

Opinnäytetyö (AMK)

Viestintä

Animaatio

2013

Elina Kylmänen

LABAN, DISNEY & JUNG ANIMAATTORIN APUNA

– Rudolf Labanin liiketeorioiden sekä Disney –
studion animaatioprinsiippien hyödyntäminen
hahmoanimaatiossa



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

Turun ammattikorkeakoulu

Viestintä | Animaatio

Syksy 2013 | 45

Ohjaaja: Vesa Kankaanpää

Elina Kylmänen

LABAN, DISNEY & JUNG ANIMAATTORIN APUNA

Tässä opinnäytetyössä käsitellään Rudolf Labanin kehittämää teorioita liikkeestä sekä sitä, miten niitä voisi hyödyntää yksilöllisemmän ja autenttisemmän liikeilmaisun saavuttamiseksi hahmoanimaatiossa. Viedäkseni teorioita käytännönläheisempään suuntaan animaattorin näkökulmasta, käsittelen niitä yhdessä Disneyn kahdentoista animaation perusperiaatteiden kanssa, hyödyntäen lisäksi esimerkkejä valitsemistani piirrosanimaatioista.

Käyn opinnäytetyössäni läpi Labanin liikeanalyysin neljä osaa: keho, efortti, muoto ja tila. Lisäksi toteutan Labanin liikeanalyysin kolmivaiheista metodiikkaa (tarkkailu, kuvailu, tulkinta) kappaleissa, joissa käsittelen omaa taiteellista opinnäytettäni, episodirakeinteista piirrosanimaatiota.

ASIASANAT:

Laban, liikeanalyysi, LMA, hahmoanimaatio, piirrosanimaatio

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme in Communication and Media Arts | Animation

Fall 2013 | 45

Instructor: Vesa Kankaanpää

Elina Kylmänen

LABAN, DISNEY & JUNG: ANIMATOR'S ASSISTANTS

This study describes the movement analysis developed by Rudolf Laban and how to use it in order to create more personalized and authentic character performance in animation. To approach the subject in a pragmatic way from the view of an animator, I combined the theories of Laban with the twelve animation principle developed by Disney studios. I also use several examples from different drawn animations.

This study covers the four main parts of Laban Movement Analysis: body, effort, shape and space. In addition I carry out the three-stage method of LMA (observation, description and interpretation) in chapters where I analyze my own drawn animation film.

KEYWORDS:

Laban, movement, analysis, LMA, character, animation, drawn

SISÄLTÖ

KÄYTETYT LYHENTEET	5
1 JOHDANTO	6
2 RUDOLF LABAN JA LIIKEANALYYSIN SYNTY	9
3 ANIMAATION KAKSITOISTA KÄSKYÄ	12
4 KEHO ILMAISUN INSTRUMENTTINA	15
4.1 LIIKE ETENEE LÄPI KEHON	15
4.2 VOITTAJAN ELKEIN TAI AINAKIN MELKEIN	18
5 VIRTAUS, AIKA, PAINO JA TILA	23
5.1 LIIKETEKIJÄT JA -ELEMENTIT	23
5.2 EPÄONNISEN SANKARITTAREN VOIMA VIRTAA	27
6 MUOTOAAN MUUTTAVA KEHO	31
6.1 SISÄISTEN TUNTEMUSTEN ULKOINEN MUOTO	31
6.2 MAAILMALLE LÄHTÖ KÄYNNISTÄÄ MUODONMUUTOSTEN KETJUN	35
7 AVARUUDELLINEN KEHONKIELI	38
8 YHTEENVETO	41
9 LÄHTEET	44

KUVAT

Kuva 1. Rudolf Laban luennoi kehittämästään notaatiosysteemistä, 1928.

Kuva 2. Oktaedri ja ikosaedri

Kuva 3. Disney studion "Nine Old Men"

Kuva 4. Liikeanalyysin osat ja metodiikka

Kuva 5. Kuvasarja animaatiosta Rooty Toot Toot, 1951

Kuva 6. Kuvasarja animaatiosta Feed the Kitty, 1952

Kuva 7. Kuvasarja lopputyöanimaatiostani

Kuva 8. Kuvasarja lopputyöanimaatiostani

Kuva 9. Kuvaesitys liiketekijöistä – ja elementeistä

Kuva 10. Kuvasarja lopputyöanimaatiostani

Kuva 11. Kuvasarja lopputyöanimaatiostani

Kuva 12. Kuvasarja animaatiosta Rooty Toot Toot, 1951

Kuva 13. Kestenberg Movement Profile (KMP), kuvaesitys tutkimustuloksista

Kuva 14. Kuvasarja animaatiosta Gerald Mc Boing-Boing, 1950

1 JOHDANTO

Pääsin Labanin liikeanalyysiin (Laban Movement Analysis, LMA) jäljille selaillessani Maureen Furnissin kirjaa *The Animation Bible*, jossa siitä oli vain pieni sivumaininta. Kyseinen tekstinpätkä kuitenkin sisälsi sellaisen tutun kuuluisen termin kuin ”effort”, josta olin kuullut mainittavan jollain kaukaisella hahmosuunnitteluluennolla. Termi oli jäänyt minulle sen verran hämäräksi, etten osannut sitä ainakaan tiedostaen hyödyntää animoidessani omia hahmojani. Kun aloin tutkia ja purkaa tätä teatteri- ja tanssimaailmassa laajasti tunnettua menetelmää, törmäsin moneen muuhunkin kiinnostavaan liikkeen määritelmään.

Minua alkoi kiinnostaa Labanin liiketeorioissa se, miten se otti huomioon hahmon sisäisen motivaation, joka ilmeni ulkoisena toimintana. Animaatiooppaat eivät juuri puutu itse näyttelemiseen, vaan keskittyvät kuvaamaan mekaanisia suorituksia. Varovainen kiinnostukseni sai lisäpontta löydettyäni Emily Carr Instituutin animaation professorin, Leslie Bishkon mielenkiintoisen artikkelin siitä, miten hän näkee LMA:n ja animaation yhteyden, ja miten paljon potentiaalia näiden kahden yhteen saattamisella voisi olla. Syntyi ajatus, että LMA:sta voisi olla apua autenttisemman roolisuorituksen saavuttamisessa, sekä liikkeen rytmin tiedostamisessa. Miten sitten tulisi määritellä autenttisuus animaatioelokuvassa? Mielestäni kyse on ehjästä kokonaisuudesta: hahmon sisäisten motivaatioiden ja aikomusten on oltava yhdenmukaisia niistä syntyvän toiminnan kanssa. Animaation liikkeeseen valitun tyylin on oltava linjassa sisällön kanssa, kuten myös visuaalisen designin itse ilmaisun kanssa.

Mikä saa hahmon toimimaan, ja miten hahmon toiminta vaikuttaa toisiin sen ympärillä oleviin? Halusin tulla tietoisemmaksi kaikista niistä mahdollisuuksista ja variaatioista, jotka menevät perussuorittamisen tuolle puolen, luoden jotain uutta ja mielenkiintoista animaation saralla. Toivoisin kehittyväni tämän tutkielman kautta tarkkasilmäisemmäksi liikkeen suhteen: millaisen vaikutelman mikäkin liike aiheuttaa, ja miten sitä voi varioida haluttuun suuntaan?

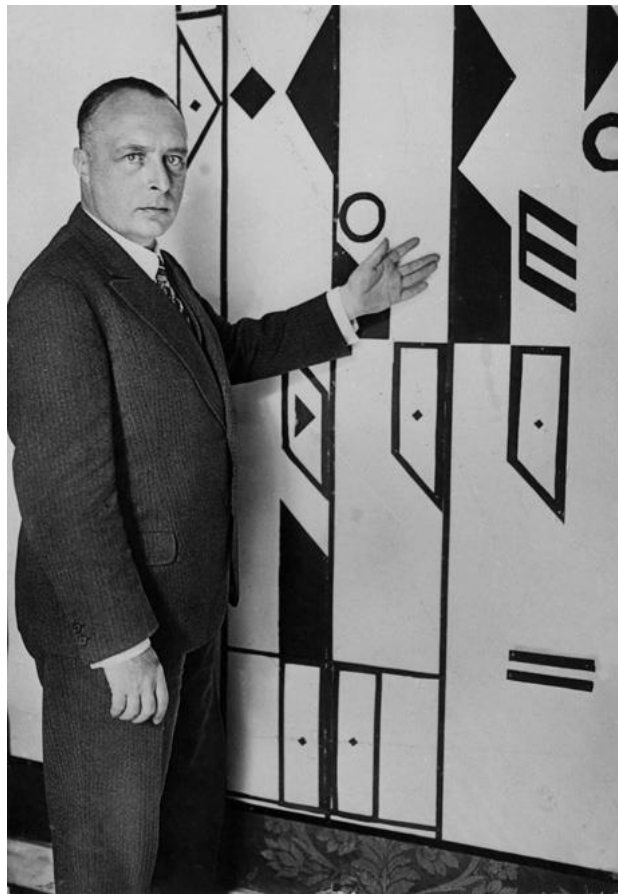
LMA tarjoaa teoreettisen viitekehyksen liikkeen analysoimiselle. Se auttaa havainnoimaan liikkeessä tapahtuvia laadullisia ja määrällisiä vaihteluita. Siihen miten havainnoimme ja tulkitsemme liikettä, vaikuttavat luonnollisesti muun muassa elämäkokemuksemme sekä kulttuuriset seikat. Labanin kehittämän systemaattisen sanaston ja terminologian avulla voimme lähestyä liikkeen analysointia objektiivisemmin.

Tavoitteenani on syventää ymmärtämystäni Labanin liikeanalyysistä, jotta voisin soveltaa sitä omaan animointityöhöni. On jopa erikoista, miten vähän tätä monisyistä ja runsasta liikkeen teoriaa on sovellettu animaation tekemiseen. Onhan se ollut teatteri- ja tanssimaailmassa laajassa käytössä jo pitkään. LMA:ssa liikettä ja siihen johtavia sisäisiä motivaatioita käsitellään perusteellisemmin, mikä voi tarjota animaattorille syvällisemmän ymmärryksen siitä, mitä on hahmollaan tekemässä. Tarkoitukseni on haravoida tästä teoriasta sen itselle hyödyllisimmän tiedon, jonka koen koskettavan omaa työtäni animaattorina.

Käsittelen jokaisen liikekategorian omassa kappaleessaan, ja pyrin liittämään mukaan mahdollisimman havainnollistavia kuvasarjoja valitsemistani esimerkkianimaatioista. Valitsin tähän tutkielmaan Warner Brosilta Charles M. Jonesin ohjaaman *Feed the Kitty* (1952) ja UPA -studion Robert Cannonin *Gerald Mc Boing-Boing* (1950) ja John Hubleyn *Rooty Toot Toot* (1951). Nämä kyseiset animaatiot edustavat minulle hyvää hahmoanimaatiota: niissä täytyvät ne autenttisuuden määreet, jotka aiemmin tekstissä mainitsin. Näissä animaatioissa esiintyvillä hahmoilla on tunnistettavat, persoonalliset tavat liikkua ja niiden liikkeet ovat ymmärrettäviä ja johdonmukaisia. Animointityyleiltään ne eroavat toisistaan, mutta ovat silti liikeilmaisussaan yhtäläillä voimakkaita. Näiden animaatioiden lisäksi käytän tutkielmassani esimerkkejä myös omasta piirrosanimaationa toteutetusta taiteellisesta opinnäytteestäni.

Tutkielmani alussa käsittelen Labania henkilönä, jotta saisimme tarvittavaa historiallista viitekehystä hänen liiketeoriansa tarkastelemiseen, johon siirryn seuraavissa kappaleissa. Pyrin tässä työssä saavuttamaan parempaa havainnollistamista, kuin kirjoituksissa ja artikkeleissa, joita olen tähän asti

aiheesta löytänyt. Monet niistä ovat sisältäneet vähän jos yhtään havainnollistavia kuvia, ja nekin usein kaavioita tai taulukoita. Kyse on kuitenkin visuaalisesta asiasta, jonka ymmärtämiseen tarvitaan nimenomaan liikkeen tarkkailua. Uskon, että animaatio on loistava keino tämän teorian havainnollistamiseen: animaatioissa jokainen liikkeen osa on tarkkaan harkittu, ja liike on koottu pala palalta eläväksi kokonaisuudeksi. Tähän käytän kuvasarjoja, joita olen poiminut valitsemistani animaatioista.



Kuva 1. Rudolf Laban luennoi tanssille kehittämästään notaatiosysteemistä 1928.

2 RUDOLF LABAN JA LIIKEANALYYSIN SYNTY

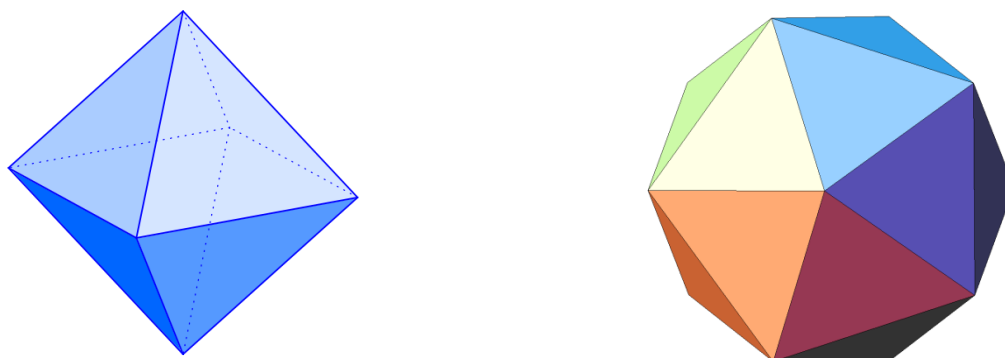
Silloisessa Itävalta-Unkarissa asuneen ranskalaisperheen kasvatti Rudolf Laban (1879 – 1958) oli tanssija, koreografi ja opettaja. Lisäksi hän toimi uransa aikana myös filosofina, teoreetikkona, sekä kirjoittajana. Vuodesta 1900 alkaen hän opiskeli maalausta ja arkkitehtuuria Pariisissa, hylättyään ensin isänsä jalanjäljissä aloitetun armeijauran. Ranskalaisten aikalaistensa taide ja filosofia alkoi tuolloin kiehtoa Labania: erityisesti teatterimaailman näyttämösuunnittelu, arkkitehtuuri ja puvustus.

Vuonna 1910 Laban perusti Sveitsin Asconaan keskuksen, jossa hän oppilaittensa, sekä satunnaisesti myös kylän asukkaiden kanssa, työsti esityksiä. Labanin ajatuksena oli, että viemällä oppilaat maaseudulle pois kaupungista, nämä voisivat paremmin saavuttaa yhteyden luontoon. Yhteyden saavuttamisen tärkeys liittyi luultavasti siihen, että Laban halusi oppilaittensa näkevän ja kokevan itsensä ajattelevina ja tuntevina olentoina, vastapainona mekaaniselle, konemaiselle suorittamiselle. Asconassa Laban kuitenkin havaitsi todellisen intohimonsa olevan teatterin sijasta tanssissa. Opettamalla, työstämällä koreografioita ja tanssimalla itse Laban alkoi kehittää modernin tanssin kieltä.

Labanin mahdollisista natsiyhteyksistä on olemassa ristiriitaista tietoa: hänen väitetään liittyneen Saksan kansallissosialistiseen työväenpuolueeseen, ja vaatineen tanssikoulut arjalaistettavaksi. Toisaalta taas Labanin kerrotaan menettäneen opettajalupansa, koulunsa ja saamansa avustukset natsihallinnon toimesta, joka piti Labanin ajatuksia ja oppeja ideologiansa vastaisina - yksilöä ylistävinä. (Eloranta 2011, 6) Myöhemmin kuitenkin hänen entiset oppilaansa ovat perustaneet useita Labanin nimeä kantavia alan kouluja ympäri Eurooppaa.

Muutettuaan Lontooseen Laban siirtyi enemmän tanssikasvattajasta teoreetikon ja konsultin rooliin. Labanilla oli vahva viehtymys geometriseen tilankäyttöön, jonka pohjalta syntyivät kuutiomuodostelmat, kuten oktaedri ja ikosaedri (kuva 2, s.10). Pyrkimys harmoniaan sai Labanin kehittämään liikeasteikkoja, jotka

vastaavat musiikkiharjoittelun skaaloja. Häntä on kuitenkin luonnehdittu innovatiiviseksi katalysaattoriksi, joka harvoin kykeni viemään ideoitaan loppuun. Tämä tärkeä tehtävä jäikin hänen oppilailleen ja seuraajilleen, jota viimeistelivät ja kehittivät hänen ajatuksensa käytännöllisiksi tekniikoiksi ja menetelmiksi.



Kuva 2. Vasemmalla oktaedri ja oikealla ikosaedri.

Rudolf Laban toivoi tanssijoidensa esiintyvän ajattelevina ja tuntevina olentoina. Hän siis ohjasi tanssiesityksensä teatterillisempaan suuntaan, pois päin pysähtyneenä pitämästään perinteisen baletin maailmasta. Näiden ajatustensa siivittämänä Laban otti analysoitavakseen hulpean kokonaisuuden: hän alkoi tutkia millaisilla liikkeillä kehomme reagoi ympäristöön ja muihin ihmisiin, miten liikumme erilaisissa tilanteissa, mitkä ulkoiset tekijät liikkumiseemme vaikuttavat, sekä miten kulttuuriset seikat ovat yhteydessä tähän kaikkeen. Hän siis kartoitti psykologian ja liikkeen riippuvuussuhdetta.

Yhteistyössä Carl Gustav Jungin teorioihin perehtyneen analyytikon, William Carpenterin kanssa kehitellyissä teorioissa Laban korostaa ihmisen psykofyysistä kokonaisuutta, jossa sisäiset motivaatiot vaikuttavat liikkeeseen ja toisinpäin. Yhteyksiä löytyy Jungin persoonallisuusteoriaan, jossa määritellään persoonallisuuden arkkityypit: ajatteleva, tunteva, aistiva ja intuitiivinen. Jungin mukaan nämä tyypit eivät sulje toisiaan pois, mutta jokin niistä on aina toista

kehittyneempi. Labanin liiketekijätäkään eli efortit (s. 23) eivät esiinny puhtaina yksiköinä, vaan limittyvät toistensa kanssa erilaisilla voimakkuuksilla. (Eloranta 2011, 8)

Näiden havaintojen pohjalta syntyi Laban Movement Analysis (LMA), josta tässä tutkielmassa käytän nimitystä Labanin liikeanalyysi. Analyysinsä pohjana Laban hyödynsi myös ranskalaisen liike- ja eleilmaisun teoreetikon Francois Delsarten (1811 – 1871) hahmottelemaa teoriaa, jossa kaikella liikkeellä on niin sanottu tunnesisältö ja periaatteet joiden mukaan se voidaan kartoittaa. Labanin teorialiikkeestä ovat levinneet laajalti, ja niitä on hyödynnetty muun muassa tanssiteoriassa, näyttelemissä, psykologiassa, teollisuudessa, liikemaailmassa, valheenpaljastuksessa - sekä animaatioissa.



Kuva 3. Disney studion "Nine Old Men" (vasemmalta oikealle): Ward Kimball, Eric Larson, Frank Thomas, Marc Davis, Ollie Johnston, Les Clark, Milt Kahl, John Lounsberry ja Woolie Reitherman.

3 ANIMAATION KAKSITOISTA KÄSKYÄ

1930 – luvulla Labanin kehittäessä Euroopassa tanssinotaatiomenetelmäänsä, Disneyn studioilla koottiin konkarianimaattoreiden ydintiimi, johon myöhemmin on alettu viittaamaan ”yhdeksänä vanhana miehenä” (The Nine Old Men). Heidän päämääräkseen tuli työstää ja formalisoida animaation perustekniikoita, joiden avulla animaation tyyliä ja laatua voitaisiin yhtenäistää sekä parantaa kasvavan animaattoriarmeijan kesken. Kokeilujen, onnistumisten ja epäonnistumisten kautta he hioivat taitojaan ja kartuttivat tietämystään. Walt Disney ajoi animaattorinsa tavoittelemaan hahmoilleen yhä uskottavampaa roolisuoritusta. Vähitellen terminologia vakiintui ja muotoutui animaation kahdeksitoista perusperiaateiksi (Principles of Animation):

1. Squash and Stretch
2. Anticipation
3. Staging
4. Straight Ahead Action and Pose to Pose
5. Follow Through and Overlapping Action
6. Slow In and Slow Out
7. Arcs
8. Secondary Action
9. Timing
10. Exaggeration
11. Solid Drawing
12. Appeal

Disney studioiden animaatiotyylistä kehittyi runsas ja hyvin yksityiskohtainen. Heidän ykköstavoitteenaan säilyi elämän illuusion tavoittelu, sekä hahmojen uskottavat ja autenttiset roolisuoritukset. Uskottavuuden perustana on tässä tapauksessa objektin tai hahmon aineellisuuden mahdollisimman onnistunut ja ”todenmukainen” kuvaus. Mikä tahansa elävästä materiasta koostuva eliö kokee muutosta muodossaan, kun se on liikkeessä. Näin on myös esimerkiksi hyvin laihojenkin hahmojen kohdalla. Vain kaikkein kiinteimmistä materiaaleista

koostuvissa objekteissa tällaista muodonmuutosta ei tapahdu. Vaikka kehon muoto muuttuisi radikaalistikin liikkeen aikana, sen massan on säilyttävä samana joka kuvassa. Massan muodon muuttuminen tuo toimintaan voimaa ja antaa vaikutelman liikkeessä olevasta lihasta.

Persoonallisten piirteiden alkaessa kehittyä animaatiohahmoille alettiin niiden liikkeisiin kehittää myös hienostuneempaa ajoitusta. Hahmon persoonallisuus alkoi määrittää yhä enemmän hahmon liikkeiden kuin ulkonäön perusteella. Yksinkertaisellakin liikkeellä voi kommunikoida paljon erilaisia ajatuksia vain muuttamalla liikkeen ajoitusta. Näin ollen hahmon ajatukset ja tuntemukset jäävät katsojalle helposti epäselviksi, ellei liikkeitä ole ajoitettu oikein.

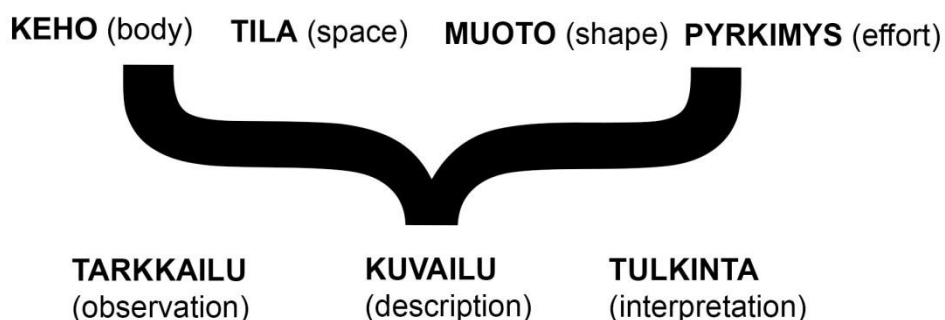
Disneyllä kehitellyistä perusprinsipiistä on tähän päivään mennessä tullut niin sanottuja hyvän animaation mittareita. Miltei aina animoinnin laatua tarkastellaan juuri näiden Disneyn kehittämien määreiden kautta, olipa sitten kyse piirros-, nukke- tai tietokoneanimaatiosta - tekniikkaan soveltuvin osin tietenkin. Nämä prinssiipit koskevat kuitenkin vain tiettyjä liikekuvioita, jotka ovat apuna liikkeessä olevan materiaalin kuvaamisessa. Usein niitä käytetään ilman sen syvempää harkintaa niiden synnyttämästä vaikutelmasta, mikä taas saa aikaan kaavamaisia animaatiohahmoja, joista uupuu uskottavuus.

Liikettä suunniteltaessa on aina mietittävä, mitä hahmo tuntee juuri sillä hetkellä, mitä on tapahtunut hetkeä aiemmin, ja mitä hahmo ajattelee tekevänsä seuraavaksi. Liike, eli ulkoinen toiminto, lähtee aina ajatuksesta, sisäisestä motivaatiosta - tätä ajatusta LMA erityisesti painottaa. Siinä missä eloton objekti vain liikkuu, ihmisen tai eläimen liikkeellä on aina jokin pyrkimys - tiedostamaton tai tiedostettu. Ihminen ei vain yksinkertaisesti siirry paikasta toiseen, vaan liikkeeseen liittyy muutosyhdistelmiä, jotka seuraavat toisiaan (Eloranta 2011,8). On oltava syy sille, miksi hahmo kävelee, ja tämän syyn on tultava selville myös katsojille, muutoin kävelystä tulee ainoastaan mekaaninen suoritus. Jos haluamme liikkua ja toimia, se vaatii meiltä jatkuvaa vuorovaikutusta vartalon massan ja ulkoisten voimien, kuten painovoiman

kanssa: tämän voi tuntea esimerkiksi aamuisin, kun yrittää päästä sängystä ylös, aloittaakseen päivän työt.

On sanottu, että animaattori on jotain taiteilijan ja automekaanikon väliltä (Williams 2001, 84). Hänen on tunnettava liikkeen mekanismit ja miten hyödyntää näitä - sekä hahmonsia ja mitä se milloinkin ajattelee. Teknisiä seikkoja on näin ollen mahdoton erottaa niin sanotusta näyttelemisestä. Animaatiossa ei ole niin ongelmallista päättää mitä haluaa tehdä, työläintä on pohtia miten haluamansa saisi aikaiseksi. Asetan seuraavissa kappaleissa animaation perusperiaatteita kontekstiinsa, sen mukaan kun ne näkemykseni mukaan risteävät Labanin liikeanalyysin kanssa. Labanin liikeanalyysi jakautuu pääpiirteittäin neljään osaan: body (keho), effort (efortti, pyrkimys), shape (muoto) sekä space (tila). Käsittelen kutakin osaa omassa kappaleessaan.

Labanin liikeanalyysin metodiikka on kolmivaiheinen: liikettä tarkkaillaan (1. observation), sitä kuvaillaan LMA:n parametrein (2. description), ja lopulta tehdään tulkintoja näistä havainnoista (3. interpretation). Tätä kaavaa pyrin toteuttamaan kappaleissa, joissa käsittelen omaa taiteellista opinnäytettäni, perinteisenä piirrosanimaationa toteutettua episodirakenteista lyhytelokuvaa. Pohdin myös hyödyntämiäni animaatioperiaatteita, ja miten lopputulos vastaa sitä, mitä lähdin animoidessani tavoittelemaan.



Kuva 4.

4 KEHO ILMAISUN INSTRUMENTTINA

4.1. Liike etenee läpi kehon

Labanin liikeanalyysin keho (Body) – kategorian funktio on lähinnä toiminnallinen ja biomekaaninen. Se määrittää sen mikä liikkuu, mitkä osat kehosta ovat liikkeessä ja mitä pidetään paikoillaan, miten eri osat ovat yhteydessä toisiinsa, mistä liike lähtee ja miten se etenee kehon läpi, sekä millaisia jännitteitä kannamme kehossamme. Jokaisella ihmisellä on oma tapansa kantaa itseään ja tätä kutsutaan kehoasenteeksi tai – asennoksi. Labanin analyysissä tästä käytetään sanaa posture. Kehoaumentomme vaikuttaa suoraan siihen, millaisia eleitä (gesture) kehollamme välitämme. Liike lähtee aina jostain pisteestä säteillen sieltä kehon eri osiin. Liike voi edetä kehon läpi yhtäaikaaisesti, rinnakkain, aaltomaisesti, keskustasta ulospäin tai ääreisosista keskustaan päin, alakehosta kohti yläkehoa tai yläkehosta alaspäin, oikealta vasemmalle tai päinvastoin, diagonaalisesti tai varioiden.

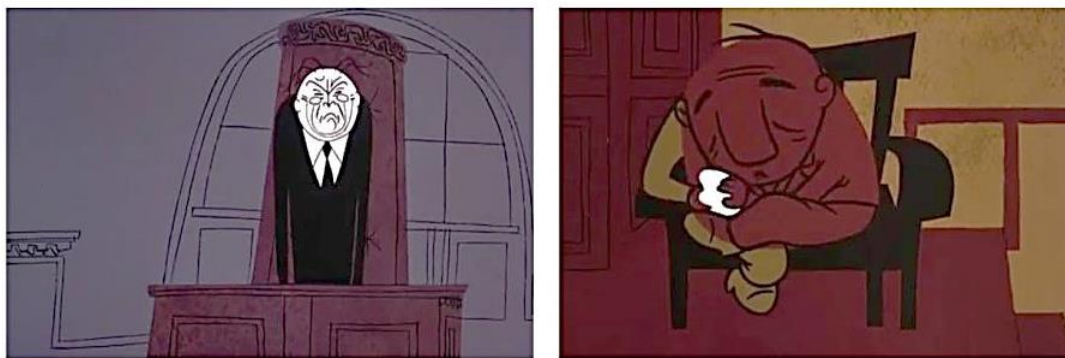
Se miten liike kulkee kehomme läpi osasta toiseen, on animaatioprinssiipien overlapping action ja follow through ydin. Animaatiohahmon eri osat vaativat usein oman ajoituksensa. Tämä saa hahmon liikkeen luonnollisemmaksi ja mielenkiintoisemmaksi katsoa, sekä antaa vaikutelman elävästä muodosta – sekä painosta. Kun hahmo tulee liikkeensä loppuun ja kaikki sen osat pysähtyvät samaan aikaan, se näyttää töksähtävältä. Hahmo ikään kuin ”kuolee” ja muuttuu katsojien silmissä pelkäksi kaksiulotteiseksi piirrokseksi.



a)



b)



c)

d)

Kuva 5. Erilaisia kehoasentoja (posture), jotka ilmaisevat tehokkaasti hahmon luonnetta. Huomaa kohtalokkaan laulajattaren (a) kietoutuneet sääret. Hänen asentonsa on yläruumista hyvin avoin, verrattuna nuupahtaneeseen baarimikkoon (d), joka istuu lypsyssä. Tuomarin (c) asento on hyvin jännittynyt ja jäykkä hänen yrittäessään pitää järjestystä salissa. Itsevarma asianajaja (b) astelee prameasti asettaen jalat korostetusti ristiin ja kantaen itsensä ryhdikkäästi (Rooty Toot Toot, 1951).

Kaikki ruumiinosat eivät liiku yhtä aikaa. Yhden osan ollessa jo pysähtynyt, muut ovat vielä liikkeessä. Mikäli esimerkiksi hahmon kädet liikkuvat täysin samaan tahtiin ja pysähtyvät yhtä aikaa, vaikutelma on jäykkä ja mekaaninen. Jos toinen käsistä pysähtyy vaikka vain pari freimiä myöhemmin, liike näyttää luonnollisemmalta. Oikeassa elämässäkin on helposti havaittavissa, miten sellaiset ulokkeet kuten pitkät korvat, hännät, kaulahuivit ja hameet jatkavat vielä liikettä vaikka niiden kantaja olisi jo pysähtynyt.

Huomionarvoista kehon liikkeessä on myös se, että pehmeät ja löysät osat liikkuvat hitaammin kuin itse luinen ranka. Yksittäisissä piirroksissa tällaisten osien jälkeen jääminen voi olla aika liioiteltuakin, eikä sitä silti liikkeessä juuri huomaa. Se luo kuitenkin tunteen liikkuvasta lihasta ja tuo tällä tavoin realismia liikkeeseen.

Follow through ja overlapping action (kuva 6, s. 18) kuvaavat kehon yksityiskohtien kautta, miten liike käynnistyy kehossa ja etenee osasta toiseen. Niiden avulla voimme määrittää massan keskuksen ja kuvata painon siirtymistä

kehossa nivelten kautta. Yhdessä stretch and squash – periaatteen kanssa käytettynä follow through ja overlapping action tukevat vaikutelmaa liikkeessä olevan massan materiaalisuudesta.

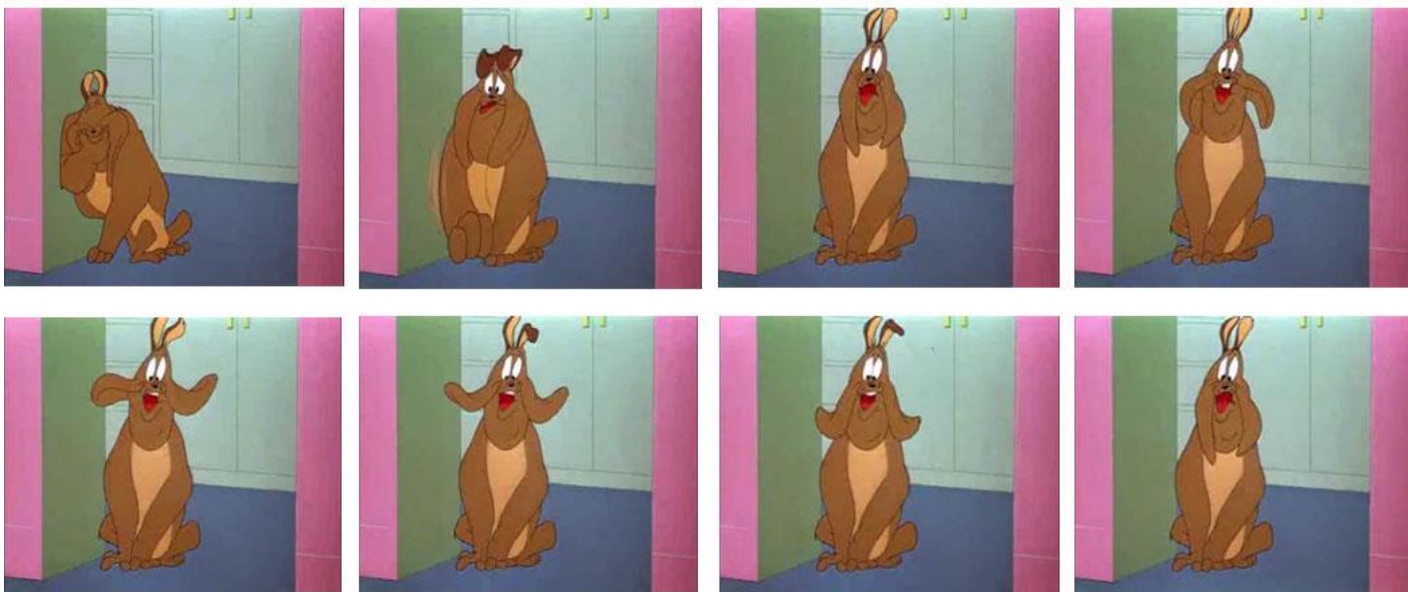
Mikäli hahmolla on jokin vahva tunnetila tai asenne jonka täytyy välittyä katsojille selkeästi, voi olla hyvä että pää, olkapäät ja rintakehä pysähtyvät samaan aikaan. Muu keho voi kuitenkin vielä jatkaa liikettä kunnes nekin saavuttavat asennon, joka kaikkein parhaiten kuvaa hahmon asennetta. Tätä kutsutaan "hold" asennoksi. Rintakehä, olkapäät ja pää ovat kuitenkin ne osat, jotka katsojan ainakin tulee nähdä selkeästi, jotta hahmon ajatukset välittyisivät. Se miten liike tuodaan päätökseen, kertoo usein hahmosta enemmän kuin itse toiminto.

Hahmon saavuttaessa "hold" asennon, katsojalle riittää alle sekunnin mittainenkin aika rekisteröidä se ja nähdä hahmon asenne. Sekin saattaa kuitenkin jo aiheuttaa toiminnan sujuvuuteen ikävän töksähdyksen, jonka aikana hahmo menettää elämän illuusion ja kolmiulotteisuutensa. Tähän auttaa puolestaan se, että hahmon päästyä lopulliseen asentoonsa, jatkaakin sitä vähän pitemmälle noin muutaman freimin verran, pitäen kuitenkin varsinaisen asennon periaatteessa samana. Esimerkiksi silmät voivat aueta isommiksi, korvat nousta ylemmäksi, hartiat kohota ja niin edelleen, mutta pääpiirteittäin asento kuitenkin pysyy samana.

Jotta hahmon tuntemuksia voisi ilmentää mahdollisimman selkeästi, sen liikettä täytyy usein tukea jollain tunnetta kuvaavalla toissijaisella liikkeellä. Tätä kutsutaan Disneyn animaatioperiaateissa secondary actioniksi. Secondary actionia on esimerkiksi se, jos hahmo elehtii käsillään samalla, kun astelee hermostuneesti eteenpäin. Mikäli mukana on puhetta, se on vielä oma secondary actioninsa. Secondary actionin on kuitenkin oltava sellainen, että se ei vie huomiota pois varsinaisesta liikkeestä, tai sodi sitä vastaan: muuten kokonaisuudesta tulee sekava ja epämääräinen.

Secondary actionin tekemisestä tekee haastavaa juuri sen sovittaminen ja ajoittaminen yhteen varsinaisen liikkeen kanssa. Esimerkiksi jos secondary

action on ilmeen muutos, mutta varsinaisessa liikkeessä hahmo kääntyy ja kävelee pois, näiden toimintojen ajoituksellinen suhde toisiinsa täytyy harkita tarkkaan. Ilmeen vaihdos ei saa osua keskelle varsinaista liikettä, koska silloin katsoja ei kykene huomaamaan sitä. Tällöin lopputulos on luonnollisesti katsojan kannalta epäselvä, ja saattaa vaikeuttaa tarinan ymmärtämistä suuresti.



Kuva 6. Esimerkki follow through – periaatteesta, hold – asennosta sekä kehonosien eriaikaisesta ajoituksesta elävämmän lopputuloksen aikaansaamiseksi. Koiran pelästyessä sen löysät posket jatkavat ylöspäin suuntautuvaa liikettä, kun itse pää on jo pysähtynyt, ja palautuvat sitten taas paikoilleen. Katsojalla on aikaa rekisteröidä koiran pelästynyt ilme. Huomaa myös alarivin ensimmäisessä kuvassa poskien epäsymmetrinen asettelu: vasemmanpuoleinen on vielä matkalla ylöspäin, kun oikeanpuoleinen on jo kaareutunut alaspäin (Feed the Kitty, 1952).

4.2. Voittajan elkein tai ainakin melkein

Taiteellisena opinnäytteenä tekemäni piirrosanimaation ensimmäisen episodin tavoitteena on kertoa henkilöstä, joka on tottunut olemaan ihailun kohteena. Hän ei pärjää ilman sitä, tai ei tunne olevansa mitään ilman ryhmän hyväksyntää ja palvontaa. Voimailija -hahmo saa puhtinsa imemällä itseensä yleisön suomaa ihailua, jota heidän suustaan purkautuvalla vaaleanpunaisella

udulla kuvataan. Voimailija on poseerannut paljon ennenkin. Hahmon kehoasento on ryhdikäs, rintakehä ulospäin suuntautunut, selkä kaarella. Jalat ovat tukevasti maassa ja pää takakenossa.

Hän on jossain määrin itseriittoinen, siksi silmät ovat usein kiinni, tai vain hiukan raollaan. Raajat eivät heilu tai lepata, koska hän on tiukkaa lihasta. Tästä syystä en käytä hahmossa juurikaan follow through -ajoitusta, vaan sen liikkeet ovat suoraviivaisia, jämähköitä, hiukan kulmikkaita ja hermostuttavan hallittuja. Pyrin miettimään hahmon liikkeet tarkoituksella sellaisiksi, että ne vaikuttavat etäännyttävästi, mutta ovat samalla teatraalisuudessaan koomisia.



Kuva 7.

Voimailija on showmies, joten asentojen vaihdosten tulee olla sen mukaisia. Tahdoin hahmoon tietynlaista lennokkuutta, mutta myös samalla jämähköyttä ja dynaamisuutta. Muoto pysyy samana, mutta muutokset liikkeiden välillä tapahtuvat nivelissä. Voimailija -hahmossa tapahtuu vain hienovaraista muodon venymistä ja litistymistä. Suorin tie asennosta toiseen ei juuri koskaan näytä hyvältä, joten pyrin keksimään kaikkiin vaihdoksiin jonkin ovelahkon siirtymistävän, joka ei olisi liian cartoon – henkinen, mutta kuitenkin lisäisi tilanteeseen lennokkuutta, ja olisi mielenkiintoista katsottavaa.

Tarkastellessani tätä episodista huomaan, miten toistuvasti animoimieni hahmojen kädet lähtevät johtamaan liikettä, seuraavaksi liikkuu pää ja vasta sitten keskivartalo ja jalat. Liike lähtee miltei aina kehon ääreisosista ja säteilee sieltä kohti kehon keskipistettä. Liike etenee hahmon kehossa useimmiten ylhäältä alas. Kädet tekevät laajoja kaaria, muun kehon liike on

minimaalisempaa. Vaikka kädet lähtevät ensimmäisinä liikkeelle, ne kuitenkin saavuttavat loppuasennon viimeisenä. Vain harvoissa kohdissa keskivartalo johtaa liikettä ja kädet seuraavat perässä. Parhaimmalta näyttävät kohdat joissa koko keho on toiminnassa, esimerkiksi kohta jossa voimailija viskaa mutkalle vääntämänsä lyhtypylvään ulos kuvasta. Siinä tulee vaikutelma, että hahmo käyttää heitossa käsien lisäksi koko kehoaan. Myös heiton jälkeinen pyörähdys on mielestäni hyvä, koska hahmo lähtee lapa edellä ja kädet seuraavat perässä, ikään kuin piirtäen aaltomaisen liikkeen ilmaan. Polvissa näkyy painon siirtyminen oikealta vasemmalle. Tilanpuute asettaa omat rajoituksensa, mutta tämän kohtauksen hahmoanimaatio paranisi, jos siinä olisi enemmän koko kehon käsittävää liikettä. Käsipainotteisuus tekee animoinnista hiukan ponnetonta, eikä kovin vahvaa voiman ja painon tuntua pääse syntymään.

Kehon käytön tarkastelemisesta otan esimerkkinä liikesarjan, jossa voimailija – hahmo on juuri laskenut parrakkaan ukkelin käsistään ja nousee sen jälkeen ottamaan kuvan ulkopuolelta lyhtypylvään, jonka sitten vääntää mutkalle, heittää ulos kuvasta ja käännähtää lopulta ottaakseen uuden poseerausasennon. Liikesarjan aluksi jalat lähtevät työntämään hahmon kehoa ylöspäin. Se liikkuu kylki edellä oikealle, kädet suorina ilmassa seuraavat perässä. Liike etenee hahmon kehossa alhaalta ylöspäin, vasemmalta oikealle. Poimittuaan pylvään käsiinsä kuvan ulkopuolella, voimailija lähtee palautumaan oikealle suuntautuneesta venytyksestä alas ja vasemmalle. Palautuminen lähtee liikkeelle vasemmasta kädestä, joka laskee pylvään toisen pään. Oikea käsi ja koko muu kroppa seuraavat perässä, lähtien liikkeelle suunnilleen samaan aikaan. Kädet lähtevät taas johtamaan ylöspäin suuntautuvaa liikettä, kun voimailija kohottaa pylvään päänsä ylle. Muu kroppa pysyy kutakuinkin paikoillaan pylvään vääntämisen aikana: käsivarret, pää ja hartioiden ilmentävät toimintaa ja siihen tarvittavaa voimaa. Pylvään antaessa periksi hahmon keho nytkähtää eteenpäin ja kiertyy sen jälkeen ottamaan vauhtia heittoa varten.

Tässä seuraa liikesarjan paras kohta, koska siinä on käytössä koko hahmon keho. Kädet ojentuvat suoraksi eteen pidellen väännettyä lyhtypylvästä, jalat koukistuvat. Paino on keskellä. Kädet lähtevät johtamaan oikealle kiertyvää

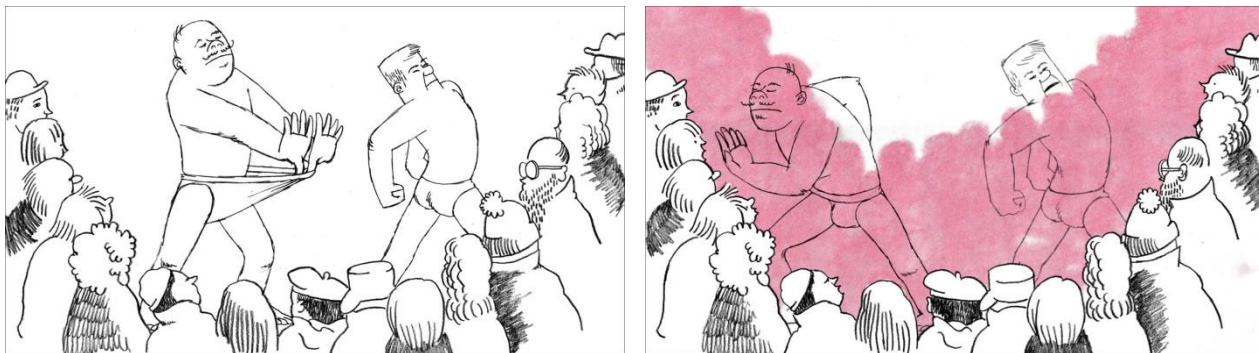
liikettä. Paino siirtyy keskeltä oikealle jalalle. Painon siirtyminen näkyy kehon hetkellisenä painumisena alaspäin, sekä polvien taipumisessa. Itse heitossa liike etenee puolestaan kehossa alhaalta ylöspäin, jaloista kohti käsiä, jotka seuraavat kaarevaa liikettä. Se että liike lähtee jaloista kohti käsiä, antaa heittoon voiman tuntua. Heiton jälkeen tapahtuva pyörähdys lähtee liikkeelle pään kääntymisestä ja vasemman käden johdolla koko keho lähtee ylhäältä alaspäin kääntymään oikealle. Painon siirtyminen ilmenee nivelissä.

Kohtauksen esiintyjähahmojen itsevarmaa ja ylpeää (jopa ylimielistäkin) asennetta kuvasin sellaisilla liikkeillä, kuin suurieleisellä nenän pyyhkimisellä (joka myös viittasi yleisön ihailun eli udun itseensä imemiseen), sekä pöksyjen leveäeleisellä venyttelemisellä. Kädet liikkuvat laajoilla kaarilla, ja muutenkin hahmot ovat paljolti ”levällään”, kuten itsevarmoilla ihmisillä on tapana. Aremmat ihmiset tупpaavat olevaan enempi sumppussa: kädet ja jalat ristissä, tai muuten lähellä kehoa. Tässä kohtaa ongelmaksi muodostui jälleen rajoitettu tila, kun samaan kuvaan oli vielä sommiteltu kuvan kehyksen tavoin toimiva, höyryä päästävä yleisörypä.

Voimailijan hahmossa tapahtuu muutos, kun hän joutuu vastakkain kilpailevan voimamiehen kanssa. Hän huomaa nopeasti, ettei pärjääkään tälle ja alkaa menettää voimiaan, kun toinen imee itseensä kaiken huomion ja suosion. Tässä kohtaa myös animointiin on luonnollisesti tultava muutos. Voimailijan hahmo ei voi olla enää liikkeissään samalla tavalla määrätietoinen ja jämäkkä. Järkyttyneen mielen liikkeet on heijastettava koko kehoon. Vaihdot poseeruksesta toiseen eivät tapahdukaan enää niin sulavasti.

Tässä vaiheessa ylimääräisistä askeleista onkin hyötyä. Kun toinen vaihtaa sulavasti asennosta toiseen, kuin olisi suunnitellut koko jutun, toinen joutuu pähkäilemään mihin jalkansa asettaisi. Voimailija -hahmo ei enää olekaan täydellisessä tasapainossa, vaan horjuu ja joutuu korjailemaan asentoaan. Sen liikkeissä ei enää ole samaa dynaamisuutta. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että ennakoivia liikkeitä lisätään, hidastuksia on enemmän, liikkeet pehmenevät ja muuttuvat letkumaisemmiksi ja pyöreämmiksi. Mennään ikään kuin takaperin animaation historiassa aikaan, jolloin kaikki hahmot olivat kuin kumista letkua.

Kulmikkuus ja tietty realistisuus häviää, ja tilalle tulee holtitonta heilumista. Lopussa Voimailijan hahmo on kuin tiskirätti, jota voittaja heiluttelee ilmassa yhdellä kädellä. Voimailijan nöyryytys on täydellinen.



Kuva 8.

Lopputulokset eivät kuitenkaan toimineet ihan niin kuin olisi toivonut. Kohtauksen rytmitys nimittäin kangertelee: kaipaisin siihen enemmän vaihtelua, selvästi terävämpiä kohtia tasaisten rinnalle. Animoimaansa kohtaa on tarkasteltava väsymättä yhä uudestaan ja uudestaan. Täytyy saavuttaa itsessään se tunne, että asiat tapahtuvat oikeaan aikaan. Muuten kohtaus saattaa jäädä vain liikkuvien piirrosten tasaiseksi virraksi, josta ei saa otetta. Kaipaan koko episodiin enemmän dynaamisuutta, voimaa ja terävyyttä. Olen tavallaan animoinut liikkaa ja väärissä kohdissa. Olisi pitänyt rohkeasti jättää liike jopa enemmän nykiväksi, kuin tavoitella sulavuutta. Teräviä pysähdyksiä kaivattaisiin lisää.

Myös Voimailija -hahmon ulkomuodossa olisi saanut tapahtua vieläkin merkittävämpi muutos. Kehon letkumaisuutta olisi saanut viedä paljon pitemmälle. Nyt hahmo näyttää ikään kuin kutistuvan, vaikka ajatus oli muuttumisesta löysäksi löperöksi. Raajojen pituutta olisi voinut liioitella, ja hakea liikkeeseen ihan kunnon 20 – luvun ”rubber hose” animaatiotyylä.

5 VIRTAUS, AIKA, PAINO JA TILA

5.1 Liiketekijät ja – elementit

Efortit eli liiketekijät ovat Labanin liikeanalyysin tunnetuin osuus, johtuen niiden runsaasta hyödyntämisestä teatterimaailmassa. Laban kuvaa analyysissään liikkeen laatua jatkuvaksi vaihteluksi kevyen ja vahvan voiman, suoran ja epäsuoran tilan, pikaisen ja pitkittyvän ajan sekä sidotun ja vapaan virtauksen välillä. Liiketekijät voivat olla joko antautuvia / myötäileviä (*indulging*), tai vastustavia (*condesending*). Kahden liiketekijän yhdistelmä on *state*, ja kolmen yhdistelmä muodostaa *driven*. Äärimmäisissä liikkeissä kaikki liiketekijät ovat käytössä yhtä aikaa. Tällaisesta liikemuodosta käytetään Labanin teoriassa termiä *Full effort action*.

Tarkkailemalla liikkujan painon ja siihen käytetyn voiman virtausta tilassa suhteessa aikaan, saamme informaatiota hänen fyysisistä tuntemuksistaan, sekä sisäisistä motivaatioista: lähteekö liike hienovaraisesti vai voimalla, tapahtuuko päätöksenteko kiireettömästi vai hätäisesti, onko ajatus fokusoitunut vai harhaileva, tai yrittäkö hän kontrolloida tunteitaan, vai antaako niiden näkyä.

Yhteistyössä Laban ja Jungin teorioihin perehtynyt analyytikko William Carpenter muodostivat yhteyden liiketekijöiden ja persoonallisuustyyppien välillä. Heidän mukaansa paino -tekijä on yhteydessä havainnointiin ja aistimiseen (*sensing*), tila ajatteluun (*thinking*), aika intuitiivisuuteen (*intuiting*), sekä virtaus tuntemiseen (*feeling*).

Samoin kuin Jungin persoonallisuustyyppit, liiketekijätkin esiintyvät harvoin, jos koskaan, puhtaina yksiköinä. Ne ovat liukuvia käsitteitä, jotka limittyvät toistensa kanssa, eikä mikään osa sulje toista täysin ulkopuolelle. Toisaalta jokaisella on itselle ominaiset liikkumistavat, eli mieluisimmat efortit, kuten Jungin persoonallisuustyypeissä jokin osa on aina muita korostuneempi. Nimenomaan persoonallisuustyyppien yhdistäminen liiketekijöihin luo LMA:n ja näyttelijäntyön välisen psykologisen yhteyden (Eloranta, 2011, 11).

Kevyt Light	↔	Voimakas Strong	} PAINO, WEIGHT
Suora Direct	↔	Epäsuora Indirect	} TILA, SPACE
Pikainen Sudden	↔	Pitkittyvä Sustained	} AIKA, TIME
Sidottu Bound	↔	Vapaa Free	} VIRTAUS, FLOW

Kuva 9. Jokainen neljästä liiketekijästä muodostaa janan, jonka ääripäissä ovat liike-elementit.

Liiketekiöitä (effort) määrittävät kahdeksan liike-elementtiä (effort quality):

Virtaus: miten liikutaan, tunne siitä miten liike etenee kehossa

- **Sidottu:** vastustava / tiivistyvä tunne tai jatkuvuus. Varovainen, hillitty, kontrolloitu.
- **Vapaa:** antautuva / laajeneva tunne tai jatkuvuus. Hillitön, kontrolloimaton, rajoittamaton.

Tila: miten liikkuja huomioi ympäristöään ja asettuu siihen

- **Epäsuora:** antautuva / laajeneva huomio tilaan. Joustava, limittäinen fokus.
- **Suora:** vastustava / tiivistyvä huomio tilaan. Kohti pistettä tähdätty, suorasukainen.

Aika: milloin liikutaan, intuitiivinen päätöksenteko

- **Pikainen:** vastustava / tiivistyvä päätös ajassa. Kipinän kaltainen, innostunut, kiirehtivä.
- **Pitkittyvä:** antautuva / laajeneva päätös ajassa. Verkkaisesti, sitkeästi, loputtomasti.

Paino: mikä liikkuu, miten keho aistii ja mukautuu painovoimaan

- **Kevyt:** antautuva / laajeneva tavoite voiman suhteen. Hienovarainen tai tarkka kosketus.
- **Voimakas:** vastustava / tiivistyvä tavoite voiman suhteen. Oma vaikutuksen.

Animaation kannalta olennaista tässä liiketekijässä on myös sen kolmijakoisuus:

- **Painon aistiminen** - kehon painon *aistiminen* vastapainona sen *käyttämiselle*
- **Passiivinen paino** - painovoimalle antautuminen
 - Kevyt: heikko, nuutunut, hervoton
 - Raskas: romahdus, luovuttaminen

(Adrian 2002, 75, Bishko 2007, Eloranta, 2011, 12)

State on eräänlainen välitila: se kuvastaa siirtymiä. Se on kahden liiketekijän yhdensuuruinen yhdistelmä. Esimerkiksi liiketekijöiden ”paino” ja ”virtaus” yhdistelmä on niin kutsuttu ”Dream State”. Tämän kyseisen staten voivat siis muodostaa liike-elementtien yhdistelmät kevyt/vapaa, voimakas/vapaa, kevyt/sidottu, sekä voimakas/sidottu. LMA nimeää eri state –yhdistelmät seuraavasti:

Dream State = paino + virtaus: kevyt / vapaa, voimakas / vapaa, kevyt / sidottu, voimakas / sidottu

Awake State = tila + aika: epäsuora / pitkittyvä, suora / pitkittyvä, epäsuora / pikainen, suora / pikainen

Rhythm State = aika + paino: pitkittyvä / kevyt, pitkittyvä / voimakas, pikainen / kevyt, pikainen / voimakas

Remote State = tila + virtaus: epäsuora / vapaa, epäsuora / sidottu, suora / vapaa, suora / sidottu

Mobile State = aika + virtaus: pikainen / vapaa, pikainen / sidottu, pitkittyvä / vapaa, pitkittyvä / sidottu

Stabile State = paino + tila: voimakas / suora, voimakas / epäsuora, kevyt / suora, kevyt / epäsuora

(Adrian 2002, 75, Eloranta, 2011, 12)

Drive kertoo toiminnasta, jolla on tiedostamaton tai tiedostettu päämäärä. Se on kolmen liiketekijän yhdistelmä. Tästä esimerkkinä ”Punch Action Drive”, joka muodostuu voimakkaasta painosta, suorasta tilasta ja pikaisesta ajasta. Tämän driven vastakohtana on puolestaan ”Float Action Drive”: kevyt paino, epäsuora tila ja pitkittyvä aika. Erilaiset Action Drivet muodostuvat tilan, ajan ja painon yhdensuuruisten osien yhdistelmistä, ja ne ovat saaneet kukin oman nimensä.

Punch Action Drive: voimakas paino + suora tila + pikainen aika

Slash Action Drive: voimakas paino + epäsuora tila + pikainen aika

Dab Action Drive: kevyt paino + suora tila + pikainen aika

Flick Action Drive: kevyt paino + epäsuora tila + pikainen aika

Press Action Drive: voimakas paino + suora tila + pitkittyvä aika

Glide Action Drive: kevyt paino + suora tila + pitkittyvä aika

Wring Action Drive: voimakas paino + epäsuora tila + pitkittyvä aika

Float Action Drive: kevyt paino + epäsuora tila + pitkittyvä aika

(Adrian 2002, 75, Eloranta, 2011, 12)

Paino on sellainen animaation aspekti, joka tulee miltei aina ilmi, kun keskustellaan onnistuneesta hahmoanimaatiosta. Se on luontevaa, sillä onnistunut ja tarkoituksenmukainen painon illuusio tarjoaa katsojalle informaatiota liikkuvan objektin, tai hahmon materiaalisuudesta. Hahmon piirtäminen lihavaksi tai muuten vain isokokoiseksi, ei vielä sinänsä riitä luomaan painon tuntua. Periaatteessa mitä suurempi hahmo on, sitä enemmän painoa sillä on kannettavana.

Kehon painon on oltava näkyvillä hahmon tavassa liikkua. Hahmon oma paino tulee ilmi esimerkiksi siinä, kuinka paljon jalka taipuu tai litistyy, kun kehon paino siirtyy sen päälle hahmon kävellessä. Huomionarvoista on kuitenkin se, että pelkän litistymisen ja venymisen (Squash and Stretch) käyttö painon ilmaisuna

yksinkertaistaa ja tyypistää sekä prinsiippiä, että painon käsitettä. Molemmat voivat ilmetä myös täysin toisistaan riippumatta. Litistymien ja venyminen liittyvät painon kuvaamiseen silloin, kun hahmo liikkuu ylöspäin vasten painovoimaa, tai alaspäin hellittäen painovoiman vaikutukselle. Tällöin sillä kuvataan kehon massaa ja materiaalista laatua.

Disney studion konkarianimaattori Milt Khal kuvaa painon käsittelemistä animointityössään näin:

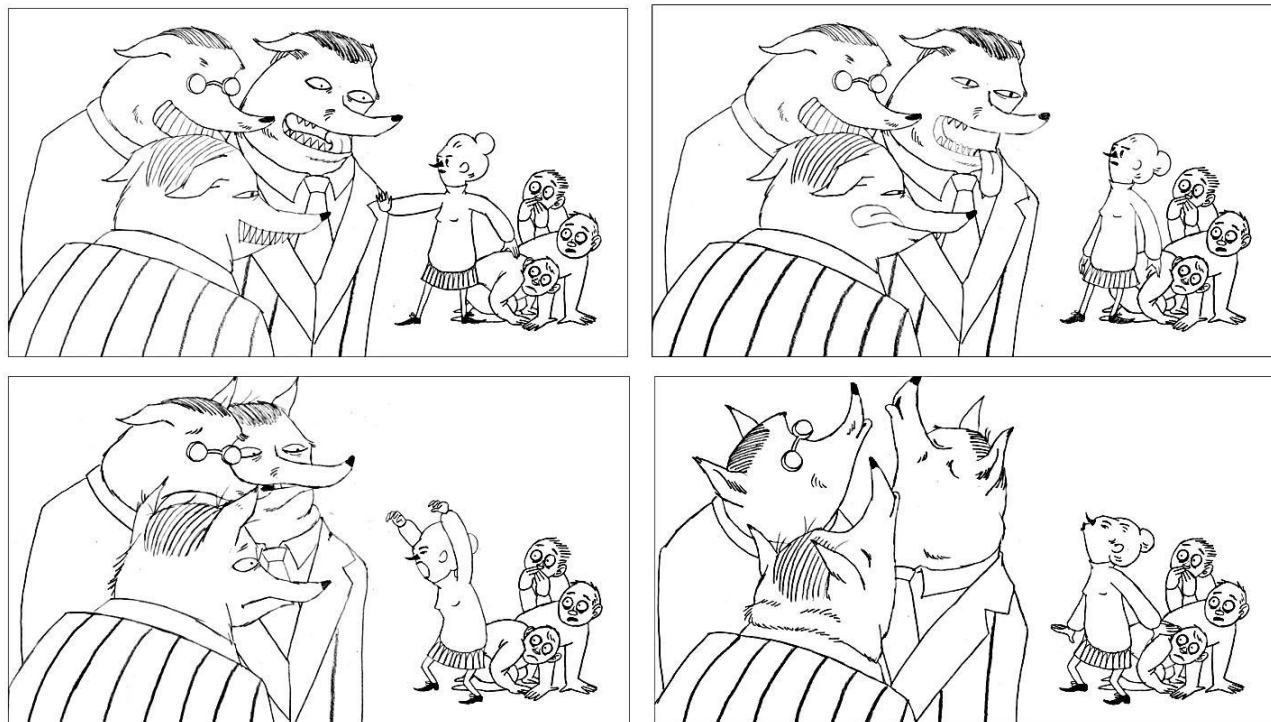
"I know where the weight is on every drawing. I know where the weight is at any giving moment on the character. I know where the weight is, and where it's coming from and where it's just travelling over – and where the weight is transferring to." (Williams 2001, 256)

5.2 Epäonnisen sankarittaren voima virtaa

Elokuvani kolmannessa episodissa tavoitteena oli kuvata naishahmoa, joka urheasti kohtaa ja ratkaisee eteen ilmaantuvat tilanteet. Hän on toiminnan nainen, joka ei jää seuraamaan tumput suorina, vaan syöksyy muiden apuun. Hän on rohkea ja hyväsydäminen. Hahmolla on tahto auttaa hätääkärsiviä, mutta itseään hän ei onnistukaan auttamaan. Hän on tottunut ratkaisemaan ongelmat toiminnalla, mutta kun häntä itseään kohtaa ongelma, jota päin ei voi suin päin syöksyä, hän kokee ylitsepääsemättömän pelon ja henkisen romahduksen. Hän ei löydä muista lohdutusta. He ovat tottuneet näkemään aivan toisenlaisen naisen, eivätkä ehkä edes tunnista tätä pelon valtaamaa onnetonta. Hahmo koettaa löytää turvaa joka paikasta tunkevalta kauhulta ja ahdistukselta, mutta häntä väistetään ja vältellään.

Auttaessaan ja pelastaessaan muita naishahmon liikkeet ovat jämähköitä ja suoraviivaisia. Hän liikkuu tilassa määrätietoisesti ja keskittyneesti. Hänen katseensa ei harhaile, vaan on keskittynyt edessä odottavaan haasteeseen. Päätökset toimia tapahtuvat nopeasti, mutta harkiten, ei hätäillen. Hahmo miettii ennen kuin toimii, mutta ei jää pohdiskelemaan. Hän tietää tarkalleen mitä on

tekemässä. Liikkeen virtaus on ennemminkin sidottu kuin vapaa: liikkeet ovat kontrolloituja ja hillittyjä, mutta niissä on silti jämäkkyyttä ja voimaa. Hahmon kosketus on hienovarainen ja tarkka, pelastamaansa lasta kohtaan myös hellä ja pehmeä



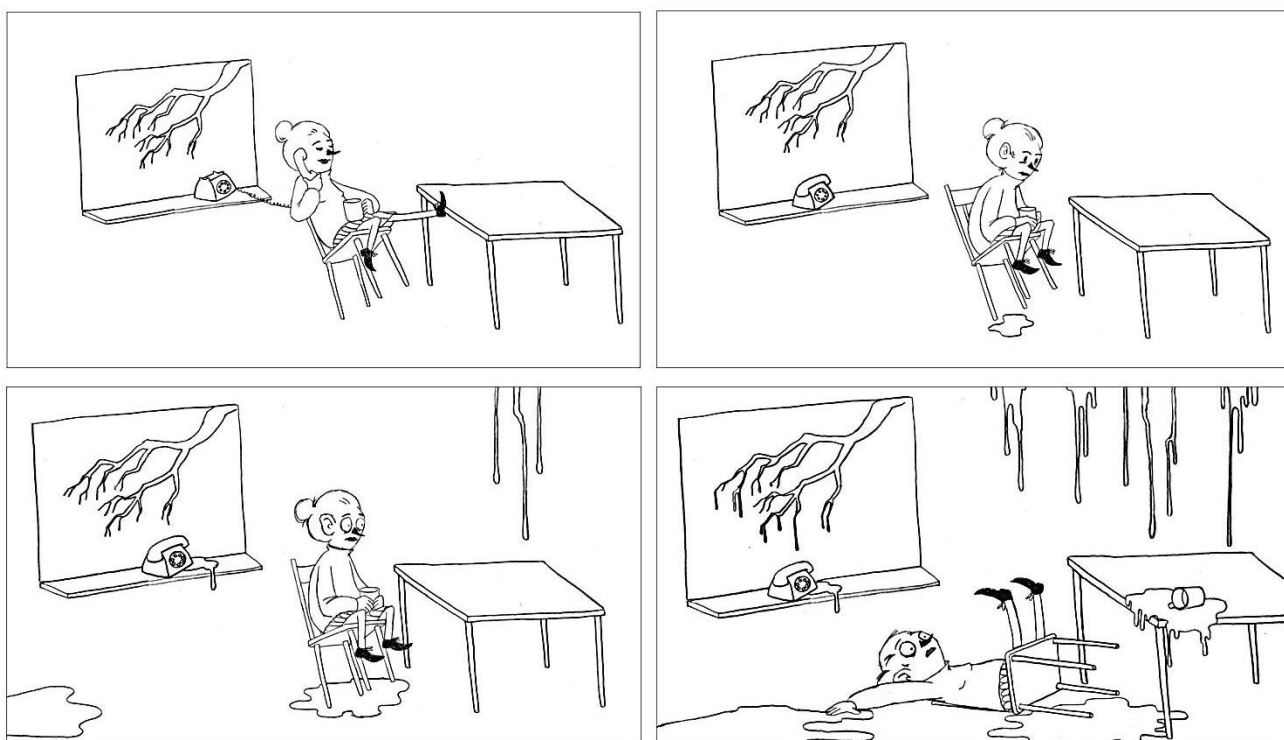
Kuva 10.

Episodin alkajaisiksi näemme miten kolme pelokasta hahmoa kurkkii ovensuussa pimeään huoneeseen. Naishahmo saapuu paikalle reippaasti astellen, kädet selän taakse ristittyinä. Hänen katseensa on kiinnittynyt ovella kyhöttäviin pelokkaiisiin, joita kohti hän suoraan astelee ja pysähtyy tutkimaan tilannetta. Silmäiltyään hetken pimeyteen, hän astelee tomerasti sisään huoneeseen. Päätös toimia, eli astua pimeyteen, syntyy nopeasti, mutta liikkeet tapahtuvat harkitusti.

Saamme siis heti ensimmäisessä kohtauksessa selkeän kuvan siitä, millainen episodin päähenkilö on luonteeltaan, ja miten hän suhtautuu toisiin. Seuraavissa tilanteissa, kohtaamisessa hukkien kanssa ja lapsen pelastamisessa puusta, ensimmäisestä kohtauksesta saatu vaikutelma hahmosta vahvistuu. Toiminta ja liikkeisiin käytetty hienovarainen, mutta suora voima virtaa kuvasta toiseen katkeamattomana. Naishahmon liikkeet ovat

tarkoituksenmukaisia: mitään ylimääräistä tai haparoivaa liikehdintää ei tapahdu, eikä niiden kautta paljastu minkäänlaista pelkoa, tai epävarmuutta. Ilme on tiukan sulkeutunut, mutta hetkittäin myös lempeä. Päästyään kotiin seikkailuistaan hahmo saa olla hetken syvän sisäisen rauhan ja tyytyväisyyden tilassa. Hän tuntee ansainneensa leponsa ja kupin kuumaa.

Mutta kauaa ei hahmo saa kodin seesteisestä ilmapiiristä nauttia. Saatuaan puhelimessa tiedon häntä itseään uhkaavasta vaarasta, hahmossa ja sen tavassa liikkua alkaa tapahtua muutoksia. Hän könöttää kiikkerästi tuolilla jännittyneenä ja tyhjyyteen tuijottaen, hermostuneesti ympärilleen vilkuillen. Tasapainonsa lopulta kadottaen hän horjahtaa eteenpäin tuolillaan kaataen kuppinsa pöydälle. Joka puolelta vuotavaa pelkoa ja ahdistusta paeten hahmo pakenee kodistaan etsien turvaa toisista. Suojaa ei kuitenkaan hänelle suoda.



Kuva 11.

Esimerkkinä Labanin liikeanalyysin **Dab Action Drive** – määritelmästä käytän tämän episodin kohtaa, jossa naishahmo heilauttaa itsensä sängynpäädyistä suojelemaan pelokkaita tyyppisiä susimaisilta hahmoilta. Kyseinen drive on yhdistelmä kevyttä painoa, suoraa tilaa sekä pikaista aikaa. Liiketekijä paino, eli se mikä liikkuu ja miten keho aistii ja mukautuu painovoimaan, on tässä tapauksessa enemmän kevyt kuin voimakas. Liike on siis painon suhteen antautuvaa / myötäilevää ja kosketus on sekä hienovaraista että tarkkaa.

Se miten hahmo tässä tapauksessa huomioi ympäristöään ja asettuu siihen, eli liiketekijä tila, on puolestaan melko suora eli huomio tilaan on tiivistyvä: kohti pistettä tähdätty ja suorasukainen. Ajan liiketekijä eli intuitiivinen päätöksenteko siitä milloin liikutaan, tapahtuu hahmossa enemmän pikaisesti kuin pitkittyvästi, mutta ei ole liioin kipinän kaltainen vaan enemmän harkittu vaikkakin nopea.

Vastapainona edelliselle on kohtaus, jossa naishahmo on pelastanut lapsen puusta, luovuttanut sen ylistävälle yleisölle ja siirtyy sitten kotiinsa rentoutumaan. Kyseisessä kohtauksessa toteutuu niin kutsuttu **Float Action Drive**, joka muodostuu kevyestä painosta, epäsuorasta tilasta ja pitkittyvästä ajasta. Tavoite voiman suhteen on edelleen antautuva / laajeneva. Kontakti lapsihahmoon on hellä ja lempeä.

Epäsuora tila tarkoittaa joustavaa ja limittäistä fokusta: episodin päähenkilö eli naishahmo ei ole enää siirtymässä suoraan seuraavaan tilanteeseen taikka tehtävään, vaan se asettuu tilaan antautuvammin. Myös aika on tällä kertaa enemmänkin pitkittyvä kuin pikainen. Päätökset liikkua ja siirtyä paikasta toiseen tapahtuvat verkkaisesti ja rennosti.

6 MUOTOAAN MUUTTAVA KEHO

6.1 Sisäisten tuntemusten ulkoinen muoto

Muoto (shape) toimii linkkinä kehon (body) ja tilan (space) välillä. Muoto – kategoria on animaation kannalta hyvin relevantti, sillä se käsittelee juuri sitä, miten kehon muoto muuttuu suhteessa aikaan. Muoto paljastaa miten henkilön sisäiset tuntemukset, sekä suhde ulkoiseen ympäristöönsä, muovaavat kehoa. Esimerkiksi se miten hengitämme kuvastaa ulospäin sisäisiä tuntemuksiamme. Syvä ja rauhallinen hengitys kertoo rentoudesta ja turvallisuuden tunteesta, kun taas nopeasta ja pinnallisesta voi havaita jännittyneisyyden ja pelon.

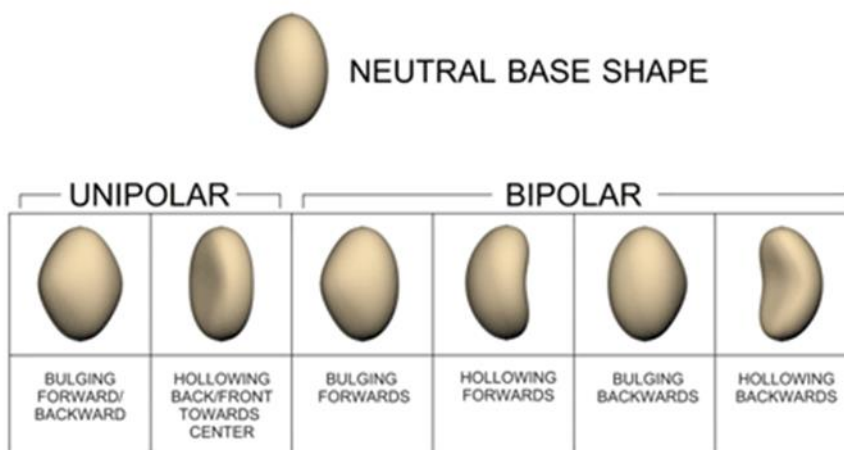
Hengitys muokkaa kehomme muotoa ja näkyy ulospäin rintakehän laajenemisena ylöspäin ja sivuille, sekä pallean nousevana ja laskevana liikkeenä. Animaatiossa tätä kuvaamaan on stretch and squash -prinsiippi ehdoton, ja hengityksen kuvaamiseen sitä usein käytetäänkin. Voisi ajatella, että se on nimenomaan hengityksen alulle panema liike.

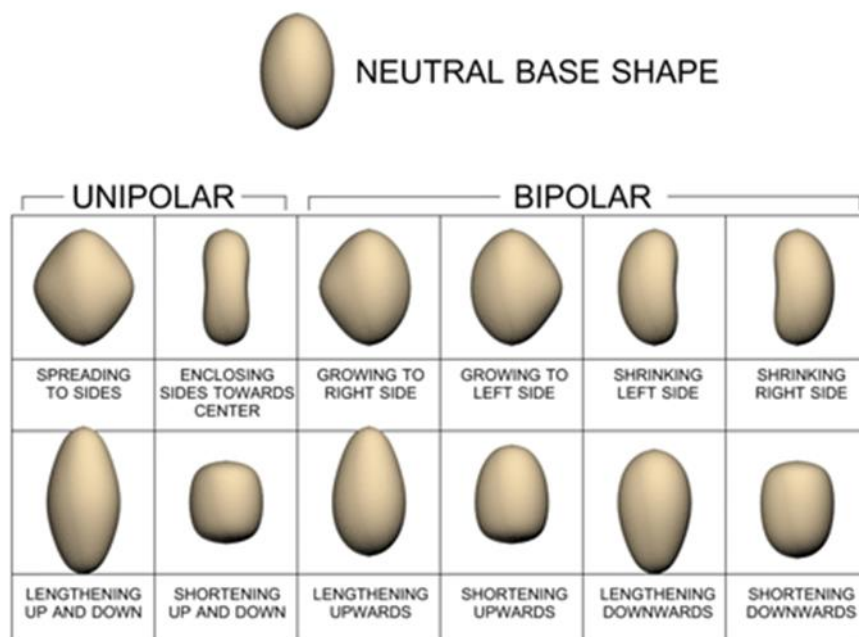
Animaattori Leslie Bishkon mukaan stretch and squash edustaa tunteiden vaihtelevaa virtausta, ja niiden vaikutusta kehon plastiseen muotoon: hengitys yhdistää kehoasennon (posture) ja sen synnyttämät eleet (gesture), sekä tukee liikkeen virtausta kehon läpi liikesarjojen aikana. Näin ollen stretch and squash on hyvin tärkeä - ellei tärkein - elävyyttä luova tekijä Disneyn studioilla määritellyistä animaatioprinsipeistä. Sitä täytyy kuitenkin hyödyntää yhdessä ennakoinnin (anticipation) kanssa, jotta saataisiin aikaan hahmo, jolla on aikomuksia joiden pohjalta se toimii.



Kuva 12. Animaatiohahmon muodon virtaus voi olla näinkin villiä nopeassa liikkeessä. (Rooty Toot Toot, 1951)

Virtaus (flow) ja muoto (shape) luovat yhdessä kehon elastisen vaikutelma. Ollessaan jatkuvassa liikkeessä keho on niin sanotussa shape-flow:ssa, jonka perusmuodoksi voidaan lukea hengityksen synnyttämä liike, joka on kaiken liikkumisen perusta. Shape-flowssa henkilö aistii itseään ja olotilaansa, eikä ole niinkään suhteessa ulkoiseen.





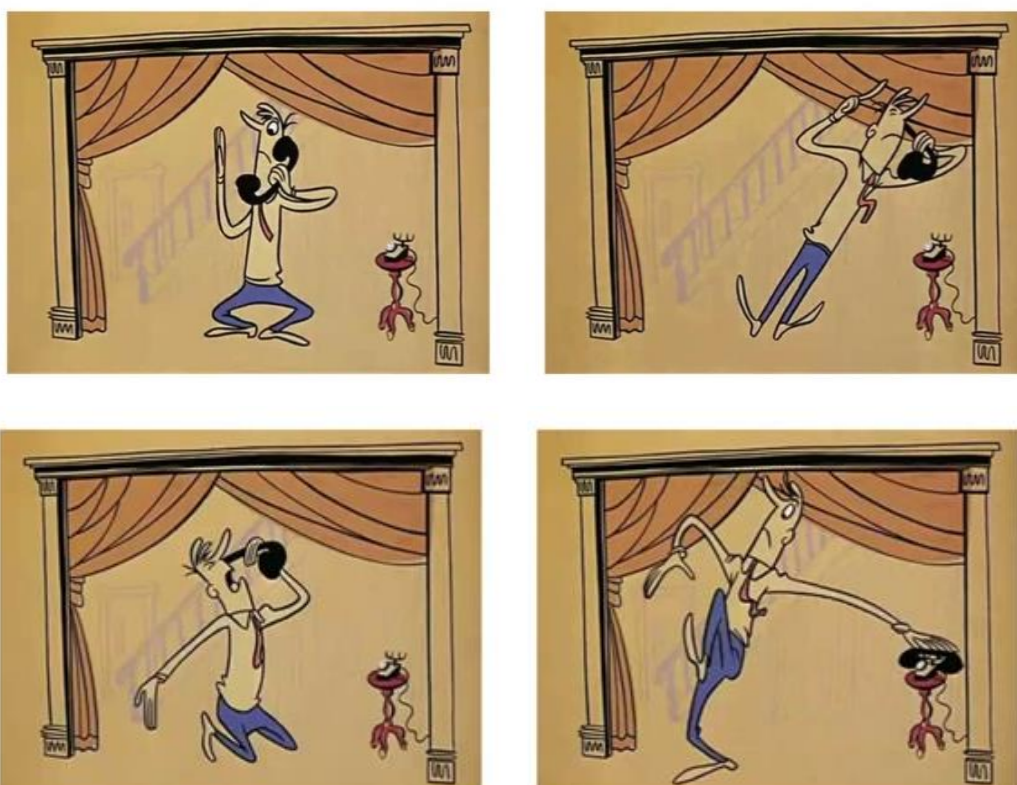
Kuva 13. Kestenberg Movement Profile (KMP) esittää millaista muodon virtausta (flow) sylivauvan kehossa esiintyy suunnissa oikea/vasen, ylös/alas sekä eteen/taakse.

LMA jakaa muodon kolmeen perusosaan: pin, wall ja ball. Pin on kynän kaltainen, ojentunut ja kapea muoto, joka on yksiulotteinen ja suora. Seinän kaltainen wall on kulmikas, litteä ja leveä kaksiulotteinen muoto. Ball puolestaan on pyöreä, kaareva, kiertynyt, kolmiulotteinen pallomuoto. Muodon muutos voi olla kehon itsensä mukautumista, kuten animaatioprinssiipissä squash and stretch, jolla kuvataan massan liikkumista kehossa itsessään, tai toimia ulospäin suuntautuvana. Ulospäin suuntautuva (directional) muodonmuutos on joko kaarevaa (arc) kuten palloa heittäessä, suoraviivaista (spoke) kuten lyödessä, tai muovaavaa (carving) kuten halatessa.

Laban kumppaneineen huomasi, että sellaiset muodossa tapahtuvat muutokset, kuten nouseminen, laskeminen, laajeneminen, sulkeutuminen, eteneminen, vetäytyminen, hajaantuminen ja kerääntyminen, ovat usein suhteessa sitä määrittävään liiketekijään (efort): esimerkiksi nouseminen kovalla voimalla, kuten nyrkin nostaminen ilmaan, tai laskeminen kevyellä voimalla, kuten kissanpennun laskeminen maahan. Erilaiset muodon ja efortin yhdistelmät rikastuttavat ja luovat uudenlaista tuntumaa hahmojen liikekieleen.

1950 – luvun UPA studion animaatiot erottuivat Disneyn tuotannosta priorisoimalla liikkeen sijasta designia, värejä, viivaa ja kompositointia. UPA:n animaatioissa (kuten Robert Cannonin Gerald Mc Boing-Boing (1950)) ei haettu Disneyn tavoin realistista liikkeessä olevan materian kuvausta, tai ainakin sellaiset animaatiolliset seikat saivat väistyä halutun graafisen ilmeen tieltä. Heidän animaatioissaan hyödynnetään kyllä sellaisia animaatioprinsippejä kuten anticipation, squash and stretch sekä follow through ja overlapping action, mutta paljon minimaalisemmin kuin Disneyn tuotannossa.

UPA:n animaatioiden hahmot eivät silti jääneet ilman ilmaisullista voimaa: niiden animointi perustuu hold – asentoihin, jotka välittävät katsojalle hahmon tunnetilan. Muutos muodosta toiseen tapahtuu useimmiten äkillisesti, vain muutamilla freimeillä. Lopputulos siis kantaa idean, ei niinkään siirtymä muodosta toiseen, kuten Disneyn animaatioissa. UPA:n animaatiohahmojen liike ja hold -asennot toimivat mielestäni enemmän mielikuvia herättävällä, metaforisella tasolla.



Kuva 14. Huolestuneen isähahmon hold –asentoja tämän puhuessa lääkärielle puhelimesta. (Gerald Mc Boing-Boing, 1950)

6.2 Maailmalle lähtö käynnistää muodonmuutosten ketjun

Episodirakenteisen animaationi toisen osan alussa sen päähenkilö, nuori mies on vielä pieni lapsi äitinsä sylissä. Äitihahmo leikittää lasta, joka huitoo käsillä iloisesti ja polkee jaloilla, ilmaisten innostusta, iloa ja energiaa. Muodossa tapahtuva nouseminen ja laskeminen ovat yhteydessä ajan liiketekijään, ollen luonteeltaan pikaista, eli kipinän kaltaista ja innostunutta. Kun äiti lopettaa leikittämisen lapsi vakavoituu ja asettuu aloilleen. Kehon muoto muuttuu tällöin pötkömäiseksi: kädet kyljissä kiinni ja jalat roikkuvat.

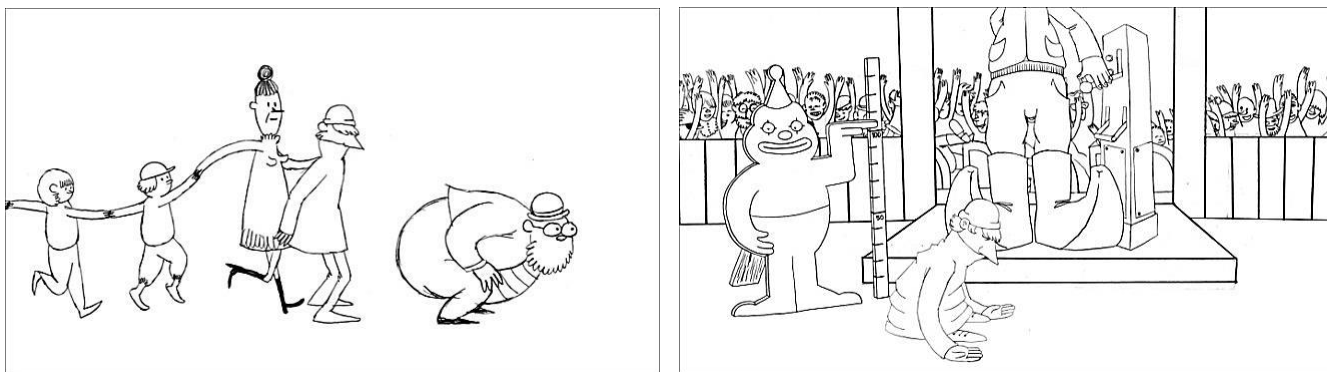
Äiti antaa poikansa poskelle pusun, joka sytyttää niissä punaisen hehkun merkiksi siitä, että lapsi on rakastettu. Päähenkilö elää tässä vaiheessa onnellista lapsuutta. Hän katselee ympärilleen luottavaisen iloisin ilmein. Äiti laskee lapsensa matkaan hameenhelmaa myöten. Lapsi laskeutuu lennon jälkeen nelinkontin, mutta nousee pian jaloilleen.

Yleisö eli lähipiiri ilahtuu, kun lapsi ottaa ensiaskeleensa. He huiskuttavat tämän lähtiessä kohti omaa elämäänsä. Matkan varrella lapsi kohtaa paljon tyyppejä, jotka kaikki toivottavat lapselle hyvää matkaa. Kävellessään hahmo kasvaa täyteen mittaansa. Episodi kuvaa henkilöä, joka lähtee maailmalle luottavaisin mielin, ja tuntee itsensä rakastetuksi. Äidin rakkaus ei kuitenkaan riitä kantamaan loppuun asti. Päähenkilö jää jalkoihin.

Hahmon toiminta perustuu tässä episodissa etenemiseen: äidin helmoista lennettyään hän kulkee kokoajan eteenpäin, kasvaen siinä samalla pienestä lapsesta nuorukaiseksi. Miten efortti eli pyrkimys sitten näkyy hahmon etenemisessä, muodossa tapahtuvien muutosten ollessa usein yhteydessä sitä määrittävään liiketekijään? Etenemistä voisi tässä tapauksessa kuvailla yhdistelmäksi vapaata virtausta ja epäsuoraa tilaa. Se miten liikutaan, sekä tunne siitä miten liike etenee kehossa, on hahmon edetessä antautuvaa, soljuvaa ja kevyttä. Hahmon huomio ympäristöön ja miten se siihen asettuu, on joustavaa ja avointa.

Hahmon alkutaipaleella siitä piti välittyä rentous ja luottavainen elämänasenne. Lennettyään äidin helmoista hahmo nousee nopeasti omille jaloilleen ja seisoo niiden varassa tomerasti, tyytyväisesti ympärilleen katsellen. Lapsi lähtee etenemään suoraan eteenpäin, kuin tietäisi minne on menossa, valmiina kohtaamaan maailman. Kasvukohtauksessa hahmon kävelyssä säilyy koko ajan sama rento rytmi.

Hahmo astelee varmasti ja reippaasti, mutta keikkumisesta välittyä tietty huolettomuus ja antaa hieman hupsun vaikutelman. Alussa hahmon asenne ulkoiseen on luottavainen ja avoin. Hän näyttää silminnähdessä tyytyväiseltä ympäristöön, jossa on. Muut hahmot suhtautuvat hahmoon suopeasti, toivottavat hänelle hyvää matkaa ja kannustavat. Kasvettuaan aikuisuuteen ja kohdattuaan ihmisjoukot, jotka sulkevatkin hänet ulkopuolelleen, suhtautumisessa tapahtuu muutos.



Kuva 15.

Tullessaan ihmisryppäiden luo hän astelee ensimmäisen luo suoraa tietä, yhtään epäröimättä. Ystävällisin ilmein hän kumartuu kohti toisia. Kun hahmo tulee ensimmäisen kerran torjutuksi, hän kohottaa kädet poskilleen, kuin varmistaakseen jotain: hän haluaa varmistaa että on yhä hyvä, että täplät ovat yhä paikoillaan. Hän muistuttaa itselleen, että häntä on rakastettu. Hahmon vetäytymiseen yhdistyvä virtauksen liiketekijä on nyt vaihtunut vapaasta sidottuun: liike on varovaista, hillittyä ja kontrolloitua.

Seuraavaa rypästä hän lähestyy jo vähän varovaisemmin, huiskuttaen arasti. Kehon asento muuttuu lysähtäneemmäksi, kun hahmo on tullut torjutuksi niin monta kertaa. Hänen kävelyssään on silti yhä hänelle ominainen, tunnistettava

rytmi. Kehon muoto on muuttunut, mutta rytmi on sama. Hahmon muodossa tapahtuu sulkeutuminen, joka on yhteydessä ajan liiketekijään. Innostunut ja kipinän kaltainen vaihtuu pitkittyvään: intuitiivinen päätöksenteko muuttuu verkkaiseksi. Hahmon paino muuttuu passiiviseksi, eli enemmän painovoimalle antautuvaksi. Vaikutelma hahmosta on heikko, nuutunut ja hervoton.

Episodin loppupuolella hahmo saapuu portille lyttyyn painuneena, voitettuna, luovuttaneena. Muut hahmot muuttavat päähenkilön muotoa hyppimällä tämän yli. Hahmo muuttuu passiiviseksi, antaa asioiden tapahtua itselleen panematta vastaan. Muut vaikuttavat hahmon muotoon, syntyy kontakti. Tämä on esimerkki muodon suhteesta ulkoiseen ympäristöön: toiset hyppäävät hahmon yli ja kirjaimellisesti muovaavat hahmoa uuteen muotoon.

Kyseistä liikesarjaa voisi siis luonnehtia LMA:n termillä carving, eli muovaava muodonmuutos. Ulkoinen muoto kertoo sisäisestä olotilasta. Hahmon ajatuksia ja sisäisiä motivaatioita olisi kuitenkin voinut ilmentää muodon kautta selkeämmin. Nyt se jää aika etäiseksi. Muoto muuttuu, mutta ei ehkä tarpeeksi selkeästi. Hahmo näyttää pikemminkin kutistuvan kuin painuvan kasaan. En onnistunut esittämään lyttyyn painumista kovin selkeästi. Se on toteutettu hieman liian hienovaraisin merkein.



Kuva 16.

7 AVARUUDELLINEN KEHONKIELI

Labanin teoria jakaa tilan (space) henkilökohtaiseen ja yleiseen (general space). Tila -kategoria kuvaa sitä, miten keho asettuu kolmiulotteiseen tilaan: kuinka laajaa tilaa henkilö liikkuessaan käyttää, mihin liike suuntautuu, millaisia tasapainottavia tai liikkeelle panevia spatiaalisia vetoja ja vastaliikkeitä kehossa tapahtuu. Henkilökohtaista tilaa kutsutaan kinesfääriksi. Se on alue kehon ympärillä, johon raajat yltävät. Miten liikkujan suhtautumista omaan kinesfääriinsä voisi ilmentää ulkopuoliselle? Labanin mukaan liike on tässä mielessä joko sentraalista, perifeeristä tai transversaalista. Sentraalinen tarkoittaa, että liike suuntautuu kehon keskustasta ulos tai sisäänpäin. Perifeerisessä hahmon liikkeet kulkevat oman kinesfääriinsä ulkoreunoilla. Transversaalissa puolestaan liikkeet kulkevat tilaa halkoen ja pyyhkien.

Hahmon tilankäyttöä voidaan myös tarkastella sen kautta, millaisella laajuudella tämä käyttää omaa kinesfääriään: pysytteleekö se lähellä kehon keskipistettä, vai ulottuuko liike kinesfääriin ääri rajoille asti. Animaatiohahmoilla on mahdollisuus venyä paljonkin oman kinesfääriinsä ulkopuolelle. Toisaalta voi ajatella, että animaatiohahmojen kinesfääri on hyvin elastinen. LMA:n mukaan liikkuja käyttää kehoaan kinesfääriin sisällä eri tasoissa: ala-, keski- ja ylätasossa, sekä ulottuvuuksissa: ylös, alas, eteen, taakse, oikealle, vasemmalle. Kaksiulotteiset tasot (planes) jakavat kehonkäytön tilallisuuden ovi-, pöytä- ja ratatasolle. (Eloranta, 13)

Labanin havaintojen mukaan henkilön liikkuessa kinesfääriinsä sisällä, hän muodostaa liikkeellään ympärilleen monimutkaisia spatiaalisia kuvioita. Ne voivat olla yksiulotteisia, kaksiulotteisia tai kolmiulotteisia, jolloin liikkeet muodostavat erimallisia monitahokkaita, kuten kuution, oktaedrin, ikosaedrin tai dodekaedrin (Bishko, 2007). Labanin näkemyksen mukaan Ihminen siis seisoo teoreettisesti monisivuisen geometrisen kuvion sisällä. Hän kehitti

näiden tahokkaiden sisään liikeasteikkoja, jotka vastaavat muusikkojen skaalaharjoituksia.

Animaatiohahmoa kannattaa ikään kuin avata: piirtää raajat mieluummin hieman levälleen, kuin kiinni vartaloon, välttää samansuuntaisia viivoja, sekä käyttää suoria ja kaarevia linjoja sopivassa suhteessa toisiinsa nähden. Mikäli asento on ymmärrettävä myös siluettina, se on takuulla toimiva. Charlie Chaplinkin oli sitä mieltä, että jos näyttelijä tiesi esitettävän tunteen läpikotaisin, hän pystyisi esittämään sen myös siluettina (Thomas & Johnston 1981, 56).

Asentoa miettiessä kannattaa kuitenkin varoa symmetrisyyttä - tarkoittaen sitä, että esimerkiksi molemmat käsivarret, kämmenet, silmät, korvat ja jalat ovat samassa asennossa ja jopa tekevät täsmälleen samaa liikettä. Tämä saa hahmon näyttämään yksiuotteiselta ja jäykältä. Usein tämä tapahtuu salakavalasti animaattorin huomaamatta. Sen takia symmetrisyyden välttämiseen on kiinnitettävä erityistä huomiota. Raajojen asentoja kannattaa varioida toisiinsa nähden luonnollisemman lopputuloksen aikaansaamiseksi. Animaatiossa tämä tunnetaan nimellä ”solid drawing”. Tällaisessa piirroksessa on syvyyttä, painoa sekä tasapainoa.

Animaatiossa tilan käyttöä (huomaa Disneyn periaatteiden ”staging”) suunnitella on tärkeää pohtia, miten katsojan huomiota liikutellaan paikasta toiseen. Tehokkainta on näyttää yksi toiminto kerrallaan, sillä jos samassa tilassa on meneillään paljon muutakin liikettä, katsoja ei tiedä mihin tulisi katsoa ja vaikutelma jää sekavaksi. Esimerkiksi jos kuvassa on enemmän kuin yksi hahmo, ei kaikkien kannata suorittaa toimintaansa samanaikaisesti, vaan pikemminkin niin että yhden liikkuesssa toiset ovat miltei paikoillaan. Jokin pieni liike kuten silmien räpytys on kuitenkin suotavaa, etteivät hahmot vaikuta aivan paikoilleen jämähtäneiltä.

Hahmo tulee asettaa tilaan siten, että sen toiminta on selkeää ja tuntemukset helposti havaittavissa ja käsitettävissä. Hahmon persoonan on oltava tunnistettavissa. Tästä johtuen hahmon asennot on suunniteltava

siten, että kaikki kohtauksessa olennaiset asiat ovat selkeästi nähtävillä. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että välttää asioiden piirtämistä yhteen suppuun, missä niistä helposti tulee vain muotojen ja viivojen sekamelskaa.

Kamerakulman on myös oltava toimintoon nähden oikea. Huonolla kamerakulman valinnalla voi koko kohtaus jäädä ponnettomaksi moitteettomasta animoinnista huolimatta. Esimerkiksi kameran etäisyys hahmosta täytyy olla oikea: mikäli liike on laaja, se ei pääse oikeuksiinsa tiiviissä kuvassa, mutta toisaalta se on vaarassa hukkoa taustaan, mikäli kuva on liian laaja. Tämä täytyy ottaa huomioon myös taustojen suunniteltaessa, nimittäin niiden on annettava tilaa hahmolle.

Tilan käyttöä kannattaa toiminnan selkeän esittämisen lisäksi miettiä myös sen kannalta, mikä tukee kohtauksen tunnelmaa ja korostaa hahmon mielentilaa. Asioita ei kannata jättää puolitiehen, vaan viedä ne loppuun asti ja mahdollisesti vielä hieman pidemmällekin. Tilan käytön osalta tämä tarkoittaa sitä, että käy läpi useita eri vaihtoehtoja luonnospirrosten muodossa, etsien sitä vaihtoehtoa joka voimakkaimmin tuo esille hahmon asenteen ja tuntemukset. Mikäli hahmo on sijoitettu huonosti tilaan, se vie aina voimaa näyttelemisestä. Saamalla kannattaa myös tutkia luonnoksien avulla hahmon eleitä ja asentoja, jotka voisivat olla avuksi juuri siinä tietyssä kohtauksessa.

8 YHTEENVETO

Labanin liikeanalyysin termi "phrase" edustaa ilmaisullisia yksiköitä, kokonaisuuksia jotka asettavat liikkeen laajempaan kontekstiin, kerronnallisiin tapahtumiin. Se kuvaa sitä, miten liikkeen osat ajoittuvat ja kerrostuvat toisiinsa nähden, muodostaen näin kokonaisuuden, jota voisi verrata verbaaliseen lauseeseen tai musiikin säkeeseen. Phrase on näin ollen liikesarjan kokonainen idea tai teema (Bishko, 2007). Yksilöllinen ilmaisutapa syntyy siitä, millaisia rytmisiä kuvioita liikkeessä käytetään, ja miten liikkuja hyödyntää kehoa (body), liiketekijöitä (effort), muotoa (shape) ja tilaa (space) phrase -kokonaisuuden puitteissa.

Phrase – yksikkö sisältää kolme päävaihetta: valmistautuminen (preparation), toiminta (action), sekä toipuminen (recuperation). Tästä esimerkkinä kohtalaisen runsaasti käytetty tapa animoida liikesarja, jossa hahmo kokee suuren yllätyksen, tai pelästyy: hahmo valmistautuu nousemalla hiukan ylöspäin, ja litistymällä sitten alaspäin, ennen kuin venyy ylöspäin ääriasentoon (extreme pose). Ääriasento muodostaa liikkeen toiminta -osan, ilmaisten katsojalle hahmon reaktion tilanteeseen. Hahmon pysyessä pääpiirteittäin tässä ääriasennossa, yksityiskohdat kuten vaatteiden liepeet, pitkät korvat ja hiukset jatkavat ylöspäin suuntautuvaa liikettään. Lopulta hahmo vapautuu ääriasennosta, ja litistyy toipumisvaiheessa vielä kerran, ennen kuin palautuu neutraaliin muotoonsa.

LMA:n phrase – yksikön kolmesta vaiheesta - valmistautuminen, toiminta ja toipuminen - voi vetää yhdysviivan animaatioprinssiipeihin anticipation, squash & stretch, sekä follow through & overlapping, mikä tekeekin niistä mielestäni hyödyllisimpiä ja tärkeimpiä animaatiohahmon elävyyttä, uskottavuutta ja karakterisointia tukevia liikekielen rakennuspalikoita.

Tutkiessani Labanin teorioita liikkeestä, tunsin siis syventäväni ymmärrystäni myös animaation prinssiipeistä, joiden ajattelin olevan itselleni tuttuja. Ne on hyvä tuntee, sillä etenkin animaattoriuran alkutaipaleella on vaikea saavuttaa

hahmollaan halumaansa ilmaisun tapaa, jos ei tiedä miten asiat toimivat liikkeen mekaanisella tasolla. Prinsiipit on hyvä tuntea ja opetella, mutta niiden käyttö ei pitäisi rajoittua pelkästään automaattisiksi kaavoiksi, joita lisätään samanlaisina hahmoon kuin hahmoon ilman harkintaa siitä, mitä liikkeen todella tulisi ilmentää. Prinsiippien hallitseminen sellaisinaan ei vielä tuota hyvää hahmoanimaatiota. Tässä vaiheessa Labanin tuntemuksesta voisi olla apua yksilöllisemmän ja autenttisemmän liikekielen tavoittamisessa animaatiohahmolla.

Näiden asioiden tiedostaminen ja sisällyttäminen animaatio-opetukseen jo varhaisessa vaiheessa voisi kehittää animaattoreiden ajattelua ja rohkaista suuntaamaan kohti autenttisempaa roolisuoritusta. Olisi varsin hyödyllistä tarkastella tuotostaan jälkeenpäin Labanin metodiikkaa hyödyntäen: tarkkailla, kuvailla ja tulkita. Tanssin ja teatterin puolella liikkeen analysoinnilla ja tutkimuksella on pitkät perinteet, sieltä olisi myös animaattoreiden hyvä ammentaa omaan työhönsä.

Labanin teoria alleviivaa kehollisen toiminnon ja ilmaisun vastavuoroista suhdetta toisiinsa: biomekaaniset kehon toiminnot tukevat valikoimaa ilmaisullisia liikekuvioita, ja sisäinen ilmaisullinen motivaatio muokkaa kehoa. Animaatioprinsiipit palvelevat lähinnä liikkeen toiminnallista puolta, kun taas LMA tukee toiminnan ja ilmaisun yhdentymistä. Labanin liikeanalyysi nimeää esimerkiksi stretch & squash:in tapaisessa liikkeessä tapahtuvat muutokset, tarkkailee niitä liikeilmaisun kontekstissa, huomioi mitä muita liikekomponentteja yhdistyy ja vaikuttaa litistymiseen ja venymiseen, sekä auttaa tekemään tulkintoja tästä kaikesta. LMA siis tarjoaa animaattorille liikekäsitteiden viitekehysten, joka on hyvä määrittäessä ja analysoidessa ilmaisullisen liikkeen elementtejä.

Labanin teoriat ovat kokonaisuudessaan niin laajoja ja monisyisiä, että oli työlästä päättää, mikä on hyödyllisintä ja tärkeintä oman työni kannalta. Piti päättää mitkä asiat olisivat tärkeitä juuri animaation näkökulmasta. Päätin siis olla menemättä tässä tutkielmassa Labanin notaatiosysteemiin eli labanotaatioon, tai geometrinen muotojen liikeasteikkoihin, koska halusin ottaa

tutkielmaani mukaan sen minkä itse koin käytännöllisimmäksi työssäni animaattorina. Tieto Labanin hyödyntämisestä animaatioissa oli entuudestaan niukalti, joten tunsin olevani jonkin uuden jäljillä. Labanin teorioista oli aluksi aika haastavaa päästä kärryille, ja aloin oikeastaan ymmärtämään aihettani vasta kirjoittaessani siitä. Välillä huomasin että olin tulkinnut jonkin tietyn asian jotenkin nurinkurisesti. Silloin minun täytyi palata takaisin ja korjata asia uuden tiedon ja ymmärryksen valossa.

Jatkotutkimuksena voisi toteuttaa laajempia analyysejä animaatiohahmojen liikkeestä yhteistyössä tanssijoiden ja teatterialan ihmisten kanssa. Jokinlaisen yhteisen projektin kehittäminen asian tiimoilta olisi varmasti mielenkiintoinen kokemus. Voisi olla myös hedelmällistä näyttää heille omia animointitöitään ja katsoa miten he tulkitsisivat hahmojen liikkeistä, tai millaisia kehittämisen paikkoja he sieltä löytäisivät. Tämä tutkielma on itselleni vasta pintaraapaisu Labanin liiketeorioihin, uskon löytäväni sieltä vielä runsaasti ammennettavaa omaan työhöni animaattorina.

9 LÄHTEET

Adrian, B. 2002. An Introduction to Laban Movement Analysis for Actors: A Historical, Theoretical, and Practical Perspective by Barbara Adrian. In Potter N. (ed.) Movement for Actors. Ensimmäinen painos. New York: Allworth Press

Bishko, L. 2007. The Uses and Abuses of Cartoon Style in Animation. Animation Studies Online Journal. <http://journal.animationstudies.org/>

Cannon, R. 1950. Gerald Mc Boing-Boing. United Productions of America.

Eloranta, T. 2011. Labanin liikeanalyysi näyttelijäntyön opetuksessa. Teatterikorkeakoulu, Tanssi- ja teatteripedagogiikan laitos.

Faber L. & Walters H. 2004. Animation Unlimited. Ensimmäinen painos. Laurence King Publishing.

Furniss, M. 2008. The Animation Bible. Ensimmäinen painos. Laurence King Publishing Ltd.

Hubley, J. 1951. Rooty Toot Toot. United Productions of America.

Jones, C. M. 1952. Feed the Kitty. Warner Bros.

Laban, R. 2011. The Mastery of Movement. Neljäs painos. Dance Books Ltd.

Pilling, J. 2001. 2D and beyond. Ensimmäinen painos. RotoVision SA.

Thomas, F. & Johnston, O. 1981. Illusion of Life: Disney Animation. Ensimmäinen painos. New York: Hyperion.

Whitaker, H. & Halas, J. 1981. Timing for Animation. Ensimmäinen painos. East Kilbride: Thomson Litho Ltd.

White, T. 1986. The Animator's Workbook. Neljäs painos. New York: Watson-Guption Publications.

Williams, R. 2001. Animator's Survival Kit. Ensimmäinen painos. New York: Faber and Faber Inc.