

Opinnäytetyö (AMK)

Viestintä

Animaatio

2011

Pauli Laasonen

# ANIMAATIO TAITEELLISEN ILMAISUN VÄLINEENÄ



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU  
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Viestintä | Animaatio

16.5.2011 | 46

Vesa Kankaanpää, Eija Saarinen

Pauli Laasonen

## Animaatio taiteellisen ilmaisun välineenä

Opinnäytetyöni tarkoitus oli kartoittaa animaation taiteellisen ilmaisun mahdollisuuksia tekijöiden omien sanojen kautta.

Jokaisen taitelijan uralla tulee aika selvittää mitä tekee ja miksi. Näin on useiden myös animaattoreiden kohdalla. Osa tekijöistä on jakanut mietteitään haastattelujen, luentojen ja artikkelien kautta. Olen koonnut näitä ajatuksia erinäisistä lähteistä ja pyrkinyt havainnoimaan punaisia lankoja, jotka yhdistävät tietyn tyyppisiä tekijöitä.

Tekijöistä kasaantui kolme hyvin erilaista ryhmää, joista kaksi ovat melkein pä toistensa vastakohtia (realistinen ja abstrakti), sekä kolmas (metaforallinen), joka sijoittuu kahden edellä mainitun välimaastoon.

ASIASANAT:

animaatio, animaattori, taide, ilmaisu, realismi, metafora, abstrakti

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Film and Media | Animation

16.5.2011 | 46

Vesa Kankaanpää, Eija Saarinen

Pauli Laasonen

## Animation as a medium for artistic expressions

The goal of my thesis work was to explore different possibilities for artistic expression in animation, through the words of animators and filmmakers themselves.

For every artist comes a time when it is necessary to define what he or she is doing and why. This is also true for animators. Some animators have shared their thoughts through interviews, lectures and articles. I have endeavored to collect these thoughts from different sources, and tried to find mutual factors that would connect certain types of animators.

As a result, I gathered three very different groups. Two of which are almost opposites of each other (realistic and abstract) and third (metaphoric), that can be found between the other two.

### KEYWORDS:

animation, animator, artistic, expression, realism, metaphor, abstract

# SISÄLTÖ

<b>1 JOHDANTO</b>	<b>0</b>
<b>2 REALISTINEN ANIMAATIO</b>	<b>7</b>
2.1 Kuvien välinen tila	7
2.2 Animaation todellisuus	10
2.3 Etuoikeutetut hetket	12
2.4 Kuvan sisäinen montaasi	13
2.5 Realismi	17
<b>3 METAFORALLINEN ANIMAATIO</b>	<b>22</b>
3.1 Primitiivinen elokuva	22
3.2 Itäblokin surrealistit	24
3.3 Metamorfoosi	27
3.4 Historialliset yhteydet	29
3.5 Seuraava askel	31
<b>4 ABSTRAKTI ANIMAATIO</b>	<b>33</b>
4.1 Symboli	33
4.2 Modernismi	35
4.3 Improvisaatio	37
<b>5 JÄLKISANAT</b>	<b>39</b>
<b>LÄHTEET</b>	<b>41</b>
<b>KUVAT</b>	
Kuva 1. Marcel Duchampin Alaston nainen laskeutuu portaita.	8
Kuva 2. Kohtaus Sergej Eisensteinin elokuvasta Lokakuu.	14
Kuva 3. Hayao Miazakin Porco Rosso elokuvan päähahmo, sekä Yuri Norsteinin elokuvan Satujen satu päähahmo.	16
Kuva 4. Elokuvallakameralla kuvattua rotoskooppaus-materiaalia Lumikista ja seitsemästä kääpiöstä, sekä lopullista kuvaa itse animaatiosta.	19
Kuva 5. Kuvia Émile Cohl'in Fantasmagoriesta ja Priit Pärnin Fantasiaasta.	30
Kuva 6. Stan Brakhage esittelee The Dante Quartetistä leikattua filminpätkää.	36
<b>KUVIOT</b>	
Kuvio 1. Kuvio Masahiro Morin oudosta laaksosta.	21
<b>LIITTEET</b>	
Liite 1. Tiivistelmä abstraktista animaatiosta.	44
Liite 2. Tiivistelmä metaforallisesta animaatiosta.	45
Liite 3. Tiivistelmä realistisesta animaatiosta.	46

## Johdanto

Animaation voi jossain määrin nähdä saavuttaneen 2000-luvun aikana taas sen aseman, jossa sitä pidetään hyvinkin suurena valtakulttuurin ilmentymänä. Disneyn kuoltua vuonna 1966, seurasi kolme vuosikymmentä kestänyt animaatioteollisuuden lamakausi, joka päättyi 90-luvun alussa Disneyn omaan renessanssiin, sekä Pixarin Toy Storyn julkaisuun, joka oli lähtölaukaus 3d-animaatiolle. Pitkät kokoillan tietokoneanimaatiot ovat yleisömääriensä, suosionsa ja teknisen osaamisensa puolesta nousseet historian kirjoissa Hollywood kulta-ajan klassikoiden vierelle. Nykyisen 3d-tekniikan avulla onnistutaan luomaan kokonaisia maailmoja, jotka realistisuudessaan voisivat olla yhtä todellisia kuin todellisuus ympärillämme. Hyvin useiden, suurimpien animaatiostudioiden tavoite on ollut Disneystä lähtien tuottaa mitä uskottavampia elokuvia, mutta 3d-tekniikan myötä näistä mielikuvituksen tuottamista maailmoista on tullut niin realistisia, että niitä on lähes mahdotonta erottaa todellisuudesta. Sitä myötä kun tekniikka paranee, animoidut asiat saadaan näyttämään realistisemmilta, eli animaation näkökulmasta näkymättömämmiltä.

Tämä kehitysjatkuo tulee hämärtämään animaation ja näytelmäelokuvan välistä rajaa niin paljon, että se luultavasti katoaa lopulta pois näkyvistä. Animaatio saattaa homogenisoitua näytelmäelokuvan kanssa yhdeksi kokonaisvaltaiseksi taidemuodoksi, jonka sana "elokuva" nielaisee sisäänsä. Tavallisen katsojan on enää mahdotonta edes erottaa mikä on kameralla kuvattua todellisuutta, ja mikä on tietokoneella luotua materiaalia. Siksi on tällä hetkellä ehkä tärkeämpää kuin koskaan määritellä sana "animaatio".

Tarkoitukseni on tutkia animaation olemusta, eri tekijöiden näkökulmista. Millaista filosofiaa tai pohdintaa on konkreettisten käytännön valintojen takana, ja millaisia ovat tekijöiden taiteelliset lähtökohdat? Pyrkimykseni on painottaa nimenomaan animaation taiteellista puolta, ja tästä syystä olen poiminut

mielipiteitä tekijöiltä, jotka ovat pikemminkin omaehtoisesta, epäkaupallisesta koulukunnasta. Olen toki myös ottanut huomioon suurta suosiota nauttivia animaationtekijöitä, jos heidän työstään näkyy se sama rehellisyys jota voimme nähdä niin sanottujen taideanimaatioiden parissa.

Animaation ilmaisutavat ovat välttämättä sidoksissa tekijään, joten lähestymistapoja on yhtä monta kuin on animaation tekijöitäkin. Tästä sanavarastosta käytetään nykyisessä valtaviirran animaatiossa ehkä kuitenkin ainoastaan noin kymmentä prosenttia. Animaation värikkään luonteen voi silti onneksi nähdä vielä tänäkin päivänä ympäri maailmaa järjestettävillä animaatiofestivaaleilla. Näillä festivaaleilla esitetään elokuvia jotka koettelevat animaatiokerronnan ilmaisun rajoja. Mitkä sitten ovat animaation rajat?

Käsittelen animaatiota jakamalla sen kolmeen erilliseen lokeroon, realistiseen, metaforalliseen ja abstraktiin animaatioon. Syynä tähän on pyrkimys mahdollisimman tiivistettyyn ja selkeään jakoon. Näistä kaksi, realistinen ja abstrakti, ovat toistensa vastakohtia, ja samalla animaatiollisen ilmaisun ääri rajoja. Kolmas, metaforallinen, löytyy taas jostain kahden edellä mainitun välimaastosta. Realistinen animaatio on tekniikoista lähimpänä näytelmäelokuvaa, kirjallisuutta ja teatteria, kun taas abstrakti lähenee maalaustaidetta, musiikkia sekä tanssia. Metaforallisen animaation sukulaisia ovat sarjakuva, vaudeville ja pilapiirros. Olen pyrkinyt löytämään yhteyksiä eri tekijöiden, maiden ja vuosikymmenten välillä, sekä paikantaa punaisia lankoja, jotka yhdistävät tietyn tyyppiset tekijät edellä mainittuun kolmijakoon. Tutkimalla lukuisien tekijöiden haastatteluja ja heistä kirjoitettuja artikkeleja, kuuntelemalla heidän pitämiä luentoja, sekä katsomalla animaatioita, olen huomionut, että hyvin monilla erinäköisillä animaationtekijöillä on yhteneviä mielipiteitä ja verrattavissa olevia visuaalisen kerronnan välineitä, vaikka heitä erottaa ajassa monta vuosikymmentä ja matkassa tuhannet kilometrit. Toki jokaisen tekijän näkemys animaatiosta on ainutlaatuinen, mutta saadakseni selkeyttä, päätin jakaa elokuvat, ja joissain tapauksissa tekijät, mainittuihin kolmeen lokeroon. Opinnäytetyössä käsiteltävien kolmen lokeron ominaispiirteet muodostuvat itse tekijöiden näkemyksestä, siitä millaisia elokuvia he tekevät, ja miksi. Oma

tehtäväni on ollut parhaani mukaan asettaa tekijä yhteen näistä kolmesta lokeroista.

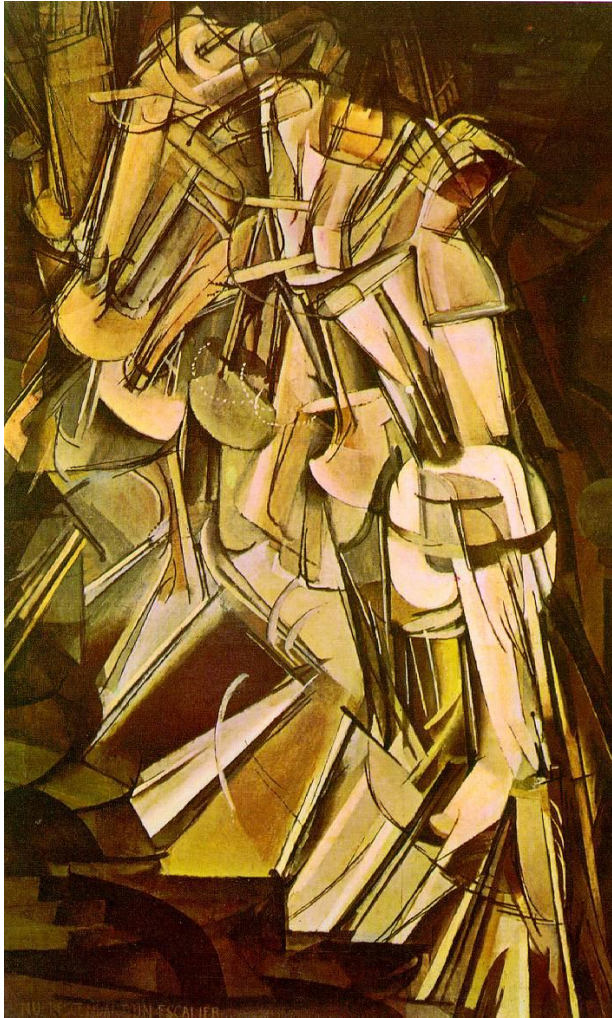
Jokainen animaationtekijä epäilemättä näkee oman ilmaisutapansa sinä ainoana oikeana heille itselleen, joten olen päättänyt käydä läpi kaikki kolme lokeroa ilmatiiviinä kokonaisuuksina, kunnioittaen tekijöiden sanaa. Tämä voi luettaessa tuntua jossain määrin puolueelliselta. Kappale jossa käsitellään realistista animaatiota, antaa ymmärtää, että se on kaikkein paras ilmaisukeino, yhtä lailla kuin abstraktin tai metaforallisen kappaleet antavat ymmärtää, että nämä ovat ainoita varteenotettavia tapoja tehdä animaatiota. Kokonaisuuden huomioon ottaen lukijalle toivottavasti kuitenkin jää tasapuolinen näkemys kaikista ilmaisutavoista, ja laaja-alainen katsaus animaation mahdollisuuksista taiteellisen ilmaisun välineenä.

# 1 Realistinen animaatio

## 1.1 Kuvien välinen tila

Animaatio-kirjallisuuden yksi varmasti siteeratuimmista teksteistä on Norman McLarenin vuonna 1957 kirjoittama lausahdus: ”Animaatio ei ole liikkuvien piirrosten taidetta, vaan piirrettyjen liikkeiden taidetta. Se, mitä tapahtuu jokaisen kuvan välissä, on paljon tärkeämpää, kuin se mitä esiintyy yksittäisissä kuvissa. Tästä syystä animaatio on kuvien välisten, näkymättömien välitilojen manipuloimisen taidetta.” (McLaren 1957/1995, 62) Karkeasti ilmaistuna, animaation perusolemus on McLarenin mukaan siis liikkeessä. Epäilemättä animaatio on muun muassa näytelmäelokuvan, teatterin ja tanssin ohella taidemuoto, jossa liike on erottamattomassa osassa. Liike on animaation perusraaka-aine, jota ilman animaatiota ei voida mieltää itsekseen. On kuitenkin myös taidemuotoja joissa liikettä ei varsinaisesti tapahdu, mutta joiden avulla liikettä voidaan tästä huolimatta ilmaista. Kuvataiteessa voidaan ilmaista liikettä, esimerkkinä Marcel Duchampin *Alaston nainen laskeutuu portaita* (*Nude descendant un escalier* 1912). Myös musiikin voi mieltää liikkeenä, liikkeenä ajassa. Erottava tekijä, verratessa animaation liikettä muiden taidemuotojen liikkeeseen, on löydettävissä McLarenin teesin jälkimmäisestä osasta. McLaren puhuu niin sanotusta kuvien välisistä, näkymättömistä tiloista.





Kuva 1. Marcel Duchampin Alaston nainen laskeutuu portaita.

Neuvostoliittolaiset elokuvantekijät ja teoreetikot pohtivat kuvien välistä tilaa jo 1920-luvulla. Sergei Eisenstein päätyi kirjoittamaan montaasista, eli leikkauksesta, verraten sitä japanilaisiin kirjoitusmerkkeihin. Japanilaisessa kirjoitusjärjestelmässä kaksi merkkiä antaa merkityksen kolmannelle, esimerkkinä "kyynel + silmä = itkeä". Tämä yksiselitteisten merkien yhdisteleminen oli Eisensteinin mukaan verrattavissa suoranaisesti elokuvan kieleen. (Eisenstein 1929/1978, 50) Itsessään otokset ovat merkitykseltään neutraaleja, mutta niiden "yhteentörmäys" tuottaa uuden merkityksen. Montaasin merkitys syntyy näiden kahden irrallisen kuvan tuottamasta "kolmannesta kuvasta", joka ilmentyy jokaisen katsojan sisässä, esimerkiksi tunteena tai oivalluksena.

McLarenin teoria oli varmasti Eisensteinin inspiroima (Valliere 1982, 42), mutta Eisenstein käsitteli montaasia kuitenkin vain otoksen mittakaavassa. McLaren taas puhuu kuvista (frame), joita yhdessä sekunnissa filmiä on 24 kappaletta. Tämä ei ole yllättävää, sillä animaattorin työskentelyhän alkaa yksittäisestä kuvasta, josta muodostuu otos, ja lopulta kohtaus. Näytelmäelokuvan tekijän lähtömateriaalina taas on jo alkuaan otos. Eisenstein ja McLaren molemmat vähättelevät yksittäisen kuvan tehoa, ja nimenomaan painottava sitä, kuinka vasta kuvien synteestistä löytyy elokuvan todellinen voima. Venäläinen animaatio-ohjaaja Yuri Norstein puhuu samasta asiasta: ”Me haluamme niin sanottuja puolivalmiita [kuvia]. Haluamme jotain mikä myöhemmin onnistuu kehittymään eteenpäin, kun se heijastetaan valkokankaalle. Jos tätä myöhempää kehitystä ei tapahdu, elokuva on kuollut.” (Norstein 1991/2005, 68)

Hayao Miyazaki, mainitsee kirjoittaessaan piirrosanimaatiosta, kuinka piirrosten täytyy olla yksinkertaisia ja selkeitä, silläkin uhalla, että tämä hävittää niistä syvyyden ja hienostuneisuuden. ”Piirrosanimaatiossa hyvät piirrokset latistuvat keskinkertaisiksi, mutta samalla huonot kuvat näyttävät paremmilta.” (Miyazaki 1988/2009, 74) Myös ranskalainen näytelmäelokuvaohjaaja Robert Bresson piti kuvien ”latistamista” tietoisena tekona. Merkinnöissään elokuvasta hän kirjoittaa: ”Jos erillinen kuva ilmaisee selvästi jotakin, jos se sisältää tulkinnan, se ei muutu joutuessaan muiden kuvien yhteyteen. Muilla kuvilla ei ole siihen mitään valtaa eikä sillä ole mitään valtaa muihin kuviin. Ei vaikutusta, ei vastavaikutusta.” (Bresson 1975/1989, 127) Bressonin merkintä kiteyttää erinomaisesti edellä mainittujen tekijöiden yhteisen ajatuksen siitä, kuinka yksittäinen otos (tai animaation tapauksessa kuva) on elokuvallisessa ja animaatiollisessa ilmaisussa avuton, ja kuinka sen potentiaali pusertuu esille vasta toisen kuvan tasapuolisen voiman tuomasta kitkasta. Animaatio on liikettä, liike tapahtuu kuvien välissä, yksittäisellä kuvalla on ainoastaan toissijainen merkitys. Kuitenkin se, että Miyazakin ja Norsteinin näkemys animaatiosta on verrattavissa Eisensteinin ja Bressonin elokuvateorioihin, ei tietenkään tarkoita välttämättä sitä, että mainitut animaationtekijät kohtelisivat elokuviensa leikkausta Bressonin tai Eisensteinin kaltaisesti. On kuitenkin selvää, että jokainen näistä tekijöistä pyrkii välttämään yksittäisen kuvan liiallista

taulumaisuutta, joka imee kuvasta kyvyn jännittyä reaktioalttiiksi osaksi ketjua, josta otos, kohtaus, ja lopulta elokuva muodostuu.

## 1.2 Animaation todellisuus

Kirjoituksissaan Norstein mieltää animaation lähimmiksi sukulaisiksi kirjallisuuden ja teatterin. Bresson taas näkee teatterin olevan jyrkkä elokuvan vastakohta, ja käytti elokuvissaan näyttelijöiden sijasta vähäeleisiä ”malleja”, koska mielsi näyttelemisen olevan teatterin keino. Näyttelijä luonnollisessa ympäristössä (ei siis lavastetussa tilassa, joita Bresson nimenomaan vältti) oli hänelle yhtä luonnoton näky, kuin elävä koira tai hevonen teatterin näyttämöllä (Bresson 1975/1989, 148). Bressonin näkemys elokuvasta puhtaana, omavaraisena taidemuotona on siis hyvin puritaaninen, mutta etsiessämme animaation taiteellista olemusta on se meille pätevä työkalu. Norstein taas mieltää omassa määritelmässään animaation olevan kaikista taidemuodoista vähiten [näytelmä]elokuvaa (Norstein 1999 [viitattu 29.9.2010]), joten tässä vaiheessa on meidän syytä – ainakin toistaiseksi – tehdä ero animaation ja elokuvan välillä.

Bressonin tapaan myös Lev Kuleshoville oli tärkeää, että elokuvan materiaali on ”todellista”. Kuleshov oli Eisensteinin ohella (Vsevolod Pudovkinin, Dziga Vertovin lisäksi) yksi neuvostoliiton johtavista montaasiteoreetikoista. Kuleshov argumentoi, että ainoastaan ”todelliset esineet tulevat esiin valkokankaalla”, ja selventää näkemystään esimerkillä kahdesta erilaisesta filmille tallennetusta otoksesta, jotka molemmat esittävät tuolia. Yksi tuoleista on todellinen, oikea tuoli, joka on filmattu perinteiseen tapaan, kun taas toinen tuoleista on taiteilijan maalaama tuoli. Kuleshovin mukaan, kun katsomme filmille tallennettua maalattua tuolia ”emme näe siinä lainkaan mitään tuolia; näemme ainoastaan kankaan, sen tekstuurin, ja tavan jolla värit on aseteltu erilaisiksi yhdistelmiksi – toisin sanoen näemme vain ne materiaalit, joiden avulla maalattu tuoli tehtiin näkyväksi.” (Kuleshov 1929/1974, 56) Kuleshovin näkemys voi aluksi kuulostaa animaation vastaiselta, mutta voimme nähdä animaation kyvyn luoda etäisyys todellisuuteen, olevan yksi sen suurista vahvuuksista.

Bresson kirjoittaa: ”Näyttelijän ja [oikean] puun välillä ei voi olla mitään suhteita. Ne kuuluvat kahteen eri maailmaan. (Teatterin puu tekeytyy todelliseksi puuksi.)” (Bresson 1975/1989, 126) Kuinka Norstein sitten mieltää teatterin olevan animaation lähin sukulainen? Norstein ei tarkoita teatterivertauksellaan, että animaatio lähenisi näyttelemistä, vaan hänen mukaansa teatterissa yksi ääni – esimerkiksi veturin tai höyrylaivan vihellys – muuttaa tyhjän näyttämön yhtäkkiä eläväksi maisemaksi silmiemme edessä, ja kuten teatterin, animaationkin katsominen perustuu oivalluksen kokemukseen, joka syntyy todellisuuden tunnistamisesta. (Norstein 1999 [viitattu 29.9.2010]) Näytelmäelokuvassa tätä tunnistamisen iloa katsoja ei koe, sillä silmien edessä pyörivän elokuvan näyttelijät ja skenaariot halutaan automaattisesti mieltää todellisiksi, toisin kuin teatterinäyttämö tai vaikka animaatiopaperi, jotka lähtökohtaisesti ymmärretään ja sallitaan olevan vain todellisuuden representaatioita. Animaatiossa puu on yhtä epätodellinen kuin teatterin näyttämöllä oleva pahvipuu, joka tekeytyy todelliseksi puuksi. Samoin animaatioelokuvan näyttelijä (hahmo) on yhtä todellinen kuin puuta symboloiva piirustus tai esimerkiksi nukkeanimaatiota varten tehty rakennelma puusta. Tältä näkökannalta Bressonin ja Norsteinin näkemykset ovat yhtenäisiä.

Sergei Eisensteinin mukaan montaasi oli jatkumoa sille prosessille, joka alkaa jo kuvausvaiheessa materiaalisen, muokatun todellisuuden avuon, näyttelijäsuorituksineen, lavasteineen ja kamerakuvakulmineen. Bresson taas käyttää montaasia sen todellisuuden säilyttämiseksi, jonka hän oli onnistunut vangitsemaan filmille malliensa tahattomine ilmeineen, eleineen ja liikkeineen. (Pönni 2005, 155). Tämä kahtiajako ajaa Bressonin ja Eisensteinin näkemykset elokuvasta jossain määrin erilleen, ja vaikka Norsteinin näkemys animaatiosta tuntuu olevan Bressonin täydellinen kääntöpuoli – jonka myötä näiden kahden tekijän filosofiat ovat tietysti erottamattomasti yhteydessä – Eisensteinin lähestymistapa elokuvaa kohtaan on selvästikin animaatiota läheisempi sukulainen. Bressonin pyrkimys oli tuoda esille elokuvan todellisuus ulkoisen todellisuuden kautta, kun taas Eisenstein halusi aktiivisesti muokata ulkoista todellisuutta sisäisen todellisuutensa mukaiseksi, ja puristaa tästä synteesisistä elokuvallista ainesta. Animaationtekijä taas ei pelkästään tuo esille tai muokkaa,

vaan luo jatkuvasti sisäistä todellisuuttaan fyysiseen muotoon. Tämän voimme nähdä olevan Eisensteinin montaasiteorian seuraava looginen askel.

### 1.3 Etuoikeutetut hetket

Animaatio-ohjaaja Alexandre Alexeieffin mukaan; toisin kuin näytelmäelokuva, animaatio ammentaa elementtejä raa'asta materiaalista, joka muodostuu yksinomaan ihmismielen tuottamista ajatuksista. "Näitä ajatuksia representoivat kuvat, joita animaattori luo omilla käsillään. Kausaalissa kuvien ketjussa – ketjussa jonka tekijä itse suunnittelee – mitään ei ole mahdollista jättää sattuman varaan" (Alexeieff 1994, 22). Keith Clancy kritisoi *The Illusion of Life* kirjassa julkaistussa artikkelissaan ranskalaisen filosofin Gilles Deleuzen kehittelmää animaation määritelmää. Deleuze julkaisi 80-luvun lopulla kaksi kattavaa teoreettista kirjaa elokuvasta, joissa animaatio kuitenkin mainitaan vain ohittaen ensimmäisen kirjan alussa. Deleuze liittää animaation, terminsä "mikä tahansa-heti" alle. Termi viittaa elokuvakameran sulkijan piittaamattomaan tapaan ottaa sekunnissa 24 kuvaa "mistä tahansa hetkestä" tasavälein. Kameralla ei ole kykyä valikoida tallentamaansa kuvaa, vaan se jäljentää näkemänsä kohteen filmille konemaisen kylmästi "yhden tekevistä" kuvista. Deleuze perustelee määritelmänsä animaatiosta kirjoittaen: "animaatioelokuva on jatkuvassa muotoutumisen, sekä haihtumisen tilassa. [...] Näin ollen se ei anna meille hahmoa kuvattuna ainutlaatuisessa hetkessä, vaan pelkästään liikkeen jatkumossa." (Deleuze 1986, 5) Vaikka Deleuzen ensimmäinen määritelmä pitää paikkansa, Clancyn mukaan toinen määritelmä on virheellinen, ja perustelee animaatiokuvien olevan juurikin Alexeieffia puoltaen; kokoelma "etuoikeutettuja hetkiä", sen sijaan, että ne olisivat yhden tekeviä sellaisia. (Clancy 1991, 256-258)

Alexeieffin mukaan tämä Deleuzen perustelema yhden tekevyyys on mahdottomuus animaatioissa: "Otamme esimerkiksi sarjan ympyröitä, toinen toistaan isomman. Ruudulla ne tuottavat vaikutelman etenevästä ympyrästä. Tämä vaikutelma ei vastaa sitä mitä todellisuudessa tapahtui, mutta on paljon vaikuttavampi näky, verratessa todelliseen etenevään ympyrään, johtuen

liikkeen epätodellisesta rytmistä.” Alexeieff on oikeassa määrittäessä animoidun ympyrän, todellista ympyrää näyttävämmäksi, sillä elokuvakameralla kuvattu ympyrä koostuu (juurikin Deleuzen määritelmän mukaan) niin sanotuista ”yhden tekevistä hetkistä”, kun animoitu ympyrä taas rakentuu ”etuoikeutetuista hetkistä”. Näistä hetkistä animaattori on valinnut ja tehnyt jokaisen itse, perusteenaan niiden olevan parhaita mahdollisia tähän tiettyyn hetkeen. Näytelmäelokuvan ohjaaja onnistuu ainoastaan valitsemaan parhaan otoksen, kun animaattorilla on valitsemisen sijasta kyky luoda ja valita parhaan otoksen lisäksi myös paras kuva.

#### 1.4 Kuvan sisäinen montaasi

Sergei Eisensteiniä kiehoi näytelmäelokuvan lisäksi tietysti myös animaatio, ja hän kirjoittikin muutamaan otteeseen uransa aikana Disneystä, jota suuresti ihaili. Eisenstein oli elokuvassaan hyvin kiinnostunut metaforasta, jonka kautta kerrontaa pystyi tiivistämään ja tätä kautta muuntamaan runollisemmaksi. Toisen neuvostoliittolaisen elokuvantekijän Andrei Tarkovskin mukaan, runollisten yhteyksien kautta on mahdollista savuttaa elokuvassa intensiivisempi tunne, ja aktivoida katsojaa. (Tarkovski 1964/1989, 36) Tästä on esimerkkinä Eisensteinin Lokakuun (Oktybar 1928) montaasijakso, jossa oven takana odottelevan Kerenskin väliin on leikattu otteita pöyhistelevästä riikinkukosta, joka viittaa kohtauksen kontekstissa Kerenskin ylimielisyyteen ja turhamaisuuteen. Eisensteinille animaation (Disneyn) sanoinkuvaamaton kauneus ja puhtaus piili sen kyvyssä onnistua samanaikaistamaan metafora ja sen rinnastuksen kohde. Tässä mielessä, jos Disney animaatiossa oli esimerkiksi kukkoileva hahmo, Disney valitsi taistelukukon esittämään hahmon osaa (ilmeisintä mahdollista metaforaa käytettiin huumorin vuoksi), kun sitä vastoin Eisenstein kykeni ainoastaan näyttämään nämä kaksi kömpelösti peräkkäin. (Butler & Broadfoot 1991, 277) Tämän kerrontatavan voi helposti rinnastaa kirjallisuuden ja satujen kanssa, joiden pääosissa usein näyttäytyvät eläinhahmot osaavat puhua ja omaavat muitakin ihmismäisiä piirteitä.



Kuva 2. Kohtaus Sergei Eisensteinin elokuvasta Lokakuu.

Disneyn lisäksi myös suuri osa Yuri Norsteinin elokuvista perustuu kansansatuihin, joiden pääosissa ovat eläinhahmot. Norstein käyttää eläimiä Disneyn lailla vertauskuvallisesti, mutta paljon älykkäämmin. Hyvä esimerkki tästä on Satujen sadun (Skazka skazok 1979) susi, joka Venäläisessä kulttuurissa identifioituu lapsille joka yö laulettavan kehtolaulun pelottavaksi hahmoksi (laulu kuullaan elokuvan alussa.) Norstein tekin Satujen sadun sudesta kuitenkin herkän, raukkamaisen hahmon, joka on kontrastissa laulun sanojen antaman mielikuvan kanssa. Tämä tekee suden hahmoon tietynlaisen paradoksin, joka antaa sille tulkinnanvaraisen ulottuvuuden. Toisenlaisena esimerkkinä voisimme ottaa Hayao Miyazakin Porco Rosson, jonka pääosassa oleva sikahahmo ei ehkä ole täysin verrattavissa Norsteinin ja Disneyn metaforiin. Miyazakille eläinulkomuoto tuo hahmoon omanlaista syvyyttä. Porco Rosson (1992) pääosaa esittävä lentäjä on täysin ihmismäinen, mutta poikkeaa muista elokuvan hahmoista sian kasvoillaan. Miyazaki onnistuu tästä huolimatta tekemään päähahmostaan urhoollisen ja sympaattisen. Tämä on mielestäni

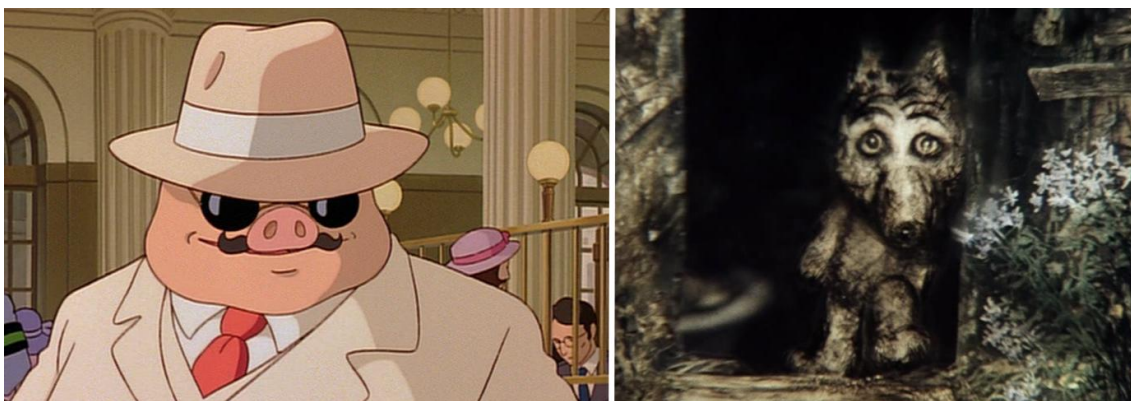
suurelta osin animaation ansiosta, sillä sikahahmo on tehty näkyväksi samalla tekniikalla kuin ihmishahmot, jotka ovat myös piirrosanimaatiota. Katsoja tätä kautta havaitsee – suurelta osin täysin tiedostamatta – sian ja ihmishahmojen olevan jossain määrin samasta, täysin yhtenäisestä maailmasta, jossa kumpikaan ei ole vieras tai outo, ellei Miyazakin sitä erikseen alleviivaa.

Viitatakseni Bressonin mietteeseen elävästä koirasta teatterin lavalla, olisi erikoistehosteilla tehty realistinen, sian näköinen ihmishahmo näytelmäelokuvassa yhtä lailla kuvotusta ja kyseenalaisuutta herättävä näky. Katsoja ehkäpä oppisi elokuvan edetessä lopulta hyväksymään ja suvaitsemaan tämän realistisen ihmissian, mutta ensireaktio olisi varmasti aluksi vieraannuttava. Kyseinen efekti on havaittavissa Spike Jonzen kuvaamassa musiikkivideossa Daft Punkin kappaleeseen Da Funk, jossa realistinen koiran pään omaava mieshahmo kulkee New Yorkin katuja, radiomankka kädessään. Jonze itse asiassa käyttää Bressonin mainitsemaa kuvotusta hyväkseen, tekemällä koirahahmosta kävelykeppien avulla kulkevan, hyljeksityn päähenkilön, jota musiikkivideossa esiintyvät ihmishahmot pitävät kummajaisena. Jonze onnistuu siis kerrontansa avulla kääntämään katsojan kuvotuksen sympatiaksi. Toisin kuin animaatioissa, näytelmäelokuvassa tämä ei ole koskaan itsestäänselvyys, sillä realismista poikkeaminen on sen verran suuri asia katsojan nieltäväksi. Animaatio on paljon joustavampi väline realismista poikkeamiseen, sillä se on lähtökohtaisestikin realismin ulkopuolella.

Perinteisen leikkauksellisen montaasin käyttö on animaation puitteissa aivan yhtä tehokasta kuin perinteisessäkin näytelmäelokuvassa, mutta kuten eläinhahmojen tapauksessa, animaatioissa on mahdollista luoda jo yhden kuvan sisällä tietynlainen montaasi, niin sanottu ”kuvan sisäinen montaasi”. Tällä tavalla yksittäisessä kuvassa itsessään on jo valmiiksi kaksi tasoa, tai tarvittaessa enemmän. Tämä ”samanaikaistaminen” on animaatioissa hyvin tehokas tapa tiivistää, sekä lisätä kuvien kerronnallista syvyyttä. Samanaikaistamisen kautta montaasista on mahdollista tehdä monin kerroin tehokkaampaa, tai Tarkovskin sanoin ehkäpä runollisempaa. Porco Rosson tapauksessa siannaamaisessa ihmishahmossa on jo kolme samanaikaista



syvyytstasoa. Miyazakin animaation pääosaa esittävän sikahahmon ensimmäinen taso on sika, jonka katsoja tunnistaa sikaeläimeen viittaavien graafisten muotojen kautta. Toinen taso on ”ihminen”, jonka katsoja tunnistaa sian kasvojen alta tämän elekielestä, huomatessaan, että hahmo ei käyttäydy sikamaisesti vaan sen eleissä on ihmismäisyyttä. Kolmas taso on Norsteinin mainitsema ”todellisuus”, joka löytyy elekielen alta. Katsoja tunnistaa itsensä, ystävänsä tai vaikka kadulla näkemänsä henkilön, ja voi lopulta samaistua kyseiseen hahmoon, koska se viittaa kokemukseen todellisessa maailmassa. Porco Rossossa pelkät ihmishahmot jäävät hyvin yksilotteisiksi, mutta sikahahmo on pelkällä läsnäolollaan hyvin kiinnostavaa katseltavaa. Tämä johtuu siitä, että katsoja pääsee sukeltamaan todellisuuteen kolmen erillisen tason läpi, ja mitä enemmän animaatiossa on tasoja, sitä jännittävämpää katsojalle on ”löytää” todellisuus näiden tasojen pohjalta. On otettava kuitenkin huomioon, että tasojen liiallisuus voi pahimmassa tapauksessa eksyttää tarkkavaisuutta vailla olevan katsojan, ja kosketus ”todellisuuteen” jäädä toteutumatta.



Kuva 3. Hayao Miazakin Porco Rosso elokuvan päähahmo, sekä Yuri Norsteinin elokuvan Satujen satu päähahmo.

Kuten Kuleshov päätteli, silmiemme edessä valkokankaalla näkyvän kuvatus oikean tuolin havaitsemme samaksi, kuin miksi sen havaitsemme todellisuudessa. Nähdessämme taas maalatus tuolin, emme näe varsinaista tuolia, vaan sen tavan jolla tuoli on tehty näkyväksi. (Kuleshov 1929/1974, 56) Tämä on juurikin se, mitä Norstein sanoo tapahtuvan myös teatterissa, hänen

verratessaan sitä animaatioon. Mies, joka istutti puita animaatioelokuvan (L'homme qui plantait des arbres 1988) ohjaaja Frédéric Back ilmaisee hyvin kuvaavasti, kuinka animaation voima piilee sen kyvyssä muistuttaa ja vihjata jostain, mitä emme itse asiassa näe, mutta kuinka se mitä näemme, kuvaa paljon terävämmin vihjattavaa asiaa. (Back 2009 [viitattu 29.8.2010]) Animaatioelokuvan katsoja toisin sanoen "sallii" kuvatun, tai piirretyn kohteen olevan ainoastaan jonkin todellisen asian representaatio, kuitenkin sillä ehdolla, että tämä representaatio on muutakin, kuin pelkästään todellisuuden jäljitelmä.

### 1.5 Realismi

Jokaisessa animaatiossa on automaattisesti itseisarvona ainakin kaksi tasoa. Nämä kaksi tasoa ovat "mitä kankaalla näkyy" ja "kuinka se on tehty näkyväksi". Realismiin pohjautuvissa animaatioelokuvissa mainitun kahden tason välimatka on hyvin pieni. Tästä esimerkkinä Disneyn Lumikki ja seitsemän kääpiötä (Snow White and the Seven Dwarfs 1937), jossa ensimmäinen taso on se mitä katsoja kankaalla näkee – esimerkiksi pääosassa olevan Lumikin, jota representoivat tyttöhahmoa esittävät graafiset muodot – ja toinen taso, eli "todellisuus" jonka katsoja näkee Lumikin "alla", samaistumalla tämän eleisiin ja elokuvassa hänelle tapahtuviin asioihin. Näytelmäelokuvassa nämä tasot ovat yhtä lailla läsnä. "Mitä kankaalla näkyy" on todellisuus, ja "kuinka se on tehty näkyväksi", eli näytteillepano (mise en scène) liittyy siihen kuinka kohde on kuvattu, valot, värit, kompositio ja niin edelleen. Animaation kohdalla tämä tila, näkyvän kohteen ja näytteillepanon välillä on kuitenkin mahdollista tehdä paljon suuremmaksi, siihen mahtuu paljon enemmän informaatiota kuin vastaavan näytelmäelokuvan kohtaukseen.

30-luvulla, Disneyn siirtyessä kohti kokopitkiä elokuvia, studio pyrki systemaattisesti kouluttamaan animaattoreitaan pohjaamalla heille suunnatun koulutuksen elävästä mallista piirtämiseen ja näytelmäelokuvista eriteltyjen liikkeiden analysointiin. Disneylle rekrytoitiin nuoria, vasta taidekoulusta tuoreeltaan valmistuneita taiteilijoita, joilla ei ollut aikaisempaa kokemusta animaatiosta tai sarjakuvasta (Barrer 2003, 142-145). Tämä uusi sukupolvi

opetettiin studiolla realismiin nojautuvien tottumusten mukaisesti. Näiden kurssien vaikutus tulisi lopullisesti vakiinnuttamaan Disney animaatioiden tulevan animaatiokerronnallisen suunnan. 20-luvun villit, mielikuvitukselliset Mikki–animaatiot olivat enää historiallisia jäänteitä, kun animaattoreiden kyky hallita monimutkaisempia kolmiulotteisia muotoja kasvoi. Myös kahdentoista, fysiikan lakeihin pohjautuvan animaation periaatteen (12 Principles of Animation) vakiintuminen antoi Disneylle uskoa työntekijöidensä kykyyn saavuttaa uusia korkeuksia realismin tavoittelussa. Realismin tuoma todenmukaisuus laajensi animaatiokerronnan tunneskaalaa, ja Disneyn onnistui puristamaan suurempia määriä paatosta tarinoistaan. Vuoden 1934 animaatio Lentävä hiiri (The Flying Mouse 1934) raportoidaan merkkipaaluksi, ollen ensimmäinen animaatio jonka aikana yleisöt puhkesivat kyyneliin. (Esther 2002, 148) Tekniselläkin puolella tapahtui myös kehitystä, Disneyn ottaessa käyttöön monitasokameran elokuvassa Vanha mylly (The Old Mill 1937). Kamera loi normaalisti litteisiin, kaksiulotteisiin taustoihin syvyyttä, kun komposition elementit jaoteltiin useille eri tasoille siten, että niiden etäisyys toisistaan antoi kameran liikkeessä realistisemman, kolmiulotteisen vaikutelman.

Lopullinen askel realismin suuntaan tapahtui Disneyn painiessa studiossa ensimmäisen kokopitkän elokuvan, Lumikin ja seitsemän kääpiön kanssa. Vaikka Disneyllä oli uskoa animaattoreidensa piirtotaitoihin, hän ei tahtonut luottaa heidän kykyyn pitää Lumikin luonnonmukaista elekieltä ja näyttelemistä tarpeeksi yhtenäisenä kokoillan elokuvan pituudelta. Disney päätti turvautua kuvaamaan nuorta tanssijatyttöä nimeltä Marjorie Belcher. Belcheriä kuvattiin 16 millimetrisellä elokuvakameralla, ja näistä pätkistä assistentit jäljensivät liikkeet animaatiopapereille, joita animaattorit lopulta sitten käyttivät enemmän tai vähemmän animoidessaan kohtauksia joissa Lumikki-hahmo oli läsnä. (Barrier 2003, 195) Luomalla Lumikista realistisen ihmishahmon, Disney pyrki ”naamioimaan” animaation itseisarvona läsnä olevaa luonnollista etäisyyttä todellisuuteen, jotta katsojan olisi helpompi uppoutua tarinaan, samaistua sankarittareen ja tätä kautta olla täysin empaattisin voimin mukana elokuvan tapahtumissa. Tässä Disney epäilemättä onnistui Lumikin ja seitsemän kääpiön tapauksessa, sillä elokuvasta tuli jymymenestys ympäri maailmaa vuonna 1937.



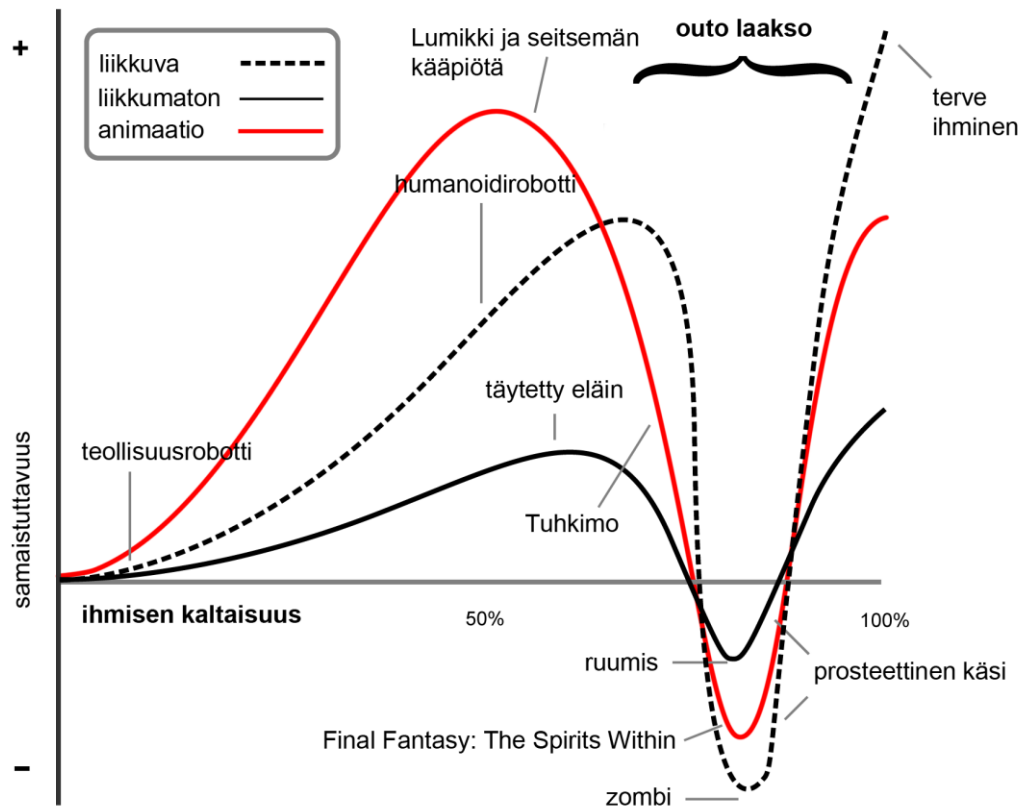
Kuva 4. Elokuvakameralla kuvattua rotoskooppaus-materiaalia Lumikista ja seitsemästä kääpiöstä, sekä lopullista kuvaa itse animaatiosta.

Lumikin pääanimaattorin Grim Natwickin assistentti Lev Novros muistelee kollegansa työtapoja elokuvan aikana: ”Grimillä oli tapana saada pinkka näitä [assistenttien läpiirtämiä] jäljennöksiä. Hän flippasi ne läpi, heitti pois joka toisen tai joka kymmenennen, joskus uudelleenajoittaen kaiken. Toisinaan hän vain analysoi niitä, opiskeli ja laittoi sitten sivuun.” (Barrier 2003, 196) Natwick otti assistenttien jäljentämät otokset parhaimmillaan ainoastaan lähtökohtana kuviaan varten, ja pyrki elävöittämään lähes poikkeuksetta jäykältä näyttävää rotoskooppaus-jälkeä. Myöhempien elokuviensa kohdalla Disney päätyi nojaamaan säästösyistä rotoskooppaus-tekniikkaan vielä vahvemmin, jättäen animaattoreiden osuuden minimiin. Esimerkiksi Tuhkimossa (Cinderella 1950), hiukan cartoonmaisemmat eläinhahmot näyttävät usein olevan kuin eri elokuvasta, verrattaessa tönkköihin rotoskoopattuihin ihmishahmoihin, joiden alta voi tunnistaa itsetietoisien näyttelijöiden liikkeitä. (Barrier 2003, 401) Animaationtekijä Robert Breerin mielestä rotoskooppauksen ongelma on sen taipumus viitata todellisuuteen täysivaltaisesti, lukuun ottamatta tietysti itse fyysistä kuvaa. Todellisuudesta on niin monia vihjeitä, että katsoja tuntee – jos ei tietoisesti, niin ainakin alitajuisesti – kankaalla näkyvän hahmon alla olevan todellisen ihmisen. Breerin mukaan tämä johtaa liikkeen ennalta arvattavuuteen, joka taas ajaa helposti yleisön tylsistymiseen. (Breer 1979/1980, 17)

Ihmishahmojen liikkeen pohjaaminen realismiin rajasi Disneyn liikkumavaran hyvin suppealle alueelle. Disney ajatteli, että liiallinen todenmukaisuudesta

poikkeavuus animaatiollisen ilmaisun suuntaan vieraannuttaisi yleisön, kun taas ylimalkainen realismi tekisi saman asian. (Barrier 2003, 142) Lumikissa ja seitsemässä kääpiössä Disney kuitenkin onnistui tasapainottelemaan tällä alueella, ja animaattoreiden omistautuneisuus sai realistisen Lumikki-hahmon sointumaan yhteen animaatiollisempien, käsityönä tehtyjen kääpiöiden kanssa. Myöhemmin, kun Disneyn intressit siirtyivät vielä enemmän todellisuuden suuntaan, kuten näytelmäelokuvaan ja Disney World huvipuistoon, laadunvalvonnan löyhyys ja resurssien puute tekivät Lumikin kaltaisesta realismin ja fantasian välisestä nuoralla tasapainotteluista mahdotonta.

Mikä sitten tekee animaatiosta taidemuodon joka hylkii liiallista realismia? Vastausta voisi etsiä japanilaisen Masahiro Morin vuonna 1970 esittämästä ihmisen mallintamisen hypoteesista nimeltä ”outo laakso” (uncanny valley). Teesi kuvaa emotionaalisen vastakäiun vähenemistä hahmoa kohtaan (Mori alun perin viittasi robotteihin) sitä mukaan, kun sen yhdennäköisyys lähenee ihmistä. Aluksi reaktiomme on positiivinen, ja vastaamme hyvin objektiin tai hahmoon joka muistuttaa ihmistä. Kuitenkin sitä mukaan, kun tämä yhdennäköisyys kasvaa, havaitsemme merkittävän pudotuksen empatiassamme hahmoa kohtaan, kunnes taas huomaamme sen kasvavan takaisin, hahmon tullessa täysin ihmiseksi. (MacDorman 2005, [viitattu 29.8.2010]) Outo laakso on ehkä selvimmin läsnä viimeaikaisissa hyperrealistisissa motion capture -teknologiaa hyödyntävissä 3d animaatioissa, kuten Final Fantasy: The Spirits Within (2001) tai Napapiirin pikajuna (Polar Express 2004), mutta myös Disneyn rotoskoopatut Tuhkimo ja Prinsessa Ruusunen (Sleeping Beauty, 1959) kärsivät osittain samasta ongelmasta.



Kuvio 1. Kuvio Masahiro Morin oudosta laaksosta.

Miyazaki, Disney ja Norstein omalta osaltaan ovat tehneet elokuviaan animaatiokerronnan yhdessä ääripäässä, jonka ansiosta heidän animaatioissaan on yleisön tunteisiin vetoavaa lämmintä ihmisläheisyyttä. Morin päätelmien mukaan katsojan samaistuvuus kuitenkin vähenee sitä mukaan, kun tunnistettavuus ihmisyyteen kaikkoo. Mikä on sitten se ominaisuus, joka korvaa empatian ja samaistuvuuden? Mikä on se asia, joka lisääntyy etäisyyden kasvaessa? Tämä mainittu etäisyys luonnonmukaisuudesta ja realismista on juurikin sitä aluetta, jonka animaatio pystyy täyttämään metaforalla. Kuten jo edellä tuli mainittua, kyseinen etäisyys on itseisarvona jokaisessa animaatiossa, mutta sen syvyys on täysin riippuvainen siitä kuinka paljon animaationtekijä poikkeaa todellisuudesta.

## 2 Metaforallinen animaatio

### 2.1 Primitiivinen elokuva

Kun katsoja uskoo animaatioelokuvan tapahtumat niin tosiksi, että hän on tunnepitoisesti sitoutunut tarinaan ja tietynlaisessa unenomaisessa horrostilassa, ei katsojaa aktivoiva Kuleshovin tuoliesimerkillä selventämä etäisyys toteudu. Katsoja hävittää helposti metatason tulkintaulottuvuuden, kun asioita on kuvattu ylimalkaisen realistisesti. Itse tuoli on realistisen animaation kohdalla suuremmissa arvossa kuin se tapa jolla se on kuvattu. Katsojan etäisyys kuvattavaan kohteeseen on kuitenkin välttämätön, jos kuvaustavan haluaa olevan kerronnallisessa roolissa animaatioelokuvassa.

Palataksemme kuitenkin elokuvan historiassa taaksepäin 1800-luvun taitteessa, tämä etäisyys oli hyvinkin läsnä, jopa tavallisissa näytelmäelokuviissa. Amerikkalaisen elokuvan historia jakaantuu yhdestä näkökulmasta primitiivisen ja klassisen elokuvan kausiin, joiden rajapyykki sijaitsee vuosien 1907-1917 välissä. Ennen perinteistä klassista elokuvaa, elokuvateatteri ja valkokangas olivat selvästi erillisiä tiloja, kuten teatterissa tai vaudevillessa. Katsojat saivat esteettä mennä ja tulla, vapaasti reagoida kankaan tapahtumiin ja pitää tietynlaista psykologista etäisyyttä elokuvan tarinaan. Primitiivisen perinteen mukaisesti elokuvanäyttelijätkin esiintyivät teatterin lailla suoraan yleisölle, eli kohti kameraa. Primitiivinen kerronta on suorassa kontrastissa klassisen Hollywood-elokuvan kanssa, joka asettaa yleisön tarinan luoman fiktionaalisen tilan sisälle, jossa katsojan halutaan samaistuvan hahmoihin, sekä kokea tarina nimenomaan heidän näkökulmastaan. (Manovich 2005, 59)

Animaation kohdalla ”primitiivisellä” vaudeville-elokuvalla on ollut paljon pidempi ikä. Vaikka Disneyn osalta Luurankotanssin (Skeleton Dance 1929) luhistuvat ja uudelleenkoottavat ruumiit, tai Höyrylaiva Villen (Steamboat Willie 1928) soitettavat eläinhahmot olivat saaneet väistyä 30-luvun loppuun mennessä Mikin maallisempien huolien tieltä, oli Disneyn anarkistinen vastine, Warner

Brothersin animaatio-osasto, kuitenkin päättänyt jatkaa villin kesyttämättömällä linjalla. Vielä siinäkin vaiheessa, kun Disney oli kääntynyt vakavien draamallisten tarinoiden ja ihmishahmojen pariin, pyrki Warner Bros raisun itseironisen huumorin keinoin tuhoamaan viimeisetkin yritykset empatiaan. Oli hyvinkin tavallinen käänne, jos hahmo ryhtyi väittelemään animaattorin kanssa (Duck Amuck 1953) tai puhuttelemaan yleisöä (Wabbit Twouble 1941) kesken elokuvan. Illuusio todellisuudesta ei siis millään lailla ollut Warner Brosin agendassa. Studio selvästikin halusi tehdä pesäeron kilpailijaansa ja piti pilkkanaan Disneyn pateettisuutta tekemällä jopa parodioita Lumikista ja Fantasiasta (1940).

Todellisuudesta irtaantuminen antoi kyynisen ironiselle Warnerille mahdollisuuksia mitä uskomattomimpiin liioitteluihin ja todellisuuden vääristelyihin. Lähes kaikki oli sallittua, ruumiit saattoivat litistyä ja venyä uskomattomiin mittoihin tai jäsenet muuttaa muotoaan työkaluiksi tai aseiksi. Vapaudet olivat suuret ja niitä käytettiin tekemään animaatioista villejä kaikin mahdollisin keinoin, silläkin uhalla, ettei yleisö voinut varsinaisesti samaistua hahmoihin. Tämä ei tietysti koskaan edes ollut Warnerin tavoite, ja vaikka studio ei aikanaan yltänyt Disney-mittakaavan suosioon, Warnerilla syntyi monta ikimuistoista animaation klassikkoa 30-vuotisen historiansa aikana. Warner Bros olikin viimeisiä amerikkalaisia Hollywoodin kultaisen kauden cartoon-ilmaston tulenkantajia. Vaikka studion animaatiokerronta muuttui vaisummaksi 40-luvun loppua kohti, ohjasi Warnerin menestynein ohjaaja Chuck Jones animaatioitaan vielä 60-luvun alussa. Jonesin lopetellessa uraansa, syttyi Euroopassa kuitenkin toinen tuli, joka käytti samoja Hollywoodin animaatiostudioiden alkuaikoina hyödyntämiä keinoja. Tällä kertaa näitä animaatiollisia ratkaisuja ei käytetty pelkästään formalistisina temppuina tai huumorin työkaluina, vaan monet tekijät pyrkivät käyttämään metaforia persoonallisina symboleina, surrealistisina vitseinä, unilogiikan sanelijoina ja provokaation työkaluina, erityisesti totalitaarisissa neuvostoblokin maissa.



## 2.2 Itäblokin surrealistit

Yhtä lailla kun teatterin saralla Bertolt Brecht pyrki yleisöä vieraannuttavin keinoin kasvattamaan etäisyyttä yleisöönsä ja tätä kautta vetoamaan enemmän järkeen kuin tunteeseen, pyrkivät Eurooppalaiset animaattorit rikkomaan jäykistyneitä Disney-vaikutteisia näytelmäelokuvaan pohjautuvia animaatiokerronnan normeja, sekä avaamaan molemminpuolisen dialogin teoksen ja yleisön välille. Brittiläisten animaattoreiden John Halasin ja Joy Batchelorin mielestä "jos näytelmäelokuvan tehtävänä on esittää fyysinen todellisuus, on animaatioelokuvan erikoisuutena metafyyminen todellisuus – ei se miltä asiat näyttävät, vaan mitä ne tarkoittavat" (Batchelor & Hoffer 1981, 3). Aivan kuten näytelmäelokuva esittää todellisia asioita fyysisinä muotoina, joutuu animaatiokin tämän omalta osaltaan tekemään. Animaatiossa esitettävät asiat eivät kuitenkaan ole fyysistä todellisuutta, vaan metafyyssisen todellisuuden materiaalisia kovettumia, joita visuaalisesti esitetään viivoilla, väreillä, muodoilla ja tekstuureilla.

Tšekkiläisen animaattorin Jan Švankmajerin mukaan arkisesta järjestyksestä vapautuminen antaa animaatiolle juurikin sen taianomaisen luonteen. Švankmajer tapauksessa se tapahtuu, kun jokapäiväisestä kontekstistaan irrotettuna tavarat saavat uuden ulottuvuuden (Švankmajer 1992). Tästä erinomainen esimerkki on Vuoropuhelun mahdollisuudet (Možnosti dialogu 1982), jossa kolme ihmishahmomaista siluettia – joista ensimmäinen koostuu ruoka-aineista, toinen keittiötarvikkeista sekä työkaluista ja kolmas kirjoitusvälineistä – syömällä tuhoavat ja murskaavat toisiaan pienemmiksi ja hienojakoisemmiksi koostumuksiksi. Näistä koostumuksesta muodostuu lopulta realistinen, savinen ihmishahmo. Tapahtumat voisi tulkita monella tapaa, ja yhden katsojan tulkinta on varmasti yhtä hyvä kuin toisen. Katsoja, jolta tapahtumat jäävät älyllisesti ymmärtämättä, voi nauttia kuitenkin elokuvasta samoin verroin, kuin katsoja joka näkee Vuoropuhelun mahdollisuuksien ensimmäisen jakson metaforana esimerkiksi agrikulttuurisen, teollisen ja tietoyhteiskunnallisen vallankumouksien vuorovaikutteisuuudelle.

Jokaisen älyllisen idean synty pohjaa tunteeseen, ja tämän ansiosta mieltä

hyödyntävän elokuvan jalanjälki on älyllisesti elokuvaa prosessoivan, kuin myös välittömämpää elokuvakokemusta suosivan katsojan saavutettavissa. Elokuvan ensivaikutelma on ensisijaisesti jokaisen katsojan osalta luonnollista ottaa vastaan tunnepohjaisesti, sillä tämä on ainut tapa varsinaisesti kokea itse elokuva. Asioiden älylliseen tulkintaan jää harvemmin edes kovin paljon aikaa itse elokuvaa katsoessa, erityisesti lyhytelokuvien kohdalla. Älylliseen ymmärrykseen pyrkivä katsoja analysoi kohtauksen tai elokuvan merkityksiä lähes aina teoksen tunnepohjaisen vaikutuksen jättämästä jalanjäljestä. Disneyn ja Švankmajerin ero on kuitenkin ehkä se, että Disneyn animaatiot eivät etene tunnepohjaisesta kokemuksesta mielen reviiirille. Disneyn elokuvat eivät tietenkään poissulje elokuvien älyllistä analyysiä, mutta tämä ei varmastikaan ollut Disneyn tavoite.

Emme varmastikaan välittömästi tunnista Švankmajerin elokuvan alta mainittua yhteiskuntakritiikkiä ja sitä kautta avautuvaa todellisuutta. Švankmajerin tapauksessa ensin vastassa on alitajunta, jonka kautta asioita ilmaistaan. Tapahtumat eivät ole siis kirjaimellisia, asiaperäisiä reportaaseja joilla pyritään selkeyteen. Jokaisen taiteilijan alitajunnassa on oma logiikkansa, joka ei kuitenkaan tarkoita, että henkilökohtaiset metaforat eivät voisi avautua tietämättömälle katsojalle. Jokainen alitajuntaa hyödyntävä elokuva on kuitenkin askel tekijän sisäiseen, hyvin subjektiiviseen maailmaan, johon tutustuminen vie oman aikansa. Tämä tekee elokuvista usein haastavia, mutta pitkällä tähtäimellä hyvin palkitsevia, sillä kerronnalliset elementit voivat olla hyvin henkilökohtaisia ja niiden tunnistaminen vastaa katsojan tapaa oppia tekijän ajatusten kieleltä. Merkit, symbolit ja metaforat voivat liittyä myös kulttuurikontekstiin, joka tarkoittaa sitä, että useat katsojat saattavat tulkita ne samaan tapaan. Tästä esimerkkinä edellä mainittu Norsteinin susi, jonka jokainen venäläiskatsoja ymmärtää heti iltaisin laulettavan kehtolaulun sutena. Hiukan universaalimpana metaforana voisi mainita käärmeen, joka helposti liitetään Raamatun tarinaan, ja varmasti herättää ympäri maailmaa samankaltaisia assosiaatioita.

Norstein listasi siis teatterin lisäksi animaation sukulaiseksi myös kirjallisuuden.

Norstein piti erityisesti haikua täydellisenä animaation käsikirjoituksena, ja näkee haikussa, animaation tavoin, kyvyn ilmaista asioita hyvin tiivistetyssä muodossa. (Kitson 2005, 58-19) Kirjallisuuden vahvuuden Norstein kuitenkin selittää esimerkissään, jossa hän käsittelee ikonitaidetta. Norstein kirjoittaa ikonista, joka kuvastaa ristiinnaulittua Jeesusta. Tämä ikoni voitaisiin yhtä hyvin eritellä sen loogisiin, kirjaimellisesti selitettäviin elementteihin ja symboleihin, mutta ikonin kyky herättää ihmisessä syviä tunteita, liittyy tietoon raamatun tarinasta jonka kuva kätkee alleen. (Norstein 1999, [viitattu 29.8.2010])

Animaattorilla on juuri tämä kyky antaa graafisille kuvioille ja symboleille tarinallisia ulottuvuuksia, jotka eivät itsessään varsinaisesti herätä muodoillaan ja väreillään katsojassa kokemuksia. Bressonin ja Eisensteinin mukaisen neutraalin, reaktioalttiin olemuksen säilyttäminen on metaforien kohdallakin siis hyvin tärkeää. Esineet, hahmot ja asiat ovat elokuvakerronnallisin (eli montaasin) keinoin mahdollista "ladata" mitä moninaisimmilla, ja mahdollisesti jopa muuttuvilla merkityksillä, joka tekee niistä voimakkaita, tunteita herättäviä elementtejä. Jokaisen taiteilijan tehtävä on tietysti ravistella kulttuureissa vallitsevia metaforia, käyttää niitä hyväkseen laittamalla niitä eri konteksteihin ja antamalla niille uusia, henkilökohtaisempia painotuksia.

Jotkut elokuvat vaativat useita katsomiskertoja, jotta katsoja oppisi sisäistämään ne niin syvällisesti, että onnistuisi selittämään teoksen itselleen älyllisesti. Švankmajerin metaforien alta kuitenkin löytyy usein vastine todellisen elämän ideoista, tunteista ja ajatuksista, mutta ne ovat hyvin laajalti abstrakteja ja monitulkintaisia, verrattaessa esimerkiksi Disneyn yksioikoiseen ja suoraviivaiseen moralismiin. Švankmajerin juuret ovat erityisesti nukketeatterissa ja surrealismissa, mutta monelle muulle itäblokin animaationtekijälle ensimmäinen ponnahdusaskel kohti animaatiota oli pilapiirros. Perestroikan aikaan pilapiirros oli oiva ase Neuvostoliiton kommunistihallintoa vastaan, ja metafora oli yksi piirtäjien keinoista piilottaa suora kritiikki viranomaisilta, jotka halusivat kitkeä neuvostovastaista propagandaa. Metafora on ilmaisukeino, joka mahdollistaa asioiden ymmärtämisen jonain muuna kuin mitä ne todellisuudessa ovat.

Virolainen Priit Pärn kertoo esikuvinaan olleen puolalaiset ja tšekkiläiset pilapiirtäjät, ja näiden taustavaikuttajana olleen ranskalaisen pilakuvan (Pärn 1988, 77). Chris Robinsonin kirjassa virolaisen animaation historiasta, Pärn mainitsee myös osallistuneensa ennen virallisen animaatiouransa alkua, vuonna 1972, animaatioseminaariin Moskovassa. Seminaarissa näytettiin puolalaisia animaatioita, jotka Pärnin mukaan olivat taiteellisempia ja oudompia verrattaessa (Pärnin sanoin) tylsiin venäläisiin lastenelokuviin, joita hänellä oli ollut tapana usein nähdä (Pärn 2003, 138). On hyvin todennäköistä, että Jan Lenican ja Walerian Borowczykkin kaltaisten tekijöiden lisäksi läsnä oli myös Švankmajerin elokuvia. Švankmajerin tavoin Pärnillä oli pilapiirroksissaan ja animaatioissaan tapana paeta todellisuutta metaforan ja surrealismin avuin, tietyiltä osin varmasti naamioidakseen todellisen sanoman viranomaisilta, mutta samalla vahvistaen animaatioiden taiteellista ilmaisua. Pärnin sanoin hänen elokuvissaan on kaksi tasoa, yksi niistä on "lapsenmielisille" ja toinen niille "jotka ymmärtävät". (Pärn 1987, 64)

### 2.3 Metamorfoosi

Fantasiaa (Aeg maha 1984) on Priit Pärnin yksi absurdeimmista elokuvista. Tarinaa ei elokuvassa ole nimeksikään – kissahahmo herää aamulla stressaantuneena hyllyllä soivaan ja tikittävään kelloon, joka lopulta räjähtää kappaleiksi, kunnes animaattorin käsi tulee ja noukkii kellon pois ruudulta. Yhtäkkiä kissa sysääntyy surrealistiseen fantasiamaailmaan, johon ei tunnu pätevän mitkään fysiikan tai logiikan lait. Asiat saattavat muovautua toisiksi, horisonttiviiva kallistua keinulaudan tavoin tai asioiden koostumukset muuttua silmänräpäyksessä nestemäisestä kiinteäksi. Disneyn kolmiulotteisesta monitasaisuudesta ei ole tietoaakaan, sillä kaikki elementit ovat samalla tasolla, tasa-arvoisina, jatkuvassa vuorovaikutuksessa toistensa kanssa. Pärn täyttää elokuvansa animaatiollisilla vitseillä ja tempuilla, joiden repertuaarista tulee lopulta koko elokuvan aihe. Fantasiaan viehätysvoima ei piile dramaattisissa tarinan käänneissä tai katsojan kyvyssä samastua hahmoihin, vaan sen kekseliäisyydessä yhdistää toisiinsa näennäisesti liittymättömiä asioita visuaalisin keinoin. Metamorfoosi, muutos ja liike ovat Fantasiaan sydämessä.

Sen kerronta on hyvin riippuvainen kuvan sisäisestä montaasista, sillä yksittäisten leikkausten välillä ei varsinaista jännitettä pääse syntymään. Tämä on syy, miksi elokuvan animaatiolliset ominaisuudet ovat erinomaisesti esillä ja *Fantasiaa* on esimerkillinen kappale metaforallisen kerronnan kekseliäisyydestä.

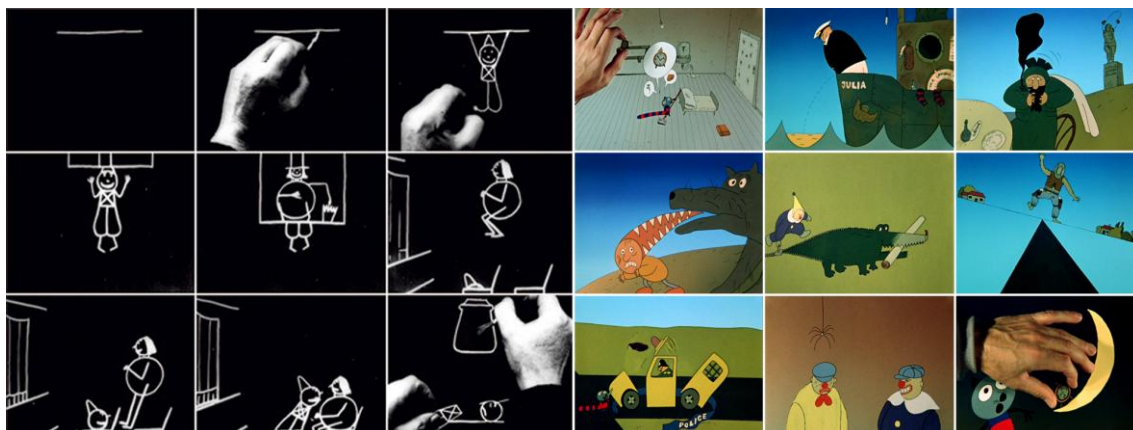
Paul Welles käsittelee metamorfoosia kirjassaan *Understanding Animation* seuraavin sanoin: "Metamorfoosi on animaatiolle erityinen tehokeino – jotkut saattavat väittää sen jopa olevan animaation kaikkein keskeisin ainesosa. Metamorfoosi on kuvan kyky kirjaimellisesti muuttua täysin toiseksi kuvaksi, esimerkiksi viivan muutoksen, vahan muokkauksen tai objektin ja ympäristön manipuloinnin kautta. [...] Kyky morfata antaa mahdollisuuden luoda sulavia yhteyksiä kuvien välille animaatiolle ominaisten välineiden avuin, pikemmin kuin leikkauksen kautta" (Wells 1998, 64). Sveitsiläinen animaationtekijä Georges Schwizgebel käyttää elokuvissaan lähes yksinomaan metamorfoosia leikkausten sijasta. Naturalistisesti maalatut kalvot muuntautuvat *Fantasiaan* tapaan visuaalisten innoitteiden kautta. Elokuvassaan *78 Tours* (1985) Schwizgebel saattaa esimerkiksi muodostaa kahvikupista, spiraalin muotoisesta portaikosta ja maailmanpyörästä yhtenäisen, visuaalisten metamorfoosien jatkumon. Lineaarisen, narratiivisen kerronnan sijaan hän asettaa vierekkäin toisistaan näennäisesti irrallisia palasia, jotka ovat kuitenkin yhdistetty metamorfoosin avulla muistin lailla käyttäytyväksi ketjuksi.

Ajatus Schwizgebelin elokuvien taustalla pohjautuu täysin visuaalisten muotojen yhteyksiin, ja tämä ansiosta animaattori vapautuu järjen ja logiikan puitteista intuition ja inspiraation varaan. (Hernández 2007, 44) Vaikka kuvaustapa ja aiheet olisivatkin realismiin pohjautuvia, kuten ne Schwizgebelin tapauksessa ovat, metamorfoosi hyödyntäminen tekee niiden käsittelystä animaation ominaiselle sanavarastolle hyvin sopivaa materiaalia. Metamorfoosi on siis osa kuvan sisäistä montaasia, joka eläimeen tai esineeseen personifioinnin lailla voi uurttaa syvyyttä animaatiokerrontaan. Kuvien syvyys lisää taas animaation substanssia, joka samalla tekee kerronnasta taloudellisempaa. Tästä syystä metaforallinen animaation on epäilemättä ominaisimmillaan elokuvan

ekonomisessa muodossa; lyhytelokuvassa, sillä tämä ajaa animaationtekijän lisäämään kuvien tasoja ja tätä kautta tiivistämään kerrontansa huippuun. Ei varmastikaan ole sattumaa, että ne harvat onnistuneet pitkät animaatioelokuvat käyttävät hyväkseen mahdollisimman vähän kuvan sisäistä montaasia ja metaforaa. Esimerkiksi Disneyn Lumikki ja seitsemän kääpiötä tai Miyazakin Henkien kätkelmä (Sen to Chihiro no kamikakushi 2001), molemmat lähentelevät klassista näytelmäelokuvaa ja ovat realistisen kerronnan mukaisia.

## 2.4 Historialliset yhteydet

Ensimmäisenä animaatioelokuvana pidetyn Fantasmagorien (1908) tekijän, ranskalaisen Émile Cohl'n ammatti ennen animaationtekijäksi ryhtymistä oli Pärnin lailla karikatyristi ja pilapiirtäjä. Löytyypä Cohl'n henkilöhistoriasta yhteyksiä vielä Incoherents-ryhmään, joiden toiminta ennakoi dadaisteja sekä surrealistejä, joista Pärnin ja Švankmajerinkin juuret ovat peräisin (Esther 2002, 2). Pärnin vuonna 1984 valmistuneen Fantasiaan voi jossain mielessä nähdä kunnianosoituksena Cohl'n Fantasmagorielle. Molemmissa elokuvissa tekijän käsi tulee ja muokkaa ruudulla tapahtuvia asioita. Pärnin käsi noukkii rikkinäisen herätyskellon elokuvan alussa, ja tuo sen takaisin korjattuna elokuvan päätteeksi. Cohl'n käsi taas vastavuoroisesti piirtää, ja tätä kautta luo elokuvansa alussa päähahmon, klovnin, ja lopussa pelastaa sen kuolemalta, liittäen hahmon katkennun pään sen ruumiiseen. Klovnin pää repeytyy irti ensimmäisen kerran elokuvan keskivaiheilla, kun pullon muotoinen mies hyppyyttää sitä ylös alas Kendama-lelussaan, jonka jälkeen pullo-mies muuttuu pulloksi, ampuu pois korkkinsa ja nielee klovnin, kunnes pullo muuttuu lootuksen kukaksi, sitten elefantiksi ja lopulta taloksi jonne klovnin lukitsee poliisi. Klovni kuitenkin hyppää vankilan ikkunasta pakoon menettäen rytäkässä päänsä, jonka Cohl'n käsi sitten korjaa. Klovni puhalttaa peukaloonsa, täyttäen ruumiinsa kuin ilmapallon, ja leijuu pois löytäen lopulta itsensä hevosen selästä. Klovni heiluttaa kättään iloisesti yleisölle (kameralle) ja elokuva päättyy. Fantasiaan lailla, Fantasmagorie liikkuu surrealistisessa metamorfoosimaailmassa, jossa täysin omanlaisen koostumuksensa omaavat plastiset ruumiit ja ympäristöt soljuvat muodosta toiseen.



Kuva 5. Kuvia Émile Cohl'n Fantasmagoriesta ja Priit Pärnin Fantasiaasta.

Cohl'n elokuvat menestyivät Amerikassa ja niiden levikki oli suuri, monet animaatioista saivat jopa erinomaisia arvosteluja sikäläisissä lehdissä. Kaikkein luultavimmin amerikkalaisen animaation pioneerin ja sarjakuvapiirtäjän Winsor McCayn Pikku Nemo (Little Nemo 1911) tehtiin vastauksena Cohl'n Fantasmagorieen. Vaikka McCayn elokuvat ovat verrattaessa hillitympiä, ovat useat Cohl'n kaltaiset teemat ja animaatiolliset oivallukset nähtävissä Pikku Nemossa (Crafton 1993, 103). McCayn elokuva Dinosaurus Gertie (Gertie the Dinosaur 1914) muistetaan varmasti kuitenkin animaatiohistorian kirjoissa Pikku Nemoa paremmin, sillä se on ensimmäinen animaatioelokuva, jossa hahmon persoonallisuus kehittyy samastuttaviin mittoihin. Gertie oli tästä huolimatta kuitenkin vielä kiinni primitiivisessä Hollywoodin vaudeville traditiossa. Elokuvan dinosaurus esiintyi suoraan yleisölle ja McCayllä oli elokuvansa alkuaikoina tapana esiintyä jopa projisoinnin edessä. Pukeutuneena smokkiin ja heiluttaen ruoskaa, McCay oli näennäisesti suorassa vuorovaikutuksessa dinosauruksen kanssa, vaikka näytös oli tietysti koreografioitu alusta loppuun saakka (Crafton 1993, 111).

Felix-kissan luoja Otto Messmer ryhtyi McCayn elokuvista inspiroituneena piirtämään sarjakuvia paikalliseen sanomalehteen, kunnes lopulta sai tilaisuuden tehdä animaatiota vuonna 1915. Tuloksena syntyi julkaisemattomaksi jäänyt Motor Mat, joka kiinnitti kuitenkin sarjakuvapiirtäjä ja tuottaja Pat Sullivanin huomion. Kaksikko yhdisti lopulta voimansa vuonna 1919 ja kehitti Felix-kissan, josta tuli lopulta ensimmäinen erityisesti valkokankaalle

luotu, lisensoitu ja oheistuotteiksi asti jalostettu animaatiohahmo (Rosero 2006, 1-11). Messmer, joka oli pääasiallisesti vastuussa Felix-elokuvien ohjaamisesta, Pärnin ja Cohlin lailla ei koskaan antanut yleisönsä unohtaa Felixin olevan keinotekoinen luomus. Felixin viehäytys ei koskaan pohjautunut keinotekoisuuden naamioimiseen, vaan siihen kuinka nokkelasti Messmer sitä manipuloi, muuntamalla Felixin ruumiin jonkinlaiseksi loputtoman monikäyttöiseksi linkkuveitiseksi (Barrier 2003, 45).

Esimerkiksi elokuvassa *Oceantics* (1930) Felix nappaa monitoimisella hännällään näennäisesti kaukana horisontissa olevan talon oven. Ovi irtaantuu talosta, mutta Felixin noukkiessa oven käteensä se on yhtä pieni kuin se oli kaukaisuudessakin. Felix *Dopes It Out*issa (1924) leijonan karjaisua kuvataan graafisesti ääniaalloilla. Felix nappaa ääniaaltoringit ilmasta käteensä, ja käyttää niitä lasso tapaisina valjaina kesyttäessään samaisen leijonan. Kaikki asiat Felix-elokuvien piirrettyssä maailmassa on tehty samasta aineksestä. Messmerin elokuvien jatkuvasti itseään uudelleenmäärittelevät fysiikan ja logiikan lait tuovat mieleen Pärnin ja Švankmajerin luomat maailmat, jotka toimivat vahvasti tekijän asettamilla ehdoilla, riippumattomina realismista. Ainut ero on se, että Messmerin maailmat olivat ainoastaan muodollisessa mielessä tekijänsä kaltaisia, kun esimerkiksi itäblokin animaatioiden muodolliset ja visuaaliset ideat olivat vahvasti kietoutuneet tekijän älylliseen, taiteelliseen tai henkiseen maailmaan. Felix-kissasta saamme helposti vedettyä janan takaisin myös Disneyn animaatioihin, sillä Felix ennakoi oman aikansa kuuluisimpana animaatiohahmona arkkityyppiä, johon Disney pyrki perustamaan vielä lopulta Felixiä luulusimmaksi tulleen hahmonsa Mikki Hiiren. 20-luvun Mikit olivatkin parhaimmillaan Messmerin kaltaista mielikuvituksellisten vitsien ja animaatiollisten oivallusten virtaa, kunnes Disneyn 30-lukuinen realismi vei Mikinkin todellisuuteen pohjautuvampaan maailmaan.

## 2.5 Seuraava askel

Priit Pärnin mukaan: ”Jos kuva käy rikkaammaksi, tarinan on muututtava pelkistetyimmäksi ja lopulta sitä ei tarvita.” (Pärn 1992, 51) Messmerin, Cohlin,



Pärnin ja Švankmajerin kaltaisten tekijöiden elokuvissa on vielä havaittavassa jonkinlainen ajatus tai ideoiden jatkumo, joka on johdettavissa todelliseen elämään. Kuten Riitta Malve artikkelissaan kuvailee, Pärnin elokuvat ovat arjen ja alitajunnan paljastavia kohtaamisia. (Malve 1987, 64) Tämä pätee lähes kaikkiin Pärnin elokuviin, lukuun ottamatta edellä kuvattua, Pärnin kaikkein surrealistisinta elokuvaa Fantasiaa, jonka tarina on minimaalinen ja sekin pidemmän päälle yhdentekevä. Pärnin animaatioissa on aina kuitenkin tunnistettavia elementtejä. Niissä on eläimiä, ihmisiä, esineitä ja arkisia skenaarioita, vaikka niiden suhteet ja ominaisuudet ovatkin vääristelty surrealismien ja metaforan nimissä.

Mitä sitten tapahtuu kun luovomme samaistuttavuudestakin, tarinasta, kaikesta kosketuksesta ympäröivään, nähtävillä olevaan maailmaamme? Mitä tapahtuu, kun tunteet, empatia, samastuvuus, alitajunta ja mieli eivät ole enää lähtökohtina? Norsteinin mukaan animaatio on verrattavissa runoon tai haikuun, joka tiivistää ajatuksen tai tunteen muutamaankin lyhyeen virkkeeseen. Pärnin ponnahduslautana animaatioon toimi taas karikatyyri, joka on hänen mielestään pohjimmiltaan tärkeiden asioiden sekä suhteiden erottamista ja niiden pelkistämistä (Pärn 1992, 50). Olen itse pyrkinyt sisältämään animaatiollisen tiivistämisen ajatuksen, termin "kuvan sisäinen montaasi" alle, jonka perimmäinen idea on Pärnin ja Norsteinin kaltainen. Pelkistäminen ja tiivistäminen ovat syvällä animaation perimmäisessä olemuksessa, ja siksi on vain luonnollista, että jotkut tekijät ovat menneet tässä asialle niin pitkälle kuin vain suinkin on mahdollista.

## 3 Abstrakti animaatio

### 3.1 Symboli

Animaatiohahmo tai esine arkisesta kontekstistaan tai käyttötavastaan poikkeavassa yhteydessä korostettuna toimii metaforana. Animaatioelokuva, joka liikkuu realismin ja abstraktion välimaastossa on aina altis metaforille, vaikka tekijä ei tätä haluaisi. Metafora ei ehkä välttämättä ole edes tehty tietoisesti tai elokuvantekijä ei ehkä vaivaudu sen merkitystä itselleen tekovaiheessa selvittämään, mutta siitä huolimatta se on altis katsojan älylliselle tulkinnalle. Abstraktiota lähentyessä, kerronta kuitenkin tiivistyy ja pelkistyy. Samalla katoavat metaforat ja merkitykset.

Graafisesti kuvattuja hahmoja tai esineitä pelkistämällä (ulkomuodon ja liikkeen suhteen), ne tietyssä pisteessä muuttuvat symboleiksi. Toisin sanoen niitä ei voida enää nähdä minään muuna, kuin graafisina kuviona eikä niitä voida välttämättä yhdistää katsojan mielessä todellisen elämän fyysisiin muotoihin. Tämä on juurikin täydellisen abstraktion tavoite. Animaationtekijä Larry Jordanin mukaan metaforan ja symbolin ero on siinä, että metafora johtaa tiettyyn merkitykseen, kun symboli taas säteilee ymmärryksen tuonpuoleista merkitystä äärettömiin. Metafora siis seisoo jonkin toisen asian paikalla, kun symboli yksinkertaisesti vain on. (Jordan 1995, [viitattu 29.8.2010]) Larry Jordanin animaatioissa on pala-animaation avulla animoitu 1800-luvulta peräisin olevia puupiirroksia. Nämä piirrokset ovat kirjojen kuvituksista leikattuja arkisia esineitä, hahmoja, eläimiä ja niin edelleen. Jordanin elokuvissa ne ovat kuitenkin tarkoituksellisesti aseteltu merkitystä pakoileviin yhteyksiin ja suhteisiin toistensa kanssa, jonka voi nähdä olevan niiden symbolista käyttöä.

Kaksi ilmassa leijuvaa kerubia saattavat luoda maagisen portin, jonka läpi ilmestyy teepannu, jolla on perhosen siivet, joka kaataa teetä savupiipusta alas. Ihmisiä, eläimiä, esineitä saattaa ilmestyä tyhjiydestä – käyttäytyä tavalla, jota niiltä ei odoteta – ja kadota yhtä lailla. Kuvatuissa tapahtumissa ei näennäisesti

ole siis mitään tarttumapintaa, ei vitsejä, ei tarinallista koukkua tai päähahmoa, mutta silti Jordanin elokuvat onnistuvat olemaan täynnä sanoinkuvaamatonta taikaa. Jordanin elokuvien tapahtumat tuntuvat yksinkertaisesti vain olevan älyllisen ymmärryksen tuolla puolen, joten katsojan kokemukset elokuvasta ovat epäilemättä tunnepohjaisia. Tunteet eivät kuitenkaan ole arkisia surun tai ilon tunteita, ne ovat tunteita jotka koskettavan katsojan sielua. Jordanin ja monien muiden kokeellisten animaationtekijöiden elokuvat kykenevät olemaan useille katsojille aivan yhtä intensiivisiä kokemuksia kuin perinteiset tarinalliset tai älylliset metaforalliset vastineet. Näitä elokuvia on vain mahdotonta kokea samoilla leveysasteilla.

Toisen amerikkalaisen kokeellisen animaationtekijän Robert Breerin lähestymistapa on Jordanin kaltainen. Breer kuvaa animaatioidensa kerrontaa sanalla epäsuhte (Breer 1962/1988, 133). Breer kuvaa joissain elokuvissaan abstraktioiden lisäksi hyvin arkisia, jokapäiväisiä asioita ja tapahtumia, joiden merkitys yksittäisinä kuvina olisi helppo ymmärtää. Kun kyseessä on kuitenkin elokuva ja erityisesti animaatio, joka lomittaa kuvia tiettyyn (epä)suhteeseen muiden kuvien kanssa, muuttuvat elokuvat älyllisesti tavoittamattomiksi. Kuvien kokonaisuudet vastaavat tällä tavoin jossain määrin Jordanin määritelmää äärettömyyksiin merkitystä säteilevästä symbolista. Jordan ja Breer molemmat käyttävät animaatiollisia keinoja luodakseen tietynlaisen epäsuhteen elokuvallisten elementtiensä välille. Näytelmäelokuvassa ihmiset, eläimet, esineet ja asiat ovat erottamattomassa suhteessa ympäröivään maailmaan, ja niitä on vaikea siitä irrottaa. Animaatiolla on kuitenkin kyky luoda ja käsitellä näitä elementtejä aivan omassa todellisuudessaan, jossa näennäisesti tututkin asiat ovat täysin irrallisia arkisesta kontekstistaan. Breerin tapauksessa ne saattavat esimerkiksi muuttaa muotoaan tai koostumustaan, leijaila pois tai yhtä lailla käyttäytyä odotetulla tavallaan. Jordan ja Breer käyttävät tätä epäsuhdetta hyväkseen antamalla arkisille asioille uuden elämän, joka sysää katsojan tajunnan ja ymmärryksen tuolle puolen.

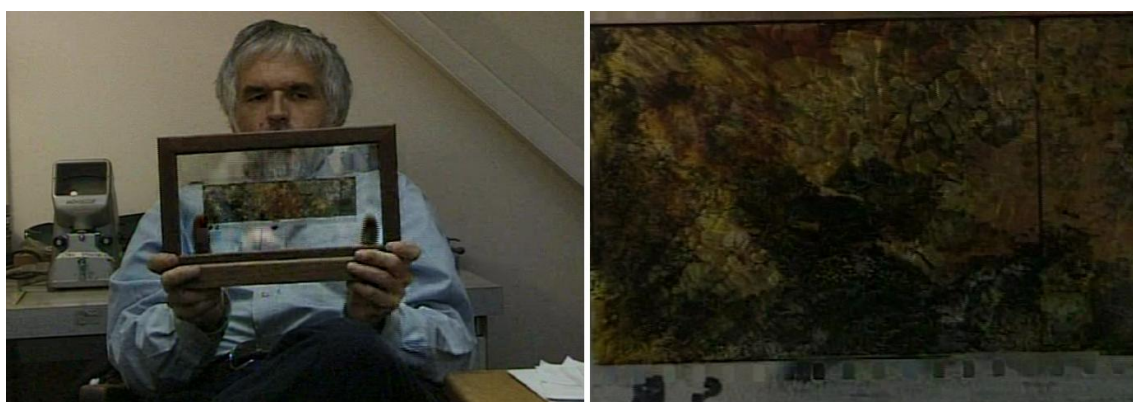
### 3.2 Modernismi

Abstraktin animaation juuret ulottuvat modernin taiteen kukoistuskaudelle, joka samalla oli animaation ja elokuvan synnyinpäiviä. Useat 1900-luvun alun modernin suuntauksen taiteilijat näkivät elokuvassa mahdollisuuden kuvataiteen seuraavana loogisena kehitysaskeleena. Kuvataiteen vapauduttua figuratiivisuudesta, oli sen vapauduttava myös liikkumattomuudesta. Jo vuonna 1911 näki suomalaissyntyinen ranskalaistaiteilija Léopold Survage animaatiossa mahdollisuuden saada maalauksiinsa rytmillisen ulottuvuuden. Valitettavasti Survagen animaatioiden printeistä ei yksikään ole selviytynyt tähän päivään saakka. Paljon myöhemmin, 20-luvulla, syntyi ensimmäinen varsinainen abstraktin animaation merkkiteos (Opus I, 1921), jonka takana oli saksalainen Walter Ruttmann. Ruttmannin animaatiot olivat lähes poikkeuksetta geometrinen kuvioiden liikettä ja rytmiä. Ne olivat puhdasta visuaalista abstraktiota ilman tarinaa, ilman hahmoja tai tunnistettavia objekteja. Ruttmannin mielestä elokuvateollisuus oli ajautunut harhateille, eikä se luonut omaehtoisia teoksia, jotka pohjautuisivat sen perusolemuksen, liikkeeseen. Ruttmann itse näki omien elokuviensa olevan musiikin ja kuvataiteen risteyksessä (Horrocks 2009, 32).

Useat muutkin abstraktin animaation tekijät Survagesta McLareniiin yhdistivät animaatiollisen ilmaisunsa musiikkiin. Näissä kahdessa taidemuodossa on kyky herättää katsojassa tuntemuksia täysin verbalisoitavan kokemuksen ulottumattomista. Musiikin rytmi on verrattavissa animaation liikkeeseen ja sävel väriin (Bute 1935/1995, 8). On siis ehkä sopivaa nähdä abstrakti ja kokeellinen animaatio enemmän kuvataiteen ja musiikin sukulaisena, verrattuna toisen ääripään, teatterin ja kirjallisuuden sukulaisuussuhteeseen. Hyvänä esimerkkinä abstraktin animaation äärimmäisessä ääripäässä on Stan Brakhage, joka on auttamatta kuitenkin jäänyt animaatiopiirien ulkopuolelle. Tämä varmasti johtuu osittain siitä, että Brakhage ei tahdo mieltääkään itsekkään itseään animaattoriksi, vaan taiteilijaksi, joka käyttää kankaanaan filmiä. Hänen käsityksensä elokuvasta on Norsteinin, näkemyksen totaalinen vastakohta. Brakhage ei miellä elokuvan olevan millään lailla sukua kirjallisuudelle tai

teatterille, ja piti valtavirran elokuvaa muiden taiteenlajien orjuuttamana taidemuotona (Brakhage 1993, [viitattu: 29.8.2010]).

"Taideteos joka liiaksi viittaa asioihin oman esteettisen ekologiansa ulkopuolella ja on liian riippuvainen jostain ulkonaisesta, ei ole taidetta. Kaikki tämä orjallinen ihmiselämän peilaaminen tuntuu kuin lintu laulaisi peilin edessä. Mitä vähemmän taideteos kuvastaa maailmaa, sitä enemmän se on läsnä tässä maailmassa. Taideteoksella on luonnollinen elämä kuten millä tahansa muulla asialla. Elokuvan on vapauduttava kaikesta imitaatiosta, joista kaikkein vaarallisin on elämän imitaatio" (Brakhage 1993, [viitattu: 29.8.2010]). Brakhage näkee elokuvan olevan taideteos, joka ei esitä mitään, vaan on olemassa tässä maailmassa yhtä lailla kuin kasvit tai eläimet ovat olemassa ympärillämme. Brakhagen mukaan taideteos ja metsässä kasvava puu ovat yhtäläisiä tietynlaisessa viattomuudessaan, joka ei pyri viittaamaan mihinkään tai näyttämään miltään muulta kuin mitä ne todella ovat. Norsteinin elokuvassa näyttäytyvä puuta esittävä maalaus, joka representoi oikeaa puuta, olisi hyvin vieras näky Brakhagen filmille maalatuissa elokuvissa. Videoidussa haastattelussa Brakhage itse asiassa esittelee kehystettyä kolmen kuvan filminpätkää, joka on leikattu pois The Dante Quartet (1987) elokuvasta. Brakhage kertoo leikkauksen syyksi kuvissa esiintyvien maalattujen muotojen olevan liian lähellä nimettäviä asioita, liian lähellä vanhoja kuvataiteen maalaustapoja (Brakhage, 1997). Tätä tunnistettavuutta ja nimeävyyttä vastaan Brakhagen elokuvat taistelevat.



Kuva 6. Stan Brakhage esittelee The Dante Quartetistä leikattua filminpätkää.

### 3.3 Improvisaatio

Brakhagen lisäksi muun muassa Norman McLaren ja Len Lye olivat suoraan filmille maalaamisen ja raaputtamisen pioneereja. McLarenin kirjoittamassa artikkelissa elokuvanteostaan hän painottaa kuinka tärkeää animaattorin on pitää tekovaiheen tekninen puoli minimissään, jotta mielikuvan ja lopullisen teoksen välillä oleva etäisyys pysyisi mahdollisimman lyhyenä. Tässä etäisyyden luomassa tilassa, jossa animaatio varsinaisesti toteutetaan fyysiseen muotoonsa, olisi taiteilijan oltava täydellisen läsnä (McLaren 1949, 52). Tätä kautta voisi abstraktin animaation tekoprosessin nähdä lähentelevän improvisoitua tanssi- tai musiikkiesitystä, jossa animaatiovaiheessa heräävät spontaanit impulssit ajavat kättä raaputtamaan tai piirtämään liikkeitä, ilman että tekijä näkisi itse ne ensin päässään.

Len Lye'n mielestä liike on asia, johon taiteilija ja katsoja yhtä lailla pystyvät samastumaan. Näin ei varsinaisesti käy perinteisessä empaattisessa mielessä, joka herkistää katsojan tunteita, vaan liikkeen fyysisenä ruumiillisena kokemuksena. Lyellä oli lapsesta saakka tapana leikkiä liikkeen aistilla, pyrkien tuntemaan ruumiissaan kineettisiä kaikuja ruohon huojumisesta tuulesa, taivalla lentävään haukkaan. Lye'n mukaan tämä on juurikin se mitä tanssijat tekevät, mutta Lye ei halunnut jäljentää liikkeitä omalla ruumillaan. Ajaututtuaan animaation pariin hän löysi täydellisen työkalun kineettisten tunteiden ulkoistamiselle. Samalla Lye vapautui ruumiinsa rajoittuneisuudesta ja löysi liikkeen kielen, jolla ei välttämättä ole vastinetta ulkoisessa, luonnollisessa maailmassamme. Brakhagen pyrkiessä täydelliseen symbolisuuteen ja abstraktioon visuaalisessa mielessä, pyrki Lye yhtä lailla pitämään liikkeensä tietyllä symbolisella tasolla. Kirjoittaessaan kineettisistä veistoksistaan Lye kommentoi: ”joskus myöhemmin [teoksen valmistuttua] saatan tajuta liikkeen muistuttavan sukeltavaa kalaa, mutta jos olisi nähnyt sen tekovaiheessa, olisin luultavasti hylännyt koko projektin” (Lye, Len 1964/1984, 79-82).

Idea improvisoidusta animaatiosta pätee myös jossain määrin Jordaniin ja Breeriin, jotka molemmat tekevät elokuviaan ilman käsikirjoitusta. Jordan ottaa lähtökohdaksi palaset ja materiaalit, jotka hän on varannut tiettyä elokuvaa

varten, improvisoiden animaation kronologisessa järjestyksessä (Jordan 1995, [viitattu 29.8.2010]). Breer taas pitää leikkausta kaikkein tärkeimpänä vaiheena elokuvanteossa ja näki animaatioidensa saavan lopulliseen muotonsa vasta leikkauvaiheessa. Useat ”kohtaukset” saattavat Breerin elokuvassa olla ainoastaan yhden kuvan pituisia välähdyksiä (Breer 1985/1992, 21-22). Breerin voisi tässä mielessä nähdä käyttävän leikkauspöytänsä animoimiseen.

Välittömämmän lähestymistavan ansiosta abstraktin animaation tekijät onnistuvat saavuttamaan lopputuloksen, joka on hyvin herkässä yhteydessä tekijän sielun liikkeisiin. Tekovaiheessa idean syntymisen ja lopputuloksen väli on lyhyempi, jonka ansiosta animaattorin sielun tuntemukset jäljennetään lähes dokumentinomaisen tarkasti suoraan filmille. Animaatio joka on pelkistetty abstrakteihin muotoihin ja liikkeisiin, koskettaa myös omaa sieluamme jollain hyvin suoranaishella, primitiivisellä tavalla. Tämä kosketus tapahtuu potentiaalisesti yhtä lailla kaikkien animaation muotojen kautta, kuitenkin sillä erolla, että ne koskettavat ensin tunteita tai mieltä.

## 4 Jälkisanat

On mahdotonta täydellisesti sovittaa yksittäistä animaatioelokuvaa yhteen lokeroista, mutta olen pyrkinyt yksinkertaistamisen ja selkeyden tähden edellä olevaan jaotteluun. Poikkeuksiakin on, esimerkiksi metamorfoosi-osuudessa käsitellyn Georges Schwizgebelin elokuvia oli mahdotonta sovittaa mihinkään lokeroista. Jokaiselta tekijältä on listattuna ainoastaan yksi elokuva, ja tämä ehkä saatetaan virheellisesti tulkita siten, että kyseinen tekijä edustaa joko symbolista, metaforallista tai realistista animaatiota. Asia ei ole missään tapauksessa näin. On monia animaationtekijöitä, jotka uransa aikana pysyttelevät visusti tietyssä animaation tyyliässä (esimerkiksi Miyazaki, Avery tai Fischinger), mutta hyvin useasti tekijöiden kerrontatyyli ailahtelee elokuvasta toiseen. Tästä esimerkkinä Michael Dudok De Wit, jonka Oscar voittaja, realistisen animaation *Father and Daughter* (2001) sai jatkoa abstraktilla elokuvalla *The Aroma of Tea* (2006). Toiseksi esimerkiksi voisi ottaa Priit Pärnin, joka kävi metaforallisen ja abstraktin animaation rajamailla elokuvallaan *Fantasiaa*, mutta jonka kerrontatyyli on sittemmin siirtynyt hyvin vahvasti realistiselle puolelle, erityisesti elokuvan *Sukeltajat sateessa* (Tuukrid vihmas 2009) kohdalla.

Joitain tiettyjä tekniikoita tuli tämän opinnäytetyön puitteissa käsiteltävä vähemmän. Nukkeanimaatio on animaation laji, johon tyyllittelyn perusteet pätevät aivan yhtä lailla kuin piirrosanimaatioon. Useat nukkeanimaatioista kuitenkin helposti ajautuvat realistisen animaation puolelle, sillä nuket ja lavasteet ovat ymmärrettävistä syistä paljon vahvemmin todellisten fysiikan lakiemme alaisia, verrattaessa esimerkiksi piirroksiin. Piksillaatio taas jostain syystä onnistuu hyvin usein nousemaan realistisen animaation puolelta metaforan tasolle. Syynä lienee se, että tekniikka lähtökohtaisestikin valitaan, koska ihmisruumista halutaan käyttää realismista poikkeavalla tavalla. Norman McLarenin elokuva *Rakasta lähimmäistäsi* (Neighbours 1952) on tästä hyvä esimerkki.



Jokainen animaattori ja taiteilija pyrkii varmasti jossain vaiheessa uraansa selvittämään itselleen mitä tekee ja miksi. Näistä ajatuksista ei saa parsittua kasaan vedenpitäviä totuuksia animaatiosta, sillä teorit on jokainen tekijä rakentanut itselleen selvittääkseen omaa päätänsä ja pyrkiäkseen löytämään oman henkilökohtaisen tyylinsä, eikä varmastikaan julistaakseen omaa ylivoimaisuuttaan tai paremmuuttaan muita animaationtekijöitä kohtaan.

Animaatioelokuvan kyky tuoda esille taiteilijan subjektiivinen sielun maailma on tasavertaisesti mahdollista aivan yhtä lailla abstraktin, metaforallisen kuin realistisenkin lähestymistavan kautta. Kaikki kolme animaatiokerronnan tapaa ovat yhtä rehellisiä ja totuudenmukaisia. Jää hyvin paljolti animaattorin varaan, mihin kerrontatapoihin hän päättää nojautua. Jotkut eivät tee tätä valintaa tietoisesti, ja toiset tekevät tietoisesti valinnan ennen jokaisen tuotannon alkua. Rehellisyys itselle välittyy varmastikin rehellisyytenä katsojalle. Mielestäni valinta on hyvin tärkeä tehdä tietoisesti, sillä tiedostamaton valinta on aina vaarassa syntyä tiedostamattomassa paikassa, joka on mahdollisesti muualla, kuin siinä sielun nurkassa, josta kaikkein puhtaimmat ja kauneimmat ideat ovat kotoisin.

## LÄHTEET

- McLaren, Norman 1995. The Definition of Animation: A Letter from Norman McLaren. Teoksessa Georges Sifianos (toim.) *Animation Journal* – Vol. 3, 1995. Tustin: AJ Press, 62 – 66.
- Eisenstein, Sergei 1978. *Elokuvan Muoto*. Helsinki: Love Kustannus.
- Vallière, Richard 1982. *Norman McLare, Manipulator of Movement: The National Film Board Years, 1947-1967*. University of Delaware Press.
- Norstein, Yuri & Kitson, Clare (toim.) 2005. *Yuri Norstein and Tale of Tales: An Animator's Journey*. Bloomington, Indiana: Indiana University Press.
- Miyazaki, Hayao 2009. *Nostalgia for a Lost World. Starting Point: 1979-1996*. San Francisco: VIZ Media.
- Bresson, Robert, 1989. *Merkintöjä kinematografiasta*. Kokkola: Chydenius-Instituutin Kannatusyhdistys.
- Norstein, Yuri 1999. *Смер на траве (Lunta ruuhikolla)* [viitattu 29.8.2010]. Saatavilla www-muodossa: <http://old.kinoart.ru/1999/9/18.html>.
- Kuleshov, Lev 1974. *Art of the Cinema*. Teoksessa Ronald Levaco (toim.) *Kuleshov on Film: Writings of Lev Kuleshov*. Berkeley & Los Angeles: University of California Press, 39 – 123.
- Pönni, Antti 2005. Uusi kirjoitus: Robert Bresson elokuvateoreetikkona. Turku: Turun yliopisto / Mediatutkimus.
- Alexeieff, Alexandre & Bendazzi, Giannalberto (toim.) 1994. *Cartoons: 100 Years of Cartoon Animation*. London: John Libbey.
- Gilles, Deleuze 1986. *Cinema 1: The Movement-Image*. London: The Athlone Press.
- Clancy, Keith 1991. *The T(r)opology of Pyromania*. Teoksessa Alan Cholodenko (toim.) *The Illusion of Life*. Sydney: Power Publications, 243 – 262.
- Tarkovski, Andrei 1989. *Vangittu aika*. Helsinki: Love Kustannus.
- Broadfoot, Keith & Butler, Rex 1991. *The Illusion of Illusion*. Teoksessa Alan Cholodenko (toim.) *The Illusion of Life*. Sydney: Power Publications, 263 – 298.
- Back, Frédéric 2009. *A Powerful Communication Tool* [viitattu 29.8.2010]. Saatavilla www-muodossa: <http://www.fredericback.com/cineaste/techniques-danimation/puissant-outil.en.shtml>.
- Barrier, Michael 2003. *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*. Oxford: Oxford University Press.
- Breer, Robert & Trainor, Jim (toim.) 1980. *Robert Breer*. *Upstart 1/1980*, 16 – 19.
- MacDorman, Karl 2005. *Androids as an Experimental Apparatus: Why Is There an Uncanny Valley and Can We Exploit It?* [viitattu 29.8.2010]. Saatavilla www-muodossa: <http://www.androidscience.com/proceedings2005/MacDormanCogSci2005AS.pdf>.

- Manovich, Lev 2005. Compositing: From Image Streams to Modular Media. Teoksessa Chris Gehman, Steve Reinke (toim.) *The Sharpest Point: Animation at the End of Cinema*. Toronto: YYZ Books, 49 – 73.
- Halas, John & Batchelor, Joy & Hoffer, Thomas (toim.) 1981. *Animation: A Reference Guide*. Westport, Connecticut: Greenwood Press.
- Švankmajer, Jan 1992. *The Magic Art of Jan Švankmajer*. BBC Televisionin tuottamassa dokumentissa.
- Pärn, Priit & Kiiskinen, Kyösti (toim.) 1988. Kuvien mies. *Suomen kuvalehti* 17/1988, 77 – 79.
- Pärn, Priit & Robinson, Chris (toim.) 2003. *Between Genius and Utter Illiteracy: A Story of Estonian Animation*. Tallinna: Eesti Animatsiooni Liit.
- Priit, Pärn & Malve, Riitta (toim.) 1987. Arjen ja alitajunnan kohtaaminen. *Kulttuurivihkot* 2/1987, 64.
- Wells, Paul 1998. *Understanding Animation*. London: Routledge.
- Hernández, María Lorenzo 2007. The Double Sense of Animated Images. Teoksessa Dobson, Nichola (toim.) *Animation Studies – Vol. 2, 2007*. Valencia, California: Society for Animation Studies, 36 – 44.
- Esther, Leslie 2002. *Hollywood Flatlands: Animation, Critical Theory and the Avant-Garde*. Lontoo & New York: Verso.
- Crafton, Donald 1993. *Before Mickey: The Animated Film, 1898-1928*. Chicago: University of Chicago Press.
- Rosero, Jessica 2006. Native Sons and Daughters: Felix the Cat, Created in Hudson County. *The Union City Reporter* 13/2006, 1 – 11.
- Pärn, Priit & Jäämeri, Hannele (toim.) 1992. Priit Pärnin viimeiset vitsit. *Suomen kuvalehti* 76/1992, 46 – 51.
- Jordan, Larry & Karlstrom, Paul (toim.) 1995. Interview with Larry Jordan [viitattu 29.8.2010]. Saatavilla www-muodossa: <http://www.aaa.si.edu/collections/oralhistories/transcripts/jordan95.htm>.
- Breer, Robert & Côté, Guy (toim.) 1988. Interview with Robert Breer. Teoksessa Robert Russett, Cecile Starr (toim.) *Experimental Animation: Origins of a New Art*. New York: Da Capo Press, 132 – 136.
- Lye, Len & Curnow, Wystan (toim.) & Horrocks, Roger (toim.) 1984. *Figures of Motion: Selected Writings*. Auckland: Auckland University Press.
- Bute, Mary Ellen 1995. Statement II. Teoksessa Bruce Posner, Gerald O'Grady (toim.) *Articulated Light: The Emergence of Abstract Film in America*. Cambridge: Harvard Film Archives, 8.
- Brakhage, Stan 1993. *Brakhage at Sixty - Interview with Stan Brakhage* [viitattu 29.8.2010]. Saatavilla www-muodossa: <http://www.smoc.net/mymindseye/naples/brakhage.html>.
- Brakhage, Stan 1997. *Brakhage on Brakhage*. Haastattelu Criterion Collectionin julkaisemalla *By Brakhage – Anthology DVD*:llä.
- McLaren, Norman 1948. *Animated Films*. *Documentary Film News* 5/1948, 52 – 53.
- Breer, Robert 1992. Robert Breer. Teoksessa Scott MacDonald (toim.) *A Critical Cinema 2*:

Interviews With Independent Filmmakers. Los Angeles, California: University of California Press, 15 – 50.

## **Liite 1. Tiivistelmä abstraktista animaatiosta**

### **Lähtökohdat:**

musiikki, kuvataide, tanssi

### **Kuvataiteen sukulaisuus:**

kubismi, abstrakti ekspressionismi, futurismi

### **Ominaisuudet:**

kokeellisuus, painotus liikkeessä ja rytmissä, abstraktio, tarinattomuus, tekijä vahvasti läsnä, ei dialogia tai kertojaa, työryhmänä usein ainoastaan yksi tekijä, marginaalin elokuvaa

### **Varteenotettavia elokuvia:**

Brakhage, Stan – The Dante Quartet (1987)

Breer, Robert – LMNO (1978)

Bute, Mary Ellen – Tarantella (1940)

Eggeling, Viking – Symphonie diagonale (1924)

Fischinger, Oskar – Motion Painting No. 1 (1947)

Hébert, Pierre – Around Perception (1968)

Jordan, Lawrence – Carabosse (1980)

Lye, Len – A Colour Box (1935)

McClaren, Norman – Blinkity Blank (1955)

Richter, Hans – Rhythmus 23 (1923)

Ruutsalo, Eino – Kineettisiä kuvia (1962)

Ruttman, Walter – Opus I (1921)

Smith, Harry – Number 10 (1956)

VanDerBeek, Stan – Science Friction (1959)

Whitney, James – Lapis (1966)

## **Liite 2. Tiivistelmä metaforallisesta animaatiosta**

### **Lähtökohdat:**

sarjakuva, vaudeville, pilapiirros

### **Kuvataiteen sukulaisuus:**

surrealismi, dadaismi, ekspressionismi

### **Ominaisuudet:**

leikittely fantasian ja arkitodellisuuden välimaastossa, hahmojen ja ympäristön plastisuus, alitajunta, metamorfoosi, tekijän tiedostaminen, vieraantuneisuus todellisuudesta, harvemmin dialogia tai kertojaa, pienet työryhmät

### **Varteenotettavia elokuvia:**

Avery, Tex – Bad Luck Blackie (1949)

Boroczyk, Walerian – Les Jeux des anges (1964)

Clampett, Robert – Porky in Wackyland (1938)

Cohl, Émile – Fantasmagorie (1908)

Fleischer, Dave – Swing You Sinners! (1930)

Gilliam, Terry – Miracle of Flight (1974)

Iwerks, Ub – Steamboat Willie (1928)

Jones, Chuck – Duck Amuck (1953)

Lenica, Jan – Labirynt (1963)

Messmer, Otto – Felix the Cat in Oceantics (1930)

Pitt, Suzan – Asparagus (1979)

Pärn, Priit – Eine murul (1987)

Quay, Stephen & Timothy – Street of Crocodiles (1986)

Švankmajer, Jan – Možnosti dialogu (1982)

Trnka, Jiří – Ruka (1965)

## **Liite 3. Tiivistelmä realistisesta animaatiosta**

### **Lähtökohdat:**

teatteri, kirjallisuus, näytelmäelokuva

### **Kuvataiteen sukulaisuus:**

renessanssi, impressionismi

### **Ominaisuudet:**

tarina vahvassa roolissa, samastuttavat hahmot, jotka herättävät empatiaa katsojassa, taipumus realismiin, renessanssin perspektiivi, tekijä piilossa, dialogi ja kertoja tehokeinoina, suuret työryhmät, valtavirran elokuvaa

### **Varteenotettavia elokuvia:**

Back, Frédéric – L'homme qui plantait des arbres (1988)

Bird, Brad – The Iron Giant (1999)

Dudok de Wit, Michael – Father and Daughter (2000)

Grimault, Paul – Le roi et l'oiseau (1980)

Hand, David – Snow White and the Seven Dwarfs (1937)

Lasseter, John – Toy Story (1995)

Leaf, Caroline – The Street (1976)

Miyazaki, Hayao – Sen to Chihiro no kamikakushi (2001)

Norstein, Yuri – Yozhik v tumane (1975)

Otomo, Katsuhiro – Akira (1988)

Park, Nick – Wallace & Gromit in The Wrong Trousers (1993)

Petrov, Aleksandr – The Old Man and the Sea (1999)

Reiniger, Lotte – Die Abenteuer des Prinzen Achmed (1926)

Selick, Henry – The Nightmare Before Christmas (1993)

Starewicz, Wladyslaw – Mest kinematograficheskogo operatora (1912)