

Opinnäytetyö (AMK)

Elokuvan ja television koulutusohjelma

Animaatio

2016

Mika Koskinen

# PIIRROSANIMAATION KUVAKERRONTA

– taidokkaan kerronnan taito



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU  
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Elokuva ja television koulutusohjelma | Animaatio

2016 | 37

Ohjaaja Vesa Kankaanpää

Mika Koskinen

## PIIRROSANIMAATION KUVAKERRONTA

Tämä opinnäytetyö on osa Turun Ammattikorkeakoulun Elokuva- ja television koulutusohjelman opintoja. Opinnäytetyössäni käsittelen animaatiokerrontaa, sen erityispiirteitä ja eroja niin sanottuun live action -elokuvaan. Keskityn leikkaukseen ja siihen kuinka leikkauksella kuljetetaan tarinaa eteenpäin. Opinnäytetyössäni pyrin löytämään mahdollisia animaatiokerronnan lainalaisuuksia ja tapoja, joita animaation teossa voisi hyödyntää.

Käsittelen opinnäytetyössäni elokuvaleikkauksen perussääntöjä ja teorioita mutta tulen pitämään painopisteen animaation leikkauksessa. Samalla yritän selvittää onko animaatiolle olemassa jotain omanlaista teoriaa, joka vastaisi paremmin animaatiokerronnan tarpeita.

### ASIASANAT:

Animaatio, animaatiokerronta, animaatiohahmo, elokuvan leikkaus, elokuvailmaisus, kuvakerronta, metamorfoosi, muodonvaihdos, synekdokee, piirrosanimaatio, viivahämäys,

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Film and Television | Animation

2016 | 37

Instructor: Vesa Kankaanpää

MIKA KOSKINEN

## THEORY OF STORYTELLING IN DRAWN ANIMATION

This thesis is part of TUAS Arts Academy's Film and Television department's studies. The thesis discusses the art of animation and especially those little details which distinguish animation from live action movies. I concentrate mostly on picture and motion excluding e.g. sound. I will explore different narrative techniques which are characteristic especially to animated film. In the end I will study three different short animations more closely and analyze how those different narrative techniques are utilized in the animations in question.

### KEYWORDS:

Animation, animated film, editing, storytelling, metamorphosis, condensation, synecdoche, association

# SISÄLTÖ

<b>1 JOHDANTO</b>	<b>6</b>
<b>2 LEIKKAUKSEN TEORIA</b>	<b>8</b>
2.1 Elokuvakerronnan perusteet	9
2.1.1 Kohtauskerronta vs. fragmenttikerronta	9
2.1.2 Montaasiteoria vs. kinemaattiteoria	11
<b>3 ANIMAATIOKERRONNAN TASOT</b>	<b>13</b>
3.1 Metamorfoosi	14
3.2 Kondensaatio	15
3.3 Synekdokee	16
3.4 Viivahämäys	17
3.5 Aika	20
3.6 Rytmi	21
3.7 Tila	23
<b>4 CASE-ANIMAATIOT</b>	<b>24</b>
4.1 Wings and Oars	24
4.2 A Child's metaphysics	28
4.3 Flux	31
<b>5 YHTEENVETO</b>	<b>35</b>
<b>LÄHTEET</b>	<b>37</b>

## KUVAT

Kuva 1. Waterfall, M.C.Echer, 1961.	18
Kuva 2. Priit Pärnin animaatio Aeg maha.	19
Kuva 3. Viivahämäys animaatiossa Aeg maha.	20
Kuva 4. Puolilähikuva animaatiosta Wings and Oars	25
Kuva 5. Kuvan sisällä tapahtunut leikkaus, Wings and Oars.	25
Kuva 6. Kohtauksen alkutilanne, Wings and Oars	27

Kuva 7. Kohtauksen optinen harha paljastetaan katsojalle, Wings and Oars	27
Kuva 8. A Child's Metaphysics, Koji Yamamura	29
Kuva 9. Esimerkki metamorfoosista Yamamuran animaatiossa	30
Kuva 10. Esimerkki metamorfoosista Yamamuran animaatiossa	31
Kuva 11. Esimerkki kondensaatiosta Christopher Hintonin Flux -animaatiossa	33

# 1 JOHDANTO

Tehdessäni ensimmäistä piirrosanimaatiotani huomasin olevani usein tilanteessa jossa en tiennyt miten kaksi eri kohtausta toimisi yhdessä. Kuten animaatioon kuuluu, olin tehnyt valmistelut huolellisesti - tai niin huolellisesti kuin sen hetkellä osaamisellani kykenin. Olin tehnyt käsikirjoituksen pohjalta kuvakäsikirjoituksen ja miettinyt mitä missäkin kuvassa tapahtuisi ja mikä olisi kuvakoko. Piirtäessäni kohtauksia huomasin, että kaksi peräkkäistä kuvaa eivät olekaan vielä animaatio, eivätkä nuo kuvat nivoudu yhteen automaattisesti. Myös esitellessäni jo lähes valmista animaatiota elokuvakerronnan ja -leikkauksen opettajallemme, kommentoi hän jonkin kuvan kohdalla, että tuon leikkauksen olisit voinut tehdä toisin tai että ensikerralla sitten kiinnitä jo heti alussa huomiota tähän asiaan.

Minulle jäi kuitenkin epäselväksi kuinka voisin välttää tuollaiset virheet seuraavalla kerralla.

Tarkasteltaessa eri taidemuotojen kerronnan keinoa, on elokuvalla yksi etu muihin verrattuna. Toisin kuin kuvataide tai kirjallisuus, voidaan elokuvan katsoa pitävän sisällään useita eri kerronnan kerroksia. Kirjallisuuden ydin on tekstissä ja se käsittelee asioita sanojen ja niiden muodostamien vakiintuneiden suhteiden kautta. Kuvataide puolestaan lähestyy maailmaa nimensä mukaisesti kuvan kautta. Jos jätämme ulkopuolelle video- tai installaatioteokset, kuvataiteen ydin on kuvassa ja sen luomissa merkityksissä. Perinteinen elokuva pitää sisällään nuo kaksi edellä mainittua elementtiä sekä tuo mukaan kolmannen tekijän, äänen. Elokuvan keskeisimmät kerronnan kerrokset ovat kuva, dialogi ja ääni (Pikkov 2010, 121). En tule tässä opinnäytetyössäni käsittelemään dialogia tai ääntä vaan keskityn erityisesti kuvassa tapahtuviin muutoksiin ja kuvan leikkaamiseen.

Tässä opinnäytetyössäni käsittelen lähinnä piirrosanimaatiota jättäen muut tekniikat kuten nukke- ja pala-animaation pois. Koen että animaatiokerronnan omat keinot pystytään parhaiten toteuttamaan piirrosanimaatiossa. Nukke- ja pala-

animaatio ovat todellisen maailman esineillä, oikean elämän ympäristössä toteutettuja animaatioita ja ovat näin lähempänä live-elokuvaa sekä tiukemmin sidottuna todelliseen maailmaan. Niiden toteutus on usein teknisesti vaativampaa ja ilmaisu rajatumpaa kuin piirrosanimaatiossa.

Käsittelen animaation teorioita ja esimerkkianimaatioita lyhytanimaation näkökulmasta. Tähän rajaukseen päädyin lähinnä koulutukseni vuoksi, mutta myös siksi, että lyhytanimaatiot ovat usein mielestäni luovempia ja käsittelevät animaatiota paljon monipuolisemmin, kun taas pitkät animaatioelokuvat pyrkivät ilmaisullaan lähemmäksi niin sanottua pitkää näytelmäelokuvaa.

## 2 LEIKKAUKSEN TEORIA

Yksi elokuvakerronnan keskeisimmistä asioista on leikkaus. Leikkauksessa kaksi erillistä kuvaa muodostavat ajallisen jatkumon, joka vie tarinaa eteenpäin ilman että katsoja välttämättä edes kiinnittää huomiota kuvan vaihtumiseen. On siis tärkeää, että kaksi erillistä kuvaa toimivat keskenään.

Puhtaan teknisestä näkökulmasta ajatellen leikkaaminen on kuva- ja ääniotosten liittämistä toisiinsa niin, että ne muodostavat joko selvän jatkumon tai selkeän jatkuvuuden muutoksen (Pirilä & Kivi 2008, 35).

Olen huomannut opintojeni aikana, että niin sanottu elokuvallinen leikkaus on minulle jokseenkin vieras. Tämä johtunee osittain siitä että ennen Turun Taideakatemian Elokuva- ja television koulutusohjelmaa opiskelin vuoden Muurlan Opiston sarjakuvalinjalla. Perinteinen sarjakuva on yleensä sarja paperille piirrettyjä peräkkäisiä kuvia ja näin ollen sen lähtökohdat ovat hyvin erilaiset kuin animaatiolla. Sarjakuvan kuvien ollessa liikkumattomia on niiden välinen siirtymä ja siirtymien laki paljon vapaampi. Lukija voi vapaasti silmäillä kuvia, palata halutessaan edelliseen kuvaan, jättää jonkin kuvan välistä tai pomppia eri kuvien välillä täysin mielivaltaisesti. Tämä saattaa vaikuttaa tarinan ymmärrettävyyteen mutta useimmiten lukija pystyy seuraamaan kokonaisuutta täysin ongelmitta. Elokuvassa tällaista vapautta ei ole. Yksi kuva viipyy katsojan näköpiirissä vain hetken, usein vain sekunnin sadasosan tai muutaman sekunnin ajan. Kuvan pitää kertoa kaikki oleellinen tuossa ajassa ja sen pitää valmistella myös tulevaa kuvaa. Seuraavan kohtauksen pitää toimia puolestaan saumattomasti edellisen kanssa, siten että se noudattaa tai vähintäänkin kunnioittaa edellisen kuvan tapahtumia ja lainalaisuuksia. Katsoja ei saa jäädä tilanteeseen, jossa hän ei ehdi tajuta edellisessä kuvassa annettua informaatiota, varsinkin mikäli se on oleellinen seuraavan kuvan informaation ymmärtämisen kannalta.

Luonnollisesti ohjaaja voi halutessaan olla täysin välittämättä eri kohtausten välisestä toimivuudesta ja siitä ymmärtääkö katsoja tapahtumat vai ei. Mutta tämä on silloin ohjaajan tietoinen valinta. Ohjaajan tulee tiedostaa, mikä saa



kaksi eri kohtausta toimimaan keskenään, jotta hän pystyy saamaan aikaan ymmärrettävän elokuvan. Jokainen elävän kuvan kanssa työskentelevä tekijä halunnee saada aikaiseksi yhteisen ja yleisesti ymmärrettävän viestin, siten että se kuitenkin erottuu muusta tarjotusta informaatiosta. (Pirilä & Kivi 2008, 35)

Elokuva on ilmaisumuoto, jonka yksi tärkeimmistä tekijöistä on aika ja sen kesto. Aikaa kutsutaankin usein elokuvan neljänneksi ulottuvuudeksi. Elokuva on aikaa hahmottava ja muokkaava taidemuoto. (Pirilä & Kivi 2008, 75)

Leikkaus on selkeässä yhteydessä aikaan. Leikkaajan työ on ajan taidetta. Ratkaisuillaan hän pyrkii manipuloimaan katsojan ajan kokemista samalla kun aika ja rytmi muodostavat elokuvan tapahtumille muodon ja kehyksen. (Pirilä & Kivi 2008,75)

Andrei Tarkovski käsittelee kirjassaan Vangittu aika aikaa elokuvallisena määreenä. Hän ihanoi elokuvan luonnetta elämän todellisuuden kuvaajana ja sitä kuinka elokuva pystyi vangitsemaan filmille reaalisen ajan todellisuuden.

Tässä kohtaa joutuvat animaatio ja elokuva törmäyskurssille. Animaatio on usein kaukana todellisuudesta. Vaikka animaatiossa kuvattaisiinkin meille tuttuja maisemia, tapahtumia, hahmoja ja aikakautta, on se silti irti todellisuudesta. Animaatiossa tavallisen elämän lait eivät päde. Kaikki on kiinni ohjaajan, animaattorin ja katsojan mielikuvituksesta. Tätä seikkaa tulisi myös hyödyntää enemmän animaatiokerronnassa. Animaation ei tarvitse pyrkiä jäljittelemään todellista maailmaa vaan sen tulisi pyrkiä toistamaan omaa todellisuuttaan ja sen lainalaisuuksia.

## 2.1 Elokuvakerronnan perusteet

### 2.1.1 Kohtauskerronta vs. fragmenttikerronta

Elokuvakerronta voidaan jakaa kahteen pääkategoriaan; kohtauskerrontaan ja fragmenttikerrontaan. Kohtauskerronta on perinteistä, kronologisessa järjestyksessä etenevää kerrontaa, jossa tarinaa viedään eteenpäin toiminnan kautta

realistisen ajan puitteissa. Suurin osa elokuvista pohjautuu tällaiselle kerronnalle.

Tyypillisiä kohtauskerronnan muotoja ovat keskustelu-, taistelu- ja rakastelukohdaukset. Kohtauskerronnassa vallitsee myös usein vahva saman ajan ja paikan vaatimus. (Pirilä & Kivi 2008, 45.) Kohtauskerronnan kohtaus alkaa, tapahtuu ja loppuu tietyssä, samassa paikassa. Tämän jälkeen siirrytään uuteen paikkaan ja aikaan.

Kohtauskerronta ja sen määritelmä tuntuvat hyvin loogiselta ja on erittäin ymmärrettävää, että se on tarinankerronnan yleisin muoto. Mutta kuinka tämä pätee animaatioon? Useaan animaatioon tuota voidaan varmasti soveltaa, mutta entä kun kyseessä on ajasta ja paikasta irrotettu vapaamuotoinen animaatio?

Christopher Hintonin lyhytanimaatiossa Flux varsinaisia leikkauksia on vähän ja viitteellisessä ympäristössä siirrytään kohtauksesta toiseen saumattomasti. Usein siirtymä tapahtuu siten, että esine tai hahmo muuttaa muotoaan, kasvaa tai pienenee, ja näin ollaankin äkkiä uudessa paikassa. Kun varsinaista leikkauksikohtaa eli niin sanottua skarvia ei ole niin voidaanko kohtauksia erottaa toisistaan?

Fragmenttikerronnassa tapahtumat irrotetaan ajasta ja paikasta ja sidotaan yhteen tiiviillä ajatuksella tai ilmiöllä (Pirilä & Kivi 2008, 46). Fragmenttikerrontaa voidaan kutsua myös mielikuvakerronnaksi. Se eroaa kohtauskerronnasta sillä, että siinä kohtaukset eivät aina välttämättä etene kronologisessa järjestyksessä. Fragmenttikerronta ei kiinnitä niinkään huomiota realistisessa ajassa etenevään, aikaa ja paikkaa kunnioittavaan kerrontaan vaan kuvat muodostavat jonkin temaattisen kokonaisuuden. Kuvat voivat olla esimerkiksi välähdyksiä jo aiemmin tapahtuneista tapahtumista jotka toistetaan nykyhetken valossa.

Vaikka Hintonin Flux eteneekin kronologisessa järjestyksessä, ovat kohtaukset, niiden tapahtumaympäristö ja aika niin viitteellisiä että Fluxin voidaan katsoa olevan lähempänä fragmentti- kuin kohtauskerrontaa.

### 2.1.2 Montaasiteoria vs. kinemaattiteoria

Toinen tapa jaotella elokuvan leikkausta on jakaa se kahden venäläisen suurohjaajan teorioihin. Toinen teorioista on Sergei Eisensteinin jo 30-luvulla kehittelemä montaasiteoria ja toinen puolestaan hänen maanmiehensä Andrei Tarkovskin myöhemmin omien kokemustensa pohjalta kehittelemä kinemaattiteoria. Eisensteinin montaasiteorian mukaan eri kuvia yhdistelemällä luodaan erilaisia käsityksiä ja mielikuvia. Käsiteleikkauksessa tapahtuma ja sitä seuraava reaktio tai anti-reaktio luo katsojassa tunteita ja näin kuljettaa tarinaa. Tästä on monia klassisia esimerkkejä, kuten miten pelästyneen ihmisen kasvot yhdistettynä sitä seuraavaan aseeseen tai esimerkiksi lapseen luovat katsojassa tietyn assosiaation. Kaksi kuvaa jotka eivät yksittäin välttämättä muodosta elokuvallista tarinaa, muodostavat yhteen leikattuna merkittävän sanoman. (Tanttari 2011, 21.)

Tietyllä tavalla montaasiteoriaa voidaan käsittää koskevan leikkausta yleensä. Leikkauksen perimmäisenä tarkoituksenaan on luoda yhteyksiä ja jatkumoit kahden eri kuvan välille. Puhuessaan montaasista Eisenstein käsittelikin leikkausta enemmän luomisprosessina kuin teknisenä kuvien järjestelynä (Pirilä & Kivi 2008, 16).

Montaasiteoriaa yksityiskohtaisempi ja rajatumpi teoria on Eisensteinin atraktioleikkaus, jossa kaksi kuvaa muodostaa toisiinsa yhdistettyinä täysin uuden miellelyhtymän. Kuvat ovat usein erittäin kaukana toisistaan ja ne rinnastamalla pyritään aiheuttamaan katsojassa voimakkaita tunteita. (Pirilä & Kivi 2008, 16.)

Erityisesti 1960–1970-luvuilla vaikuttanut Tarkovski on tarkastellut Eisensteinin montaasiteoriaa ja kritisoinut sitä kovinkin sanoin. Tarkovski halusi kyseenalaistaa Eisensteinin ajattelun siitä, että elokuvan tärkein muoto on leikkaus ja elokuva luodaan leikkauspöydällä. Tämä viitanneekin juuri tuohon Eisensteinin teorian abstraktiin ajatukseen leikkauksesta luomisprosessina, ei niinkään leikkauuspöydällä tapahtuvaan tekniseen toteutukseen.

Kinemaattiteoriassaan Tarkovski korostaa sitä että kuva syntyy elokuvaa kuvattaessa ja on jo olemassa otoksen sisällä. Tarkovskin mukaan leikkaus jäsentää kohtausten sisällä olevan ajan ja liittää yhteen kuvat jo aiemmin luodun sääntön mukaan.

On kuitenkin syytä huomioida, että Tarkovski käsitteli teorioissaan aikaa usein oman kokemuspohjansa ja elokuviansa kautta. Tarkovskin elokuvissa ajalla ja sen kulumisella on erittäin suuri merkitys.

Kinemaattisen kuvan teoria on hyvin lähellä animaatiota. Animaatiossa leikkaus syntyy kuvakäsikirjoitusvaiheessa. Jo tuolloin tulee ohjaajan luoda kohtauksille aika ja paikka ja tämän kautta liittää eri kuvat ja kohtaukset toisiinsa olemassa olevien sääntöjen mukaan.

Tarkovskin mukaan filmille tallennettu kuva koetaan aina järkkymättömän konkreettisena ja sitä peilataan omien tuntemusten ja kokemusten kautta. Entä kuinka tämän voidaan katsoa soveltuvan animaatioon? Kun valkokankaalle marssitetaan kahdella jalalla käveleviä ja puhuvia eläimiä, kun ihmiset lentävät tai venyvät äärimmäisiin mittasuhteisiin tai kun alasin tipahtaa miehen päälle ja tämä pujottaa itsensä sen alta täysin vahingoittumattomana, olemmeko silloin vieraannuttaneet itsemme tuosta katsomastamme tarinasta? Otammeko piirretyn elokuvan automaattisesti satuna? Miten tuolloin voidaan käsitellä aikaa sen elokuvallisessa kontekstissa?

Kun katsoja katsoo live-kuvaa, hän pystyy melkein poikkeuksetta määrittelemään ajan, aikakauden ja maailman, jossa tapahtumat tapahtuvat. Piirretyssä kuvassa liikutaan usein katsojalle vieraassa ympäristössä eikä kuvalla ole välttämättä mitään konkreettista aikaa.

### 3 ANIMAATIOKERRONNAN TASOT

Animaatio on taidemuoto, jolla on läheiset suhteet elokuvaan, mutta joka samanaikaisesti on täysin eri maailmasta. Animaatiota on pyritty selittämään monella tavalla ja sen ydintä on yritetty kiteyttää muutamaan lauseeseen. Tunnetuin lienee skotlantilaisen animaatio-ohjaaja Norman McLarenin lause: Animation is not the art of drawings that move but the art of movements that are drawn (Brainyquotes, 2015). Vapaasti suomennettuna määritelmä kuuluu kutakuinkin ”Animaatio ei ole liikkuvia kuvia jotka liikkuvat vaan liikettä, jotka on piirretty”.

On tärkeää kuitenkin huomioida että illuusio liikkeestä syntyy katsojan mielessä eikä ole sidottuna todellisuuteen tai fyysiseen liikkeeseen. Animaatiossa kyse on yksittäisistä liikkumattomista kuvista jotka laitettuna peräkkäin muodostavat liikkeen. Tällöin siis fyysistä liikettä ei tapahdu vaan katsoja täydentää näkemäänsä mielessään. Vaikka live-kuva koostuu teknisesti myös yksittäisistä kuvista, on se silti aina todellisen liikkeen kuvaamista. Animaatiossa liikettä ei ole olemassa ennen kuin yksittäiset kuvat on laitettu peräkkäin. (Pikkov 2010, 14-15.)

Animaatio on yksinkertaisimmillaan paperille tai ruudulle piirrettyjä viivoja jotka liikkuvat. Maailma, jonka katsoja näkee animaatiossa, ei ole välttämättä kosketuksissa mihinkään todelliseen. Animaation muoto antaa paljon anteeksi ja mahdollistaa paljon. Tämä tulisi ottaa huomioon animaatiota tehdessä. Usein saattaa olla, että ohjaajalla on halu jäljitellä live-elokuvan tyyliä ja keinoja ja pyrkiä kuvaamaan animaationsa maailmaa hyvin todentuntuisesti.

Puhuttaessa leikkauksesta tulee huomioida animaation ja live-elokuvan työkentelytapojen erot. Animaatiotuotannossa tehdään hyvin harvoin ylimääräisiä kohtauksia tai materiaalia, josta leikkauspöydällä leikattaisiin lopullinen elokuva. Sen sijaan kaikki kuvat ja kohtaukset pyritään suunnittelemaan etukäteen kuvakäsikirjoitus- eli storyboard-vaiheessa. Näin ollen on mielestäni mielekkäämpää puhua animaatiokerronnasta kuin leikkauksesta, koska varsinaista live-elokuvan termein tarkoitettua leikkausta ei välttämättä tapahdu.

Animaatiossa on olemassa kuitenkin omia lainalaisuuksia ja kerronnan tasoja joita ohjaaja voi hyödyntää ja näin sujuvoittaa ja elävöittää omaa kerrontaansa. Seuraavaksi käsittelen muutamia keskeisimpiä kerronnan tasoja.

### 3.1 Metamorfoosi

Metamorfoosi on ehkä animaatiokerronnan keinoista tunnetuin, yleisesti käytetty ja samalla myös joidenkin mielestä keskeisin. Metamorfoosissa käsitellään usein jotain epäloogista tapahtumaa ja näin luodaan uutta todellisuutta (Wakely 2006, 4). Tämä on juuri animaatiolle tyypillinen keino leikata ja muovata kuvaa.

Metamorfoosissa yksittäinen hahmo tai esine vaihtuu toiseksi viivoja muokkaamalla tai, mikäli kyseessä on pala- tai vaha-animaatio, muokkaamalla kyseisen kappaleen rakennetta. Parhaimmillaan metamorfoosi luo sujuvan siirtymän kuvasta toiseen ilman, että kuvia tarvitsee editoida leikkauspöydällä. Metamorfoosi kuljettaa tarinaa eteenpäin ja usein luo odottamattomia merkityksiä eri esineiden tai hahmojen välille. (Wells 1998, 69.)

Esimerkkejä metamorfoosista on paljon. Jo ensimmäisissä animaatioissa käytettiin metamorfoosia tarinankerronnan osana. Esimerkiksi ranskalaisohjaaja Emile Cohl'nin animaatiossa *Fantasmagorie* vuodelta 1908 on hyödynnetty metamorfoosia eri kohtausten välillä (The Chicago School of Media Theory, 2016).

Animaatiossa eräänlaista metamorfoosia tapahtuu koko ajan. Koska kyse on piirretyistä liikkuvista muodoista, pystyäkseen liikkumaan tulee tuon muodon lähes aina muuttua muotoaan liikkeen aikana. Esimerkiksi kun hahmo ottaa yhden askeleen, muuttuu sen muoto. Tuo muutos on kuitenkin verrattain pientä eikä sinällään ole kyse metamorfoosista.

Tällaisessa abstraktien muotojen tulkinnassa on kyse konkretisoinnista, joka onkin yksi animaatiokerronnan teorioista. Konkretisointia tapahtuu huomaamattamme koko animaation ajan. Tulkitsemme peräkkäin asetetut kuvat esimerkiksi juoksuksi tai hyppäämiseksi. Konkretisoimme abstraktit kuvat meille tutuksi

asiaksi. Metamorfoosissa on puolestaan usein kyse jostain meille tuntemattomasta ja epäloogisesta tapahtumasarjasta. (Wakely 2006, 4.)

Metamorfoosi pureutuu leikkauksen ja kerronnan ytimeen. Metamorfoosissa yhdistyvät tavallaan sekä kohtaus- että fragmenttikerronta. Metamorfoosi tapahtuu tietyn kohtauksen sisällä ja on oma kohtauskokonaisuutensa, jonka voidaan katsoa olevan sidoksissa aikaan ja paikkaan. Teeman sijaan kuvat ja kohtaus sidotaan yhteen vision ja mielikuvan perusteella antaen kahdelle eri kuvalle uusia merkityksiä. Metamorfoosi on ekonominen tapa kuljettaa tarinaa eteenpäin.

### 3.2 Kondensaatio

Samaan ekonomiseen ilmaisuun pyrkii myös kondensaatio eli tiivistäminen. Animaation aikakäsite poikkeaa huomattavasti live-elokuvan aikakäsityksestä. Tätä tematiikkaa käsittelen kappaleessa 2.1.2. Ajan muokkaaminen on yksi animaation perusolemuksesta. Kondensaatioissa sekä aikaa että tarinaa pyritään tiivistämään. Elliptisellä leikkauksella luodaan illuusio ajankulumisesta kahden käsitteellisen kohtauksen välillä (Wells 1998, 76).

Live-elokuvan kohdalla tämä vaatii usein jonkin teknisen toteutuksen, kuten kuvan häivyttämisen ennen seuraavaa kuvaa. Animaatio antaa jälleen kerran tähän paljon helpomman ja ekonomisemman ratkaisun. Kondensaatiota käytetään animaatioissa melko yleisesti. Yksinkertaisimmillaan se on usein varsinkin vanhemmissa animaatioissa käytetty sivunkääntö, jolla vaihdetaan kohtauksesta toiseen tai osoitetaan ajan kulumista. Kahden kohtauksen välillä on piirretty ikään kuin kirjan sivu, jota käännetään ja näin samalla käännetään aikaa eteenpäin. Animaatioon tämä sopii erityisen hyvin koska kyseessä on erillisille ”pape-reille” piirretyistä yksittäisistä kuvista joita kääntämällä luodaan liikettä.

Kondensaatiota voidaan käyttää myös tavallisen liikkeen kuvaamisen nopeuttamiseen. Esimerkiksi kuvaruutuun vasemmalta kävelevä ihminen häviää ennen kuin hän saavuttanut kuvaruudun keskikohdan ja ilmestyy sitten oikeaan reunaan jatkaen matkaansa aina kuvaruudusta ulos. Katsoja ei kyseenalaista ta-

pahtunutta, vaan ymmärtää, että aika on kulunut, ilman että meille näytetään hahmon jokaista askelta.

### 3.3 Synekdokee

Synekdokee eli kielikuva on erityisesti puhutussa kielessä käytetty käsite. Synekdokeessa yksittäisellä termillä viitataan laajempaan joukkoon tai kokonaisuuteen tai päinvastoin termillä, joka tarkoittaa yleisesti jotain joukkoa viitataan-kin yksilöön tai yksittäiseen termiin. (Tieteentermipankki, 2014)

Animaatiossa tällä tarkoitetaan tilannetta jossa yhtä yksittäistä kuvaa käytetään viittaamaan suurempaan kokonaisuuteen. Synekdokeen voidaan katsoa olevan myös osa kondensaatiota. (Wells 1998, 80) Kertoessaan suuria kokonaisuuksia ja teemoja yhdellä tai vain muutamalla kuvalla, ohjaaja automaattisesti myös tiivistää kerrontaa.

Animaation ilmaisuun synekdokeet sopivat erittäin hyvin ja niitä käytetäänkin paljon, osittain ehkä huomaamatta. Animaatio pyrkii usein yksinkertaistamaan ja suoraviivaistamaan kerrontaa. Pelkkä liikkuva käsi voi kuvastaa kokonaista hahmoa ilman että hahmon muuta vartaloa tarvitsee piirtää. Käsi on oma hahmonsa eleineen, tunteineen ja ilmaisuineen, mutta samalla se edustaa myös kokonaisuutta, ihmistä.

Ehkä selvin esimerkki tällaisesta synekdokeesta on Jiri Trnkan nukkeanimaatio Ruka, The Hand vuodelta 1965. Siinä kuvanveistäjä nukkea vainoaa ihmiskäsi, joka ohjailee ja ja manipuloi häntä ja pakottaa kuvanveistäjän tekemään vain omia näköispatsaita. (Pretty Clever Films, 2015.) Käsi ilmestyy paikalle aina uhkaavasti, kuvanveistäjän piilotteluyrityksistä huolimatta. Käsi edustaa animaatiossa tuon ajan autoritääristä neuvostotasavaltaa ja sen hallitusta, joka ohjaili ihmisiä kovalla otteella. Käsi on kuitenkin hyvin monitulkintainen ja sen voidaan nähdä edustavan eri asioita eri aikakausina.

Trnka on laittanut animaationsa kädelle valkoisen hansikkaan, jotta tämä ei identifioituisi tiettyyn sukupuoleen tai sukupolveen. Tämä tekeekin kädestä ja



sen edustamasta synekdokeesta paljon monitulkintaisemman. Tyyllittelemällä kättä tietyn näköiseksi voi ohjaaja luoda kädelle oman persoonallisuuden joka kuitenkin samalla viittaa myös yläkäsitteen eli ihmisen persoonallisuuteen. Esimerkiksi punaiseksi lakatut kynnet ja sormukset yhdistetään usein kauniiseen naiseen. Mikäli tuohon lisätään vielä ryppyjä ja sormista tehdään laihat, saadaan hahmolle lisättyä myös ikä. Vastaavasti iso, karvainen ja likainen käsi, jonka olemus on ehkä hieman uhkaava, voidaan yhdistää rosvoon tai antagonistiin yleensä.

Vladimir Leščiovin lyhytanimaatiossa Wings and Oars on kohtausta, jossa lentäjän vanginnut nainen on kuvattuna takaapäin lypsämässä valkeapilkullista lehmää - tai katsojan annetaan olettaa, että kyseessä on lehmä. Kuvan vaihtuessa kokokuvaan huomaammekin, että kyseinen lehmä on lentäjän lentokone joka on muuttunut ruskeaksi ja siinä on valkeita pilkkuja. Lentokone on lisäksi kahlittuna takarenkaastaan. Kyseessä on selkeä synekdoke jossa esine on saanut uuden merkityksen. Lehmä edustaa kahlittua yksilöä jota nainen pitää otteessaan ja on ikään kuin kesyttänyt tämän. Kielikuva on visuaalisesti toimiva ja välittää vahvan viestin katsojalle samalla tiivistäen kerrontaa.

### 3.4 Viivahämäys

Viivahämäys on keino joka osittain saattaa sekoittaa metamorfoosiin. Siksi kyseisestä aiheesta ei olekaan juuri mitään kirjallisuutta eikä myöskään Wells käsittele tätä omassa teoksessaan. Viivahämäys on mielestäni kuitenkin täysin oma kerronnantasonsa. Viivahämäys on yksi optisten harhojen alalajeista. Optisia harhoja ovat muun muassa perspektiiviin ja geometriaan liittyvät harhat. Tällaisia viivaan, perspektiiviin ja muotoon perustuvia harjoja on käytetty jo pitkään kuvataiteen puolella. Hyvänä esimerkkinä tästä on M.C Echerin Waterfall vuodelta 1961 (kuva 1). Teos esittää kuvitteellista myllyä tai vesivoimalaitosta. Tiilestä tehdyssä rakennelmassa vesi virtaa mutkittilevää kanavaa pitkin ja valuu lopuksi alas putouksen lailla. Tästä vesi jatkaa taas matkaa uudelleen kanavaan ja edelleen putoukseen, muodostaen katkeamattoman syklin. Kun kuvaa tarkas-

telee tarkemmin, huomataan, ettei rakennelmassa näyttäisi olevan minkäänlaisia korkeuseroja tai perspektiiviä. Kanavan alkupäässä vesi on samalla tasolla kuin putouksen yläpäässä. Näin ollen veden ei pitäisi itse asiassa liikkua ollenkaan.



Kuva 1. Waterfall, M.C.Escher, 1961.

Viivahämäys eroaa metamorfoosista sillä, että kyseinen objekti ei muuta muotoaan. Objekti on koko kuvan ajan samannäköinen, mutta alussa katsojalle uskotellaan, että objekti on jokin muu, osa jostain toista kokonaisuutta. Tämän jälkeen, usein liikkeen kautta, katsojalle paljastetaan että kyseinen objekti onkin jostain täysin muuta, ehkä jopa oma itsenäinen yksilönsä. Priit Pärnin lyhytanimatiiossa Aeg Maha viivahämäystä käytetään erittäin paljon hyödyksi. Animaatiiossa on kohtaus, jossa pesukarhu seilaa veneellä aallokossa (kuva 2). Veneessä on masto keskellä mutta ei purjetta.



Kuva 2. Priit Pärnin animaatio Aeg maha.

Vene ohittaa suurikokoisen naisen joka on kylpemässä ja tullessaan naisen rintoja peittävien bikinien kohdalle, bikinit lähtevät maston mukaan (kuva 3). Kyseessä eivät olekaan enää bikinit vaan niistä on tullut purje. Kyseinen objekti ei muuta muotoaan vaan sen merkitys muuttuu sen jälkeen kun se yhdistetään toisesta objektista toiseen.



Kuva 3. Viivahämäys animaatiossa Aeg maha.

### 3.5 Aika

Aika käsitteenä on hyvin erilainen animaatiossa kuin niin sanotussa live-elokuvassa. Jo yksistään animaation tekeminen kuva kuvalta poikkeaa perinteisestä elokuvasta. Fyysinen, kuhunkin kohtaukseen käytetty aika vaihtelee hyvin paljon niin itse kyseisen animaation sisällä kuin eri animaatiotyylilien välillä. Yhteen käsin piirrettyyn kohtaukseen käytetty aika voi vaihdella jostain tunneista useampaan päivään (Pikkov 2010, 49). Nukkeanimaation teossa on puolestaan aivan erilaiset aikarakenteet ja ajankäytön haasteet.

Animaatiossa katsoja näkee yksittäisiä paikoillaan olevia kuvia jotka peräkkäin laitettuna muuttuvat liikkeeksi. Siinä missä live-elokuvan yksittäiset kuvat yhden kuvan sisällä on kuvattu reaaliajassa ja peräkkäin, on animaation yksittäiset kuvat tehty eripituisen ajan kuluessa, usein jopa eri päivinä. Animaatio perustuu siis ajan illuusion.

Animaatiossa ohjaaja muokkaa ja manipuloi aikaa. Animaation aikakäsité on päällekkäistä ja sirpaloitunut ja jatkuvassa muutostilassa (Pikkov 2010, 57). Live-elokuvan aika perustuu puolestaan kunkin sellaisenaan esitetyn kohtauksen aikamäärälle (Pikkov 2010, 55). Fysiikanlakeja noudattamaton animaation maailma mahdollistaa myös tilattoman ajan, ajan joka ei ole kosketuksessa mihinkään todelliseen. Aikaa ei voi animaatiossakaan sivuuttaa - se on aina läsnä - mutta animaation muoto antaa ohjaajalle vapaammat kädet ajan esittämiseen.

Livekuvaan perustuva elokuva tai dokumentti esittää meille aikaa sellaisenaan, todellisuutena. Tämä perustuu jo yksinkertaisesti katsojan mahdollisuuteen samaistua katsomaansa kuvaan. Kaikki live-elokuvat, edustivatpa ne sitten mitä genreä tahansa, ovat kosketuksessa maailmaan jossa elämme. Ja tällä maailmalla on aina olemassa aika. Vaikka vuoden- tai vuorokauden aikoja ei live-elokuvassa näytettäisikään, katsoja näkee silti kuvan eräänlaisena tämän hetken kuvajaisena. Live-elokuvan aikamäärä on yksinkertaisimmillaan tämä hetki.

Puhuttaessa ajasta animaatiossa ei voida sivuuttaa ajoitusta ja sen vaikutusta animaatioon. Ajoitus on yksi animaation 12 perusprinsiipistä joilla luodaan liikettä, määritellään asioiden ja hahmojen kokoa, persoonallisuutta ja luodaan tilan ja painon tunnetta (Rantakallio 2015, 9). Ajoitus linkittyy lähes kaikkeen animaatiossa lähtien siitä teknisestä seikasta, piirretäänkö jokin liike niin sanotusti yksökösillä, kakkosilla vai esimerkiksi nelosilla. Termeillä viitataan siihen, kuinka usein kuvassa tapahtuu muutosta suhteessa kuvanopeuteen (Rantakallio 2015, 8).

### 3.6 Rythmi

Yksi animaation tärkeimmistä, joidenkin ohjaajien mielestä jopa tärkein, elementti on rythmi. Jo pelkästään hahmon liikkeeseen liittyvä rythmi sekä liikkeen ja taukojen rytmitys ovat erittäin tärkeitä rakennuspalikoita animaatiossa.

Myös leikkauksessa rythmi on erittäin tärkeässä roolissa. Lähes kaikki mitä kuvaan sisältyy; tarina, juoni, sommittelu, ympäristö, eleet ja liikkeet muodostavat

kukin oman rytmensä jonka tulee palvella samaa päämäärää: sanoman välittymistä (Pirilä & Kivi 2008, 75).

Koska elokuvan ja animaation keskeisin tarkoitus on luoda liikettä, on liikkeen rytmi hyvin tärkeässä asemassa. Animaatiossa liike ja rytmi korostuvat. Animaatiossa, erityisesti niin sanotussa mykkä-animaatiossa, tarinaa ja tunteita välitetään usein erityisesti hahmon liikkeiden avulla (Wells 2008, 112). Hahmon liikekieli kertoo hyvin paljon. Liikkeellä luodaan hahmolle persoonallisuus sekä erilaisia tunnetiloja.

Selkein rytminvaihtelu saadaan aikaiseksi kuvien ja liikkeiden nopeutta vaihtelemalla. Hitaasti leikatut kuvat vaihtuvat nopeatempoiseen leikkaukseen. Lisäksi hahmojen liikkeiden nopeutta vaihtelemalla voidaan luoda rytmiä.

Rytmi ei ole vain ajallista tai äänellistä rytmiä, vaan siihen kuuluvat myös visuaaliset rytmit joita voidaan hyödyntää leikkauksessa. Tila rinnastettuna tyhjään tilaan luo mielenkiintoisen jännitteen joka vie tarinaa eteenpäin. Isojen ja pienten elementtien rytmitys kuvassa voi toimia myös leikkauksellisena tehokeinona. Samoin kuvan sommittelu on osa rytmiä. Huomiopistesäännöt huomioonottaen ohjaajan tulee miettiä miten sijoittaa hahmot tai esineet kuvaan ja kuinka tuota sijoittelua voisi hyödyntää koko animaation läpi kulkevana rytminä.

Rytmiin liittyy saumattomasti liikkeestä leikkaaminen joka on yksi leikkauksen peruselementeistä. Liikkeestä leikkaaminen on jatkuvuuden luomista ja tarinan kuljettamista eteenpäin. Liikkeellisen jatkuvuuden on oltava täsmällistä ja sen tulee jatkua seuraavassa otoksessa tasaisesti etenevänä (Pirilä & Kivi 2008, 86-87). Jos liikkeen nopeus tai liikkuvan objektin huomiopiste kahden eri kuvan välillä poikkeavat huomattavasti toisistaan, syntyy helposti nytkähtävä tai pysähtyvä vaikutelma ja kohtauksen rytmi kärsii.

Jokaisella teoksella on oma rytmensä. Wings and Oars'ssa yksi visuaalisen rytmin ratkaisusta on sommittelun keskittäminen kuvan keskelle. Useissa otoksissa henkilö tai tapahtuma on sijoitettu symmetrisesti kuvan keskelle. Tämän toistuesssa kuvasta toiseen luo se koko elokuvalla omanlaisensa rytmin. Wings and Oarsin visuaalinen rytmi on hyvin rauhallinen ja seesteinen.

### 3.7 Tila

Siinä missä ajan määre on animaatiossa erilainen verrattuna live-elokuvaan, on myös tilan käsite eri. Animaatiossa tila luodaan tyhjästä. Animaation tila ei ole yhteydessä meidän omaan maailmaamme vaan se heijastelee animaation hahmojen sisäistä maailmaa ja heidän muistojaan. Tilalla ja animaation maailmalla on hyvin suuri merkitys tarinankerronnassa. Kaikki animaatiossa esitetyt elementit tulee pystyä perustelemaan katsojalle. Katsoja myös tulkitsee näitä eri elementtejä ja animaation sisäistä maailmaa oman kokemusmaailmansa näkökulmasta. (Pikkov 2010, 128.)

Animaatiokerronnan kannalta oleellista on, että animaation sisäinen maailma on perusteltu ja johdonmukainen. Ohjaajan pitää pystyä perustelemaan miksi animaatiossa esitetty tila tai maailma on juuri sellainen kuin se on (Pikkov 2010, 130).

Tila ei ole yksittäinen elementti vaan se on tiiviissä yhteydessä hahmoihin. Tila antaa katsojalle viitteitä animaation sisäisestä maailmasta ja samalla se täydentää itse tarinaa. Katsojalle annetaan tilan kautta avaimet tulkita koko animaation maailmaa. (Pikkov 2010, 130-132.)

Jokaisella esitetyllä elementillä on jokin tietty merkitys, informaatio annettavanaan. Yksinkertaisimmillaan kuvan elementit ovat kuvitusta ja luovat illuusion tilasta. Eri kohtausten välillä ei saa olla tilallisia muutoksia ilman että ne ovat perusteltuja.

Animaation omaleimaiseen luonteeseen liittyen voi animaatio tapahtua myös tilattomassa tilassa. Tällöin animaatiossa ei ole hahmon tai hahmojen lisäksi mitään mikä antaisi viitteitä ympäröivästä maailmasta. Tämä on hyvin haasteellinen kerronnan muoto mutta tällainen tietoinen valinta antaa usein paljon isomman painoarvon itse hahmolle ja hänen liikekielelleen.

## 4 CASE-ANIMAATIOT

Kuten mikä tahansa taiteellinen teos on animaatiokin kokonaisuus ja sitä tulee aina tarkastella sellaisena. Edellä käsitellyt tarinankerronnan eri tasot ovat väli-  
neitä jotka ovat vain osa tässä kokonaisuudessa. Niitä käyttämällä voidaan vai-  
kuttaa tarinan kerrontaan ja siihen kuinka tarina välittyy katsojalle. Ne yksistään  
eivät kuitenkaan riitä vaan ohjaajan tulee miettiä kokonaisuutta aina tyylistä al-  
kaen. Hyvässä lyhytanimaatiossa eri elementit on yhdistetty tarkasti mietittyyn  
kokonaisuuteen jossa jokainen kuva ja kohtaus ovat perusteltuja eikä tarinassa  
ole mitään ylimääräistä.

Seuraavat kolme lyhytanimaatiota olen valikoinut lähempään käsittelyyn kah-  
desta eri syystä; siksi että ne ovat omia lempianimaatioitani sekä siksi, että ne  
ovat jokainen oma, erilainen kokonaisuutensa. Ne osoittavat hienosti kuinka  
monipuolisia erilaisia lyhytanimaatioita on olemassa. Jokaisesta näistä anima-  
tioista on lisäksi löydettävissä edellä käsiteltyjä animaatiokerronnan eri element-  
tejä.

### 4.1 Wings and Oars

Vladimir Leščiovin lyhytanimaatio Wings and Oars on lyyrinen kuvaus rakkau-  
desta, vapaudesta ja vapauden kaipuusta. Animaatio sisältää paljon symbolis-  
mia ja syndokeita, mutta samalla tarina on kuitenkin selkeä ja helposti seuratta-  
va. Tunnelmallinen tarina etenee jouhevasti tarkasti mietityn kuvakerronnan  
avulla ja oivaltavilla leikkauksilla ohjaaja vie katsojan syvälle animaation maail-  
maan. "Kuvamanipulaatiot" ja viivahämäykset yllättävät katsojan ja rikkovat  
normaalin maailman lainalaisuuksia.

Hyvä esimerkki tällaisesta sujuvasta ja soljuvasta kerronnasta on kohtaus, jossa  
mies kävelee niityn poikki. Näemme, että hänellä on yllään ruskea takki ja rus-  
keat pussihousut. Puolilähikuva seuraa miehen mukana.





Kuva 4. Puolilähikuva animaatiosta Wings and Oars

Mies ohittaa pylvään ja kun hän ilmestyy pylvään toiselta puolelta esiin, on hänellä päässään lentäjänhattu ja -lasit. Yhden kuvan sisällä tapahtuvalla leikkauksella olemme siirtyneet tunnelmasta toiseen ja ajallisesti olemme ottaneet useamman askeleen eteenpäin.



Kuva 5. Kuvan sisällä tapahtunut leikkaus, Wings and Oars.

Perinteisessä live action -elokuvassa tällainen leikkaus ei olisi mahdollista. Tai tällainen leikkaus ei olisi mahdollista ainakaan ilman trikkikuvausta, johtuen jo pelkästään siitä, että pylväs jonka mies ohittaa, on niin kapea, ettei hän oikeasti mahtuisi kokonaan sen taakse. Tuollaisen trikkikuvan käyttö live action -

elokuvassa olisi lähinnä komediallinen elementti ja saisi ehkä yleisön nauramaan. Wings and Oars on kuitenkin draama ja tunnelmaltaan melko haikea. Emme naura kyseisenlaiselle kohtaukselle vaan otamme sen lähinnä kauniina ja oivaltavana tapana viedä tarinaa eteenpäin. Koska kyseessä on animaatio, otamme tuollaisen siirtymän vastaan avoimemmin.

Wings and Oarsissa erittäin huomionarvoista on myös rytmi. Ohjaaja käsittelee niin visuaalista, kuvan kompositioon liittyvää rytmiä kuin myös ajallista liikkeen rytmiä erittäin hallitusti. Visuaalinen ja ajallinen rytmi luovat itse tarinan ohella animaation toisen punaisen langan.

Kuvan huomiopisteen sijoittaminen keskelle kuvaa on yksi Wings and Oarsin visuaalisen rytmin avaintekijöistä. Samoin horisontin sijoittaminen kuvan alareunaan 1/6:n kuva pinta-alasta on usein toistuva teema. Näiden tasaisen rytmikkäiden kuvien joukkoon ohjaaja on sijoittanut muutaman tarkkaan harkitun kuvan erilaisesta kuvakulmasta, kuten esimerkiksi sammakkoperspektiivistä. Näin hän rikkoo tarinan perusrytmiä ja luo uuden, rinnakkaisen rytmin. Samalla nämä muutamat muista poikkeavat kuvat saavat suuremman painoarvon.

Elokuvan tunnelma on seesteinen ja symmetrisesti keskitetyt kuvat tukevat tätä rauhallista tunnelmaa. Huomiopisteen sijoittaminen keskelle kuvaa tekee kuvasta usein hyvin stabiilin ja rauhallisen. Ohjaaja rikkoo tätä rytmiä tietoisesti vain muutaman kerran, korostaen näin keskitetyn kuvan rytmillistä merkitystä kokonaiskerronnassa.

Ajallisesta rytmistä erittäin suureen osaan nousee ilman ja tuulen kuvaus. Kuvassa heiluvat kukat, ruohonkorret, metallinen sanko sekä pyykit luovat tilan ja ajan tuntua läpi koko animaation. Aineettomasta tehdään konkreettinen muutamilla yksinkertaisilla elementeillä. Vapautta edustava tuuli on kuin toinen tarinankertoja jonka läsnäoloa katsoja ei välttämättä edes tietoisesti ajattele.

Tarinan alun käännteentekevässä kohtauksessa lentokone lentää pienenä pisteenä taivaalla. Etualalla kukka ja siihen istahtanut perhonen heiluvat tuulessa.



Kuva 6. Kohtauksen alkutilanne, Wings and Oars

Äkkiä perhossaavi heilahtaa kuvan poikki napaten niin perhosen kuin lentokoneenkin haaviinsa. Se mikä aiemmin näytti meistä ihan tavalliselta näkymältä perspektiiveineen, saikin nyt uuden käsityksen ja huomaamme, että lentokone on oikeasti normaalia pienempi.



Kuva 7. Kohtauksen optinen harha paljastetaan katsojalle, Wings and Oars

Jälleen kerran live action -elokuvassa tuollainen kohtaus olisi lähinnä huvittava, mutta koska kyseessä on animaatio, olemme lähinnä haltioituneet siitä, kuinka kekseliäs ohjaaja on ollut emmekä kyseenalaista tapahtuman todenperäisyyttä. Wings and Oars on hallittu kokonaisuus jossa animaatiokerronnan eri elementit eivät jää vain muutama viitteeseen vaan ovat läpi elokuvan kantava teema.

## 4.2 A Child's metaphysics

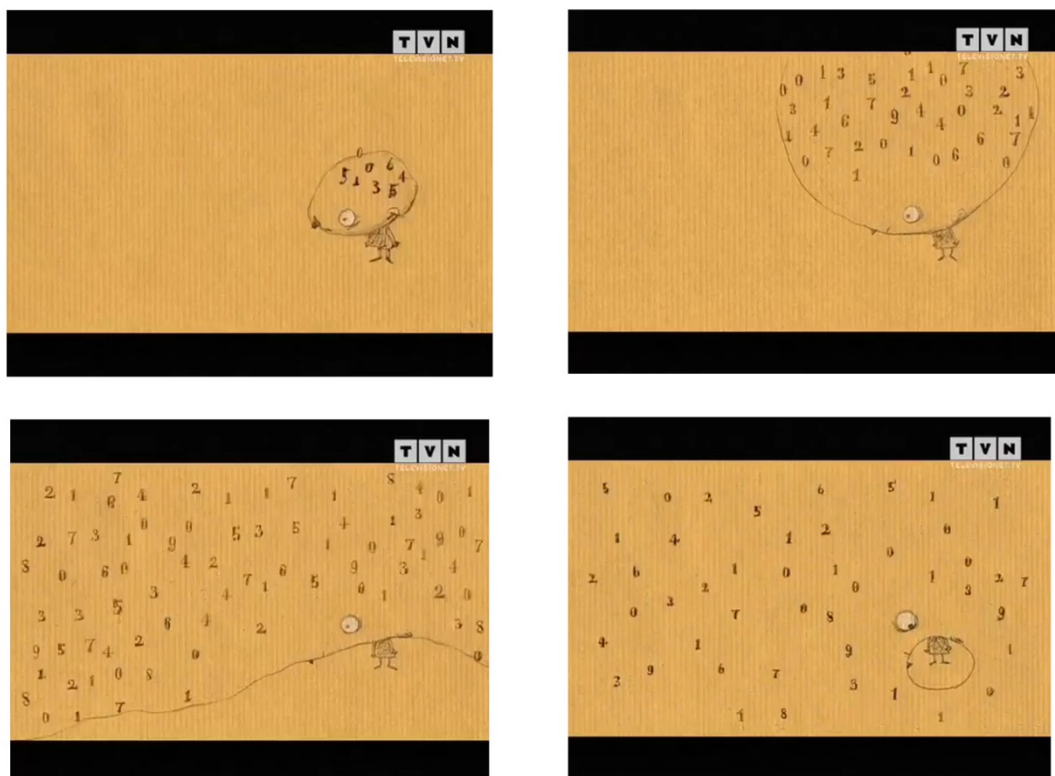
Koji Yamamuran *A Child's Metaphysics* hurmaa yksinkertaisuudellaan ja kekseliäisyydellään. Ohjaaja hyödyntää animaatiossaan paljon viivahämäystä sekä metamorfoosia ja näin muuttaa jo olemassa olevia elementtejä joksikin aivan toiseksi jota katsoja ei osaa odottaa. Mielikuvituksellinen ja visuaalisesti kiehtova animaatio rakentuu käytännössä kokonaan metamorfoosin varaan. Hahmot ja tilanteet muuttuvat tasaiseen tahtiin pitäen katsojan otteessaan ja jättäen hänet odottamaan mitä ohjaaja onkaan keksinyt seuraavaksi. Metamorfoosit ovat erittäin perusteltuja kun kyseessä on lapsien sisäisen maailman kuvaaminen. Lapsen mielikuvitus on parhaimmillaan eräänlaista metamorfoosia eikä se tunne rajoja, kuten ei tunne animaatiokaan. Rikkomalla fysiikan rajoja ohjaaja osoittaa, että animaatio on kerronnanväline joka taipuu mitä uskomattomimpiin muotoihin ja tilanteisiin ja haastaa niin tekijänsä kuin katsojankin.

*A Child's Metaphysics* on vahvan symbolinen ja monitulkintainen kokonaisuus joka on samalla lapsellisen humoristinen. Yamamuran luonnosmaisessa piirrostyylissä on läsnä tietty lapsenmielisyys ja vilpittömyys. *Wings and Oars*in verrattuna *A Child's Metaphysics* ei ole kronologisesti ajassa etenevä tarina vaan sarja yksittäisiä kohtauksia. Kohtauksilla ei ole jatkumoa keskenään; ainoastaan tyyli, musiikki ja rytmi sitovat erilliset kohtaukset toisiinsa. *Wings and Oars* edustaa tyyliltään tyypillistä kohtauskerrontaa kun taas *A Child's Metaphysics* noudattelee fragmenttikerronnan kaavaa.

Tarinan kokonaisuuden kannalta animaation maailmalla on merkittävä rooli. Kaikki tapahtuu eräänlaisella näyttämöllä jota kuvastavat viitteellinen teatterin esirippu muutamissa kuvissa sekä siellä täällä esiintyvät yksittäiset lavasteet kuten roomalainen pilari. Useat hahmoista katsovat suoraan yleisöön ja esiintyvät "kameralle", mikä on omiaan vahvistamaan teatterimaista tunnelmaa. Yamamura ei peittele sitä faktaa, että kyse on paperille piirretyistä liikkuvista kuvista, vaan hän jopa korostaa sitä käyttämällä taustalla aaltopahvimaista ruskeaa paperia.

Onko kyseessä lapsuuden piirrokset ja lasten piirrosten maailma joka nyt herää henkiin? Ne ylijäämäpaperille piirretyt lapsuuden tarinat, joita meistä jokainen on piirtänyt ruokapöydän ääressä vahvalla viivalla, ilman minkäänlaista kritiikkiä omia taitojaan kohtaan, loputtoman mielikuvituksen saattelemana.

A Child's Metaphysicsin yhdessä kohtauksessa näemme lapsen jonka päässä vilisee erilaisia numeroita. Pää alkaa paisua paisumistaan ja numeroiden määrä kasvaa, kunnes lopulta numerot ottavat vallan.



Kuva 8. A Child's Metaphysics, Koji Yamamura

Pää paisuu ja kääntyy lopulta ympäri siten että aiemmin lapsen silmä joka katsoi ylöspäin päässään viliseviä numeroita, katsookin nyt numeroiden joukosta alaspäin pientä aukkoa josta näkyy lapsen omat jalat.

Muuttamalla olemassa olevaa todellisuutta Yamamura muuttaa myös kohtausta ja näin luo leikkauksen kahden eri maailman välillä, ilman että varsinaista leikkausta edes tapahtuu. Vaikka paikka ja aika eivät tuon kuvan sisällä muutu-

kaan, ei mielestäni voida silti sanoa, että kohtaaminen olisi sama. Lapsi on muuttanut muotoaan ja hän leijuu numeroiden seassa oman todellisuutensa ulkopuolella, oman päänsä sisällä.

Lapsi on nyt oman kehonsa ulkopuolella ja tarkastelee itseään ulkopuolisena. Numerot edustavat ajattelua ja havainnointia ja sitä tiedon määrää, jota pieni lapsi kerää itseensä koko lapsuutensa ajan.

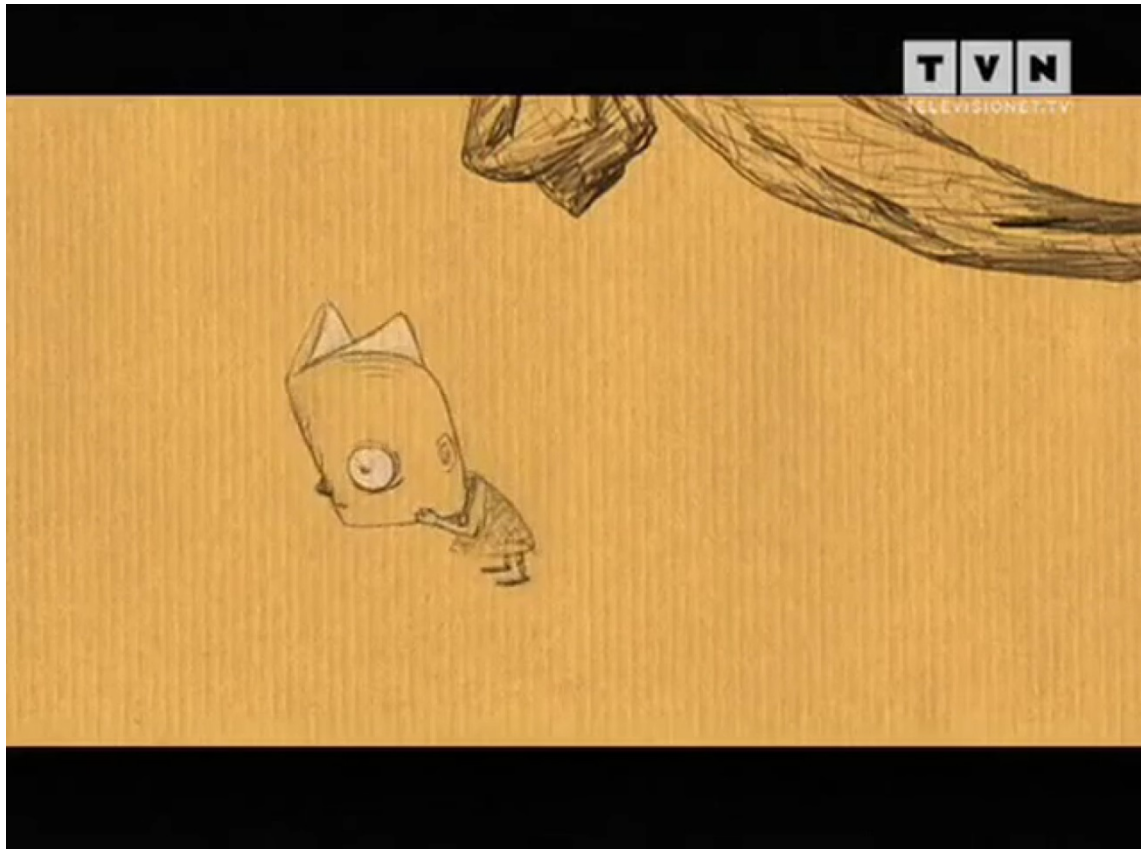
Toisessa kohtauksessa Yamamura hyödyntää metamorfoosia erittäin taidokkaasti. Kohtauksessa poika seisoo näyttämöllä sivustapäin kuvattuna. Poika sulkee silmänsä.



Kuva 9. Esimerkki metamorfoosista Yamamuran animaatiossa

Hetken päästä hän ottaa päästään kiinni ja nostaa sen ilmaan. Seuraavaksi poika laskee päänsä eteensä ja avaa sen jolloin päästä tulee kirja. Kirjassa on edelleen silmä ja korva mutta koko hahmo on muuttunut samoin kuin itse

kohtaus. Lapsi tutustuu päänsisäiseen maailmaansa ehkä juuri mielikuvitustaan käyttäen.



Kuva 10. Esimerkki metamorfoosista Yamamuran animaatiossa

#### 4.3 Flux

Christopher Hintonin naivistinen tyyli on vertaansa vailla. Muutamalla yksinkertaisella viivalla ja osittain mustetahratestimäisillä muodoilla hän luo viitteellisen maailman jonka katsoja itse täydentää animaatiota katsoessaan. Kerronnan rytmi yhdistettynä tarkkaan mietittyyn äänimaailmaan luo kokonaisuuden jota katsoessaan katsoja ei edes kyseenalaista esimerkiksi taustojen puuttumista. Esineet ja ihmiset vaikuttavat ”leijuvan ilmassa” ja tilan tuntua luodaan hahmojen kokoa ja perspektiiviä muokkaamalla.

Hintonin animaatio Flux on alkujaan näennäisen arkipäivänen kuvaus eräästä perheestä, mutta joka kuitenkin tarinan edetessä tiivistää lyhyessä ajassa koko

ihmisen elämän. Flux on visuaalisesti mielenkiintoinen animaatio joka piirtää hyvin niukan kuvan ympäristöstä ja ajasta. Hinton ei halua määritellä missä ja milloin olemme vaan antaa katsojan vaipua ajattomuuden tilaan. Hyvin vauhdikkaassa kerronnassa on välillä hankala pysyä perässä ja Flux vaatiikin useamman katselukerran jotta se kaikista eri elementeistä voi nauttia.

Kuten Wings and Oars'ssa, myös Fluxissa rytmi on tarkkaan harkittu ja se on yksi animaation kantavista teemoista. Fluxin visuaalisen tyylin ollessa osittain jopa sotkuinen, keskittyy Hilton rytmissä ajalliseen rytmiin ja sen pieniin aksentteihin. Tyyliin sopien rytmiin sekoittuu riitasointuja, rytmejä ja elementtejä, jotka katkaisevat animaation päärytmin.

Fluxissa paikkaa ja tilaa määrittelevät lähinnä hahmojen väliset kokoerot sekä suhde taloon joka toimii osittain tarinan tapahtumapaikkana. Venyvät hahmot siirtyvät yhdellä askeleella pihalta sisälle taloon. Katsoja siirtyy paikasta toiseen samalla tavalla liukuvasti ja saumattomasti ilman leikkauksia. Talo kasvattaa kokoaan ja olemme hetkessä talon sisällä. Aiemmin taustaa ja tapahtumaympäristöä kuvannut elementti muuttuukin yhdellä tahdilla itse tapahtumapaikaksi.

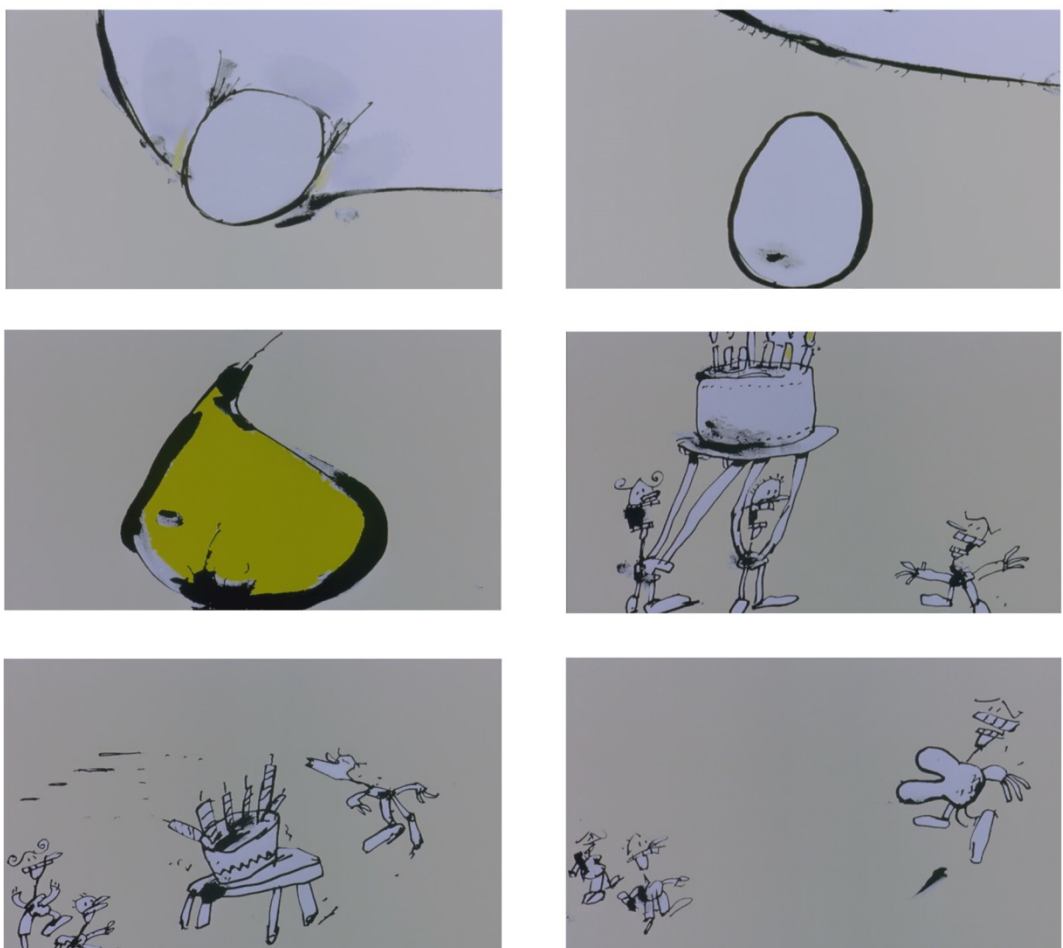
Toisessa kohtauksessa olemme sisällä talossa. Tämän Hinton kertoo meille ainoastaan taustalla olevalla ikkunalla ja sieltä näkyvällä auringolla. Isä ja äiti katselevat ulos ikkunasta ja isä kaappaa yhdellä venyvällä kädenliikkeellä tyttären viereensä. Perheen katsellessa ulos tapahtuu viivahämäys; yksi ikkunan karmeista muuttuu linnuksi. Tai lintu on siis ollut esittämässä tuota karmia koko ajan, katsoja on vain lukenut sen osaksi ikkunaa. Tällä yksinkertaisella viivahämäyksellä alkaa siirtymä seuraavaan kuvaan. Lintu lentää pois päin selin olevasta perheestä joka yhdessä ikkunan kanssa muuntautuu metamorfoosin avulla taloksi joka puolestaan siirtyy kauemmaksi taustalle. Kuvaan ilmestyy samalla linnunpönttö jonka luo lintu lentää. Näin muutamalla yksinkertaisella liikkeellä ohjaaja kuljettaa meidät talon sisältä ulos, ilman että tapahtuu leikkausta.

Hintonin Flux on hyvä esimerkki myös kondensaatiosta eli kerronnan tiivistämisestä. Koska animaatiohahmon on mahdollista siirtyä yhdellä loikalla tai askeleella ulkoa pihamaalta sisälle taloon, niin miksi siis näyttää jokaista askelta?



Mikäli itse kävelyllä ei ole mitään funktiota tarinan kannalta on paljon ekonomisempaa ja kerronnallisesti järkevämpää käyttää suoraa siirtymää. Varsinkin animaatiossa jossa jokainen kuva pitää erikseen piirtää.

Sekä kondensaatiota että myös synekdokeeta Hinton käyttää taitavasti kohtauksessa jossa perheen tytär varttuu aikuiseksi ja muuttaa pois kotoa. Oikeassa fyysisen ajan ympäröimässä todellisuudessa varttuminen ja aikuistuminen on pitkä prosessi, jonka kuvaaminen kokonaisuudessaan, oikean ajan puitteissa olisi lähes mahdotonta animaatiossa.



Kuva 11. Esimerkki kondensaatiosta Christopher Hintonin Flux -animaatiossa

Hintonin animaatiossa tapahtumat saavat alkunsa siitä kun edellisessä kohtauksessa esiintynyt lintu munii munan josta muodostuu syntymäpäiväkakun kynttilän liekki. Kuva, jossa yhdistyvät metamorfoosi ja assosiaatioon perustuva

symbolismi on erittäin tehokas ja tiivistetty tapa kertoa syntymästä ja kasvusta. Tytär puhaltaa kakun kynttilät sammuksiin ja samassa hänelle kasvaa rinnat. Siirtymä lapsuudesta teini-ikäiseksi on esitetty vain muutamassa sekunnissa. Rinnat ovat selkeä synekdokee eli kielikuva kasvulle ja aikuisuudelle; pienestä tytöstä on kasvanut nuori nainen. Vauhdittaakseen tarinaa ja pitääkseen kiinni animaation rytmistä lisää Hinton kohtaukseen talon ohi ajavan auton jonka tyttö huomaa. Autoa ajava nuori kuski rakastuu tyttöön, he suutelevat, tyttö hyppää ulos talosta ja lähtee pojan kyytiin. Jälleen kerran kaikki on kerrottu vain muutamassa sekunnissa. Katsoja tuskin silti yhdistää tuota kaikkea reaaliaikaan vaan ottaa sen vastaan ajan ja kasvun metaforana.

Pojan auto rikkoo fysiikanlakeja ja ajaa kuvan vasempaan laitaan ilmestynyttä tietä ylöspäin. Mutkitteleva, alati liikkeessä oleva tie vaihtuu nopeasti yhden kohtauksen ajaksi auton ratissa olevaksi äänitorveksi jota poika painaa. Hyvästiksi tarkoitettu auton äänitorven tööttäys ja äidin kyyneleet ovat oiva tapa tiivistää tarina lapsen kasvusta. Lähikuvassa jossa äiti itkee ja niistää nenäänsä on kuvan vasempaan yläkulmaan jätetty vielä pienenä tuo aiemmin nähty tie. Elävästi liikehtivä tie viittaa yhä kauemmaksi loittonevaan tyttäreen. Kaksi erillistä kuvaa yhdessä kuvassa on jälleen erittäin hieno tapa tiivistää tarinaa ilman ylimääräisiä leikkauksia. Pystymme ymmärtämään äidin surun ja samaistumaan tuohon kaipuun tunteeseen.

## 5 YHTEENVETO

Animaatio on oma taiteenlajinsa joka on kehittynyt vuosien mittaan elokuvan rinnalla ja jopa ennen kun varsinainen elokuvakerronta, jona me sen tänä päivänä tunnemme, alkoi kehittyä. Animaatio on parhaimmillaan omassa maailmassaan, omien lainalaisuuksien mukaan tapahtuvaa taidetta. Siinä ihmiset, eläimet tai esineet muuttavat muotoaan tai tekevät asioita, joita tavallisessa live-elokuvassa ei voida tehdä ilman kalliita erikoistehosteita - jos edes niilläkään.

Tämä ei kuitenkaan tarkoita etteikö animaation tulisi ottaa huomioon elokuvakerronnan keinoja ja leikkauksen yleisiä sääntöjä. Elokuvaleikkauksen teoriat ja säännöt ovat kehittyneet vuosien saatossa ja ne ovat usein erittäin perusteltuja. Tarinankerronnalle on olemassa myös tietyt rakenteet ja lainalaisuudet joita on käytetty jo vuosisatoja ja jotka pätevät edelleen. Animaatio ei ole näistä irrallinen saareke vaan se linkittyy näihin viitekehyksiin.

Animaatio on tarinankerronnan väline jolla pyritään välittämään katsojalleen ajatuksia, tunteita ja mielikuvia. Jotta tämä onnistuisi, tulee animaation olla oman sisäisen maailmansa sääntöihin peilaten johdonmukaista ja edetä siten, että katsoja pystyy sitä seuraamaan.

Halutessaan ohjaaja voi olla välittämättä säännöistä ja toteuttaa vain omaa taiteellista visiotaan. Usein tämä ei kuitenkaan ole hedelmällistä. Ymmärtämällä mitkä ovat animaation omia erikoispiirteitä ja kuinka niitä voi hyödyntää tarinankerronnassa, saa ohjaaja välitettyä omaa taiteellista tavoitettaan tai ajatustaan katsojalle tehokkaammin.

Yksi selkeimmistä teknisistä eroista animaation ja live-elokuvan välillä on leikkaus. Animaatio suunnitellaan mahdollisimman pitkälle etukäteen. Kuvakäsikirjoitusvaiheessa ohjaaja ja animaattori miettivät kuvakoot, -kulmat sekä kuvien väliset leikkaukset ennen kuin varsinainen liikkeen piirtäminen alkaa.

Live-elokuvan leikkaus tapahtuu usein kuvausten jälkeen ”leikkauspöydällä”. Ideaalitulanteessa ohjaajan apuna on ulkopuolinen leikkaaja joka ei ole ollut mu-

kana kuvauksissa ja näin pystyy katsomaan kuvattua materiaalia tavallisen katsojan silmin. Leikkaaja pystyy usein olemaan myös kriittinen materiaalin suhteen ja jättämään pois kuvia jotka eivät ole tarinan toimivuuden ja ymmärrettävyyden kannalta oleellisia.

Animaatiossa tuo karsiminen ja tarinan tiivistäminen tulisi tehdä ennen kuin varsinainen piirtäminen alkaa. Varsinkin lyhytanimaatioissa ohjaaja toimii usein animaation leikkaajana ja joskus jopa animaattorina. Ulkopuolista materiaaliin kriittisesti suhtautuvaa silmäparia ei välttämättä ole käytettävissä. Kuvakäsikirjoitus ja siitä johdettu niin sanottu animatik ovat erittäin tärkeitä animaation suunnittelun työkaluja. Animatik on kuvakäsikirjoituksesta johdettu liikkuva käsikirjoitus, jossa kuvat on rytmitetty ja ajoitettu. Laittamalla kuvakäsikirjoituksen kuvat peräkkäin liikkuviksi kuviksi, pystytään helposti myös tarkistamaan kuvien välinen leikkaus ja sen toimivuus. Tähän työvaiheeseen kannattaa käyttää aikaa ja mikäli mahdollista on sitä hyvä myös näyttää ulkopuolisille henkilöille.

Animaatio on työläs ja aikaa vievä tarinankerronnan muoto. Tiivistäminen ja ajatusten kertominen katsojalle mahdollisimman ekonomisesti on usein kannattavaa. Symbolien, kielikuvien ja yllättävien leikkausten avulla voidaan tarjota katsojalle ahaa-elämyksiä ja samalla hyödyntää animaation kiehtovaa maailmaa.

Opinnäytetyöni lähtökohtana oli tarkastella tarkemmin elokuvan leikkausta ja tutkia, miten animaatiota tulisi leikata. Tutustuessani tarkemmin alan kirjallisuuden huomasi, että yhtä yhtenäistä teoriaa ei ole olemassa ja erityisesti animaation leikkaamiseen keskittyvää kirjallisuutta ei juuri ole olemassa. Animaatiota käsittelevässä kirjallisuudessa keskitytään lähinnä tarinankerrontaan ja sen keinoihin. Animaation kohdalla harvoin puhutaan leikkauksesta. Tämä johtunee osittain animaation työprosessin erilaisuudesta verrattuna live-elokuvaan. Tätä opinnäytetyötä kirjoittaessani olen alkanutkin miettiä, että ehkä animaatiossa leikkausta tärkeämpää on itse kerronta ja sen eri muodot.

## LÄHTEET

- Brainy Quote, Norman McLaren quotes. Viitattu 3.11.2015.  
[www.brainyquote.com/quotes/authors/n/norman\\_mclaren.html](http://www.brainyquote.com/quotes/authors/n/norman_mclaren.html)
- The Chicago School of Media Theory, Animation. Viitattu 4.4.2016.  
<https://lucian.uchicago.edu/blogs/mediatheory/keywords/animation/>
- Echer, M.C. 2015. Waterfall. Viitattu 15.10.2015. <http://www.mcescher.com/gallery/recognition-success/waterfall/>
- Eisenstein, S. 1978. Elokuvan muoto. Suom. Tiisanen. Helsinki: Love-kirjat
- IMDb. 2015. Andrei Tarkovski Biograpy. Viitattu 7.12.2015.  
[http://www.imdb.com/name/nm0001789/bio?ref\\_=nm\\_ov\\_bio\\_sm](http://www.imdb.com/name/nm0001789/bio?ref_=nm_ov_bio_sm)
- Pikkov, Ü. 2010. Animasophy – Theoretical writings on the animated film. Tallinna: Estonian Academy of Art, Animation department
- Pirilä, K & Kivi, E. 2008 Leikkaus. Elävä kuva – elävä ääni, toinen osa. Helsinki: Like
- Pretty Clever Films 2014. Jiri Trnka's The Hand (1965). Viitattu 27.4.2016.  
<http://prettycleverfilms.com/saturday-morning-cartoons/jiri-trnkas-hand-1965/#.VzHQkoR9600>
- Rantakallio K. 2015. Animaation ajoitus tyylikeinona. Opinnäytetyö. Viestinnän koulutusohjelma. Turku. Turun Ammattikorkeakoulu. Saatavissa myös.  
[https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/93957/Rantakallio\\_Kalle.pdf?sequence=1](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/93957/Rantakallio_Kalle.pdf?sequence=1)
- Tarkovski A. 1989. Vangittu aika. Suom. Mäenpää; Makkonen; Alanen. Helsinki: Love-kirjat
- Tieteen termipankki 2014. Kielitiede, synekdokee. Viitattu 15.10.2015.  
[www.tieteentermipankki.fi/wiki/Kielitiede:synekdokee](http://www.tieteentermipankki.fi/wiki/Kielitiede:synekdokee)
- Wakely R. Innovations project report; Metamorphosis in animation. Viitattu 4.4.2016.  
<https://ncca.bournemouth.ac.uk/wp-content/uploads/2013/07/RussellWakely-InnovationsReport-B1464876.pdf>
- Wells, P. 1998. Understanding animation. Lontoo: Routledge