattomaksi hahmoksi. Tätä ajatusta yritin hahmossa tuoda esille käyttämällä kahta erilaista silmää. Toisessa silmässä oli pieni pupilli, joka sai aikaan uhkaavan ja intensiivisen katseen. Toisen silmän kohdalla sen sijaan käytin samanlaista silmää kuin lapsellakin, jolloin hahmo sai myös inhimillisemmän ja hieman säikähtäneen näköisen puolen. Toivoin, että tämä vihjaisi katsojalle hahmon läpi käymästä muodonmuutoksesta ihmisestä mörkömäiseksi hahmoksi.

Toinen asia, mikä vaikutti mörön suunnitteluun oli keskustelemamme ajatus siitä, että hahmon ulkomuoto olisi muuttunut karun ympäristön kulutuksen, tuulen ja pakkasen seurauksesta. Tämän takia piirsin hahmoluonnoksista epäsymmetrisiä ja hieman vinksahaneita. Lopulliselta hahmolta on esimerkiksi kulunut toinen jalkaterä kokonaan pois.

Mörköhahmon suunnitleminen oli tasapainoittelua ihmismäisten piirteiden ja ihmisestä etäännyttävien piirteiden välillä. Kokeilin ensimmäisten luonnosten joukossa, miltä hahmo näyttäisi vaatteet päällä, mutta mielestäni tämä viittasi liian suoraan sen ihmistaustaan. Piirteitä, jolla yritin viedä hahmoa kauemmaksi ihmisestä, olivat esimerkiksi pitkät ja venähtäneet sormet sekä pienet, terävät hampaat. Myöhemmin animointivaiheessa hahmon liikkumisavalla tulisi myös olemaan suuri vaikutus siihen, kuinka ihmismäinen tai outo kuva möröstä katsojalle välittyy.

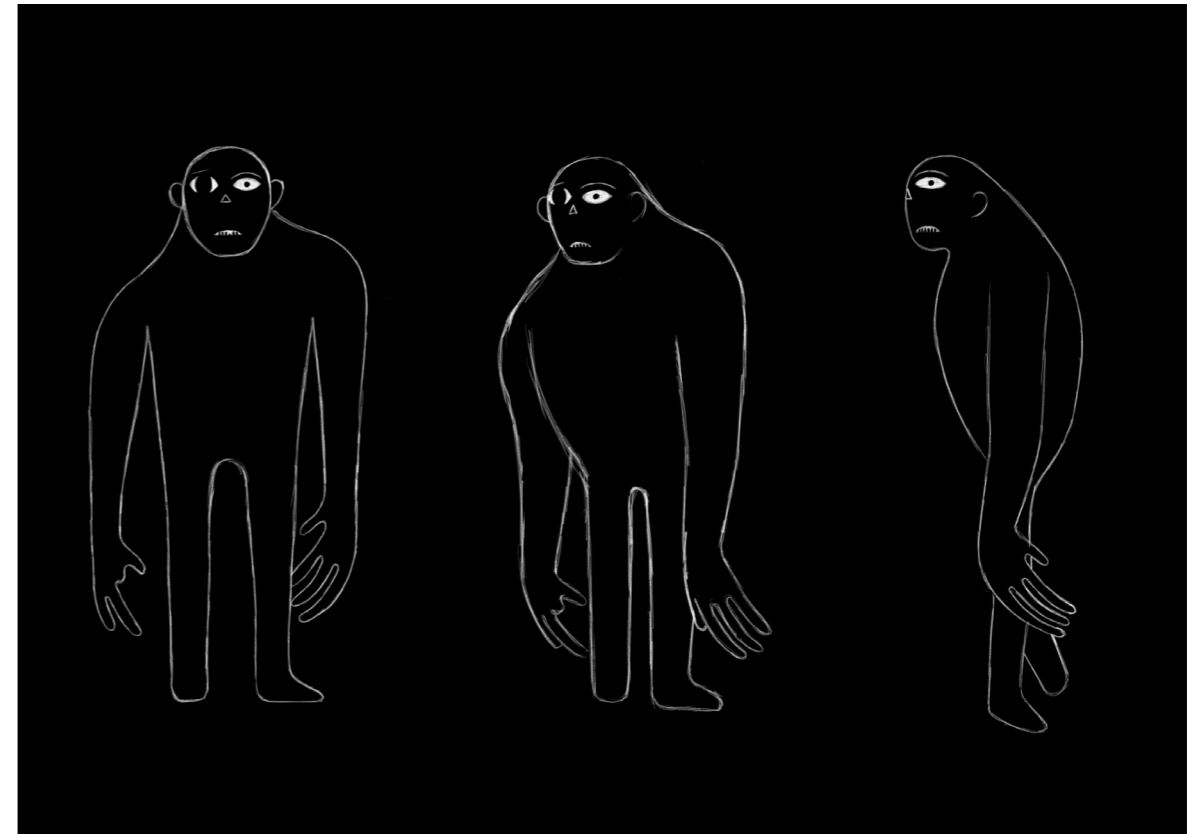
KUVA 11

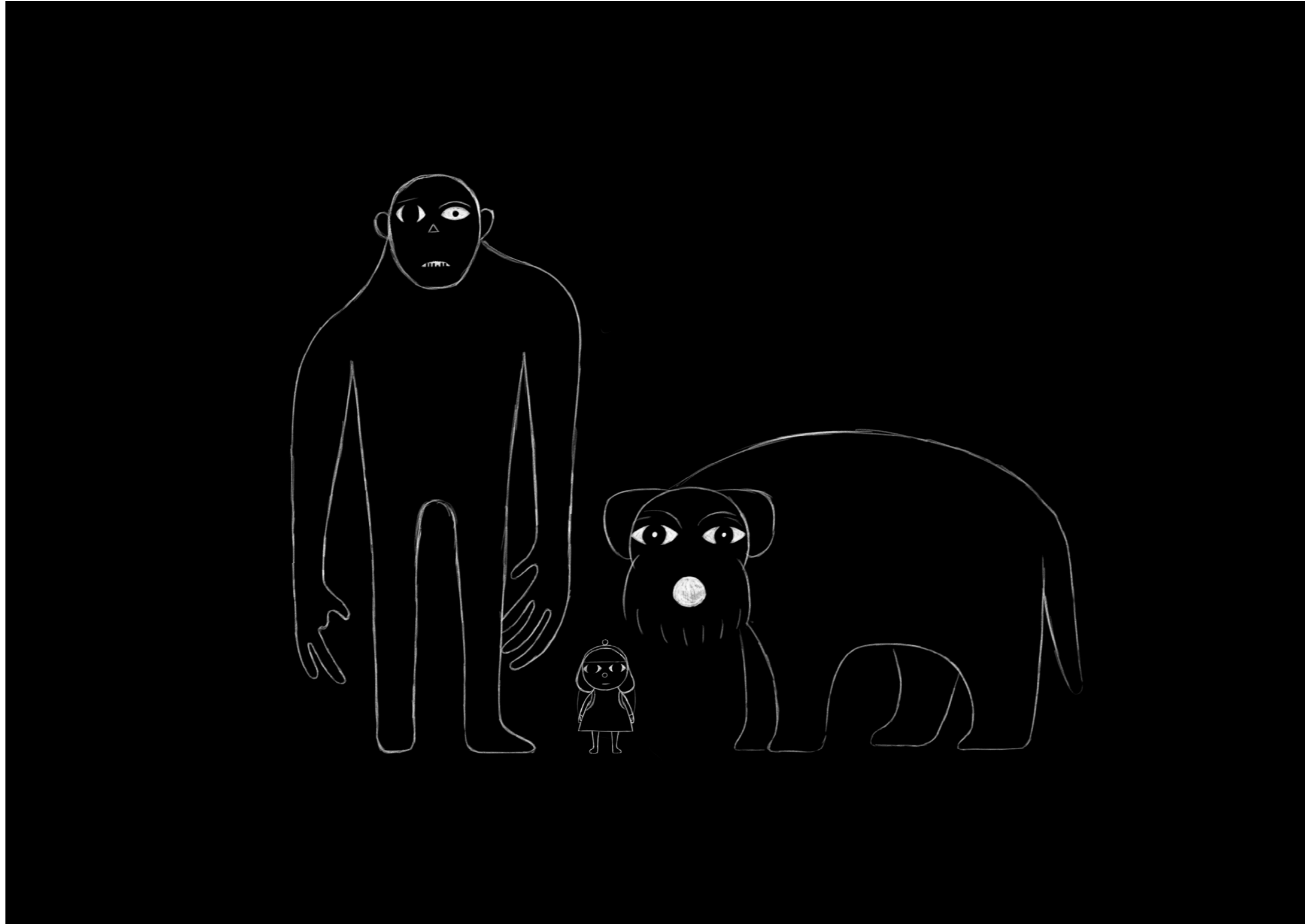
Oikealla ensimmäisiä hahmotelmiä möröstä. Kuten muutkin hahmot, aloitin mörön suunnittelun paperille luonnostellen. Tämä tuntuu itselleni helpoimmalta ja nopeimmalta tavalta tutkia hahmon piirteitä.



KUVA 12

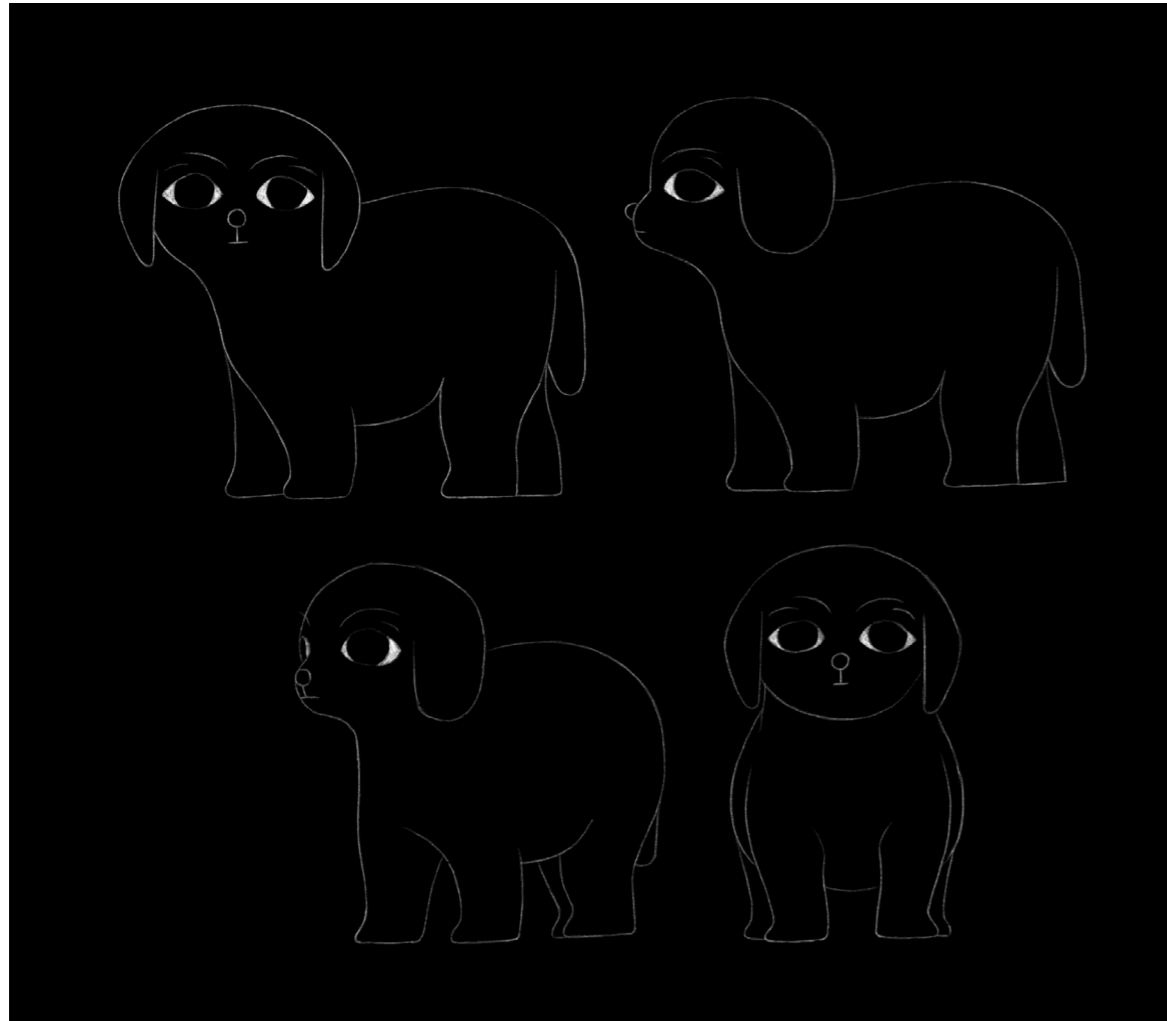
Alla valmis mörköhahmo piirrettyinä kolmesta eri kulmasta.





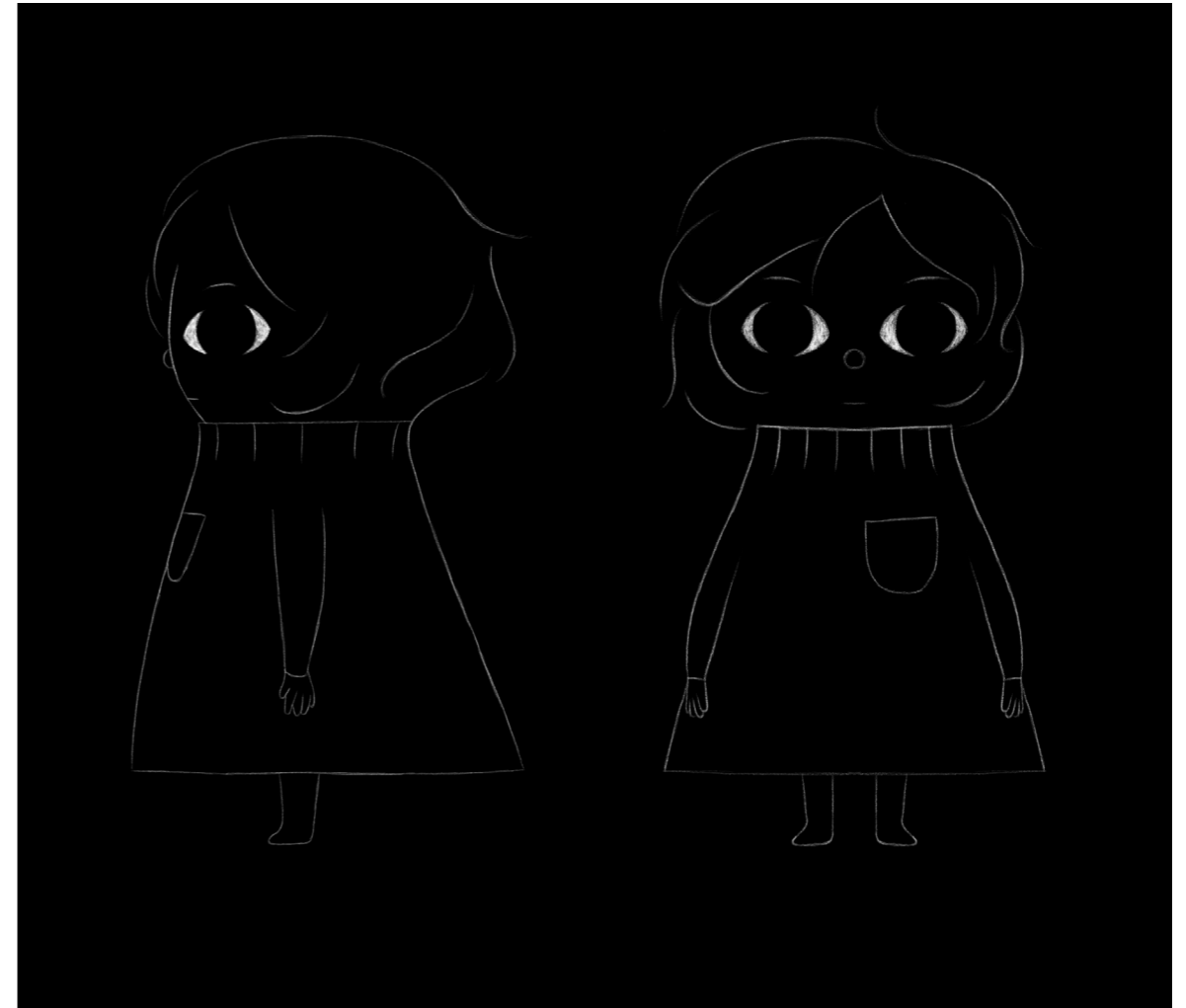
KUVA 13

Kuvat tarinan kolmesta keskeisimmästä hahmosta yhdessä niiden keskinäisten mittasuhteiden ymmärtämisen avuksi.



KUVA 14

Yllä elokuvan loppupuolella esiintyvä koiranpentu. Piirsin hahmolle kulmakarvat muistuttamaan päähenkilön suuresta koirasta.



KUVA 15

Hahmopiirustus toisesta lapsesta, johon päähenkilö tutustuu elokuvan lopussa. Hahmoissa on paljon samoja piirteitä, kuten siluetti, mutta halusin välittää uudesta lapsesta avoimeman kuvan vapaina olevilla hiuksilla.

4.4 ANIMOINTI

Päähenkilön animoinnin suunnittelu alkoi miettimällä, kuinka tämän motiivi tarinassa ja suhtautuminen ympäristöönsä saadaan kerrottua katsojalle hahmon liike- ja elekielistä. Koska lapsen motiivina on hylätyssä kaupungissa selviytyminen, sen piti välittyä myös tavasta, jolla hahmo ympäristössään liikkuu. Lähtökohta tähän löytyi luonnosta. Pikkulinnut ja pienet nisäkkäät, kuten hiiret, ovat jatkuvasti valppaita ympäristöstään, eivätkä pysyttele kauaa paikoillaan avoimilla ja suojattomilla paikoilla. Nopeissa ja pyrähdysnomaisissa liikkeissä oli jotakin, mikä sopi lapsenkin liikkeisiin.

Kuten lapsen hahmosuunnittelua käsittelevässä luvussa 4.1 mainitsin, hahmolla ei ollut elokuvan aikana repliikkejä. Elokuvassa ei myöskään ollut kertojan ääntä, joten hahmon ajatusten ja mielentilojen välittäminen katsojalle jäi hahmon kehonkielen varaan. Hahmon varautuneisuudesta viestii esimerkiksi sulkeutunut ryhti ja asento. Hartiat ovat jännittyneinä lähellä korvia ja kädet lähellä vartaloa, esimerkiksi puristamassa repun olkaimia. Myös silmillä ja katseen suunnalla oli tärkeä rooli hahmon reaktioiden animoimisessa.

Inspiraatiota lapsen kävelytyylille löytyi siilin kipityksestä. Animaatiohahmon tapauksessa tämä tarkoitti nopeita ja lyhyehköjä askeleita, vartalon ja pään pysyessä suurinpiirtein samalla korkeudella koko ajan. Tämä eroaa Richard Williamsin kirjassaan *The Animator's Survival Kit* opettamasta tavasta piirtää ihmiselle tyypillinen kävelytyyli, jossa vartalon massa nousee ja laskee jalkojen liikkeiden mukaan. Pään ja vartalon korkeimpia ja matalimpia sijainteja saatetaan vielä liioitella, jolloin painon vaikutelma vahvistuu (Williams, 2009,

s.106). Lapsen tapauksessa korkeuden vaihtelun pois jättäminen toimi hahmon eduksi, saaden tämän vaikuttamaan kevyeltä ja pieneltä. Tuntemalla animointiin liittyvät periaatteet niitä voi hyödyntää myös toimimalla päinvastoin.

Kun lapsen kohdalla hahmosta oli tarkoitus saada kevyt ja nopealiikkeinen, oli tilanne päinvastoin koiran osalta. Tälle oli tarkoitus luoda massiiviseen kokoonsa sopivat painavat ja hitaat liikkeet. Sen sijaan, että olisin ottanut mallia oikean koiran liikkeistä, käytin referenssinä koiran kävelylle jääkarhua, jonka liikkeet olivat tarpeeksi raskaat koiran suureen kokoon nähden. Koiran tunteiden ja ajatusten välittämisessä silmillä oli keskeinen rooli, mutta tämän lisäksi hännän liikkeet oli oikeisiin koiriin pohjautuen luonnollinen tapa kertoa hahmon mielen-tilasta. Koirahahmon ollessa valppaana, tämän häntä on pystyssä mutta huolettomissa tilanteissa se on alhaalla rentona tai heiluu puolelta toiselle. Koiran aggressiivisuutta kuvataan muun muassa pystyyn nousevilla karvoilla ja paljastetuilla hampailla.

Koiran motiivi, lapsen suojelemien, oli oleellinen osa tarinaa ja siksi tärkeä tuoda esiin näyttelyssä. Esimerkiksi aivan elokuvan alussa nähtävässä kohtauksessa, jossa hahmojen varjot liikkuvat kuvan poikki, koira kulkee ensin, kääntyy odottamaan lasta ja vasta lapsen kirittyä välimatkan jatkaa kulkuaan. Hahmojen etäisyys toisistaan ja tapa liikkua toistensa läsnäollessa on yksi keino kertoa katsojalle hahmojen suhteesta ilman hahmojen välistä sanallista viestintää (Hayes & Webster, 2013, s.112). Koira ei päästä hahmojen välistä etäisyyttä kasvaamaan suureksi, mikä kertoo tämän huolehtivasta roolista.

Mörön liikekielen osalta tavoitteena oli löytää liikkumistapa, josta välittyisi samanlainen outous kuin ulkonäöstäkin. Hahmosta ei kuitenkaan haluttu antaa aggressiivista kuvaa. Lähdin hakemaan outoutta hahmon kasvojen kautta. Ihmisten ajatuksen heijastuvat usein jollakin tavalla silmiin, tätä käytetään hyväksi usein myös animaatiohahmojen ollessa kyseessä. Kulmakarvojen asento, silmien liike ja jopa silmien räpäytyksen nopeus ja tiheys viestivät kaikki yhdessä hahmon ajatuksista (Khan & Giesen, 2018, s.185-187). Muiden hahmojen kohdalla hyödynsin silmien ilmaisuvomaisuutta, mutta mörköhahmon kohdalla päätin toimia päinvastoin. Hahmon silmät ovat koko elokuvan ajan liikkumatta. Katse on lasittunut, pupillit eivät liiku hahmon katsoessa sivulle vaan sen sijaan koko pää kääntyy. Silmien liikkumattomuus tekee hahmosta vaikeasti tulkittavan mikä tukee osaltansa hahmon outoutta.



Ensimmäisen testianimaation toteutin lapsihahmolla, tämän kehonkielen alettua referenssien avulla hahmottamaan mielessäni. Testianimaation tekeminen itse oli mahdollista, koska tulisin toimimaan itsekin yhtenä animaattoreista. Koin myös helpommaksi näyttää muille millaista liikettä hain, sen sijaan että olisin yrittänyt pelkästään sanallistaa sitä. Testianimaatioissa hahmo kääntyy katsomaan vasemmalle puolelleen ikään kuin kuullen jotakin. Sen jälkeen lapsi pompahtaa kauemmaksi äänen suunnasta ja poistuu kuvasta kiireisesti kipittäen. Tällä tavoin pystyin testaamaan useampaa asiaa kuin pelkällä kävelysyklillä olisi ollut mahdollista. Toteutin testin kahdeksan kuvan taajuudella, sillä Laurin toiveena oli säästää animointiin kuluva ajassa, kun piirrettäviä kuvia olisi sekuntia kohden vähemmän. Testianimaation tehtyäni huomasin kuitenkin kuvataajuuden olevan liian matala lap-

KUVA 16

Kuva lapsihahmon testianimaatiosta.

sen nopeille liikkeille ja aiheuttavan kuvan nykimistä. Tämän perusteella päädyimme käyttämään sekä kahdeksan että kahden-toista kuvan taajuuksia kohtauksesta riippuen.

Lopullisia animaatioita piirtäessä huomasin hyödylliseksi määritellä, mikä kussakin kohtauksessa oli oleellisin asia joka katsojalle haluttiin viestiä liikkeen avulla. Tavoitteen asettaminen auttoi animointiin ja näyttelemiseen liittyvien valintojen tekemisessä sekä huomion pitämisessä oikeassa asiassa animoidessa. Esimerkiksi kohtauksessa, jossa katsoja näkee hahmon ja lapsen kunnolla ensimmäistä kertaa, yksi keskeisimmistä tavoitteistani oli tuoda esiin hahmojen välinen dynamiikka. Tämä tulee esiin muun muassa siinä, kuinka hahmot tarkkailevat toistensa reaktioita. Säikähtäessään kuvan ulkopuolelta kuuluvaa ääntä koiran huomio on äänen suunnassa, mutta lapsi tarkkailee myös koiran reaktiota ääneen. Toinen tapa, mikä tuntui auttavan liikkeiden suunnittelussa, oli koittaa kuvitella mitä hahmo ajattelee milläkin hetkellä.



KUVA 17

Yllä valmiista elokuvasta poimittu freimi.

4.5 PÄÄHENKILÖN METAMORFOOSI

Kuten johdanto kappaleessa mainitsin, olen hyödyntänyt metamorfooseja useasti aikaisemmissakin projekteissa. Houndin kohdalla kyse oli kuitenkin edellisiin töihini verrattuna tarinallisemmasta animaatiosta, jonka ansiosta pääsin tarkemmin miettimään miten muodonmuutos näkyi hahmossa sekä visuaalisesti että liikekielen kannalta.

Päähenkilö kokee muodonmuutoksen elokuvan keskivaiheilla koiran sekä mörön menehtymisen jälkeen. Lapsen muuttumiselle mörkömäiseksi hahmoksi ei anneta tarinassa yksiselitteistä syy-seuraussuhdetta, vaan muodonmuutoksen syy jätetään katsojan tulkinnan varaan. Muutoksen voi nähdä esimerkiksi viittauksena siihen, kuinka hahmo näkee itsensä tekonsa jälkeen. Se luo tarinaan dramatiikkaa, kuvaa päähenkilön tilanteen toivottomuutta ja toimii katsojalle yllätyksellisenä elementtinä. Metamorfoosi ei kuitenkaan vaikuta hahmon tavoitteisiin tarinassa, eikä tämä ryhdy esimerkiksi etsimään keinoa palautuakseen entiselleen.

Alkaessani luonnostella hahmoa päätin, etten halunnut tehdä suuria muutoksia lapsen muotokieleen, vaan pyrin säilyttämään pehmeähköt ja pyöreät muodot. Esimerkiksi elokuvassa *Coraline* (2009), "toisen äidin" muotokieli vaihtuu metamorfoosin myötä teräväksi ja kulmikkaaksi luoden hahmosta uhkaavan vaikutelman. Vaikka kyseisessä elokuvassa valinta toimii hienosti, halusin välttää samanlaista ratkaisua, sillä lapsen mörkö-muodolla ei ollut tarkoitus antaa katsojalle vaarallista kuvaa. Disneyn elokuva *Luca* (2021) toimii esimerkkinä siitä, kuinka päähenkilön muotokieli säilyy samana hahmon molemmissa muodoissa.

Vaikka Lucalla on merihirviö-muodossaan teräväkärkisemmät hampaat, on niissä siitä huolimatta päädytty käyttämään melko pyöristettyjä kulmia.

Koska muotokieli oli asia, jonka halusin säilyttää, oli hahmoa alettava muuttaa muilla keinoilla. Mörkömäisen hahmon piirtäminen tuntui yhä haastavalta ja uudelta aiheelta, mutta muuttuneen lapsen suunnittelu oli helpompaa kun taustalla vaikutti aikuisen mörön hahmodesign. Samankaltaisia piirteitä käytin esimerkiksi lapsen silmissä, käsissä sekä hampaissa. Hahmon silmät muuttuvat pyöreistä kapeammiksi ja pupillit pienenevät. Sormista tein pitkäksi venähtäneet ja hahmo sai samantapaiset pienet, terävähköt hampaat kuin aikuinenkin mörkö. Hahmon kasvojen muutokseen hain referenssiä syvänmeren kaloista, joissa on jotakin samaa outoutta ja yksinäisyyttä, jota möröksi muuttuneelta lapselta haettiin.

Aikaisempaan muotoon verrattuna hahmon piirteet ja linjat muuttuivat valahtaneiksi. Laskin hahmon silmien ulkonurkat ja suupielet alemmaksi, mikä antoi hahmosta melankolisen ja surumielisen vaikutelman. Maahan asti venähtäneet kädet tekivät hahmosta raskaamman oloisen. Halusin myös rikkoa hahmon symmetrisyyttä, joka oli tehnyt lapsesta aikaisemmin jäykän ja staattisen. Piirsin aluksi kaksi erilaista silmää kuten aikuiselle mörölle, mutta päädyin myöhemmin luopumaan ideasta ja tekemään silmistä samanlaiset. Rikoin kuitenkin symmetriaa esimerkiksi kallistuneella lakilla sekä vaatteiden repaleilla. Vaatteiden repaleisuudella oli myös tarkoitus osoittaa kulunutta aikaa. Valmiin hahmon siluetti muistuttaa huomattavasti alkupe-



KUVAT 18

Yllä muodonmuutos Disneyn elokuvassa Luca (2021). Hahmon muotokieli pysyy molemmissa olomuodoissa ystävällisen pyöreähkönä.

KUVAT 19

Alla muodonmuutos Laikan elokuvasta Coraline (2009). Hahmon muotokieli muuttuu kulmikkaammaksi tuoden vaaran tuntua.



räisen lapsihahmon siluettia. Tunnistettavat piirteet kuten iso reppu, pyöreä nenä, pipon tupsu ja suora takin reuna ovat yhä tallella.

Mietimme Laurin kanssa paljon, missä vaiheessa näytämme katsojalle lapsen muuttuneen möröksi. Ensimmäisessä leikkausversiossa katsoja näki hahmon uuden olomuodon läheltä vasta siinä vaiheessa kun hahmo poistuu kaupungista. Puhuimme kyseisestä leikkausversiosta Kari Juusosen kanssa. Häneltä tuli huomio, että tarina voisi hyötyä, jos lapsen reaktio muutokseensa näytettäisiin katsojalle. Kappaleessa 3.3 toin esiin, miten hahmon käyttäytymiseen muodonmuutoksen jälkeen vaikuttaa oleellisesti myös se, miten tämä itse suhtautuu omaan ulkonäköönsä. Nyt tuntui siis siltä, ettei koko potentiaalia saatu muutoksesta irti ja katsojalta jäi saamatta hahmosta oleellista tietoa. Kohtaus oli onneksi vielä animatic-vaiheessa, ja kuvakäsikirjoitusta oli helppo vielä kehittää. Hahmon metamorfoosi päädyttiin näyttämään käsien kautta, joiden muuttumiseen lapsi havahtuu. Tästä seuraa hahmon hätäntynyt poukkoilu kaupungin läpi, minkä aikana tapahtuu lapsen kokonaisvaltainen muodonmuutos. Samalla myös liikkeet hidastuvat ja lopulta hahmo on hyväksynyt muutoksen ja päättää jättää kaupungin.

Muuttuneen lapsen liikekielen suunnittelu tapahtui osittain samanaikaisesti hahmon ulkonäön luonnostelun kanssa. Sillä miten hahmon haluttiin liikkuvan, oli siis myös vaikutuksensa hahmon ulkonäköön. Esimerkiksi aikaisemmin hahmon kävelyn oli tarkoitus olla kipittävä, mutta muutoksen jälkeen raskas kävelytyyli sopi kuvaamaan paremmin hahmon mielentilaa. Hain kä-

velyyn referenssiä ankasta, jonka vaappuva kävelytyyli toi hahmoon hölmöyttä ja sympaattisuutta säilyttäen kuitenkin hieman reppanan vaikutelman. Ankkamaisella kävelyllä tarkoitan kävelyä, jossa hahmon paino siirtyy huomattavasti aina maassa olevan jalan päälle toisen jalan ollessa ilmassa ja ylävartalon seuratussa liikettä hieman viiveellä, aiheuttaen vaappuvan vaikutelman. Jotta kävelytyyli vaikutti perustellulta myös hahmon ulkomuotoon nähden, hahmo sai paksummat ja kömpelömmän oloiset jalat. Piirsin hakemastani kävelytyylistä animaatioluonnoksen, jota animaattorit pystyivät hyödyntämään hahmoa animoidessaan.

Hahmon liikekielen muutokseen vaikutti oleellisesti myös tämän muuttunut suhtautuminen ympäristöönsä. Kaupungissa ei ole enää mörköä, jota pelätä, etenkin kun ottaa huomioon lapsen muuttuneen itsekkin mörkömäiseksi hahmoksi. Koiran menetettyään lapsi ei pysty enää seuraamaan sen antamaa esimerkkiä ympäristöönsä reagoimisesta, vaan ympäristönsä arvioiminen jää hahmon omaksi tehtäväksi. Voisi siis ajatella, että lapsessa on tapahtunut myös sosiaalisen aseman muutos. Ajatuksena oli, että edellä mainitut muutokset vaikuttaisivat hahmoon säikkyiden ja varautuneisuuden katoamisena, ja jollakin tavalla hahmosta tulee ainakin hetkellisesti välinpitämättämpi. Liikekielen suhteen tuntui loogiselta, että tämä näkyisi etenkin hahmon ryhdissä. Elokuvan alussa lapsen hartiat ovat jännittyneet ja lähellä korvia, mutta muutoksen jälkeen ne valahtavat alas. Saman valinnan tein käsien suhteen, jotka alussa olivat usein hahmon vartaloa vasten, ikään kuin suojaamassa ympäröivältä maailmalta.

Myös tapa, jolla lapsi tarkkailee ympäröivää maailmaa, muuttuu. Ennen muutosta hahmo vilkuilee ympärilleen hermostuneesti. Katseen suunta vaihtuu nopeasti puolelta toiselle sen kävellessä hylätyssä kaupungissa. Myöhemmin, tullessaan uuteen pienemmän kylään, hahmon katse on kuitenkin rauhallisempi ja tutkivampi. Tällä oli tarkoitus antaa hahmosta avoimempi ja ennakkoluulottomampi kuva aikaisempaan nähden.



KUVAT 20 JA 21

Yllä päähenkilö ennen muodonmuutosta, ja oikealla hahmo muodonmuutoksen jälkeen.



5. JOHTOPÄÄTÖKSET

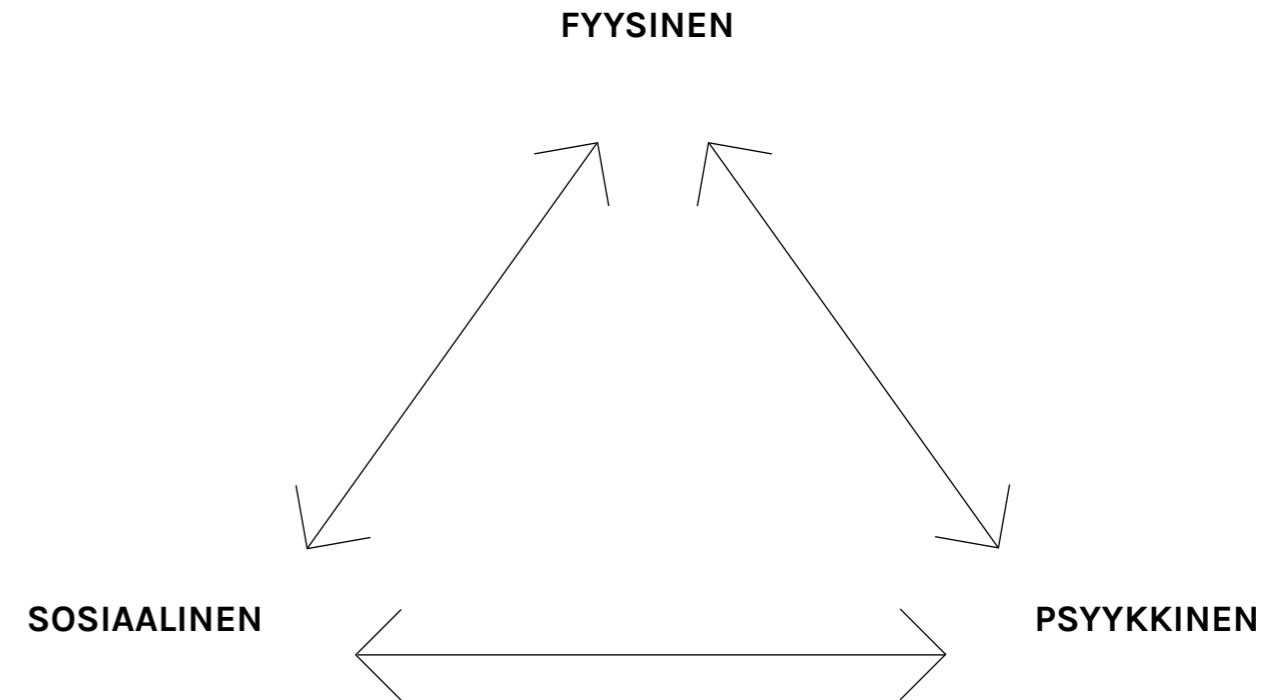
Opinnäytteessäni tutkin animaatioissa tapahtuvia hahmomuodonmuutoksia hahmosuunnittelijan ja animaattorin näkökulmasta. Tavoitteena oli selvittää, kuinka animaattori ja hahmosuunnittelija luovat työllään uskottavan hahmomuodonmuutoksen. Aihe valikoitui ja rajautui oman kiinnostuksen ja osaamisalueiden mukaan. Opinnäytetyön taiteellinen osuus Hound vahdutti tietämättömyyteeni metamorfooseista. Omasin toki kokemusta sekä hahmosuunnittelusta että animoinnista, mutta en ollut aikaisemmin kiinnittänyt huomiota siihen, kuinka hahmon ulkomuodon muutos vaikuttaa animaattorin työhön. Aiheena metamorfoosi tuntui linkittävän molemmat osaamisalueeni, hahmosuunnittelun ja animoinnin yhteen mahdollistaen niiden vuorovaikutuksen tutkimisen opinnäytetyössäni.

Kirjallista tutkimusta tehdessä huomasin, ettei valitsemastani näkökulmasta löytynyt kovin paljoa lähdemateriaalia. Metamorfooseista löytyi lähinnä mainintoja eri aihealueiden yhteydessä, kuten käsikirjoitusta ja hahmosuunnittelua käsittelevästä kirjallisuudesta. Sama koskee osittain myös muodonmuutosten toteutusta. Referenssejä muodonmuutoksille löytyy toki muista animaatioista, mutta todellisuudesta niitä on vaikeampi keksiä. Ensimmäisenä mieleen tulee toukan muuttuminen perhoseksi tai lapsen kasvaminen aikuiseksi. Todellisuudesta on kuitenkin mahdotonta löytää yhtä kokonaisvaltaisia muodonmuutoksia, joiden esittäminen animaatio tekniikkana mahdollistaa. Tämän takia animaattori pääseekin itse pätkäilemään, kuinka muodonmuutos vaikuttaa hahmon käyttäytymiseen ja liikkeeseen. Lähdekirjallisuuden ja oikean elämän referenssien vähäisyys tekivät

aiheen tutkimisesta kuitenkin kiinnostavaa ja palkitsevaa. Toivon, että löytämäni havainnot hyödyttävät muitakin tekijöitä.

Tutkimusta ja projektia tehdessäni selvisi, että hahmojen muodonmuutokset ovatkin paljon monitasoisempi asia kuin olin aluksi ajatellut. Hahmo voi muuttua kolmella eri tavalla; fyysisesti, psyykkisesti ja sosiaalisesti. Nämä tasot ovat vuorovaikutuksessa keskenään. Esimerkiksi hahmon fyysisen muutoksen myötä voi hahmon sosiaalinen status muihin hahmoihin nähden muuttua. Opinnäytetyön taiteellisessa osuudessa Houndissa tasojen välinen vuorovaikutus näkyi siinä, miten päähenkilön psyykinen muutos ohjasi liikekielen suunnittelua, jolla puolestaan oli vaikutus hahmon muuttuneen ulkonäön suunnitteluun sekä siihen liittyviin valintojen tekemiseen. Ehkäpä avain hahmon uskottavaan metamorfoosiin löytyykin siitä, että edellä mainitut tasot ja niiden välinen vuorovaikutus on otettu huomioon sekä hahmosuunnittelussa että animaattorin työssä. Tämän lisäksi uskottavuutta saattaa lisätä se, että animaattori huomioi työssään myös hahmon edellisen muodon ja liikkumistavan.

Houndin tekoprosessin myötä opin arvostamaan ja yhdistämään osaamistani hahmosuunnittelijan ja animaattorin rooleista niin, että siitä oli hyötyä kummallakin alueella. Koska toimin molemmissa rooleissa, ei suunnittelutyön tarvinnut edetä kronologisesti hahmosuunnittelusta liikekielen miettimiseen. Toisinaan esimerkiksi hahmon liikekielestä tehdyt päätökset ohjasivat hahmodesignia, kun taas toisinaan hahmodesign saattoi poikia ideoita hahmon liikkeille. Uskon, että, projektin sen sallinessa, animaattorin ja hahmosuunnittelijan



KUVA 22

Visualisointi hahmon muodonmuutosten tasoista ja niiden vuorovaikutuksesta.

yhteistyö voi synnyttää mielenkiintoisia ja omaperäisiä hahmoja.

Molemmissa rooleissa toimimisen kautta huomasin, että itse suunnittelemiinsa hahmoihin suhtautuu animoidessa helposti jäykästi. Tällä tarkoitan sitä, että animoidessa pyrin piirtämään hahmot aina “oikeaoppisesti” ja pitämään kiinni hahmosuunnittelijana hahmolle luomistani säännöistä ja rajoista. Tutkittuani erilaisia muodonmuutoksia huomasin kuitenkin, miten joustavasti ainakin itse katsojana suhtaudun animaatiohahmoihin ja niiden muutoksiin. Hahmon pieniä ja hetkellisiä muutoksia ei välttämättä lue animaattorin virheinä. Ehkä tätä joustavuutta olisi voinut hyödyntää elokuvassammekin esimerkiksi hahmon tunnetilojen ilmaisussa. Toisaalta tässä tulisi ottaa huomioon koko elokuvan tyyli. Tex Averyn kaltaiset suuret ja räjähtävät reaktiot eivät olisi palvelleet elokuvan vakavahkoa sävyä, mutta jonkinlaisilla nopeilla väliaikaisilla muutoksilla hahmoihin olisi kuitenkin saanut leikkisyyttä. Tämä olisi voinut keventää muutoin tunnelmaltaan raskasta elokuvaa. Koen, että havaintoni kautta pystyn suhtautumaan jatkossa rennommin suunnittelemiini hahmoihin.

Taiteellista projektia tehdessäni ymmärsin, ettei hahmo ole muusta elokuvasta irrallinen asia, vaan myös hahmon ulkoiset tekijät muovaavat katsojan kokemusta hahmosta. Hahmon muutos ei siis aina tapahdu pelkästään sen omien visuaalisten piirteiden muutoksena. Se, mitä hahmon ympärillä on ja mihin sitä vertaamme, vaikuttaa siihen kuinka hahmon näemme. Houndissa päähenkilö on elokuvan alussa erittäin pieni hahmo, koska näemme tämän massiivisten rakennusten ympäröimänä sekä suuren

koiran ja mörön rinnalla. Lumimyrskyssä taivaltaessaan hahmo ei vertaudu muihin elementteihin, joten käsitys mittasuhteista katoaa. Elokuvan loppupuolella päähenkilö taas tuntuu melkein suurelta uuteen lapsihahmoon verrattuna, ja valtavasti jos vertaamme tätä koiranpentuun. Voisikin olla mielenkiintoista tutkia lisää, kuinka hahmo toimii vuorovaikutuksessa ympäristönsä kanssa. Voiko katsojan kokemukseen hahmosta vaikuttaa pelkästään sen ulkopuolisia tekijöitä muuttamalla?

Hahmojen metamorfoosit ovat aiheena laaja, ja sitä voisi varmasti tutkia vielä huomattavasti tarkemmin perehtyen esimerkiksi johonkin tarkemmin rajattuun alueeseen. Jo pelkästään hahmosuunnittelun prosessissa on havaittavissa metamorfoosi, joka on käytävä läpi päästäkseen ensimmäisistä luonnoksista lopulliseen hahmoon. Katsoessani kirjallista osuutta varten vanhempia metamorfooseja sisältäviä animaatiohuomasin niiden yhä viihdyttävän katsojaa. Metamorfoosit eivät tuntuneet menettäneen animaatioiden iästä huolimatta tehoaan. Uskon, että erilaiset muodonmuutokset ovat tarinankerronnan välineitä, jotka tulevat säilyttämään vangitsevuutensa ja ilmaisuvoimansa animaatioiden parissa vielä tulevaisuudessakin.

LÄHDELUETTELO

OPINNÄYTTEEN TAITEELLINEN PRODUKTIO:

Hound (2023)

PAINETUT LÄHTEET:

Wells, P. (1998). *Understanding animation*. Routledge.
Williams, R. (2009). *The Animator's Survival Kit*. Faber and Faber.
Hayes, D. & Webster, C. (2013). *Acting and performance for animation*. Focal Press.
Khan, A. & Giesen, R. (2018). *Acting and Character Animation: The Art of Animated Films, Acting and Visualizing*. Focal Press.
Bishop, R. Sweeney, B. Cruz, M. Gadea, L. (2020). *Fundamentals of Character Design*. 3dtotal Publishing.

PAINAMATTOMAT LÄHTEET:

Dudok de Wit, M. (13.9.2021). *A Virtual Roundtable on Relations Between Metaphor and Metamorphosis (Part 2)*. Animation Studies. <https://blog.animationstudies.org/?p=4170>

Egri, L. (1942). *The Art of Dramatic Writing*. Simon & Schuster. <https://archive.org/details/dli.bengal.10689.12919/page/n51/mode/2up>

Leinonen, T. (2020) Luento.

AV-LÄHTEET:

Cohl, É. (Ohjaaja). (1908). *Fantasmagorie* [lyhytelokuva]. Ranska: Gaumont.

Domlátil, V. (15.2.2019). *Morning* [video]. Vimeo. <https://vimeo.com/317424886>

Noyes, E. (ohjaaja). (1964). *Clay or Origin of the Species*. [lyhytelokuva]. Yhdysvallat: Harvard University & Pathé Contemporary Films.

Miyazaki, H. (ohjaaja). (2001). *Henkien kätkemä* [elokuva]. Japani: Studio Ghibli.

Disney, W. & Iwerks, U. (ohjaajat). (1928). *Plane Crazy* [elokuva]. Yhdysvallat: Walt Disney.

Selick, H. (ohjaaja). (2009). *Coraline* [elokuva]. Yhdysvallat: Laika.

Geronimi, C., Jackson, W. & Luske, H. (ohjaajat). (1951). *Liisa Ihmemaassa* [elokuva]. Yhdysvallat: Walt Disney.

Sharpsteen, B., Jackson, W., Armstrong, S., Ferguson, N., Roberts B., Kinney, J. & Elliotte, J. (ohjaajat). (1941). *Dumbo* [elokuva]. Yhdysvallat: Walt Disney.

Musker, J. & Clements, R. (ohjaajat). (1989). *Pieni merenneito* [elokuva]. Yhdysvallat: Walt Disney.

Hand, D., Cottrell, W., Jackson, W., Morey, L., Pearce, P. & Sharpsteen, B. (ohjaajat). (1937). *Lumikki ja seitsemän kääpiötä* [elokuva]. Yhdysvallat: Walt Disney.

Casarosa, E. (ohjaaja). (2021). *Luca* [elokuva]. Yhdysvallat: Pixar.

Miyazaki, H. (ohjaaja). (2008). *Ponyo* [elokuva]. Japani: Studio Ghibli.

Livson, D. (tuottaja). (1991). *Muumilaakson tarinoita* [tv-sarja]. Helsinki: Yle.

Yamamura, K. (ohjaaja). (2007). *Franz Kafka's A Country Doctor* [lyhytelokuva]. Japani.

Moore, T. & Stewart, R. (ohjaajat). (2020). *Wolfwalkers* [elokuva]. Irlanti: Cartoon Saloon.

Norstein, J. (ohjaaja). (1975). *Hedgehog in the Fog* [lyhytelokuva]. Neuvostoliitto: Soyuzmultfilm.

Norstein, J. (ohjaaja). (1979). *Tale of Tales* [lyhytelokuva]. Neuvostoliitto: Soyuzmultfilm.

Joseph, R. (ohjaaja). (2016). *Fox and the Whale* [lyhytelokuva]. Kanada.

Taylor T. & Tison, A. (Kirjoittajat). (1974). *Barbapapa* [tv-sarja]. Ranska.

KUVAT:

Kuva 3. Ketonen, L. (2021). *Hound* [animatic].

Kuva 4. <https://www.pinterest.com.au/pin/437201076333627037/>

Kuvat 18. Casarosa, E. (ohjaaja). (2021). *Luca* [elokuva]. Yhdysvallat: Pixar.

Kuvat 19. Selick, H. (ohjaaja). (2009). *Coraline* [elokuva]. Yhdysvallat: Laika.

Opinnäytteen muut kuvat, joita ei ole listattu lähdeluettelossa, ovat omiani.