

Opinnäytetyö (AMK)

Animaatio

NELTES12

2016

Heta Okkonen

IRRALLISIA RAAJOJA

– Tiellä tanssia animoimaan

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Animaatio

2016 | 22

Heta Okkonen

IRRALLISIA RAAJOJA

- Tiellä tanssia animoimaan

Opinnäytteeni käsittelee kokemuksiani tanssianimaatiosta aloittelevan animaattorin ja harrastelijatanssijan näkökulmasta. Pyrin selvittämään tanssillisuutta käsitteenä, mikä erottaa sen tavallisesta liikkeestä ja keinoja saavuttaa se animoimalla. Kerään tietoa ammattilaishaastatteluista ja pyrin nostamaan esiin tärkeimmät piirteet, joista onnistunut tanssianimaatio koostuu. Lopuksi käyn läpi omaa kokemustani ja pohdin omaa taivaltani animaattorina.

ASIASANAT:

Tanssi, animaatio, liike

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Animation

2016 | 22

Heta Okkonen

UNATTACHED LIMBS

- On the way to animating dance

My thesis begins with my experiences of dance animation, writing from the perspective of a young animator and non professional dancer. I aim to describe the idea of dance, the concept of specific way of being that we immediately recognise as dance and what separates it from mere movement. I gather information from professional interviews and try to pinpoint the most important qualities that make dance animation work. In the end I go through my own experience and time so far as an animator.

KEYWORDS:

dance, animation, movement

SISÄLTÖ

KÄYTETYT LYHENTEET TAI SANASTO	6
1 JOHDANTO	7
2 TOIMIESSAAN KAUNISTA	9
2.1 Thought of You	9
2.2 Hyvää tanssianimaatiota etsimässä	11
3 KRIITTINEN SILMÄ	14
4 KOHTI TANSSIA	16
4.1 Lioittelu	16
4.2 Ylös ja alas	16
4.3 Tulkinta	17
4.4 Tekninen varmuus	18
5 LOPUKSI	20
LÄHTEET	22

KUVAT

Kuva 1. Thought of You (2010)	10
Kuva 2. Barbie ja 12 tanssivaa prinsessaa (2006)	11
Kuva 3. Nephtali (2015)	12
Kuva 4. Triangle (1992)	13
Kuva 5. Olkiluodon Maija (2015)	19

SANASTO

12 käskyä	Animaation 12 käskyä, 12 principles of animation on länsimaisen animaation mittapuuksi muodostunut ohjeistus. Prinsiipit, eli periaatteet ovat saaneet alkunsa Disenyn kulta-ajan animaattoreiden pyrkimyksistä realistisempaan animaatiotyyliin. (The Illusion of Life, Frank Thomas ja Ollie Johnston, 1981)
Croquis	Suomeksi krokii, luonnosmaiset nopeat piirustukset elävästä mallista. Yleensä kuvia tehdään sarjoja, esimerkiksi minuutin tai viiden minuutin asentoja. (Piirustuksen kurssi, Turun Taideakatemia 2013)
Grand jete	Klassisen baletin eteenpäin tehtävä hyppy, jossa tanssijan jalat muodostavat ilmassa spagaatin. (Raija Lemussaari, 2015)
Live-elokuva	Ei animaatiotekniikoin tehty elokuva. Filmille tai videokameralla kuvattu elokuva jossa esiintyy aitoja, reaali maailman objekteja. (Merriam-Webster online dictionary)
Nine Old Men	Disneyn kulta-aikojen yhdeksän vanhaa miestä, jotka muodostivat animaation ydinjoukon 30-luvulla Lumikin tuotannossa. Joukkoon kuuluivat: Frank Thomas, Ollie Johnston, Milt Kahl, Marc Davis, Ward Kimball, Eric Larson, Les Clark, Wolfgang(Woolie) Reitherman ja John Lounsbery (The Illusion Of Life, 1981)
Pose-to-pose	Animointityyli, jossa animoitava liike suunnitellaan piirtämällä ääriliikkeet ensin, ja täyttämällä väliin jäävä osa kuvilla vastastien. (Animator Survival Kit, Richard Williams, 2009)
Rotoskoopkaus	Animaatiotekniikka, jolla tarkoitetaan filmin päältä piirrettyä animaatiota. Jäljennös toteutetaan kuva kuvalta filmiltä jäljentäen. Rotoskoopattu jälki on yleensä tunnistettavaa, johtuen erikoisesta, vellovasta liikekielestä. (Animaatioluento, Chrzu 2013)

1 JOHDANTO

Elämäni suurimmat intohimot ovat olleet tanssi ja animaatio, ensimmäinen omana liikku-
mismuotonani ja jälkimmäinen visuaalisena viihdykkeenä. Lapsuudessa animaatio ai-
heutti valtavaa ihmetystä ja myötäelin vahvasti hahmojen kautta. Muistan jopa vaiheen,
jolloin en suostunut katsomaan muuta liikkuvaa kuin animaatiota. Opintojen myötä käsi-
tys animaatiosta konkretisoitui ja siitä tuli oma ilmaisumuoto. Vaikka olen luonteeltani
vauhdikas, rauhaa, keskittymistä ja kärsivällisyyttä vaativa animaatio tuntui välittömästi
omalta. Tiesin heti olevani oikeassa paikassa.

Tanssi, erityisesti klassinen baletti, taas on kuulunut elämäni jo parikymmentä vuotta.
Olen tanssinut niin kauan kuin muistan. Vaikka opintojen tai muiden elämänmuutosten
myötä harrastus on välillä jäänyt vähemmälle, on se aina tuntunut kaikista parhaalta ta-
valta liikkua ja ilmaista itseäni fyysisesti.

Luonnollisesti kahden suosikkiasiani yhdistyminen tanssianimaation muodossa on kieh-
tonut minua opintojen alusta saakka valtavasti. Joten heti ensimmäisellä piirrosanimaat-
ion kurssilla halusin päästä animoimaan ballerinaa. Tunnin työskentelyn jälkeen olin va-
kuuttunut, että olen onnistunut luomaan kauniin jalan noston ja hypyn. Viivatesteri pal-
jasti muuta: olin saanut aikaan erinäisiä irrallisia raajoja, jotka kyllä liikkuvat, mutta vailla
rytmiä ja minkäänlaista yhteyttä toisiinsa.

Tämä oli toki vasta ensimmäinen yritys, ja olen sittemmin onnistunut animoimaan esi-
merkiksi siron ja ilmavan *grand jete*-hypyn. Tanssin animointi on kuitenkin paljastunut
vaikeimmaksi osa-alueeksi hallita ja onnistumiset ovat jääneet vähäisiksi.

Epäonnistuneiden kokeilujen jälkeen olen tullut siihen tulokseen, ettei tanssin animoimi-
sessa ole kyse samanlaisesta mekaanisen onnistumisen formulasta, kuin esimerkiksi
yksinkertaisen toimivan kävelyn luomisessa; vaikka kaikki olisi näennäisesti oikein, ei
lopputulos ole tanssia, vaan mekaanista, hengetöntä liikettä. Ja päteehän sama tanssiin
reaalimaailmassakin: kaikki heiluminen tai liike ei ole tanssia. Opinnäytteessäni pyrin
selvittämään, mitä omista tuotoksistani on puuttunut: mikä tekee animoidun tanssin.

Koska oma tanssitaustani on klassinen, olen eniten kiinnostunut oppimaan juuri klassi-
sen baletin ja modernin tanssin animoimista. Siksi rajaan ulkopuolelle valtaosan tanssi-
tyyleistä ja keskityn myös esimerkeissä klassiseen balettiin ja moderniin tanssiin. Näin

ollen, puhuessani tanssin animoinnista, tarkoitan nimenomaan klassisen baletin ja modernin modernin tanssin animointia.

Lähden liikkeelle onnistuneiden esimerkkien tarkastelulla ja pyrin niitä avaamalla selvittämään onnistumiseen tarvittavia elementtejä. Etsin vastauksia läntisen animaatioalan huippujen opetuksista, ja pyrin heidän viisaiden sanojensa avulla kokoamaan itselleni tehtävälistaa, jonka läpikäymällä kehityn omassa työskentelyssäni. Lopuksi kerään oppimani asiat yhteen ja havainnollistan itselleni ja lukijalle oppimiani asioita.

2 TOIMIESSAAN KAUNISTA

2.1 Thought of You

Ensimmäistä kertaa kirjallisista opinnäytetöistä puhuttaessa kerroin ryhmälle aiheeni olevan tanssianimaatio. Silloin suunnitelmani oli toteuttaa myös taiteellinen opinnäytetyö osana tanssikoreografiaa; yhdistää taustaprojisointi osaksi tanssia siten, että animoitu liike ja tanssi kommunikoisivat yhdessä. Animaatiota ja tanssia yhdistäviä esityksiä tehdään maailmalla nyt paljon, ja olin internetiä selaillessani nähnyt toinen toistaan upeampia ja massiivisempia esityksiä. Haaveilin itse pienestä produktiosta, hyvin pienellä työryhmällä ja yhdellä tanssijalla toteutettavasta esityksestä. Vaikka haaveilin pienesti, olisi kyseessä ollut valtavasti aikaa vievä produktio ja hyvin pian työmäärän realiteetit tajutuani luovuin ajatuksesta. Kyseessä ei ollut yhden naisen projekti, eikä varsinkaan yhdessä keväässä toteutettava ajatus.

Keskustelusta jäi käteen kuitenkin jotakin: samaisena iltana eräs vuosikurssilaiseni lähetti minulle linkin yhdysvaltalaisen Ryan Woodwardin lyhytanimaatioon Thought of You. Katsoin animaation heti useita kertoja, ja lukemattomia kertoja sittemmin. Lyhytelokuva on ensimmäinen näkemäni animoitu läpitanssittu teos, joka toimii liikkeellisesti upeasti, on tarinallinen, animaatiollisesti kiehtova ja tavattoman kaunis.

Elokuvassa pääosassa on animaatioissa harvoin nähty tanssillisuus, jota on vaikeaa puheke sanoiksi. Vaikka tanssija välillä muuttaa muotoaan savuksi, jatkaa se silti tanssiaan. Jokaisen liikkeen viimeiseen asti mietitty muoto ja toteutuksen saumattomuus tekevät teoksesta tanssillisesti hienoimman näkemäni. Tanssillisuudella tarkoitan tapaa miten kehot toimivat: niillä on selkeä ominaispaino ja tapa jolla ne siirtävät kehonsa painoa vartalon osasta toiseen ja vuorovaikutuksessa toiseen tanssijaan ovat aivan kuin tosielämän tanssijat. Koko keho toimii vuorovaikutuksessa itsensä kanssa: kun käsi nousee, muu keho ei vain pysy paikallaan vaan vastaa nousevaan liikkeeseen. Pää kääntyy olalta toiselle seurauksena olkapään noususta; lantion kulma muuttuu, kun tanssija valmistautuu seuraavaan hyppyyn siirtämällä painoaan toiselle jalalle. Kuten tosielämässä: tanssija tanssii koreografiaa, toteuttaa viimeiseen asti suunniteltua liikettä kehon jokaisen lihaksen tietäessä tasan mitä seuraavaksi tapahtuu. Liikkeissä nyansseja, kuten kehon viimeiseen asti mietityt kulmat, joista toiseen tanssija siirtyy ilman että kontrolli tai keskittyminen katoaisi hetkeksikään.

Elokuva kertoo rakkaustarinan. Se, onko kyse sitten irti päästämisestä, muistamisesta vai salamarakastumisesta, on tulkinnanvaraista. Uraauurtavaa on teoksessa mielestäni tanssin laatu ja sen yhdistäminen animaatiollisiin piirteisiin. Tunnetiloja osoitetaan liikekielen lisäksi animaatiollisin keinoin: toinen hahmoista saa välillä siivet, toisen raajat muuttuvat raskaaksi betoniksi, tunteet muuttuvat tuhkaksi.

Kamera pysyy perinteisen 2D-animaation tyyliin paikallaan ja hahmot liikkuvat tilassa vain tanssien. Tämä toimii mielestäni lyhytelokuvan pelkistetyn tyylin kanssa hyvin, eikä kamerakikkailua jää kaipaamaan. Staattinen kamera antaa tilaa sille tärkeimmälle, eli hahmoille ja näiden liikkeelle, eikä vie huomiota turhaan muualle.



Kuva 1: Thought of You -elokuvassa hahmot muuttavat muotoaan tukemaan tarinaa ja kuvaamaan tunnetiloja (2010).

Lyhytelokuvassa Woodward on onnistunut siinä, missä isojenkin tuotantojen tanssikohdaukset usein epäonnistuvat; hahmot tuntuvat aidoilta ja ihmismäisiltä. Niiden kehoilla on painoa ja liikkeissä nyansseja. Tanssi on yksinkertaisesti saatu toimimaan animaatiollisesti niin hyvin, että se on kaunista katsoa ja hieman ylimaallista, mutta silti uskottavaa.

2.2 Hyvää tanssianimaatiota etsimässä

Thought of you- elokuvan nähtyäni innostuin, hyvää tanssianimaatiota oli siis olemassa. Tähän saakka kokemukseni tanssianimaatiosta rajoittuivat lähinnä karmaiseviin 2000-luvun alkupuolella ilmestyneisiin 3D Barbie-elokuviin, joissa hengettömät muoviset nuket pyörivät akselinsa ympäri raajat sijoiltaan törröttäen. Elokuva Barbie ja 12 tanssivaa prinsessaa on omistettu tanssille, ja lukuisat hengettömät tanssikohtaukset ovat jääneet mieleeni kamalimpana esimerkkinä tanssista animaatiossa.

Nuket liikkuvat mekaanisesti asennosta toiseen ja liitävät välillä läpi lattian, painovoima on poissa eikä tanssillisuudesta ole tietoaakaan. Elokevasta puuttuu kokonaan se, missä Woodward on elokuvassaan onnistunut. Barbie-nuket liikkuvat vailla tahtoa, keho pysyy 3D-tekniikan ansiosta yhtenä kappaleena, mutta baletille ominaista vartalon kallistusta, kehon painon siirtymistä tai liikkeen ilmavuutta ei elokuvassa nähdä. Barbie elokuvat ovat karkea esimerkki, sillä elokuvat on tehty verrattain säästeliäästi, tusinatuotantona ja Barbie-nukke- ja oheistavaramyynti mielessä. Elokvat eivät ole animaatiollisesti korkeatasoisia muutenkaan ja toimivat siis mielestäni hyvänä esimerkkinä myös jäykästä tanssianimaatiosta.



Kuva 2: Elokuva Barbie ja 12 tanssivaa prinsessaa (2006), on tulvillaan tanssikohtauksia. Hahmot tanssivat monistetusti samaa liikettä samaan tahtiin. Kehoista puuttuu tanssilliset piirteet, kuten kallistukset. Vasemmalla esimerkki painottomuudesta, hahmot leijuvat ilmassa. Oikealla tiukasti robottimaisessa asennossa olevat kädet, joista puuttuu tanssin pehmeys.

Tanssianimaatiota tehdään hyvin vähän, ja ymmärrettävistä syistä. Hienon lopputuloksen aikaansaaminen on vaikeaa ja aikaa vievää, joten tuotantojen vähyyys on ymmärrettävää. Kalleimmissakin animaatiotuotannoissa, rakkaimmissa Disney-klassikoissakin

tanssikohtauksia on hyvin vähän. Jos kohtausta keskittyy pelkkään tanssiin, peittää esimerkiksi Lumikin, Tuhkimon ja Prinsessa Ruusunen jalat pitkä hameenhelma ja tanssittuina on valssi tai jokin muu paketin hyvin kasassa pitävä paritanssi. Disney-tuotantojen musiikkinumeroissa illuusio tanssista luodaan usein asentojen vaihtelulla ja rytmikkäällä jammailulla, jota ei voi verrata esimerkiksi Thought of You -lyhytelokuvan tanssillisesti korkeatasoiseen liikekieleen ja tulkintaan. Tällaista rytmikästä jammailua nähdään esimerkiksi Leijonakuningas-elokuvassa Simban, Timonin ja Pumban yhteiskohtauksissa. Jammailu on tunnistettavasti tanssia ja tehty Disney-tyyliin erittäin ammattitaitoisesti. Nämä numerot koostuvat kuitenkin enimmäkseen askel-viereen tyyppisestä liikkeestä, eikä siitä siksi saa tanssillisesti yhtä paljon irti, kuten koreografisoiduista tanssiteoksista Thought of You tai Nephtali.



Kuva 3: Nephtali- lyhytelokuvassa tuuli on tanssijan ohella vahva visuaalinen elementti ja suuri ulkoinen vaikutin, joka ohjaa tanssijan liikettä läpi elokuvan.

Disney-konkari Glen Keanen vuonna 2015 julkaistu lyhytelokuva Nephtali yhdistelee otteita animaation tekovaiheesta alun nopeissa videokuvaleikkauksissa, joissa näemme Keanen piirtämässä Pariisin oopperan ballerinaa. Lyhytelokuvassa on noin minuutin mittainen animaatio-osuus. Keanen luoma animaatio on kaunista ja ilmavaa tanssia, kuten Arielin luojalta vain voi odottaa. Luonnonvoimien vietävänä olevan hahmon keho toimii uskottavasti, ilmaisee ja liikkuu kuin ballerina. Kuten Thought of You- lyhytelokuvassa, myös Nephtalin hahmo on hahmotelmatyylinen, ja kehon jokainen osa on näkyvillä,

myös liehuva hameenhelman viiva on läpinäkyvä. Näin koko keho pääsee esille ja miikään osa liikkeistä ei jää piiloon, eikä sen tarvitse, sillä tanssi on selkeästi elokuvan pääosassa.



Kuva 4: Erica Russelin Oscar-ehdokkaana ollut lyhytelokuva Triangle kuvaa repivää kolmiodraamaa. Voimakkaat värit, graafiset hahmot ja elävä, jatkuvasti muovautuva visuaalisuus luovat vaikuttavan ja hypnoottisen kokonaisuuden.

Erica Russelin lyhytelokuvat Feet of Song (1988), Triangle (1994) ja SOMA (2001) ovat kaikki tanssillisia lyhytelokuvia. Kaikki elokuvat nojaavat vahvasti rytmillisyyteen ja ovat värimaailmaltaan ja liikekieleltään afrikkalaistyyliä. Elokuvien graafisuus sen sijaan tuo mukaan aasialaisia vivahteita, joten kyseessä on mielenkiintoinen visuaalinen maailma. Erityisesti Triangle on liikkeellisesti upea esitys ihmiskehon liikkuvaisuudesta. Russelin hahmot ovat hyvin graafisia ja muuttuvat välillä vain muodoiksi ja pensselinvedoiksi. Vain satunnainen painottomuuden vaikutelma tekee liikkeistä epäuskottavia, mutta se ei toisaalta häiritse, kun kyseessä on abstrakti ja rajaton ympäristö.

3 KRIITTINEN SILMÄ

Miettiessäni, mitkä piirteet tekevät animoidusta tanssista hyvää, mieleeni tulee abstrakteja käsitteitä. Ilmaisuu ja tunne eivät ole sellaisia asioita, jotka voi ilman konkreettisempaa ohjenuoraa siirtää paperille.

Tätä kaipaamaani konkretiaa lähdin etsimään länsimaisen animaation pohjan luoneiden herrasmiesten opetuksista. Animaation 12 käskyn lisäksi Disneyn *Nine Old Men*, yhdeksän vanhaa miestä, jättivät jälkipolville suurimpien klassikkojen lisäksi myös animaatio-tietouttaan.

Haastattelujen perusteella herrat tuntuvat olevan yhtä mieltä muutamista perusasioista. Mm. Marc Davidi ja Milt Kahl toteavat haastatteluissaan molemmat:

Minkä yleisö tuntee hyvin, täytyy olla täydellistä, koska katsoja on erittäin kriittinen tunteinaan asioita kohtaan. Esimerkiksi ihmisen animoinnissa on oltava erityisen tarkka, koska katsoja tietää tarkalleen, miten ihminen liikkuu. Esimerkiksi eläinten animoinnin kanssa tilanne on toinen, harva katsoja tietää täysin, miten kunkin eläimen fysiikka toimii, eikä silmä siksi ole niin kriittinen.

Jälkeenpäin ajateltuna asia on itsestään selvä; live-elokuvaa katsoessa viulisti kärsii katsoessaan näyttelijän esitystä viulunsoitosta ja painija epäuskottavaa kamppailulajikohtausta katsoessaan. Näin myös tanssija näkee virheet tanssianimaatiota katsoessaan. Tuttuus ja tieto asioista tekee silmän tarkaksi.

Tähän liittyikin Milt Kahlin toinen tärkeä opetus: Animaattorin on oltava moniosaaja; näyttelijä ja ohjaaja samaan aikaan. Oma fyysisyys tai sukupuoli ei ole rajoitin, vaan kuvata voi mitä tai ketä tahansa animaation kautta. Tärkeintä on opetella animoitava kohde läpikotaisin; niin hyvin, ettei referenssiä enää tarvitse, vaan esitys on oma ja alkuperäinen, animaattorin ilmaisema ja toteuttama teos.

Tähän tapaan konkarit itsekkin toteuttivat klassikkokohtaukset, kuten tanssivan Lumikin. Videonauha, jossa mallina toiminut tyttö tanssii tismalleen saman koreografian, oli referenssi, jonka animaattorit opettelivat läpikotaisin, hahmottelivat liikkeet *croquis*-tyyliin ja siirsivät sitten animoituun muotoon, omaksi itsenäiseksi esitykseksen.

Omalla kohdallani tämä opetus on ehkä kaikista tärkein. Pitkään ajattelin, että animaati-ossa kyse on ennen kaikkea omasta tyylistä, oman visuaalisen maailman esille tuomisesta. ”Animaattorit ovat näyttelijöitä, jotka ovat liian ujoja ollakseen näyttelijöitä” on tuttu heitto, jonka kuulin jo ensimmäisellä animointikurssilla, mutta en koskaan ajatellut sitä tältä kannalta: Animointi mahdollistaa itsensä ilmaisun minkä tahansa välikappaleen avulla, olettaen että sen ensin tuntee läpikotaisin.

Tanssin animoinnin kannalta uskon tämän olevan tärkein osa opetusta. Mikään määrä referenssiä ei saa liikettä eloon, jos animoitavaa tanssijaa ja tanssia ei tunne läpikotaisin. Tästä syystä rotoskoopatut tanssit ja kaavamaisesti animoidut 3D-versioit jäävät hengettömiksi; suoraan reaali maailmasta kopioitu liike ei elä ja hengitä kuten animaattorin päästään luoma versio.

4 KOHTI TANSSIA

4.1 Liiottelu

Referenssimateriaalin ja lopullisen animoidun versioin erottaa toisistaan yksityiskohtia tarkastelemalla: reaali maailman liikkeen ja animoidun välinen ero ääriasentojen ja liikkeen rytmin välillä tapahtuu liioittelua. On kyseessä sitten painonsiirto, hyppy, jalan nosto tai taivutus, eivät samat säännöt päde reaali maailmassa ja animaatiossa.

Kehon linjoista löytyy hyvä esimerkki liioittelusta: Hartia- ja lantiolinjat pyritään pitämään vastakkaisina, jotta keskivartalon paketti pysyy hyvin kasassa ja ihmiskehon asento on mielenkiintoisempi ja miellyttävämpi silmälle. Hartia- lantiolinjan vastakkaisuus ei toki päde vain tanssin animointiin: Richard Williams korostaa vastakkaisia linjoja kirjassaan *Animators Survival Kit* (2009), myös esimerkiksi juoksua ja kävelyä animoitaessa.

Liiottelulla saadaan aikaan myös illuusio painovoimasta: Ponnistaessaan hyppyyn animoitavan hahmon on korostettava kyykistymistä ennen hyppyä, jotta katsoja näkee tämän olevan todella painoa omaava hahmo eikä pelkkää viivaa. Sama pätee jalan noston ajoituksessa: jalan täytyy animoidessa lähteä maan pinnalta hieman hitaammin ja nousta hieman realistisuuden rajoja korkeammalle.

Samoin illuusio keveydestä on luotava liioittelulla: hyppäävän hahmon on pysyttävä todellisuutta kauemmin ilmassa, jotta hyppy ei näytä loppuvan kesken.

4.2 Ylös ja alas

Kirjassaan Richard Williams korostaa oppi-isiensä Ken Harrisin ja Art Babbitin oppeja. Heidän mukaansa kaikkein tärkeintä tanssin animoinnissa on ylös ja alas tapahtuva liike. Kaksikon oppien mukaan, niin kauan kuin torson ja käsien ylös/alas liike toimii, voi jaloilla tehdä mitä vain. Williams huomioi kirjassaan myös tanssin ajoituksen. Liikkeen ääriasennon, suuntautuu se sitten ylös tai alas, tulisi aina osua rytmin pääiskulle. Kun onnistuu siinä, voi rytmin muut nyanssit jättää vähemmälle huomiolle, ja olla silti luottavainen, että kokonaisuus toimii. Liikkeen suuntautuessa alas, maan ja jalan kohtaamisen ajoituksessa iskulle, syntyy rytmin toimivuuden lisäksi myös illuusio hahmon painosta. Williamsin mukaan tärkeintä on saada suuret linjat kohdilleen, niin rytmityksen kuin liikkeiden suhteen:

kun liikkeet osuvat iskuille ja torso ja kädet tärkeimmiltä osin toimivat, voi muuten ottaa vapauksia oman luomistyönsä suhteen.

Rytmytyksen kohdalla uskon Harrisin ja Babbitin ajatuksen olevan kohdallaan. Ylös/alas liikkeen soveltuvuus lienee parhaimmillaan juuri kaksikon animaatiotyylisiin. Väiski Vemmelssäären ja kumppanien tanssinumerot ovat lähinnä pakan hyvin kasassa pitäviä numeroita, sivuaskelia ja kävelykeppi kädessä heiluvan tapahtuvaa Barber Shop-henkistä hallittua liikettä.

Kun kyseessä on baletin tai modernin tanssin animointi, tai minkä tahansa raajat epäsymmetriaan enemmän erottava, ei tämä ohjenuora ole enää suoraan noudatettavissa.

Kirjassaan Williams antaa vinkin esimerkiksi napatanssin animointiin: tässä tapauksessa liikkeen on lähdettävä lantiosta, ja tämän vietävä liikettä edeltä. Tämä neuvo sen sijaan on laajemmin noudatettavissa myös muun tanssin animointiin. Jonkin osan kehosta on aina vietävä liikettä. Balettiopettajaani Raija Lehmuksaarta lainatakseni ”liikkeellä on aina oltava tarkoitus ja fokus.” Samoin Lehmuksaari korostaa, että on tärkeää, että kehosta näkyy pyrkimys: jokin ajaa ja vie tanssijaa liikkeeseen. Englanninkielinen sana effort kuvaa tätä tilaa paremmin kuin suomalainen versio pyrkimys. Kyse on tahtotilasta, joka huokuu kehosta, kun tanssija eläytyy täysin tanssiin ja jokainen lihas on mukana liikkeessä.

4.3 Tulkinta

Kuten jo alkuun epäilin, on kaavaa tulkinnan illuusion luomiselle vaikeampi löytää. Yleisesti hyvän animoinnin mittarina toimivat 12 käskyä eivät anna suoraan vastausta tulkinnallisuuden mukaan saantiin. Tietysti hahmon ulkokuori auttaa tässä: onko ilme surullinen vai iloinen, onko selkä ujosti kaarella vai rinta pulleana pystyssä. Ulkoisten asioiden lisäksi uskon hahmon liikkeiden selvän pyrkimyksen olevan tärkeässä asemassa. Tähän ajatukseen antavat tukea niin aikaisemmin avaat animaatiolliset seikat, kuin tanssista saamani opit.

Syöksyykö hahmo innokkaasti rintamus edellä tilanteeseen, päästääkö se itsensä laajalle uskaliaasti, vai pitääkö se itsensä supussa, arasti, vain pieniä liikkeitä tehden. Myös tulkinnan kannalta hahmon paino on avainasemassa. Thought of You –elokuvan hahmoja tarkkailtuani olen yhä vakuuttuneempi tästä. Se miten hahmot siirtävät painoaan ympäristössään ja suhteessa toisiinsa on iso osa tarinan rakentumista: hahmon keho

muuttuu lyijyksi ja painuu maahan ollessaan surullinen. Onnellinen hetki on liikekieleltään kepeä. Elokuva on opettavainen esimerkki kehonkielestä, sillä vain se kertoo kasvottomien hahmojen tunteista.

Kuten Woodward elokuvassaan, animaatiossa voi aina hyödyntää myös maailmansa rajoittomuutta. Hahmot voivat muuttavat muotoaan tunnetilansa mukaan ja hahmosuunnittelun alusta saakka voi keksiä mitä erikoisempia yksityiskohtia hahmonsa piirteitä kuvaamaan. Onneksi vain taivas on rajana.

En itse ole koskaan ollut puhtaasti *pose-to-pose* animoija, mutta uskon hahmottelun tärkeyteen. Erityisesti tanssin animoinnissa uskon enemmän ja enemmän valmiin koreografian voimaan. Sama pätee minkä tahansa monimutkaisen, moniosaisen kokonaisuuden animointiin, ei siis ihme, että tanssi menee samaan kategoriaan. Kun pyrkimyksenä on tuoda esiin jokin tunnetila liikkeen kautta ja esitystekniikkana toimii animoitu hahmo, pitää sanonta ”hyvin suunniteltu on puoleksi tehty” enemmän paikkaansa kuin koskaan.

4.4 Tekninen varmuus

Kuten minkä tahansa osaamisen kanssa, syntyy aito ammattitaito pitkän harjoittelun seurauksena. Vasta kokemukset erilaisista työtavoista auttavat selvittämään mikä tyyli sopii kellekin. Myös jokainen tuotanto on omanlaisensa ja erilaiset työskentelytavat sopivat erilaiseen tekemiseen. Siksi kukaan ei voi julistaa ainoata oikeaa tapaa tehdä. Voi vain puhua omasta kokemuksestaan ja minkä tavan on itselleen hyväksi havainnut.



Kuva 5: Antti Laakson Olkiluodon Maija -musiikkivideossa tanssiva Olkinainen.

Oma kokemukseni korkeatasoisesta tanssianimaatiosta oikeassa tuotannossa on keväältä 2015. Tein harjoittelua Antti Laakson animoimaan Olkiluodon Maija –lyhytelokuvaan, joka nähtiin Siskonpeti-sarjan saman vuoden kaudella. Muuten toimin assistenttina ja rakensin tuotannossa lavasteita, mutta Olkinaisen tanssin suunnitteluun sain osallistua. Suunnittelin koreografian, jonka balettiryhmäläiseni Camilla Marucco tanssi. Tämän videon pohjalta Laakso animoi Olkinaishahmoa. Erään animoitavan liikkeen loppua ei löytynyt nauhalta, joten minun oli esitettävä ja kuvattava liikkeen loppu studiolla. Laaksoilla ei ole tanssitaustaa ja hänen ei osannut kuvitella liikkeen loppua ilman referenssiä. Vaikka kyseessä on kuinka ammattitaitoinen animaattori, tuntematon tapa liikkua on mahdotonta animoida. Mitä ei ole koskaan nähnyt, ei osaa esittää ja näin ollen myöskään siirtää animoituun muotoon. Tapaus on jäänyt mieleeni teroittamaan referenssin tärkeyttä.

Alan vakuuttua, että hyvän referenssin kauttaaltaan tunteminen on avain onnistumiseen. Oli kyseessä sitten elävän mallin fysiikkaan tutustuminen, tai videomateriaalista oppiminen. Malli on toiminut niin klassisten Disney-tuotantojen animaattoreiden, kuin nykypäivän ammattilaisten, kuten Ryan Woodwardin kohdalla. Uskon, että se toimisi parhaiten myös omalla kohdallani.

5 LOPUKSI

Muistan yhä ensimmäisen opiskeluvuoden piirrosanimaatiokurssin ja virolaisen opettajan paheksuva ihmettely ”mihin sinulla on aina noin kiire.” Tuo lause on kuvannut tyyliäni animaationtekijänä ehkä parhaiten.

En ole ihanteellinen animaattori, sillä en ole työskentelytavoiltani minkään mittapuun perfektionisti. En piirrä kuvia uudelleen ja uudelleen vaan ihastelen lapsekkaalla riemulla yhä edelleen aina kun saan jotakin elämään paperilla tai ruudulla. En yleensä malta suunnitella kunnolla, ennen kun jo ryntään kokeilemaan, epäonnistumaan ja vasta sitten suunnittelemaan. Toki saatan uppoutua tuntikausiksi yhden kuvan pariin, mutta yleensä työskentelen niin, että asiat rullaavat vauhdilla eteenpäin. Toki myönnän, että tätä tyyliä noudattamalla piirrosanimaationi valmistumisessa kesti ajateltua vuotta muutama enemmän.

Kolmannen opiskeluvuoden nukke-elokuvan kuvauksissa kanssaohjaajat halusivat rakentaa ensimmäisen kuvan valaistusta kaksi päivää. Olin tulla hulluksi. Eikö vähempikin riittäisi?

Ei onneksi riittänyt, sillä valosta tuli upea ja elokuvan aloituskuvasta yksi kauneimmista.

Nyt viidettä vuotta kestänyt yhteiseloni animaationteon kanssa on ollut täynnä samanlaisia sattumuksia, ja joka kerta kun olen ylittänyt itseni kärsivällisyyden ja pitkäpinnaisuuden osalta, olen saanut palkinnoksi jotain uutta, jotain mikä olisi entiseltä hätäilijältä jäänyt saavuttamatta.

Samoin tuntuu olevan tanssin animoinnin kanssa. Kuten animaatiossa yleensä, ei ole oikotietä onneen. Lähdin tutustumaan aiheeseen toiveissa löytää jokin maaginen formula, jota noudattamalla minäkin voin onnistua.

Kuten aina animaation tekemisen kanssa vastaus oli jotakin ihan muuta. Hyvä lopputulos on pitkän opetteluun, kattavan referenssin hankkimisen ja siihen tutustumisen tulos. Kaunis ja uskottava jälki vaatii hahmon fysiikan läpikotaista tuntemista.

Olen esteettinen eläjä, ja kaikki kaunis tuo minulle iloa. Evhkä siksi animaatiosta on muodostunut minulle niin ominainen muoto. Satojen ja taas satojen viivojen yhdessä luoma liike on mielestäni parasta, mitä ihmiskäsin voi luoda. Animaatio jaksaa kiehtoa ja kiinnostaa ja on ehkä viimein myös onnistunut muovaamaan minua uuteen suuntaan. Toisin

kuin minulle olisi ominaista, en voi tanssin animoinninkaan kanssa lähteä soitellen so-
taan. Mutta kuten olen pikkuhiljaa oppinut, voin keskittyä, rauhoittua, ja ehkä taas ylittää
itseni.

LÄHTEET

Thought Of You – elokuva. 4min, 2010. Ohjaus: Ryan Woodward

Barbie ja 12 tanssivaa prinsessaa – elokuva. 82min, 2006. Ohjaus: Greg Richardson, Terry Klassen

Nephtali – elokuva. 3min, 2015. Ohjaus: Glen Keane, Benoit Philippon

Feet of Song – elokuva. 5min, 1988. Ohjaus: Erica Russell

Triangle – elokuva. 8min, 1994. Ohjaus: Erica Russell

SOMA – elokuva. 5min, 2001. Ohjaus Erica Russell

Olkiludon Maija – elokuva. 3min. 2015. Ohjaus: Antti Laakso

Disney Family Album – dokumenttielokuvat: 30min

Ward Kimball (1984)

Milt Kahl(1984)

Frank Thomas(1985)

Ollie Johnston(1985)

Marc Davis(1985)

R. Williams. 2009. the Animators Survival Kit : a manual of methods, principles and formulas.

F. Thomas,O. Johnston. 1981. The Illusion of Life: Diseny Animation

Merriam Webster online dictionary. Viitattu 3.12.2016 <https://merriam-webster.com/dictionary/live-action>.

Lindström, C. Animaatiokurssi Taideakatemia 2013

Lehmussaari, R. Balettiopetus 2014-2015

