



Minna Lehtola

## **TODELLISUUTTA VAI FIKTIOTA**

Animaatio dokumentaarisen elokuvan ilmaisumuotona

## **TODELLISUUTTA VAI FIKTIOTA**

Animaatio dokumentaarisen elokuvan ilmaisumuotona

Minna Lehtola  
Opinnäytetyö  
13.12.2010  
Kuvallinen viestintä  
Oulun seudun ammattikorkeakoulu

## TIIVISTELMÄ

Oulun seudun ammattikorkeakoulu  
Medianomi, Kuvallinen viestintä

---

Tekijä(t): Minna Lehtola

Opinnäytetyön nimi: Todellisuutta vai fiktiota, Animaatio dokumentaarisen elokuvan ilmaisumuotona

Työn ohjaaja(t):

Työn valmistuslukukausi ja -vuosi: syyslukukausi 2010      Sivumäärä: 40 + 1liite

---

Todellisuutta vai fiktiota, animaatio dokumentaarisen elokuvan ilmaisumuotona on tutkimus animaatiosta dokumentaareissa, ilmaisemassa ilmiötä, jota ei ole olemassa. Tutkimukseni on työn tutkimus produktiostani Yksi talo ja tuhat tarinaa, joka on lyhyt dokumentaari Oulun Rantakatu neljän rakennuksesta ja ihmisistä, jotka ovat siellä vaikuttaneet. Tutkimukseni hypoteesi on: animaatiota voi käyttää dokumentaareissa ilmaisemaan ilmiötä, jota ei voi kuvata ilman, että se vie sisällöltä uskottavuutta. Tavoitteenani oli testata eri animaation muotoja dokumentaarisen elokuvan ilmaisuvälineenä.

Tutkimus alkaa aiheeseen liittyvien käsitteiden, teorian ja historian esittelyllä. Sitä seuraa itse tutkimustyö tuloksineen ja johtopäätöksineen. Määriteltävät käsitteet ovat dokumentaarinen elokuva eli niin sanottu ”todellinen tieto” ulkopuolisesta maailmasta ja animaatio eli elävöittäminen. Produktioni Yksi talo ja tuhat tarinaa animaatiohahmot on luotu Pohjois-Pohjanmaan kuva-arkiston ja Pasi Kovalaisen sekä Weikko Kotilan teoksen *Uuden Seurahuoneen Rakennushistoria* vuodelta 2002 sekä Weikko Kotilalta arkkitehtitoimisto Laatio Oy:stä valokuvista ja piirustuksista. Vastaan dokumentaarin toteutuksen kaikista osa-alueista. Apunani toteutuksessa oli valokuvaamassa ja rotoskooppi-tekniikan kuvauksissa Hanna Keskitalo.

Produktion työprosessi alkoi ideasta, aiheeseen tutustumisella ja lähdemateriaalin keräämisellä, joiden perusteella kirjoitin kuvakäsikirjoituksen. Sen jälkeen loin animaatiohahmot, kuvasin kohteessa (äänimaailma ja valaistus), editoin sekä suunnittelin ja toteutin animaation liikkeen. Lisäksi vertailin tutkimuksessa, miten animaatiota voi luoda eri ohjelmilla ja tekniikoilla sekä pohdin etiikkaa dokumentaarin teossa.

Tutkimukseni johtopäätös on, että animaatiota voi yhdistää dokumentaareihin. Millainen tulos saadaan aikaiseksi, riippuu työprosessin aikana tehdyistä valinnoista. Animaation tuoman lisäkustannusten määrä produktiolle riippuu valitusta toteutustavasta.

---

Asiasanat: dokumentaari, dokumentti, animaatio, työprosessi, tiedon popularisointi

## ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences  
"Degree programme", Visual communication

---

Author(s): Minna Lehtola

Title of thesis: Todellisuutta vai fiktiota, animaatio dokumentaarisen elokuvan ilmaisumuotona/  
Reality or fiction, animation in documentary film

Supervisor(s):

Term and year when the thesis was submitted: Autumn term 2010

Number of pages:40 + 1 Appendix

---

Reality or fiction, animation in documentary film is a research about how you can use animation in documentary films to present something, which you cannot shoot anymore. My research is a work-study about my production called One house and thousand stories. My production One house and thousand stories is a short documentary film about a building at Rantakatu 4 , its history, architecture and the people who have had influenced in and to the building. My research hypothesis is: animation can be used in documentary films to illustrate phenomenon, which cannot be shot anymore and be believable.

In my thesis I go first trough the research concept, terms, theory and history of animation and documentary films. I continue to the research and conclusions. I will define following words: documentary film, the "true information" about the surrounding world and animation, which means enliven. The animation in my production One house and thousand stories is drawn from pictures and drawings, which are from the North Ostrobothnia Museum archives and a book called Uuden Seurahuoneen rakennushistoria written by Weikko Kotila and from Weikko Kotila. I have carried out the project mostly alone; Hanna Keskitalo has helped me with photographing and shooting movement to animation with rotoscopetechnique.

My production started from an idea, research to the topic and writing a script. It continued to creating the animation figures, shooting at scene, editing and planning the animation motion and giving effect to it. It ended to my thesis, which tells all about the production.

The research conclusion is animation can be used in documentary films. What will it be like is a result of decisions made throughout the working process. What kind of budget the animation demands depends on, how the animation will be carry out.

---

Keywords: documentary film, animation, production, work-study

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 TUTKIMUSTEHTÄVÄN KUVAUS	7
2.1 Tutkimusongelma	7
2.2 Tutkimusmenetelmät	7
2.3 Keskeiset käsitteet	8
2.3.1 Dokumentaarinen elokuva ja tyyli suunnat	9
2.3.2 Animaatio ja sen eri keinot	12
2.4 Dokumentaarien ja animaation historia	14
2.5 Tutkimuksen lähtökohdat	16
3 TULOKSET	19
3.1 Työprosessi produktiossa Yksi talo ja tuhat tarinaa	20
3.1.1 Animaatiohahmojen luominen	21
3.1.2 Kuvaukset kohteessa	25
3.1.3 Äänimaailma	26
3.1.4 Editointi	28
3.1.5 Animaation liike	28
3.2 Animaatiotekniikat ja ohjelmat vertailussa	30
3.2.1 Toon Boom	30
3.2.2 Adobe Flash (vektorianimaatio)	32
3.2.3 Piirrosanimaatio	33
3.2.4 Pala-animaatio	34
3.3 Dokumentaarinen etiikka	34
4 JOHTOPÄÄTÖKSET	36
LÄHTEET	
LIITTEET	
Liite 1	Kuvakäsikirjoitus Yksi talo ja tuhat tarinaa

# 1 JOHDANTO

Tutkielmani aihe on animaatio dokumentaarisessa elokuvassa ilmaisemassa ilmiötä, jota ei voi kuvata. Se on työntutkimus produktiostani Yksi talo ja tuhat tarinaa. Lähteinäni tutkimuksessa ovat alan kirjallisuus, dokumentaariset elokuvat ja produktioni. Käytän sekä kansallista että kansainvälistä kirjallisuutta. Päälähteitani ovat Susanna Helkeen *Nanookin jälki, tyyli ja metodi dokumentaarisen ja fiktiivisen elokuvan rajalla* vuodelta 2006; David Bordwellin ja Kristin Thompsonin teos *Film art an introduction* vuodelta 2004 ja Herkko Eskelin kirja *Animaatioaapinen* vuodelta 2008 sekä Frank Thomasin ja Ollie Johnstonin julkaisu *The Illusion of Disney Animation* vuodelta 1981.

Produktioni Yksi talo ja tuhat tarinaa kertoo osoitteessa Rantakatu 4 sijaitsevan rakennuksen tarinan. Dokumentaarissa käsitellään rakennuksen historiaa ja arkkitehtuurisia piirteitä. Tutkimuksessani pohdin dokumentaarin teolle eri aikoina asetettuja sääntöjä ja testaan niiden toimivuutta nykyisyydessä.

Dokumentaarin animaation tavoite on tuoda esille rakennuksessa ja rakennukseen vaikuttaneet henkilöt. Ajassa siirrytään yli sata vuotta taaksepäin, joten henkilöitä ei voi enää kuvata. Esitän, että nykyteknologia mahdollistaa animaation hyödyntämisen tähän tarkoitukseen eli kuvaamaan asioita joita ei voi enää muuten tallentaa. Tämän vuoksi olen arkistosta löytyneiden valokuvien pohjalta piirtänyt henkilöistä animaatiohahmot. Dokumentaareissa on käytetty näyttelijöitä, keskustelua, ääniä tai valokuvia ilmaisemaan asioita joita ei voi enää kuvata kuten historiallisia henkilöitä ja luonnonilmiöitä. Tutkimuksen tavoitteena on testata eri keinoja luoda animaatiota dokumentaariseen elokuvaan, verrata eri tekniikoiden ja ohjelmien hyviä ja huonoja puolia sekä pohtia, miten animaatio vaikuttaa dokumentaarien mielikuvaan ”todellisena tietona” ja onko animaation hyödyntäminen dokumentaarissa taloudellinen tekijä.

Tutkimukseni syventää tietouttani siitä, miten animaatiota luodaan ja dokumentaareja tehdään sekä miten ne voi yhdistää. Lisäksi opin käyttämään eri tekniikoita ja ohjelmia. Produktioni Yksi talo ja tuhat tarinaa on testiversio pidempään dokumentaariin, joka kertoo suomalaisista keramiikkatehtaista ja on osa väitöskirjaani: Tiede taiteena ja viihteenä, keramiikkateollisuuden rakennusperintö ja tiedon popularisointi sekä tuotteistaminen. Lopputyöni tavoite on selvittää,

kannattaako ja kuinka paljon työtä vaatii, jos yhdistää animaation ja dokumentaarin. Tutkimukseni alussa määrittelen aiheeseen liittyviä käsitteitä, teoriaa ja historiaa. Sen jälkeen siirryn itse tutkimustyöhön: tuloksiin, johtopäätöksiin ja pohdintaan.

## 2 OPINNÄYTETYÖN KUVAUS

### 2.1 Tutkimusongelma

Opinnäytetyöni hypoteesi on, että animaatiota voi käyttää dokumentaarisisissa elokuvissa ilmaisemaan ilmiötä, jota ei voi kuvata ilman, että se vie sisällöltä uskottavuutta. Opinnäytetyöni määrittelee ensin dokumentaarisen elokuvan, fiktiivisen elokuvan ja animaation sekä joitakin muita käsitteitä. Tämän jälkeen siirryn niiden historiaan ja tutkimuksen teoriaan. Luotuani tutkimukselleni teoriapohjan siirryn itse tutkimukseen: tuloksiin, johtopäätöksiin ja pohdintaan.

Tavoitteenani on vastata kysymyksiin: Mitä termit dokumentaari ja animaatio tarkoittavat? Millaisia olemassa olevia sääntöjä dokumentaarille elokuville on asetettu? Miten sääntöjen noudattaminen toteutuu käytännössä? Voiko animaatiota hyödyntää dokumentaareissa ilmaisemaan subjektin, jota ei voi enää kuvata? Menettääkö dokumentaari uskottavuutensa, jos siihen liittyy animaatiota? Miten ja millä eri tekniikoilla ja ohjelmilla dokumentaarin ja animaation yhdistelmän voi toteuttaa? Mitä teknisiä ongelmia kohtaa, kun liittyy yhteen audiovisuaalista materiaalia ja animaatiota? Onko animaation hyödyntäminen dokumentaareissa tuotannolle taloudellinen tekijä? Onko animaation ja dokumentaarin yhdistäminen todellisuuden luovaa käsittelyä ja onko sillä tulevaisuutta?

### 2.2 Tutkimusmenetelmät

Tutkimukseni on ohjaava tutkimus, jonka tavoitteena on kehittää animaation hyödyntämistä dokumentaarisisissa elokuvissa. Lisäksi tavoitteena on pohtia dokumentaarille elokuville asetettuja sääntöjä ja niiden toteutuskelpoisuutta käytännössä. Tutkimukseni rinnalla toteutan tuotannon Yksi talo ja tuhat tarinaa, jota voin kutsua työntutkimiseksi. Siinä on tavoitteena määrittellä parhaat työtavat eri animaatiotekniikoita hyödyntäen dokumentaarin käyttöön. Tavoitteena on vastata kysymyksiin: mitä on tavoite tehdä, kuka sen tekee, missä työ tehdään, milloin se tehdään ja mitä muita tapoja on toteuttaa se?



Oulun seudun ammattikorkeakoulun opinnäytetöistä Katri Niinikangas on käsitellyt tutkimuksessaan, *Todellisia tarinoita, Dokumentaaristen elokuvien piirteitä*, käsitteitä, tyyliuuntia ja eri lähestymistapoja dokumentaarisiiin elokuvaan. Tämän vuoksi käsittelen näitä asioita omassa tutkimuksessani ainoastaan pintapuolisesti.

### 2.3 Keskeiset käsitteet

Ensimmäisenä määrittelen termin **dokumentaarinen elokuva**. Sen yksiselitteinen määritelmä on ei-fiktiivinen, elävästä elämästä tehty tuotanto niin sanotusti ”todellinen tieto” ulkopuolisesta maailmasta. (Juntunen 1997, 23.) Pekka Korvenojan mukaan dokumentaarin tavoite on esittää todellisuutta tarkasti. Hänen mukaansa realistista kuvaa ei kuitenkaan ole olemassakaan vaan kuvaaja on vastuussa objektiivisen kuvan tuottamisesta tunnettujen prosessien kautta. (Korvenoja 2004, 39.)

Stella Bruzzin mukaan dokumentaarin primääri tavoite ei ole esittää todellisuutta vaan tutkia, että sen rakenne kuten kuva havainnollistaa ei fiktiivistä todellisuutta ja niin sanotusti ”puhtaita” tapahtumia, ilman vaikutteita aiheeseen. Hänen mukaansa dokumentaari ei voi koskaan yksinkertaisesti esittää todellisuutta vaan se on todellisen tilan ja kuvaajan, joka häiritsee sitä, välistä keskustelua. (Bruzzi 2006, 13, 153.) Barry Hampeen mukaan taas Dokumentaarinen elokuva on vuorovaikutusta tekijän ja katsojan välillä. Hänen mielestä sen tarkoitus on näyttää katsojalle asioita, joita hän ei ole aikaisemmin tiennyt tai ei ole huomionut. (Hampe 2007, 10, 13.)

Tutkimuksessani käytän termiä dokumentaarinen elokuva tai dokumentaari. En käytä termejä dokumenttielokuva tai dokumentti, koska produktioni ei täytä asiakirjan ja todistuskappaleen vaatimuksia, johon sana dokumentti liitetään. Dokumentaarinen elokuva voi kuitenkin käyttää niitä lähteenä. (Helke 2006, 18.)

Luodakseni selkeämmän kuvan siitä, mikä on dokumentaarinen elokuva, määrittelen myös termin **fiktiivinen elokuva**. Fiktiivisen elokuva suhde todellisuuteen on erilainen kuin dokumentaarisen elokuvan. Fiktiivisellä elokuvalla on käsikirjoitus, se suunnitellaan, harjoitellaan ja kuvataan sekä kuvataan uudestaan ja siinä on näyttelijät. Fiktiivisessä

elokuvassa hahmot ja heidän toimintansa on kuvitteellista, mutta esimerkiksi historialliset tapahtumat ja maantieteellinen sijainti ovat todellisuutta. Hyvä esimerkki aiheeseen liittyen on elokuva Schindlerin lista. Se on fiktiivinen elokuva, vaikka sen ympäristö on todellisuutta. (Bordwell & Thompson 2004, 131.)

Seuraavaksi määrittelen sanan **animaatio**. Animaatio termi tulee latinan kielestä, *animatio*, joka tarkoittaa elävöittämistä. Animaatiossa on eri tekniikoita kuten käsin piirtäminen, vektorianimaatio ja pala-animaatio. Sen peruseriaate on, että tuotanto toteutetaan kuva kuvalta esimerkiksi 12 tai 24 kuvaa sekunnissa.

Animaatioita on fiktiivisiä ja dokumentaarisia. Dokumentaariset animaatiot ovat yleensä opetusanimaatioita. Animaatiota on käytetty esittämään, ei näkyviä asioita kuten geologisia muodostumisia. (Bordwell & Thompson 2004, 163). Animaation toteutuksessa rajat asettaa mielikuvitus:

*" - any sort of film that can be filmed live can be made using animation"* (Bordwell & Thompson 2004, 163).

### 2.3.1 Dokumentaarinen elokuva ja tyyliuunnat

Suomalaisen dokumenttielokuvien tekijän Susanna Helkeen mukaan dokumentaarisisissa elokuvissa tyyliuunnat ovat tiettyjen henkilöiden toiminnan tulos. Tyyliuuntien syntymiseen ovat vaikuttaneet teknologian kehitys ja dokumentaristien tarve luoda jotain uutta. (Helke 2006, 54) Dokumentaarisen elokuvan tyyliuunnan määrittelee sen tekotapa (Barbash & Taylor 1997, 73). Valinnat käsikirjoituksen käytössä, kuvauskulmissa, valaistuksessa, leikkauksessa ja äänen sekä arkistomateriaalin käytössä (Valkola 2002, 46).

Tutkija Bill Nichols on jakanut tekijöiden esitys- ja lähestymistavat kuuteen moodiin. Moodit ovat seuraavat: selittävä<sup>1</sup>, poeettinen<sup>2</sup>, havainnoiva<sup>3</sup> ja osallistuva<sup>4</sup> sekä refleksiivinen<sup>5</sup> ja

---

<sup>1</sup> "The expository mode addresses the viewer directly, with titles or voices that propose a perspective, advance an argument, or recount history" (Nichols 2001, 105).

performatiivinen<sup>6</sup> (Nichols 2001, 99). Tutkija Plantige taas erottelee dokumentaari elokuvien kolme puhuttelutapaa eli kolme erilaista pyrkimystä luoda dokumentaareja. Ne ovat formaali<sup>7</sup>, avoin<sup>8</sup> ja poeettinen<sup>9</sup>. Helkeen mukaan nämä ovat lähestymissääntöjä siihen, miten dokumentaarielokuva tulee toteuttaa. (Helke 2006, 71, 15)

Dokumentaarielokuvien tyyliä:

**Suora dokumentaari** on 1960-luvulla syntynyt amerikkalainen tyyliä. Siinä todellisuus kuvataan tapahtumahetkellä ilman ohjausta (Bordwell & Thompson 2004,130). Tapahtuma halutaan kuvata sellaisenaan, eikä antaa lavastuksen, valaistuksen ja jälkiäänityksen viivästyttää sitä. Suora dokumentaari jakaantuu havainnoivaan esimerkiksi direct cinema ja vuorovaikutteiseen esimerkiksi cinéma vérité. ( Helke 2006, 20, 61.)

**Direct cinema** on Amerikassa syntynyt havainnoiva tyyliä, jonka tavoite on tekijän vaikutuksen häivyttäminen dokumentaarista. Siinä ei kommentoida tai puututa tapahtumien kulkuun. (Niinikangas 2006, 5.) Helkeen mukaan havainnoiva dokumentaari on muuttunut aikaisemmasta ja sen tavoite ei enää ole kuvata todellisuutta sellaisenaan (Helke 2006, 89).

**Cinéma vérité** on tyyliä, joka pyrkii esittämään vuorovaikutuksen tekijän ja kohteen välillä (Niinikangas 2006, 5). Esimerkiksi Hoop Dreams, dokumentaari kahden opiskelijapojan

---

<sup>2</sup> "The poetic mode sacrifices the conventions of continuity editing and the sense of a very specific location in time and place that follows from it to explore associations and patterns that involve temporal rhythms and spatial juxtapositions" (Nichols 2001, 102).

<sup>3</sup> " - to observing lived experience spontaneously. Honoring this spirit of observation in post-production editing as well as during shooting - -" (Nichols 2001, 110).

<sup>4</sup> "The researcher goes to the field, participates in the lives of others, gains a corporeal or visceral feel for what life in a given context is like, and then reflects on this experience, using the tools and methods of anthropology or sociology to do so" (Nichols 2001, 115-116).

<sup>5</sup> "If the historical world provides the meeting place for the processes of negotiation between filmmaker and subject in the participatory mode, the processes of negotiation between filmmaker and viewer become the focus of attention for the reflexive mode. Rather than following the filmmaker in her engagement with other social actors, we now attend to the filmmaker's engagement with us, speaking not only about the historical world but about the problems and issues of representing it as well" (Nichols 2001, 125).

<sup>6</sup> " - the performative mode raises questions about what is knowledge. - - Performative documentary endorses the latter position and sets out the demonstrate how embodied knowledge provides entry into an understanding of the more general processes at work in society" (Nichols 2001, 131).

<sup>7</sup> Formaalisessa puhuttelutavassa ollaan katsojan yläpuolella ja hänelle selitetään muodollisesti sekä arvovaltaisesti ilmiötä. Formaali on tyyliään klassinen ja yhtenäinen (Valkola 2002, 120)

<sup>8</sup> Formaalisen puhuttelutavan vastakohta on avoin, joka ei käytä arvovaltaa, eikä selitä. Se on havainnoiva ja tutkiva. Avointa tietoa ei pidetä varmana. (Valkola 2002, 120)

<sup>9</sup> Poeettinen puhuttelutapa tutkii esittämistä ja tavoitteena on vaikuttaa katsojaan ja tunteisiin. Puhuttelutavan päätavoite ei ole tiedon välittäminen. (Valkola 2002, 121-122)

unelmasta tulla ammattilaisiksi koripallonpelaajiksi Chigagossa, on tähän tyyliisuuntaan kuuluva dokumentaari (Bordwell & Thompson 2004, 130).

**Le documentaire joué** ilmaisun on esittänyt François Niney teoksessaan *L'épreuve du Réel à l'écran* (2000). Susanna Helke on kääntänyt sen näytellyksi dokumentaariksi. Tyyliisuunnassa käytetään näyteltyjä tilanteita tai historialliset henkilöt esittävät elämänsä oikeilla tapahtumapaikoilla. Lajissa sekoittuu fiktiivisyys ja dokumentaarisuus. (Helke 2006, 13.)

**Poeettinen dokumentaari** on 1920-luvulla syntynyt tyyliisuunta. Sen tavoite on tunnelman välittäminen. Poeettiset dokumentaarit ovat kokeellisia, katkonaisia ja subjektiivisia. Niissä tapahtumasarjat eivät ole sidoksissa toisiinsa. Esimerkiksi Walter Ruttmannin *Berliini, suurkaupungin sinfonia* on poeettinen dokumentaari. (Helke 2006, 58–59.)

**Selittävä dokumentaari** on 1930–50-luvuilla syntynyt brittiläinen dokumenttiliike, jonka tavoitteena oli yhteiskunnallisten epäkohtien paljastaminen ja kansanvalistus eli propaganda (Niinikangas 2006, 17).

**Potretti eli henkilökuvadokumentaarit** keskittyvät yksittäisen henkilön tarinaan esimerkiksi Crumb, dokumentaari sarjakuvataiteilijasta Robert Crumbista (Bordwell & Thompson 2004, 130).

**Performatiivinen dokumentaarin** nimesi Bill Nichols. Sitä kuvaavat subjektiivisuus, ambivalenssi, tyylin korostaminen ja ironia sekä huumori (Helke 2006, 22.)

Tyyliisuuntia on useita, ja dokumentaarinen elokuva on niiden yläkäsite. Sen alaisuuteen luetaan uutiskatsauksia, matkaelokuvia, kansantieteellisiä tallenteita, luontofilmejä ja opetuselokuvia sekä konserttitalenteita. (Valkola 2002, 54.) Asian ydin on, että yleensä dokumentaari kuvaa ympäröivää maailmaa, ja tieto, mitä se esittää, on luotettavaa.

Kuitenkin ajoittain luodaan epäluotettavia dokumentaarisia elokuvia. Kriitikoiden mielestä niistä hyvä esimerkki on Michael Mooren *Roger and Me*. Kyseisen dokumentaarin ongelma on, että tapahtumat eivät todellisuudessa edenneet näytetyssä järjestyksessä, vaan alussa näytetty tehtaan sulkeminen tapahtui oikeasti viimeisenä. Kronologisen järjestyksen muuttaminen antaa

dokumentaarisissa vääristyneen kuvan aiheesta, mutta se ei kuitenkaan muuta elokuvaa fiktiiviseksi. (Bordwell & Thompson 2004, 129.)

Barry Hampen mukaan huonot dokumentaariset elokuvat epäonnistuvat totuuden kerronnassa. Siitä huolimatta ne ovat dokumentaarisia elokuvia. Dokumentaarisia elokuvia eivät siitä huolimatta hänen mukaansa ole dokumentaariset draamat eli televisio-ohjelmat, joissa käytetään näyttelijöitä ja käsikirjoituksia kertomaan historiallisesta tapahtumasta, esimerkiksi JFK. (Hampe 2007, 19–22.)

Dokumentaareja eivät ole Hampen mukaan myöskään tositelevisiosarjat kuten Selviytyjät, koska tilanne on järjestetty ja henkilöt tavoittelevat palkintoa. Hampen mukaan voi kysyä, tapahtuisiko ohjelman sisällöstä mitään, jos kameraa ei olisi paikalla. Viimeisenä hän mainitsee Docugandat, joissa dokumentaarisen keinoja käytetään propagandan hyödyksi kuten Triumph des Willens Leni Riefenstahlilta vuonna 1935. (Hampe 2007, 19–22.) Kuitenkin Jari Sedergren ja Ilkka Kippola toteavat vuonna 2009 julkaistussa teoksessaan *Dokumentin ytimessä, Suomalaisen dokumentti- ja lyhytelokuvan historia 1904–1944* seuraavasti: "Dokumenttelokuvaa ovat määritelleet useimmiten elokuvan tekijät itse" (Sedergren & Kippola 2009, 18).

### 2.3.2 Animaatio ja sen eri keinot

Animaation luomiseen on useita erilaisia tekniikoita. Tekniikoita ovat nukke, vaha-, savi-, 3D-, esine-, pala- ja piksillaatio- sekä piirrosmenetelmä. Animaation luomisena rajana on mielikuvitus, esimerkiksi Norman McLaren teki animaation *Blinkety Blank* kaivertamalla kuvat veitsellä, neuloilla ja partaterällä (Bordwell & Thompson 2004, 163). Tekniikka määräytyy animaattorin tavoitteen ja osaamisen mukaan.

Seuraavaksi käsittelen lyhyesti eri tekniikoiden peruseriaatteita:

**Nukke-, vaha- ja savianimaatiotekniikassa** hahmot valmistetaan muovailuvahasta, muovista tai savesta, hahmot sijoitetaan pienoismallin omaiseen lavasteeseen ja kuvataan siitä (Eskelinen

2008, 54). Esimerkiksi Ladislav Starevich loi realistiset hyönteismallit vuonna 1910 esittämään inhimillisiä draamoja ja komedioita (Bordwell & Thompson 2004,164).

**3D –animaatiotekniikassa** mallit luodaan 3D-ohjelmistossa. Tietokoneen tehtävänä on laskea liikesarjat, valaistus ja kameran liikkeet sekä tekstuurit. Esimerkiksi *Itsevaltiaat* (2001) on toteutettu 3D-ohjelmistossa. (Eskelinen 2008, 55–56.)

**Esineanimaatioissa** animaatio syntyy esineitä liikuttelemalla. Esimerkiksi James Stuart Blacktonin *The Haunted Hotel* on esineanimaatio, siinä liikutellaan huonekaluja kummitushotellin aikaan saamiseksi. (Eskelinen 2008, 58)

**Pala-animaatiotekniikassa** hahmot muodostetaan leikkaamalla ne esim. paperista. Hahmot kuvataan ylhäältä ja niitä liikutellaan kuvauspöydällä. Esimerkiksi Heikki Prepulan *Kössi Kenguru* on toteutettu pala-animaationa. (Eskelinen 2008,57.)

**Piksilaatioanimaatiotekniikassa** animaatio kuvataan ihmisillä samalla tavalla kuin nukkeanimaatioissa. Esimerkiksi *The Secret Adventures of Tom Thumb* 1993 on tehty piksilaatioanimaatiotekniikalla. (Eskelinen 2008, 59)

**Piirrosanimaatiotekniikassa** nimensä mukaisesti animaatio piirretään kuva kuvalta. Ennen animaatio piirrettiin paperille ja siitä selluloidikalvolle, jossa ne väritettiin esimerkiksi akryylivärillä. Tämän jälkeen kuvat kuvattiin taustamaalauksella vasten kuva kuvalta filmille. Nykyään piirroset ja taustamaalaus skannataan kuvankäsittelyohjelmaan, jossa ne väritetään ja koostetaan kuvasarjaksi. (Eskelinen 2008, 49–50.)

**Rotoskooppi –tekniikka** eli näyttelijät simuloivat elävän version animaatiohahmosta. Näyttelijän liikkeitä hyödynnetään hahmon liikkeisiin. Shamus Culhane (1988) ei kannata tätä tekniikka, koska hänen mielestään animaattorin tulisi laittaa hahmoon oma tulkintansa ja oma taiteellinen ponnistuksensa. (Culhane 1988,44.)

Animaation tekniikan valintaan vaikuttavat tuotannon budjetti, aikataulu, kalusto ja työntekijöiden määrä sekä millainen animaatio on tavoitteena tehdä (kokoanimaatio/ yksityiskohdat/ kuvien määrä sekunnissa). Esimerkiksi pala-animaatio on nopeampaa kuin piirrosanimaatio ja

halvempaa kuin 3D-animaatiot. 3D-animaatiot vaativat kalliita ohjelmia, suorituskykyä tietokoneelta ja osaamista ohjelman käytöstä. (Eskelinen 2008,56–57)

## 2.4 Dokumentaarien ja animaation historia

Nicholsin mukaan dokumentaaristen elokuvien historian voidaan katsoa alkaneeksi yhteiskunnallisesti valistavan elokuvatyylin myötä 1920-luvulla. Barsam ja Barnou taas liittävät sen Lumière veljesten kokeiluihin. (Helke 2006, 58.) Sedergren ja Kippola määrittelevät dokumentaaristen elokuvien aikakauden alkaneen brittiläisen John Gierersonin julkaistessa Moanan vuonna 1925. (Sedergren & Kippola 2009, 18.)

Termi *Film documentaire* on ollut jo 1910-luvulla tuttu ilmaisu ranskalaisella kielialueella. Hampen mukaan ilmaisu tarkoitti matkakertomuksia. Dokumentaari termi nykyisessä merkityksessään tuli Hampen mukaan John Griersonin myötä tutuksi. (Hampe 2007, 33.)

Dokumentaarisille elokuville keskeinen ajanjako historiassa oli 1950- ja 60-luvulla, jolloin teknologia kehittyi ja ilmeni esteettinen vallankumous. Uusi teknologia mahdollisti kenttä-äänityksen ja kuvaamisen kevyemmällä kameroilla tapahtumien keskellä. Lisäksi herkemmat filmimateriaalit mahdollistivat kuvaamisen vallitsevassa valossa. Edellä mainitut tekijät mahdollistivat suoran dokumentaarin tyyliuunnan synnyn. (Helke 2006, 61.)

Animaation historian voidaan katsoa alkaneen viimeistään 1600-luvun Länsi-Euroopassa, jolloin siellä esiintyi pornografisia liikkeitä kuvaavia vihkosia. Seuraavia merkittäviä tapahtumia olivat professori Joseph Plateun keksintö vuonna 1832: phenakistoskooppi, jota seurasivat Simon von Stanferin stroboskooppi ja George Hohnerin zoetrooppi sekä Emile Reynaudin praxinoskooppi. (Eskelinen 2008, 14–15.)

Ensimmäinen animaatio stop motion –lyhytelokuva *The Haunted Hotel*, valmistui vuonna 1901. Lyhytelokuva on James Stuart Blacktonin ja siinä hotellin kalusteet liikkuvat itsestään. Se on kuvattu ruutu ruudulta. Samana vuonna hän teki myös ensimmäisen stop-motion-piirrosanimaation, *Humorous Phases of Funny Faces*, jossa esiintyy irvisteleviä piirroshahmoja. (Eskelinen 2008,16.)

Ensimmäinen nukkeanimaation tehtiin vuonna 1910. Tekijä oli Emile Cohl. Seuraavana vuonna Winsor McCay liitti sarjakuvasankarinsa, *Pikku Nemon*, valkokankaalle. Kukaan ei ollut aikaisemmin tehnyt vastaavaa. Tietävästi Winsor McCayn *The Sinking of Lusitania* vuonna 1918 on ensimmäinen kokoillan animaatio. Se koostuu 25 000 kuvasta. (Eskelinen 2008,16.)

Merkittävä keksintö animaation kehitykselle oli Earl Hurdin oivallus selluloidikalvon käytöstä vuonna 1914. Tämä innovaatio nopeutti animaattoreiden työskentelyä ja alensi tuotantokustannuksia. Animaatiot olivat mykkiä tai elokuvateattereissa elävällä musiikilla säestettyjä aina vuoteen 1928 asti, jolloin animaatioissa ruvettiin käyttämään ääniä. (Eskelinen 2008,17)

Koko väriskaala animaation käyttöön saatiin vuonna 1932, *Flowers and Trees* –lyhytelokuvan myötä. Siinä käytettiin Technicolorin kolmiväritekniikkaa. Animaatio yhdistettiin näyteltyyn elokuvaan vuonna 1933 ja tuloksena oli megahitti *King Kong*. Vuonna 1937 valmistui ensimmäinen pitkä animaatioelokuva Disneyltä, *Lumikki ja seitsemän kääpiötä*. (Eskelinen 2008, 19.)

Suomessa ennen toista maailmansotaa tunnetaan ainoastaan neljä merkittävää animaattoria: Eric Vasström, joka teki vuonna 1914 *Päivänkuvat*; Yrjö Norta; Ola Fogelberg, joka toi sarjakuvasankarinsa Pekka Puupään valkokankaalle ja Hjalmar Löfving. (Aarnio et al. (toim.) 1993, 80)

Vuonna 1959 animaatioissa kehitettiin Xerox-menetelmä, jonka avulla lyijykynäpiirroksia voitiin siirtää koneellisesti suoraan kalvoille. Tekovaiheista jäi pois puhtaaksi piirtäminen, ja tuloksena oli aikaisempaa rosoisempi viiva, mutta taloudellisempi ratkaisu. Merkittävä keksintö on myös Industrial Light and Magicin kehittämä ”go motion” –tekniikka, jossa kuvataan samalla kun hahmoja liikutetaan. Tekniikka mahdollisti todellisemman tuntuiset liikkeet, ja sitä on käytetty esimerkiksi vuonna 1983 *Jedin paluun* taistelukohtauksissa. (Eskelinen 2008, 19.)



## 2.5 Tutkimuksen lähtökohdat

Tutkimukseni on työntutkimus produktiostani Yksi talo ja tuhat tarinaa, joka kertoo osoitteessa Rantakatu 4 sijaitsevan rakennuksen nykyisyydestä ja arkkitehtuurisista piirteistä rinnastettuna historiaan. Dokumentaareja rakennuksista ja niiden historiasta on tehty aikaisemminkin, uutta produktiossani on, että hyödynnän animaatiota tuomaan esille rakennuksessa vaikuttaneet henkilöt.

Luon animaatiohahmot arkiston valokuvista. Valokuvat ovat Pohjois-Pohjanmaan kuva-arkistosta ja Pasi Kovalaisen sekä Weikko Kotilan teoksesta *Uuden Seurahuoneen Rakennushistoria* vuodelta 2002. Lisäksi sain valokuvia ja piirustuksen rakennuksesta Weikko Kotilalta arkkitehtitoimisto Laatio Oy:stä. Vastaan dokumentaarin toteutuksen kaikista osa-alueista. Minulla oli apunani valokuvaamassa ja rotoskoopitekniikan toteutuksessa Hanna Keskitalo.

Animaatiota voi hyödyntää monipuolisesti dokumentaareissa tuomaan esille asioita, joita ei voi suoraan kuvata, mutta se ei ole ainoa keino. Muita ovat keskustelu, näyttely ja valokuvaus sekä kuvaustapa, dokumentaristi voi myös rakentaa aiheeseen sopivan äänimaailman. Esimerkiksi dokumenttiosseessa *Valkoinen taivas* tunnelma luotiin kuvaustapaa ja äänimaailmaa hyödyntäen; päähenkilöiden keskustelu ja tulkinta loivat kuvan ympäristökatastrofista. (Helke 2006, 11.)

Seuraavaksi määrittelen produktion lähtökohdat rinnastettuna dokumentaaristen elokuvien niin sanottuihin yleisiin sääntöihin. Käsittelen periaatteet käsikirjoituksen, lavastuksen, ohjauksen ja dokumentaarin keston sekä kuvan tavoitteen, valaistuksen ja leikkauksen sekä äänimaailman näkökulmasta.

Dokumentaarisien elokuvien päätavoite on ”todellisen tiedon” välittäminen, ja se on myös produktioni Yksi talo ja tuhat tarinaa tavoite. Tuotannon tavoitteena on yhdistää samaan kuvaan nykypäivä ja kontekstin historia. Tavoitteena on ilmaista, että eloton objekti on ollut osa usean henkilön elämäntarinaa.

Tuleeko dokumentaarisella elokuvalla olla käsikirjoitusta, lavastusta tai ohjausta? David Bordwellin ja Kristin Thompsonin mielestä vastaus kysymykseen on yleensä ei (Bordwell & Thompson 2004, 129). Barry Hampen on kuitenkin sitä mieltä, että historiallisiin dokumentaareihin

tulee kirjoittaa käsikirjoitus. Käsikirjoituksen tavoite on luoda tarinankerronnalle rakenne, määrittellä, mitä visuaalisesti pitää tuoda esille, ja tarkentaa, mitä sanotaan. (Hampe 2007, 87)

Produktiollani Yksi talo ja tuhat tarinaa on kuvakäsikirjoitus (liite 1). Tuotanto on historiallinen dokumentaari, joka vaatii kuvakäsikirjoituksen, erityisesti sen vuoksi, että siinä käytetään animaatiota. Kuvakäsikirjoituksen tavoitteena on edellä mainitun lisäksi selkeyttää työprosessia kuvauspaikalla eli, siten miten tulee kuvata ja miten ottaa animaatio kuvauksessa huomioon. Lisäksi kuvakäsikirjoitusta kirjoitettaessa työprosessi tuo esiin ongelmat, joita voi tulla vastaan esimerkiksi toteutettaessa animaatiota dokumentaariin. Ongelmiin on helpompi reagoida suunnitteluvaiheessa. Kuvakäsikirjoitus auttaa valinnoissa kuvauskulmien suhteen ja kun animaatio eri tiloissa on etukäteen suunniteltu, voi aloittaa aikaisemmin hahmojen ja animaation luomisen. Lisäksi kuvakäsikirjoitus on väline tiedon välittämiseen, henkilöille jotka auttavat tuotannon toteutuksessa.

Mielestäni suunniteltu animaatio dokumentaarissa toteuttaa paremmin ideologiaa todellisesta tiedosta kuin animaatio, joka suunnitellaan kuvausten ja editoinnin jälkeen. Animaatio, joka pohjautuu arkistotietoihin, vaatii taustatutkimusta. Lisäksi tulee huomioida, että nykyteknologia mahdollistaa animaation rakentamisen suoraan arkistotiedosta.

Mikä on dokumentaarisen elokuvan kesto? Jarmo Valkolan mukaan sen määrittelee sisältö (Valkola 2002, 77). Produktiossa Yksi talo ja tuhat tarinaa sen määrittelee tarina. Lisäksi produktio on testiversio tyylistä, jossa dokumentaarissa yhdistetään audiovisuaalinen materiaali ja animaatio. Tavoitteena on ollut tutkia, kuinka paljon työtä ja aikaa osittaisen animaation luominen audiovisuaaliseen materiaaliin vie.

Mikä on kuvan tavoite dokumentaarisessa elokuvassa? Joseph V. Mascelli toteaa vuoden, että dokumentaarisen elokuvan kuvan tavoite on enemmän tuoda asia julki kuin olla kaunis kuva. Hänen mukaansa se ei kuitenkaan tarkoita, että kauneutta ja realismia ei voisi yhdistää (Mascelli 1965, 169.)

Produktiossani animaation luomisen perusajatus on todellisuuden ja historian esittäminen objektiivisesti ja tarkasti. Animaatiohahmot on luotu henkilön omasta kuvasta, joka tekee siitä

realistisemmän kuin esimerkiksi näyttelijän oma suoritus. Dokumentaareissa on käytetty valokuvia, mutta animaatio mahdollistaa myös liikkeen.

Animaation tavoite ei ole ollut olla kuvan koriste vaan välittää informaatiota. Tavoitteena on ollut yhdistää animaatio ja audiovisuaalinen materiaali aistikkaasti toisiinsa. Tavoitteena on ollut luoda uutta tyyliä, jossa kuten ennen hyödynnetään teknologian kehitystä dokumentaarien käyttöön. Animaatiohahmojen luomisessa tavoitteena on ollut yksinkertaisuus, ympäristöön soveltuva värimaailma ja hahmojen tavoite on olla osa tarinaa, joka kertoo Rantakatu 4 sijaitsevasta talosta, sen arkkitehtuurista ja olemuksesta. Animaation tavoite ei ole viedä kuvan huomiota tarinasta.

Pekka Korvenoja on sitä mieltä, että dokumentaarissa kuvalla tulee olla syy ja motiivi (Korvenoja 2004, 42). Mielestäni animaation syy on tuoda näkymätön näkyväksi objektiivisena todellisuutena. Sen motiivi on kertoa yleisölle rakennuksen historiaa nykypäivään rinnastettuna. Ne eivät ole kuvia kauniiden kuvien vuoksi.

Boggs on vuoden 1978 teoksessaan ilmaissut mielipiteensä kuvallisiin efekteihin seuraavasti:

“As important as the quality of the visual image may be, however, it must not be considered so important that the purpose of the film as an artistic, unified whole is ignored. Film’s photographic effects should not be created for their own sake as independent, beautiful, or powerful image. They must, in the final analysis, be justified psychologically and dramatically as well as aesthetically in term of the film as a whole, as important means to an end, not as ends in themselves. The creation of beautiful images for the sake of beautiful images violates a film’s aesthetic unity and therefore may actually work against the film.” (Boggs 1978, 69.)

Tuleeko dokumentaarissa elokuvassa käyttää valaistusta? Alber Mayslesin on vuonna 2001 todennut, että käyttää mieluummin alivalotusta kuin keinotekoista valaistusta aidomman dokumentaarisen kuvan luomiseksi. Susanna Helke toteaa, että ”Valaisematon kuva ei ole aidompi tai suoremmin todellisuutta välittävä kuin valaistu. Puritaanisinkaan direct cinema - ohjaaja ei voi välttää elokuvaesteettisiä, elokuvan keinoihin liittyviä valintoja.” (Helke 2006, 40).

Tutustumiskäynnilläni kuvauskohteessa havaitsin, että ympäristö tarjoaa hyvän valon. Jokaisessa huoneessa on paljon ikkunoita ja valaisimia. Tämän vuoksi päätin toteuttaa dokumentaarini ilman lisävalaistusta. Halusin testata puritaanisuutta. Esimerkiksi vuonna 2002 Sheffieldin dokumentaarisen elokuvan festivaaleilla esiteltiin Lars von Trierin dogmasäännöt, joiden mukaan valaisua ei saa käyttää. Tämä haaste tuli ottaa testiin mukaan. (Helke 2006, 36.) Muita Lars von

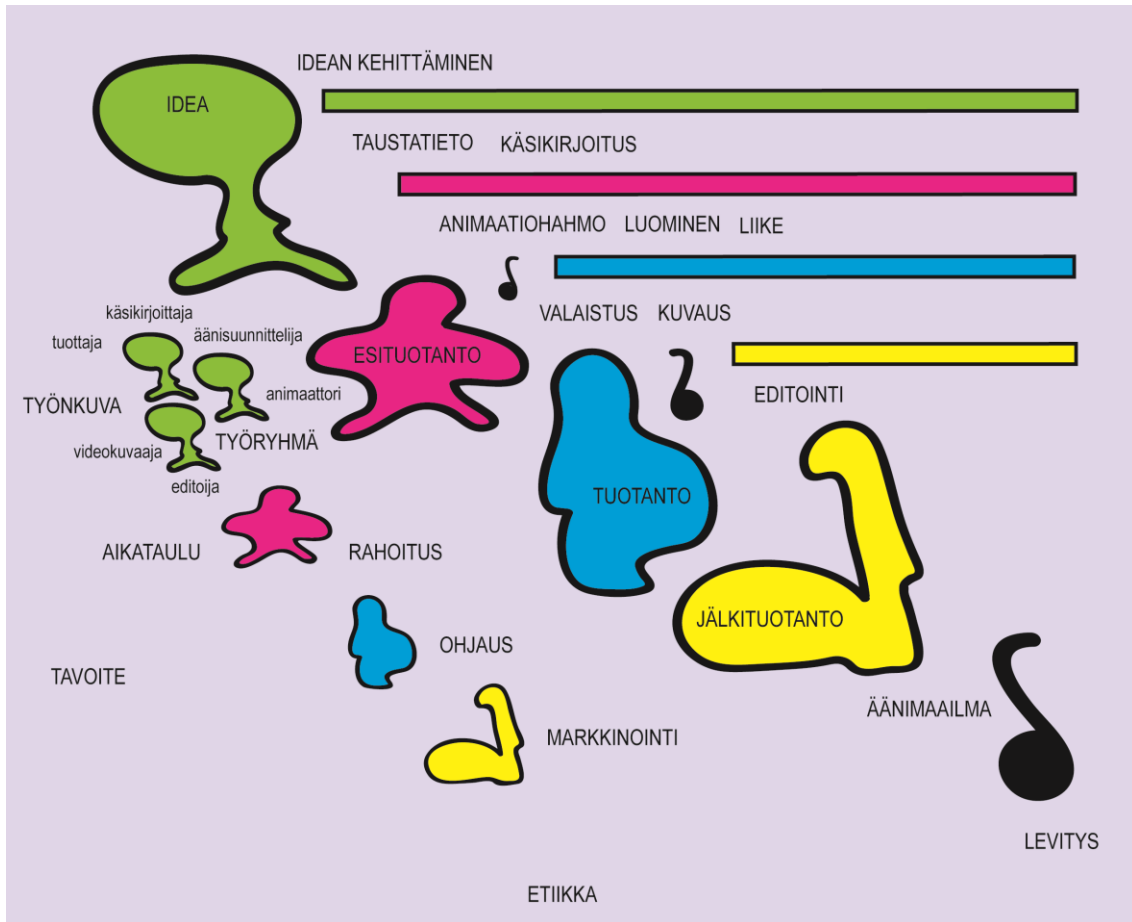
Trierin dogmasääntöjä ovat: leikkauskohtien tulee erottua toisistaan, ääntä ei saa lisätä ja dokumentaaria ei saa ohjata. Lisäksi dokumentaarissa elokuvassa ei saa käyttää piilokameraa tai arkistofilmiä. (Helke 2006, 36.)

Produktiossani leikkaus on toteutettu siten, että leikkauskohdat erottaa toisistaan tekstilaatikko. Ajatuksena on ollut, että koska kyseessä on lyhyt dokumentaari, äänimaailmaa hyödynnetään selostuksen sijaan tukemaan animaatiota ja luomaan ajan henkeä kuin välittämään asiasisältöä. Tämä rikkoo edellä mainittuja dogmasääntöjä, mutta Bill Nichols toteaa, että historiallisesta maailmasta kertovat dokumentit käyttävät kaikkia tarjolla olevia keinoja dokumentin tarinan hyödyksi, erityisesti ääni ja kuva suhteessa toisiinsa. Niin minäkin aion tehdä. (Nichols 2001, 42, 46.)

### **3 TULOKSET**

Seuraavaksi käyn läpi opinnäytetyön tulokset. Työprosessi sisältää seuraavat vaiheet (Kaavio1): ideointi, esituotanto, tuotanto ja jälkituotanto. Ensimmäiseksi tarvitaan idea, idean voi luoda yksittäinen henkilö tai ryhmä siitä seuraa työprosessin alkaminen ja työryhmän muodostaminen. Ideoinnista edetään taustatietojen keräämiseen ja käsikirjoituksen kirjoittamiseen sekä rahoituksen hankintaan ja aikataulun suunnitteluun. Ne ovat osa esituotantoa. Esituotannosta siirrytään ideoiden toteutukseen eli tuotantoon: kuvaamiseen ja piirtämiseen, jossa ohjauksella on suuri merkitys. Kun materiaalia on tarpeeksi, siirrytään jälkituotantoon, johon kuuluu editointi ja viimeistely. Äänimaailmaa suunnitellaan käsikirjoituksesta lähtien kuten myös markkinointia, mutta kummatkin ovat vahva osa jälkituotantoa. Viimeisenä on tuotannon levitys. Koko prosessin ajan valinnoissa, tulee ottaa huomioon dokumentaariin liittyvä etiikka. Pohdin työprosessia seuraavien kysymyksien kautta: kuka tekee työn, missä työ tehdään, milloin työ tehdään ja mitä muita tapoja on, toteuttaa työ?

KAAVIO 1. Opinnäytetyön työprosessi kokonaisuudessaan



### 3.1 Työprosessi prduktiiossa Yksti talo ja tuhat tarinaa

Ensimmäiseksi työprosessissa (katso kaavio 1) on ideointi. Idea aiheelleni syntyi katsottuani dokumentaarin historiallisesta rakennuksesta ja elokuvan Beatrix Potter, taitelijaelämää, jossa päähahmon mielikuvitusahmot esitetään animaationa. Sain idean yhdistää animaation dokumentaariin. Tavoitteenani oli elävöittää rakennuksiin liittyviä dokumentaareja ja testata, miten animaatiota voi hyödyntää dokumentaareissa. Sitä seurasi aiheen tarkempi määrittely ja rakennuksen valinta. Valitsin Oulun nykyisin Uuden seurahuoneen, koska mielestäni se on ollut niin monikäyttöinen, se on arkkitehtuurisesti mielenkiintoinen ja sillä on merkitystä oululaisten elämään.

Seuraavaksi rupesin tutustumaan tarkemmin rakennukseen ja sen historiaan sekä selvittämään sen, miten löydän siihen liittyvää lähdemateriaalia. Etsin lähdemateriaalia kirjastoista, internetistä ja arkistojen tietokannoista. Tutustuin aiheeseen keskustelemalla eri-ikäisten ja erilaisten henkilöiden kanssa. Hankin aiheeseen liittyvää kirjallisuutta, joista Pasi Kovalaisen ja Weikko Kotilan teos *Uuden Seurahuoneen rakennushistoria* oli hyödyllisin ja antoi rakenteen kuvakäsikirjoitukselle. Lisäksi vierailin itse kohteessa. Rakennuksen esitteli minulle ravintolatoimenjohtaja Kaisu Peuralahti. Wellsin mukaan tutkimus on tärkeää, mutta aliarvostettua (Wells 2006, 18). Produktiossani se oli korvaamatonta.

Kerätyn aineiston pohjalta rupesin tekemään kuvakäsikirjoitusta (katso liite 1). Toteutin jokaisen työvaiheen yksin. Suuremmissa tuotannossa suosittelen tuottajan ja käsikirjoittajan nimeämistä. Lisäksi mielestäni käsikirjoituksessa on tärkeitä tehdä yhteistyötä animaattorin kanssa. Itse aloitin kuvakäsikirjoitusta tehdessäni animaatiohahmojen luomisen Adobe Illustrator CS 4:lla. Käytännössä kuvakäsikirjoitus ei toteutunut suunnitellusti, mutta se auttoi hahmottamaan eri työvaiheita. Työn tein Oulun ammattikorkeakoulun tietokoneluokassa ja suurimman osan yhteydenotoista hoidin sähköpostilla. Suurempaa tuotantoa toteutettaessa olisi hyvä, että tuottajalla on toimisto, jossa saa rauhassa hoitaa tietokoneen ääressä niin yhteydenotot ja sopimukset sekä hakemukset. Käsikirjoittajalla olisi mielestäni hyvä olla kannettava tietokone, sillä se helpottaa taustatutkimusta esim. kirjastossa, kun asiat voi kirjoittaa suoraan ylös tietokoneelle, ei tarvitse kuljettaa lähdemateriaalia. Kirjastoissa voi saada yksittäisiä huoneita työn työstämiseen. Lisäksi käsikirjoittajalla olisi hyvä olla oma rauhallinen työtila internet yhteydellä, koska paljon materiaali on nykyään netissä.

Seuraavaksi käsittelen omina kappalainen työprosessin muut vaiheet eli animaatiohahmon luomisen, kuvaukset kohteessa, äänimaailman ja valaistuksen, editoinnin sekä animaation liikkeen.

### 3.1.1 Animaatiohahmojen luominen

Animaatiohahmojen tavoitteena on kuvastaa todellisia henkilöitä, jotka ovat vaikuttaneet kohderakennukseen tai rakennuksessa. Kuvakäsikirjoitukseni mukaan minun tuli luoda animaatiohahmo Rantakatu neljän rakennuksen arkkitehdistä Hugo Alexander Neumannista,

rakennuttajasta John Fredrik Petrellistä ja hänen vaimostaan Dorothea Charlotta Svendelinistä sekä Karl von Fiendtistä, hänen tyttärestään Greta von Fiendtistä ja Karl von Pentzinistä sekä Timo Pelkosesta. Nämä yhdeksän henkilöä nostetaan erikseen esille rakennuksen historiasta, mutta rakennus sisältää tuhansia tarinoita rautakaupan asiakkaista nykypäivän juhlijoihin. Animaatiossa esiintyy erikseen nimeämättömiä henkilöitä, jotta sisältö olisi tittelinsä mukainen. Henkilöanimaation lisäksi olen luonut animaation itse rakennuksesta.

Arkistomateriaalin eli tässä tapauksessa valokuvien käyttö tiedonlähteenä tutkimustyössä ei maksa mitään. Kuitenkin esimerkiksi valokuvien käyttö internetissä ja televisiossa vaativat julkaisumaksun maksamista. Maksu määräytyy julkaisukanavan mukaan, esimerkiksi kuvat tuotantoon saatiin Pohjois-Pohjanmaan museolta, josta yksi kuva näytettäväksi televisioon maksaa 50,5 euroa ja Internetiin 117,70 euroa. Tuleeko maksu suorittaa, jos kuvaa hyödynnetään animaatiohahmon luomiseen, riippuu museosta ja arkistosta. Minulta maksua ei vaadittu Pohjois-Pohjanmaan museolta, koska ne tulivat osaksi tutkimustyötä.

Animaatiohahmojen luomisen eli karakterisoinnin tavoitteena oli luoda hahmot valokuvista niin, että ne olisivat piirteiltään realistisia. Animaatiohahmojen luomisessa ilmeni seuraavia ongelmia: kuva ei välttämättä edusta henkilöä sen ikäisenä, jona hän vaikutti rakennukseen tai rakennuksessa sekä kuvista ei välttämättä näy vaatetus kokonaisuutena. Miten tämä vaikuttaa hahmon realismiin? Vaatetus on osa hahmon persoonallisuutta ja tekevät siitä yksilön (Thomas & Johnston, 1981, 415).

Ongelmat johtivat ratkaisuun, että animaatiohahmoista tulisi yksinkertaisia, pelkistettyjä hahmoja, joissa käytetään ainoastaan mustaa ja valkoisen eri sävyjä. Kuvassa 1 on vasemmalla arkistokuva Greta von Fiendtistä ja oikealla hänestä piirretty animaatiohahmo.

KUVA 1. Arkistokuva ja animaatiohahmo Greta von Fiendistä



Produktiossa käytettiin vertailun vuoksi myös toista keinoa animaatiohahmon luomiseen. Ajatuksenani oli luoda vertailu, siitä mikä on taloudellisin ratkaisu ja mikä on visuaalisesti sekä dokumentaarin sääntöjä tukeva valinta toteutukseen. Tavoitteena oli, että mitä lähemmäksi nykyisyyttä dokumentaarissa saavutaan, sitä enemmän ruvetaan käyttämään hahmoissa värejä. Tämän vuoksi Timo Pelkosen animaatiohahmo on luotu leikkaamalla kuva valokuvasta. Alkuperäinen valokuva on skannattu ja käsitelty tietokoneella. Ajallisesti tämä on nopeampaa kuin piirtäminen, lisäksi se on "todellista tietoa". Henkilö on siinä ilman kenenkään tulkintaa, ainoastaan kameran. Tulee vain huomioida, että kuvassa näkyy, kaikki animaatioissa tarvittava eli esimerkiksi kuva on kokokuva, jos hahmon on tarkoitus kävellä rappusia ylös. Produktion ideologiana oli, että mitä lähemmäksi nykyisyyttä tullaan, sitä elävämpiä hahmot ovat. Nykyisyydessä dokumentaarissa näkyy ihmiset sellaisenaan. Heistä ei tarvitse luoda animaatiohahmoa, koska heitä voi vielä kuvata. Tämä ei kuitenkaan käytännössä toteutunut, koska sain ainoastaan luvan kuvata rakennuksessa, kun ei ollut asiakkaita.

Rakennuksesta tehty animaatio tulee ainoastaan dokumentin alkuun. Siinä kuva rakentuu viiva viivalta ja animaatio ei yhdisty audiovisuaaliseen materiaaliin. Animaation pohjana on käytetty Weikko Kotilan luvalla restauroinnin pohjapiirrosta ja siitä on muokattu rakennuksen ulkomuoto sellaiseksi, mikä se oli aikaisemmin. Lopputulos on kuva 2.



KUVA 2. Rakennuksen animaatiopiirros



Rakennuksen kohdalla ideologiana oli selvittää, voiko arkistomateriaalia hyödyntää animaation luomisessa. Tulos on kyllä. Erityisesti arkistomateriaalia lähihistoriasta, joka on sähköisessä muodossa, voi tuoda animaation eri teknikoiden käyttöön. Esimerkiksi Toon Boom tunnistaa Adobe Illustrator CS 4 kautta tuodun arkistomateriaalin. Ainoa ongelma on tällöin tekijänoikeudet.

Adobe Illustrator CS 4 mahdollistaa myös sen, että arkistoidun piirustuksen voi skannata tietokoneelle ja muuttaa muotoon, jossa siitä voidaan tehdä animaatiota. Arkistomateriaali voi tässä tapauksessa olla erittäin vanhaakin. Skannaus tulee kuitenkin olla ainakin 600 pikseliä.

Mitä tämä tarkoittaa? Se tarkoittaa sitä, että vaikka produktiossani muokattiin niin sanotusti arkistomateriaalia, niin sen voi tuoda myös suoraan ilman dokumentaristin vaikutusta esille animaationa, jolloin se välittää ”todellisen tiedon” -ideologiaa. Lisäksi jos animaatio luodaan arkistomateriaaleista suoraan, se vähentää animaattorin työtä ja on taloudellisesti edullista tuotannon budjetille.

Animaatiohahmojen luomiseen tarvitaan luonnoslehtiö hahmotteluun, kyniä tai työn voi tehdä suoraan tietokoneelle kuten minä tein. Lisäksi tarvitaan tietokone, ohjelmat Illustrator, Photoshop, Flash, Toon Boom ja Final Cut pro sekä skanneri ja tulostin. Animaattori tarvitsee omat työtilat. Minä tein työn kotona ja Oulun seudun ammattikorkeakoulun tietokoneluokassa. Tietokoneluokassa on kuitenkin häiriötekijöitä eli ei ole omaa rauhaa.

### 3.1.2 Kuvaukset kohteessa

Kuvauksissa oli mukana yksi videokamera, Panasonic HVX-200, jalusta Cartoni Action Pro ja mikrofoni sekä digitaalikamera Canonin Power Shot Pro. Kuvaukset suoritettiin kolmena eri ajankohtana. Rakennus kuvattiin sisältä 9.11.2009, kolme ja puoli tuntia; ulkoa päivällä 10.11.2009 kaksi tuntia ja ulkoa pimeällä 1.2.2009 vajaan tunnin. Kuvauksissa ei käytetty lisävalaistusta.

Tavoitteena oli kuvata kohdetta sen hetkisessä tilassaan. Tila asetti muutoksia alkuperäiseen käsikirjoitukseen animaation suhteen, esim. rakennuksen entisessä sisäpihassa valmisteltiin lavaa tulevaa tapahtumaa varten, joten ihmisiä pöytien ympärillä animaationa ei voinutkaan toteuttaa. Tämä ei kuitenkaan vaikuttanut valittuihin kuvauskuuluihin vaan sisäpihan toiminnan annettiin näkyä taustalla. Lisäksi alkuperäisen suunnitelman mukaan tarkoituksena oli kuvata toisesta kerroksesta ikkunasta alaspäin ensimmäisen kerroksen uloskäyntiä. Tämä ei kuitenkaan onnistunut, koska ongelmaksi ilmeni, että ikkunaa ei saanut auki.

Koska kuvauksen kohde oli eloton objekti, ohjaus kuvattaessa ei ollut tarpeen. Rakennus kuvattiin sellaisena, kuin se oli sillä hetkellä ja siihen liittynyt sen hetkinen toiminta. Dokumentaarin niin sanottujen sääntöjen noudattaminen onnistui tältä osin. Kuvaus toteutettiin seuraavasti: ensin kuvattiin yksistään tilaa, tämän jälkeen avustajani meni kuvaan ja suoritti animaatiohahmon liikkeitä. Mitä liikkeitä animaatiohahmo teki, vaati osakseen ohjausta. Kamera oli kuvattaessa koko ajan samassa paikassa. Lopuksi kuvattiin rakennuksen yksityiskohtia.

Kuvasuhde eli aspect ratio määriteltiin kameraan 16:9. Yksi tärkeimmistä kamerateknisistä ilmaisukeinoista on polttoväli. Sillä saadaan tilantuntu ja perspektiivivaikutelma hallintaan. (Korvenoja 2004, 91.) Rakennuksen sisällä käytettiin pääasiassa kuvauksessa liikettä tilassa perspektiivin muuttamiseksi. Sisällä että ulkona arkkitehtuuristen yksityiskohtien kuvaus vaatii zoomausta, sulava zoomaus kyseisellä kameralla oli haasteellista. Kameran sivuttainen tai pystysuuntainen liike jätettiin hyödyntämättä. Se olisi vaikeuttanut animaation luomista kuvaan.

Muita kameraliikkeitä ovat panorointi<sup>10</sup>, tiltaus<sup>11</sup> ja kamera-ajo<sup>12</sup> sekä tiivistys<sup>13</sup>, nosto ja lasku<sup>14</sup>. Kuvatessa käytettiin tiltausta, tiivistystä ja nostoa sekä laskua (Korvenoja 2004, 114–115).

Kuvatessa ei käytetty lisävalaistusta ja kuvaan syntyi raetta, koska aukko oli liian suurella. Halusin mieluummin hyvät värit kuin kuvan ilman raetta. Tämän vuoksi dokumentaarien niin sanotuista säännöistä huolimatta suosittelen etenkin televisiotuotantoon valaistuksen käyttöä. Yhdyn Korvenojan mielipiteeseen, että valaisun tehtävä on oikeiden värien muodostaminen, mutta valolla on oltava motiivi. (Korvenoja 2004, 165–167.)

### 3.1.3 Äänimaailma

Kuvaushetkinä mikrofoni tallioi taustäänet videokuvaan. Koska kuvaukset olivat omistajan toiveesta päivällä, rakennuksessa oli hiljaista. Ääniä ei tallennettu erikseen, mutta animaatiohahmojen äännähdykset, kuten nauru, on otettu ääniarkistosta. Osa musiikista on lisätty videokuvaan luomaan tunnelmaa ajan hengestä ja osa on ollut kuvausten aikana rakennuksessa taustalla soimassa. Äänimaailman tavoitteena oli yhdistää videokuva ja animaatio toisiinsa. Tavoitteena oli luoda äänillä animaatiohahmon ajan henkeä sekoittuneena kuvaushetken äänimaailmaan.

Kuvakäsikirjoituksessa liitteessä 1 on myös äänisuunnitelma. Äänisuunnitelma on tehty kuvausten jälkeen sen vuoksi, että sen haluttiin kuvaavaan osittain sen hetkistä maailmaa, ja sitä ei voinut tietää etukäteen. Ongelmaksi ilmeni talossa vallinnut hiljaisuus. Äänisuunnittelu muokkautui editoinnin ohella.

Jarmo Valkolan mukaan yleensä dokumentaareissa kommentointi on olennainen osa tuotantoa. Produktioni ei turvaudu kommentointiin, koska mielestäni se tässä tuotannossa, jo sen lyhyen

---

<sup>10</sup> "Panorointi: Kamera pysyy paikallaan ja kiertyy vaakatasossa. Panoroinnalla voidaan esimerkiksi seurata liikkuvaa kohdetta tai esitellä miilijöötä." (Korvenoja 2004, 114–115)

<sup>11</sup> "Tiltaus: Kamera suunnataan alhaalta ylöspäin tai ylhäältä alas." (Korvenoja 2004, 114–115)

<sup>12</sup> "Kamera-ajo: ajamalla seurataan tai kierretään esiintyjää." (Korvenoja 2004, 114–115)

<sup>13</sup> "Tiivistyksessä kamera ajaa tai zoomaa tiiviimpää kuvaa." (Korvenoja 2004, 114–115)

<sup>14</sup> "Nosto ja lasku: kuvauskulmaa voi muuttaa nostamalla pneumaattista kamerajalkaa tai painamalla sitä alas." (Korvenoja 2004, 114–115)

keston johdosta, ei palvele tarkoitusta vaan ennemminkin rikkoo tavoitetta luoda animaatiohahmon ympärille ajan henkeä äänimaailmalla. Kuitenkin pitempikestoisessa tuotannossa sekoittaisin atmosfääriäänimaailmaan kommentointia henkilöiltä, joihin rakennus on vaikuttanut tai ollut osa heidän tutkimustaan. (Valkola 2002, 83.)

Loin tekstilaatikoita dokumentaariin, välittämään informaatiota en argumentteja. Tekstilaatikot mielestäni sopivat internetiin ja näyttelyihin suunnattuihin dokumentaareihin paremmin kuin televisiolähetyskseen. Helkeen mukaan Jack C. Ellis ja Betsy A. McLane ovat sitä mieltä, että dokumentaristin tavoitteena on kommunikaatio ennemmin kuin ilmaisu ja esimerkiksi äänimateriaalia muokataan ainoastaan tarvittaessa (Helke 2006, 37). Produktiossani tekstilaatikot ovat väline kommunikoida katsojan kanssa, animaation tavoite on luoda mielikuva siitä millaista rakennuksessa on ollut niin, että katsoja voi rinnastaa sen nykyisyyteen ja huomata eron. Produktiossani äänimaailma olisi hiljainen, jos sitä ei muokattaisi ja halusin hyödyntää sen animaation tueksi.

Produktioni tavoite oli äänimaailmalla viedä katsojaa ajassa taaksepäin. Tekstin pyrkimys oli välittää tietoa aiheesta, kartuttaa katsojan historiallista tietämystä rakennuksesta ja samalla herättää katsoja huomaamaan, mitä kaikkea yksi talo voi olla. Se voi sisältää useita erilaisia elämäntarinoita, useita erilaisia materiaaleja ja esineitä ulkomailta asti. Lisäksi koostaan huolimatta siinä on tarkasti suunniteltuja pieniä yksityiskohtia ja aina jälkiä menneisyyden eri ajankohdista sekä tapahtumista ympäristössä ja sisätiloissa.

Animaatioon perehtyneet Frank Thomas ja Ollie Johnston painottavat musiikin vaikutusta piirrettyyn kuvaan. Se voi tuoda sen henkiin ja antaa sille tarkoitusta, tyyliä ja eheyttä sekä mahtipontisuutta. (Thomas & Johnston 1981, 285.) Mielestäni animaatio osaltaan tarvitsee sitä tarkoituksensa täyttämiseksi, tämän vuoksi lisäsin dokumentaariin musiikin.

Animaatiohahmoin liitettyjen äännähdysten tavoitteena oli luoda niille persoonallisuutta. Frank Thomasin ja Ollie Johnstonin mukaan äännähdys on tehokkaampi kuin itse dialogi hahmon esille tuontiin. Heidän mukaan tietyn äänen löytäminen animaatiohahmolle, tekee siitä juuri sen, mitä hahmo on. (Thomas & Johnston, 1981, 203-204.) Tämä luo luonnollisesti dokumentaarisen ongelman, antaako arkistosta valittu ääni väärän kuvan todellisesta hahmosta. Tämän vuoksi produktiossani äännähdykset on pyritty pitämään vain mausteena hahmon täydentämiseksi. Jos

luo äänimaailmaa kuvastamaan tiettyä aikaa ja tukemaan animaatiota, suositeltavaa olisi etenkin suuremmissa produktioissa, että se olisi äänisuunnittelijan tehtävä ja hänellä siihen tarvittavat tilat. Toteutustavasta riippuen sen kykenee myös tekemään muun työn ohella.

#### 3.1.4 Editointi

Produktion Yksi talo ja tuhat tarinaa editointi tehtiin Final Cut Pro -ohjelmalla. Editoinnin tavoitteena oli luoda materiaalista yhtenäinen ilme ja edetä asioissa kronologisesti. Erotin leikkaukset toisistaan tekstilaatikolla. Editoinnissa on paljon tekemistä, vaikka kyseessä olisi lyhyt produktio, joten suosittelen suuremmissa tuotannoissa tehtävään henkilön nimeämistä. Editointi aloitettiin kuvausten jälkeen ja sitä tehtiin animaation ohella. Editoinnissa ei muokattu videokuvaa ollenkaan vaan seurattiin Jack G. Ellisin ja Betsy A. McLanen ajatusta, että kuvaa manipuloidaan vain välttämättömissä kohdissa todellisuusvaikutelman tehon kohottamiseksi. (Helke 2006, 37.)

Editoinnissa käytettiin Jarmo Valkolan ajatusta: ”Dokumentti organisoii leikkaukset kohtauksen sisältä esittääkseen vaikutelman yhdestä, vakuuttavasta dokumentista” (Valkola 2002, 80). Editointi tehtiin Oulun seudun ammattikorkeakoulun Online Edit luokassa, vastaava tila on edellytys tuotannon toteuttamiselle, siellä voi työskennellä editoija ja äänisuunnittelija.

#### 3.1.5 Animaation liike

Animaation liikekieli kertoo sen tunteista, persoonallisuudesta ja jakaa tarinalle tärkeätä muuta informaatiota (Eskelinen 2008, 36, 37). Produktiossani käytettiin neljää eri tapaa liikkeen luomiseksi kuvaan. Ensimmäinen tapa esiintyi aivan dokumentaarin alussa, jossa elottomaan objektiin eli rakennukseen liitettiin liike niin, että se piirtyy kuvaan viiva/viivat viivalta. Tämä toteutettiin siten, että rakennuksesta tehtiin valmis kuva Adobe Illustrator CS 4:llä. Tämän jälkeen se vietiin Toom Boom -ohjelmaan, jossa animaatio luotiin niin sanotusti väärinpäin eli aloitettiin lopusta ja hiljalleen viivaa aina tietyn matkaa poistaen edettiin siihen asti, että kuva oli tyhjä. Kun animaation esittää alusta loppuun, rakennus tulee katsojalle esiin viivoittain.

Edellä mainittua tekniikkaa käytettiin myös siirryttäessä kuvaan Hugo Alexander Neumannista. Hugo Neumannin, John Fredrik Petrellin, Dorothea Charlotta Petrellin ja Karl von Friendtin sekä Karl Pentzinin liikekieli on piirretty rotoskooppteekniikalla. Tekniikka mielestäni auttaa hahmottamaan animaatiohahmon kuvaan, ja liikekieleen ei tule animaattorin tulkintaa. Dokumentaarista näkökulmasta animaatiohahmolle ei tule persoonallisuutensa liittyvää liikekieltä, jos lähdemateriaalina ei ole ollut esimerkiksi videomateriaalia henkilöstä, joka on mahdollista, jos aihe on lähempänä nykyisyyttä. Animaatiohahmon liikekieli ei ole siis ”todellista tietoa”.

Eri tekniikoiden toteutuksen vertailemiseksi animaatiohahmon Greta von Fiendtin liikekieli on täysin animaattorin tulkintaa. Jos vertaa edelliseen menetelmään, täytyy todeta, että tämä tekniikka vie enemmän aikaa. Jos tätä käyttää, tulee huomioida, että se soveltuu budjettiin ja se ei ole sen lähempänä ”todellista tietoa” kuin rotoskooppteekniikalla luotu liikekieli.

Neljäs liikekieli on toteutettu Timo Pelkosen animaatiohahmolla. Animaatiohahmo on luotu leikkaamalla se valokuvasta. Liike sille luotiin liikuttamalla leikattua hahmoa. Menetelmä oli nopea ja edullinen. Liikekieli ei ole kuitenkaan hahmon persoonan mukaista. Herkko Eskelinen mukaan animaatiolle<sup>15</sup> tyypillistä on liioittelu. Animaatioon vakiintuneet liioittelutavat ovat ennakointi, venyminen, litistyminen, kiihtyminen ja hidastuminen sekä primääri ja sekundaari liike. Ennakoiminen tarkoittaa vastaliikettä, josta seuraa aktueili liike esimerkiksi hahmo kyykistyy ennen hyppyä. Liioittelu tavat tulee huomioida, jos haluaa animaatiohahmon liikkeestä luontevan. (Eskelinen 2008, 36–37, 40–41.) Liioittelun luominen onnistuu paremmin piirretyssä animaatiossa kuin pala-animaatiossa.

Piirrettyjen animaatiohahmojen liikkeissä tavoitteena oli luontevuus. Pyrkimyksenä ei ollut tehdä hahmoista koomisia vaan että liikekieli olisi realistista. Mitä luontevamman liikekielen animaattori haluaa saavuttaa, sitä enemmän työtä siinä on hänelle. Tavoitteenani oli pitää liioittelu minimissä, välttää tauotonta toimintaa ja pysäyttää liike ennen seuraavaa kuitenkin säilyttäen liikkeen sulavuus sekä välttää levotonta kuvaa. (Eskelinen 2008, 40–41.)

---

<sup>15</sup> ” 1. Squash and Stretch, 2. Anticipation 3. Staging 4. Straight ahead action and pose to pose 5. Following through and overlapping action 6. slox in and slow out 7. arcs 8. secondary action 9. timing 10. exaggeration 11. solid drawing 12. appeal” (Thomas &Johnston, 1981, 47)

Animaatiota luodessa tulee miettiä sen tarkoitusta ja tavoitetta sekä sitä, tukeeko liike hahmon persoonallisuutta ja mikä on tarinan idea. Tulee miettiä toimiiko animaatiohahmon primääri liike ja sekundaari liike sekä miten ne toimivat yhdessä. Animaattori tulee myös pohtia mahdollisuutta siitä, että onko hän yrittämässä jotain, mitä ei tulisi yrittää. (Thomas & Johnston, 1981, 128.) Produktioni on testi siitä, olenko yrittämässä jotain, mitä ei kannata yrittää. Sen lyhyen keston vuoksi animaatiohahmojen tarina ja sen idea jää taka-alalle. Dokumentaarissa enemminkin esitellään hahmot ja se mitä he ovat tehneet. Tulevaisuudessa pitemmässä versiossa tätä tekniikkaa hyödyntäen olisi tarkoituksena esittää animaatiohahmoilla tarina, joka pohjautuu todellisuuteen. Se kuitenkin vaatii paljon tutkimusta ja aikaa, joten se seuraa testien tuloksien selvittyä eli onko animaation ja dokumentaarin yhdistelmä jotain jota kannattaa tehdä. Edessä on vuosien työ.

Produktiossa liikekieli on animaatiohahmoilla vähäistä. Hahmon eloisuus tuodaan esille pienillä asioilla kuten silmien räpäytykset. Hahmo voi olla näytöllä enintään kaksi sekuntia ilman liikettä (Thomas & Johnston, 1981, 451). Animaatiohahmon liikkeen luominen vaatii taitoa ja harjoitusta sekä se vie aikaa. Tämän vuoksi animaattorilla on hyvä olla oma yksittäinen työtila.

### 3.2 Animaatiotekniikat ja ohjelmat vertailussa

Seuraavaksi vertailen eri ohjelmia ja tekniikoita, joita olen käyttänyt produktion toteutuksessa. Thomas ja Johnston ovat esitelleet seitsemän askelta kohtauksen animointiin. Ensimmäiseksi tulee miettiä, miksi tämä kohtaus on kuvassa, mitä hahmon tulisi tehdä ja kuinka sen voi esittää. Toiseksi tulisi testata sen toimivuus pienessä koossa ennen kuin tekee siitä suurta ja monimutkaista. Kolmanneksi tulee kehittää ja tarkistaa yksittäiset kuvat ja perspektiivit sekä skaalaus. Neljänneksi on selvitettävä erityisongelmat piirtämisessä. Animaattori tulee työskennellä pienessä koossa siihen asti, että on selvittänyt ongelmat. Viidenneksi on hyvä tuplatarkastaa idea ja kuudenneksi suurentaa kuva täyteen kokoon sekä lopuksi lisätä siihen maustetta. (Thomas & Johnston, 1981, 236, 238, 240–241.)

Produktioni on itsessään testiversio suurempaa tuotantoa varten. Tavoitteena on ollut edetä edellä mainituin askelin ja testata, miten animaation ja dokumentaarin yhdistäminen onnistuu käytännössä sekä materiaalien liittäminen ohjelmissa toisiinsa. Työprosessin aikana, tuli useita

hetkiä, jolloin täytyi jäädä pohtimaan, miten ratkaista kohdattu ongelma. Vastausten löytyminen vaati ajoittain kokeiluja, ja toisinaan ongelmat ratkesivat muun työn ohessa. Olen oppinut paljon työprosessin aikana dokumentaarin teosta, animaation luomisesta ja yleensä tuotantoon liittyvien asioiden hoidosta.

Käsittelen tekniikoita ja ohjelmia, joita on käytetty produktiossa. Ohjelmia kuten Toon Boom, Flash ja tekniikoita kuten piirrosanimaatio ja pala-animaatio. Produktioon on luotu piirretyt animaatiohahmot Adobe Illustrator CS4 ohjelmalla, pala-animaatio hahmo on ensin käsitelty Adobe Photoshopissa CS4 ohjelmassa ja sen jälkeen liike toteutettu Flash ohjelmalla.

### 3.2.1 Toon Boom

Toon Boom Animation on vektorianimaatio ohjelma, joka maksaa vuonna 2010 internetissä ohjelmien valmistajilla 592,96 euroa. Siitä on myös kehittyneempi ohjelmaversio Animate Pro, joka maksaa 1695,75 euroa. Kummatkin ovat ammattilaisten käyttöön luotuja ohjelmia. Jälkimmäinen on ensimmäistä monimutkaisempi, mutta kummatkin on luotu tyyllillä kaikki toiminnot yhdessä ohjelmassa. Ohjelmat on luonut kanadalainen ohjelmisto yritys, joka on toiminut vuodesta 1994 lähtien ja luonut animaation työkaluja elokuvaan, televisioon, Internetiin ja matkapuhelimiin.

Käytin Toon Boom Animationia produktiossani rakennuksen animaation, Hugo Neumannin, Petrellien ja Fiendtien animaation luomiseen. En ollut aikaisemmin käyttänyt ohjelmaa, mutta mielestäni sen käytön omaksuminen on helppoa, jos on aikaisemmin käyttänyt muita piirto- ja animaatio-ohjelmia. Ohjelmassa voi luoda animaatiohahmot ja toteuttaa niin piirto- kuin pala-animaatiota sekä siinä voi piirtää hahmolle liikkeitä videosta. Se on monipuolinen.

Toon Boom Animationin hyviä ominaisuuksia on, että animaatiohahmon voi tallentaa kirjastoon, josta sitä voi yhtä aikaa käyttää useampi animaattori. Kirjastoon voi myös tallentaa tuotantoon liittyvän väribaletin. Kun useampi animaattori voi tehdä töitä yhtä aikaa, tuotanto valmistuu nopeammin. Ohjelmassa oli myös hyvää se, että sillä pystyi luomaan kameran liikettä ja säädellä syvyyksiä. Työkalut oli helppo löytää ja niitä oli hyvä määrä.



Puutteellisiksi koin Toon Boom Animationissa tekstityökalun ja ohjelmaan tuodun kuvan viivojen tulkinnan. Mielestäni kummassakin vaihtoehdot olivat niukkoja. Lisäksi produktiossani animaatio tuli viedä pois läpinäkyvällä taustalla ja tämä toiminto oli ohjelmassa rajallinen. Tein työni Oulun seudun ammattikorkeakoulun tietokoneluokassa. Toisinaan ohjelman toimivuudessa oli ongelmia, linkkejä katosi, kun myöhemmin tuli jatkamaan animaation piirtämistä.

Yleisesti suosittelen ohjelman käyttöä. Se on yksinkertainen ja sen toiminnot mahdollistavat animaation luomisen nopeammin kuin esimerkiksi piirtäen. Kuvaa ei aina tarvitse piirtää alusta, vaan sen voi kopioi- ja liitätoiminnolla siirtää seuraavaan kuvaan ja tehdä tarvittavat muutokset liikkeen syntymiseksi. Toinen vaihtoehto on, että piirtää hahmon pään, raajat ja torson erikseen ja liikuttaa niitä työkaluilla.

Produktiossani hyviä puolia oli, että videon sai tuotua suoraan Toon Boomiin. Kestoltaan lyhyessä tuotannossa animaation voi piirtää suoraan videokuvan päälle. Pitempikestoissa tuotannoissa ongelmaksi tulee tietokoneen teho. Tämän vuoksi ohjelmassa ainoastaan mallinsin animaatiohahmoja lopulliseen ympäristöönsä ja piirsin rotoskooppimenetelmällä liikkeet osalle hahmoista. Sen jälkeen vein ne Flashiin, jossa muutin tiedostolle läpinäkyvän taustan, että sen voi liittää videokuvan päälle. Lopuksi vein animaation Final Cut Pro -editointi ohjelmaan.

Testien tuloksena on siis, että jos liittää yhteen audiovisuaalista materiaalia ja animaatiota Toon Boom Animation ei ole yksistään sovelias ohjelma siihen. Tueksi tarvitaan Flash, joka lisää ohjelmiin meneviä kustannuksia budjetissa. Voi siis kysyä, onko parempi tehdä animaatio ainoastaan Flash ohjelmalla ja tarvitaanko animaation luomiseen Toon Boom Animationia?

### 3.2.2 Adobe Flash (vektorianimaatio)

Adobe Flash on Adobe Systemsin tuottama vektorianimaatio-ohjelma, sen voi ostaa osana Adobe pakettia tai erillisenä. Adobe Flash Professional maksaa internetissä valmistajalta 592,96 euroa. Flash on tarkoitettu internetiin suunnattujen julkaisujen luomiseen. Flash toimii ainoastaan soikeina pikseleinä tietokoneen näytöllä. Videolla pikselit muuttuvat ei-soikeiksi ja tuloksena on venynyt kuva. (Jackson 2008, 40.) Flashissa on oma koodikieli nimeltään ActionScript, joka mahdollistaa ei-lineaarisen sisällön luomisen.

Produktioni on suunnattu internetiin, jonka vuoksi vertailussa on Flash. Jos kyseessä olisi suurempi tuotanto kuten elokuva tai televisiosarja, olisin käsitellyt myös After Effects -ohjelmaa. After Effects on pikseli- eikä vektorianimaatio ja se on useasti käytetty ohjelma animaation luomiseen televisioon. After Effects tunnistaa Flashin SWF tiedosto muodon eli niitä voi käyttää myös yhdessä.(Jackson 2008, 3.) Flash –ohjelmalla voi myös tehdä televisio-ohjelmia, mutta sitä ei ole käytetty siihen tarkoitukseen niin paljoa. Esimerkiksi televisiosarja Paljon melua Maggiesta on tehty Flash -ohjelmalla. Produktioissani Karl Pentzinin, Timo Pelkosen ja tunnistamattomien hahmojen animaatio on tehty Flahilla. Flash Professional ja Toon Boom Animation maksavat yhtä paljon.

Garet Howell toteaa Flashistä seuraavasti:

”Whilst Flash may not be the choice for most traditional animators, it has opened the door for a new generation of animators who are up against micro budgets and with little access to resources - - the natural home of Flash is the web, but increasingly it finds its way into mainstream animation for video and TV (Wells 2006, 141).”

### 3.2.3 Piirrosanimaatio

Käytin produktioissani piirrosanimaatiota. Dokumentaarin lopussa ikkunassa näkyy poika, joka on piirretty käsin. Käsin piirtäminen vie enemmän aikaa kuin esimerkiksi Toon Boom –ohjelmalla animaation luominen. Toon Boomissa animaation piirtämisessä nopeuttaa kopio- ja liitätoiminto. Lisäksi kun piirtää Toon Boomilla edellinen tai seuraava kuvan voi laittaa näkymän taustalla. Tämä helpottaa piirtämistä.

Minä en rupeaisi piirtämään animaatiota käsin ja yhdistämään sitä videokuvaan. Jos kuitenkin haluaa saavuttaa tietyn tyylin, niin käsin piirtäminen antaa siihen enemmän vaihtoehtoja. Ottaisin sen vaihtoehtona huomioon. Se vaatii animaattorilta aikaa ja työtä sekä tarkkuutta.

### 3.2.4 Pala-animaatio

Pala-animaatio on nopein ja edullisin keino tehdä animaatiota. Minä tein pala-animation Flash -ohjelmalla. Positiivista Flash -ohjelmassa oli esimerkiksi toiminto, jolla kaikki otetut kuvat voitiin tuoda yhtä aikaa ohjelmaan. Valokuvia ei tarvinnut tuoda yksitellen. Tämä nopeutti huomattavasti työprosessia. Flash -ohjelmassa valokuva tuli ainoastaan asettaa ja skaalata hahmo oikeaan kohtaan kuvassa. Tämä oli yksinkertaista ja helppoa. Keino on nopea ja yksinkertainen, mutta tuloksena on kömpelö liikekieli.

### 3.3 Dokumentaarinen etiikka

Mielestäni tärkeä osa dokumentaarin tekoa on etiikka. Tuotantoa toteuttaessa vastaan tulee valintoja siitä, miten haluaa dokumentaaria tehdä ja mitä haluaa sillä viestittää katsojalle. Työprosessin aikana tulee tunnistaa, milloin tehdään valintoja, että ne ovat tietoisia. Dokumentaarit mielletään ”todelliseksi tiedoksi”. Katsojalle on suositeltavaa kriittisyys, mutta dokumentaristilla on velvoitteita tavoitellessa objektiivisuutta. Esimerkiksi kuvaajalla on vastuu, että kuvauskulma, hänen läsnäolo tai toiminta ei vaikuta tapahtumien kulkuun ja senhetkiseen todellisuuteen.

Dokumentaristilla on mielestäni vastuu siitä, mitä tuotannon kautta välittyy katsojalle aiheesta ja siihen liittyvistä henkilöistä. Miten hän esittää haastateltavat dokumentaarissa? Miten muut ihmiset suhtautuvat henkilöön sen jälkeen, kun hän on paljastanut asioita elämästään? Mitkä ovat julkisuuden seuraukset? Dokumentaristin päätettäväksi jäävät, kertooko hän dokumentaarissa esiintymiseen liittyvät riskit, sillä tallenne voidaan esittää laillisena todisteena kyseistä henkilöä vastaan. (Nichols 2001, 6,9.)

Produktiossani ei esiinny henkilöitä, mutta kohteena on Uusi Seurahuone, jolle dokumentaarin tuoma negatiivinen julkisuus voisi olla haitallista. Tämän vuoksi tuotannon alussa, kun keskustelin ravintolapäällikön kanssa, käytiin läpi, mitä dokumentaari käsittelee ja onko se ravintolan toiminnalle hyvää vai huonoa julkisuutta. Keskustelun jälkeen tuotannon toteuttamiselle myönnettiin lupa.

Hampe esittää eettisen ongelman dokumentaarin rahoittajan suhteen: kuinka paljon ja millaista kontrollia hän ostaa sponsoroidessaan dokumentaaria (Hampe 2007,17)? Voi esittää kysymyksiä: Haluaako sponsori vaikuttaa dokumentaarin sanomaan? Onko se silloin ”todellista tietoa”? Produktiossani rahoitus tulee Oulun seudun ammattikorkeakoululta. Sen asema tuotannossa on antaa ohjausta, neuvoa ja kouluttaa. Se ei ole määritellyt dokumentaarin sisältöä tai puuttunut työprosessien eri osa-alueisiin.

Eettisyyttä tulee pohtia myös arkistokuvien käytössä. Esimerkiksi Bruzzi esittää, kuinka dokumentaarissa, jossa käsiteltiin sotien aikaan tapahtuvia raiskauksia, käytettiin kuvia arkistosta. Tarinaansa kertova nainen ei esiintynyt kuvissa. Kuvia käytettiin luomaan tunnelmaa koetusta traumasta. Ongelmaksi syntyi, että ei ollut varmuutta siitä, mistä henkilöiden tunteet, jotka kuvissa esiintyivät, johtuivat. Onko eettistä liittää nämä henkilöt tapahtumaan, jonka kohteeksi he eivät ole varmuudella joutuneet? (Bruzzi 2006, 38.)

Produktiossani käytettiin arkistokuvia animaatiohahmojen luomiseen. Kuvat on valittu sen mukaan, ketä ne esittävät. Kuvat esittävät henkilöitä, jotka ovat vaikuttaneet rakennuksessa, jota dokumentaari käsittelee. Tuotannossa on myös käytetty kuvia kunnostuksista ja lupa niiden käyttöön on pyydetty suoraan valokuvaajalta.

## 4 JOHTOPÄÄTÖKSET

Dokumentaariin elokuvaan voi yhdistää animaatiota. Se miten, sen toteuttaa ja mitä valintoja työprosessin aikana tekee, vaikuttaa tulokseen, budjettiin ja siihen, miten yleisö vastaanottaa dokumentaarin. Esimerkiksi pala-animaatiotekniikkaa on huomattavasti nopeampi ja edullisempi tapa toteuttaa animaatio kuin piirrosanimaatio tai 3-D. Pala-animaatio on lähempänä todellisuutta, koska hahmo on rakennettu henkilökuvasta. Lisäkustannukset produktiolle, jossa yhdistetään dokumentaariin animaatiota, tulevat ohjelmistohankinnoista ja työtunneista sekä mahdollisesti arkistomateriaalien hankinnoista.

Dokumentaareja voi tehdä kokonaan animaationa, koko animaation ja videokuvan sekoituksena tai videokuvan ja osa-animaation yhdistelmänä. Kaksi ensimmäistä vaihtoehtoa vievät enemmän aikaa ja vaativat kalliimmat ohjelmat kuin videokuvan ja osa-animaation yhdistelmä. Viimeisin vaihtoehto on myös toteutustapana kolmesta edullisin, etenkin jos dokumentaarin suunta internetiin. Internetin rooli tiedon välittäjänä ja dokumentaarien levittäjänä on kasvussa, ja sitä tulisi yhä enemmän hyödyntää dokumentaarien eduksi.

Miten yleisö vastaanottaa animaation ja dokumentaarin yhdistelmän, on oma tutkimuksensa. Jos animaatiota käyttää esimerkiksi luonnonilmiöiden ilmaisuun tai kaavion esittämiseen, uskon, että se antaa tieteellisemmän vaikutelman kuin piirretty animaatiohahmo. Animaatiohahmo on kuitenkin lähempänä todellisuutta kuin esimerkiksi näyttelijän suoritus dokumentaarissa. Henkilö kuvataan sellaisena, kuin hän on. Lisäksi luultavasti esim. pala-animaationa toteutettu animaatio on nopeampi ja edullisempi vaihtoehto kuin näyttelijän suoritus. Tätä ei ole kuitenkaan tässä tutkimuksessa selvitetty.

Dokumentaarin suunnittelussa on hyvä ottaa huomioon kysymykset, mitä on tavoite tehdä, kuka dokumentaarin tekee, missä ja milloin työ tehdään sekä mitä muita tapoja on toteuttaa dokumentaari. Hyvin suunniteltu produktio on helppo toteuttaa suunnitellussa aikataulussa ja budjetissa. Dokumentaarin kesto ja toteutustapa vaikuttavat siihen, kuinka monta henkilöä ja millä vastuualueilla produktiossa tulee olla. Lyhyen dokumentaarin animaatiolla voi toteuttaa yksi henkilö etenkin internetiin, mutta pitemmässä ja televisioon suunnatussa tuotannossa tarvitaan useampi henkilö. Produktiossa tulisi silloin olla ainakin tuottaja, käsikirjoittaja, kuvaaja,

äänisuunnittelija ja editoija sekä animaattori. Tuotanto tarvitsee toimistotilat, editointihuoneen ja varaston tavaroille.

Teknologian kehitys on tuonut ja tuo tulevaisuudessa uusia mahdollisuuksia dokumentaarien hyödyksi. Ne tulee mielestäni hyödyntää. Animaatiota voi toteuttaa usealla tavalla myös niin sanottuna ”todellisena tietona” etenkin, jos hyödyntää arkistomateriaaleja. Arkistomateriaaleja on eri muodossa, mutta niitä on yhä enemmän sähköisenä. Lisäksi en näkisi esimerkiksi valaistuksen hyödyntämistä kuvauksissa todellisuuden vääristämisenä vaan ennemminkin tavoitteena tuottaa laadukas kuva.

Osa dokumentaarien toteutusta on etiikka. Produktiossani suurimmat eettiset kysymykset olivat, miten tuotanto vaikuttaa Uuden seurahuoneen maineeseen ja kenellä on kuvien sekä piirustusten tekijänoikeudet sekä miten ne tulee toteutuksessa huomioida. Jos huomioi dokumentaarin etiikan jo alussa, voi myöhemmin välttyä ongelmilta. Lisäksi mielestäni on miellyttävämpi toimia muut huomioiden, etenkin jos dokumentaarin tavoite ei ole provosoida. Esimerkiksi aiheittani olisi voinut käsitellä siitä näkökulmasta, onko rakennukseen tehdyissä muutoksissa huomioitu vanhan ja perinteiden suojele. Aihe olisi näin luonut jännitteen kuvauskohteessa olevien kanssa. Tavoitteeni oli kuitenkin pohtia enemmänkin, miten elottoman objektin kuten rakennuksen historian voi herättää henkiin dokumentaarien dogmasääntöjä huomioiden.

Dokumentaarinen elokuva on vuorovaikutusta elokuvan tekijän, aiheen ja yleisön/katsojien välillä, saaden tulokseksi erilaisia yhteyksiä ja liittoumia. Produktioni on kertomus rakennuksen historiasta ja mielestäni onnistuin siinä hyvin. Tavoitteena oli löytää uusia keinoja esittää rakennuksen menneisyyttä ja arkkitehtuurisia piirteitä, saada aikaiseksi liikkuvampi kuva elottomasta objektista. Mielestäni kuvasta tuli elävämpi.

Tuotannossa oli paljon työtä ja paljon opittavaa. Lopputyöni tavoitteena oli syventää tietouttani videokuvauksesta, animaatiosta ja tuotannosta kokonaisuutena. Tämä tiedon kartoittamisen päämääränä oli helpottaa minua tulevaisuudessa ymmärtämään tuotantoketjun funktiota ja antaa eväitä johtaa vastaavaa produktiota.

Opin, mitä eri tekniikoita on tehdä animaatiota. Opin dokumentaariin liittyvistä säännöistä ja historiasta. Opin käyttämään tuotantoon liittyviä ohjelmia ja teknisiä välineitä paremmin. Voin rehellisesti sanoa, että lopputyöni on lisännyt ammatillista valmiuttani alalla.

Lisäksi voi sanoa, että luon omaa tyyliä dokumentaarisessa elokuvassa. Uutta en kuitenkaan keksinyt. Animaatiota on hyödynnetty videokuvassa aikaisemminkin, esimerkiksi elokuvassa *Beatrix Potter – taiteilijaelämää* ilmaisemaan elokuvan päähahmon mielikuvitushahmoja, joista Potter kirjoittaa lastenkirjoja. Elokuva on valmistunut vuonna 2006. Animaatiota on liitetty videokuvaan myös M&M's mainossarjassa vuonna 2003. Varhaisempia tuotantoja, joissa on yhdistetty animaatiota ja videokuva ovat *Song of South* vuodelta 1946 ja *Mary Poppen* 1964 (Thomas & Johnston 1981, 526). Mitä olen seurannut, animaation hyödyntäminen on vain lisääntynyt niin televisiossa kuin internetissä.

## LÄHTEET

[https://oa.doria.fi/dspace/bitstream/10024/5728/1/stadia\\_1147252843\\_1.pdf](https://oa.doria.fi/dspace/bitstream/10024/5728/1/stadia_1147252843_1.pdf)

<http://blogit.yle.fi/dokblog?page=8>

<http://www.kulttuurivihkot.fi/pdf/kv0108.pdf> 2008 Kulttuurivihkot 1/2008.

Aarnio A., Lahtinen M. Lempelto R. Louhivuori L. Silius R. Suomivuori A., Wahlforss J.(toim.)1993. Suomen elokuvakontaktin lyhyt- ja dokumenttielokuvien luettelo. Helsinki: Suomen elokuvakontakti.

Boggs J. M. 1978. The art of watching films, a guide to film analysis. Mayfield: Mountain View.

Bordwell D. &Thompson K. 2004. Film art an introduction, seventh edition. New York: Mc Graw Hill.

Bruzzi S. 2006. New Documentary, second edition (first edition 2000). London: Routledge.

Culhane S. 1988. Animation from script to screen. New York: St. Martin's Press New York.

Eskelinen H. 2008. Animaatioaapinen. Jyväskylä: Ilias.

Hampe B. 2007. Making documentary films and videos, a practical guide to planning, filming, and editing documentaries, second edition (first edition 1997). New York: Henry Holt and Company.

Helke S. 2006. Nanookin jälki, Tyyli ja metodi dokumentaarisen ja fiktiivisen elokuvan rajalla. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Jackson C. 2008. Flash + After Effects. Burlington: Focal Press.

Kohonen T. 2005. Kuvauksen merkitys henkilödokumentissa. Oulun seudun ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö.



Korvenoja P. 2004. TV-kameratyön perusteet. Helsinki: Yliopistopaino.

Mascelli J. V. 1965. The five C's of cinematography, motion picture filming techniques. Los Angeles: Silman-James Press.

Nichols B. 2001. Introduction to Documentary. Bloomington: Indiana University Press.

Niinikangas K. 2006. Todellisia tarinoita, Dokumentaaristen elokuvien piirteitä. Oulun seudun ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö.

Rikola J. 2006. Ensi kertaa ohjaksissa, Ohjaajan rooli animaatioelokuvan teossa. Oulun seudun ammattikorkeakoulu . Opinnäytetyö.

Sedergren J. & Kippola I. 2009. Dokumentin ytimessä, Suomalaisen dokumentti- ja lyhytelokuvan historia 1904–1944. Porvoo: WS Bookwell Oy.

Thomas F. & Johnston O. 1981. The Illusion of Life Disney Animation. Walt Disney Production.

Valkola J. 2002. Dokumentin teoria ja estetiikka digitaalisen median aikakaudella. Jyväskylä: Yliopistopaino.

Wells P. 2006. The Fundamentals of Animation. Lausanne: AVA Publishing.




KAAVIO 1. Opinnäytetyön työprosessi kokonaisuudessa. Minna Lehtola 2010.



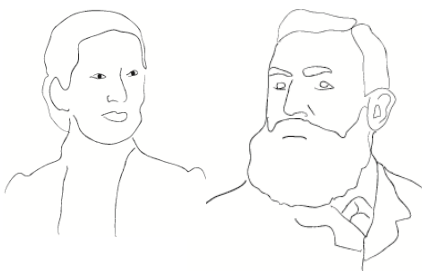

KUVA 1. Arkistokuva ja animaatiohahmo Greta von Fiendtistä. Pohjois-Pohjanmaan museon kuva-arkisto, Minna Lehtola 2009.

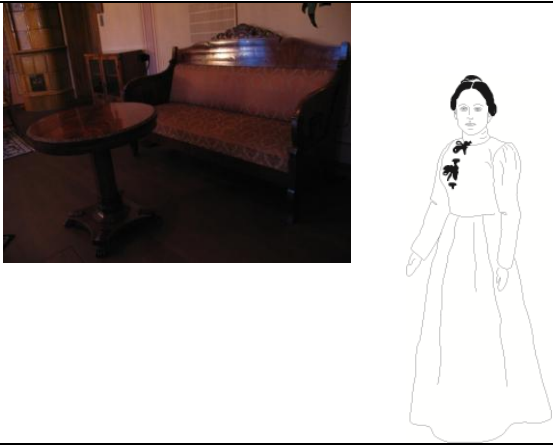

KUVA 2. Rakennuksen animaatiopiirros. Weikko Kotila, Minna Lehtola 2009.



LIITE 1. Kuvakäsikirjoitus Yksti talo ja tuhat tarinaa. Minna Lehtola 2009.

LIITE 1. Kuvakäsikirjoitus Yksi talo ja tuhat tarinaa


Kohtaus	Av/animaatio	Audio	Kuvakäsikirjoitus
1.	<p>EXT. Rantakatu 4 vuonna 1884</p> <p>Rakennus muotoutuu animaationa viivoista. Viivat alkavat perustuksista. Perustuksiin tulevassa viivassa lukee rakennettu vuonna 1884. Viivoista muotoutuu seinät, ikkunat ja ovet. Viimeisenä tulee katto ja siihen dokumentin nimi: Yksi talo ja tuhat tarinaa.</p> <p>Lopuksi reunaan muotoutuu animaatiohahmo Hugo Neumannista. Animaatiohahmot ovat mustavalkoisia/ruskeansävyisiä.</p> <p><b>FLASH</b></p> <p>(00:00:40:00)</p>	<p>Sibelius [Menuetto] in D minor</p>	 
2.	<p>Tekstilaatikko ”mykkäfilmit” – tyyliin</p> <p>Oulussa osoitteen Rantakatu 4 talo on rakennettu vuonna 1884. Rakennuksen suunnitteli oululainen arkkitehti Hugo Alexander Neumann (19.2.1847) ja rakennutti John Fredrik Petrell.</p> <p><b>FLASH</b></p> <p>(00:00:?:00)</p>	<p>Sibelius [Menuetto] in D minor</p>	<p><i>Oulussa osoitteen Rantakatu 4 talo on rakennettu vuonna 1884. Rakennuksen suunnitteli oululainen arkkitehti Hugo Alexander Neumann (19.2.1847) ja rakennutti John Fredrik Petrell.</i></p> 



<p>3.</p>	<p>Petrellit</p> <p>Animoitu John Fredrik Petrell ja hänen vaimonsa Dorothea Charlotta Petrell keskustelevat keskenään kaakeliuunin edessä.</p> <p>Toon Boom</p> <p>(00:00:60)</p>	<p>Puheensorinaa</p>	 
<p>4.</p>	<p>Tekstilaatikko</p> <p>Johan Fredrik Petrell syntyi 18.11.1843. Jo 13-vuotiaana hän lähti merille. Vuonna 1873 hän meni naimisiin Dorothea Charlotta Svendelin kanssa (s. 21.8.1853). Heille syntyi kolme lasta Anna Dorothea, Charlotta ja Johan.</p> <p>(00:00:?)</p>	<p>Puhe ja lasten nauru</p>	<p><i>Johan Fredrik Petrell syntyi 18.11.1843. Jo 13-vuotiaana hän lähti merille "Odenilla". Vuonna 1873 hän meni naimisiin Dorothea Charlotta Svendelin kanssa (s. 21.8.1853). Heille syntyi kolme lasta Anna Dorothea, Charlotta ja Johan.</i></p> 
<p>5.</p>	<p>INT. Vuokralaiset tulevat vuonna 1884</p> <p>Animoitu J. Petrell muuttuu Karl von Friendtiksi, joka istahtaa tuolille. Lapsi juoksee kuvassa.</p> <p>Toon Boom</p> <p>(00:00:?)</p>	<p>Lasten naurua</p>	

6.	<p>Tekstilaatikko</p> <p>Talon yläkerran ensimmäisenä vuokrasi Karl von Fieandt perheineen vuonna 1884. Karl von Fiendt oli Oulun läänisairaalan ylilääkäri. Vuodesta 1883 lähtien aina vuoteen 1891 asti, hän toimi kaupunginvaltuuston jäsenenä. Hän piti Rantakatu 4:ssä yksityisvastaanottoa.</p> <p>(00:00:?)</p>	Sibelius	<p>Talon yläkerran ensimmäisenä vuokrasi Karl von Fieandt perheineen vuonna 1884. Karl von Fiendt oli Oulun läänisairaalan ylilääkäri. Vuodesta 1883 lähtien aina vuoteen 1891 asti, hän toimi kaupunginvaltuuston jäsenenä. Hän piti Rantakatu 4:ssä yksityisvastaanottoa.</p>
7.	<p>INT. Ensimmäinen naisylioppilas</p> <p>Greta von Fiendt in animaatiohahmo tuo pöydälle kirjan ja lähtee, kirjaa jää kuvaan pidemmäksi aikaa.</p> <p>Toon Boom</p> <p>(00:00:30)</p>	Juhlien ääntä	
8.	<p>Tekstilaatikko</p> <p>Eva ja Karl von Fiendtin setsemän henkisestä lapsiperheestä vanhin tytär Greta von Fiendt oli vuonna 1895 yksi kolmesta Oulun ensimmäisestä naisylioppilaasta.</p> <p>(00:00:?)</p>	Naisen nauru ja juhlien ääni	<p>Eva ja Karl von Fiendtin setsemän henkisestä lapsiperheestä vanhin tytär Greta von Fiendt oli vuonna 1895 yksi kolmesta Oulun ensimmäisestä naisylioppilaasta.</p>
9.	<p>INT. Ikkuna pihaan</p> <p>K. Pentzini katsoo ikkunasta ulos</p> <p>Toon Boom</p> <p>(00:00:20)</p>	Kenkien kopinaa	

10.	<p>Tekstilaatikko</p> <p>Johan F. Petrell myi kiinteistön 137 000 markalla konsuli Karl Pentzinille ja varatuomari Torsten Lundbergille huhtikuun 9. päivänä 1897. Omistusoikeus siirtyi 1.6.1897.</p> <p>(00:00:?)</p>	<p>Kenkien kopinaa miesten keskustelua</p>	<p><i>Johan F. Petrell myi kiinteistön 137 000 markalla konsuli Karl Pentzinille ja varatuomari Torsten Lundbergille huhtikuun 9. päivänä 1897. Omistusoikeus siirtyi 1.6.1897.</i></p>
11.	<p>INT. Uudet omistajat</p> <p>T. Lundbergin animaatiohahmo nojaa ikkunaan.</p> <p>Toon Boom</p> <p>(00:00:?)</p>	<p>Musiikki?</p>	
12.	<p>Tekstilaatikko</p> <p>Torstin Lundberg muutti asumaan rakennuksen yläkertaan. Vuonna 1904 rakennuksessa toimi Winckelmann &amp; Lunberg konepaja tuotteita kauppaavan liikkeen konttori ja Lumperin kalustokauppa.</p> <p>(00:00:?)</p>	<p>Musiikki?</p>	<p><i>Torstin Lundberg muutti asumaan rakennuksen yläkertaan. Vuonna 1904 rakennuksessa toimi Winckelmann &amp; Lunberg konepaja tuotteita kauppaavan liikkeen konttori ja Lumperin kalustokauppa.</i></p>
13.	<p>INT. Kurkistaja</p> <p>T. Lunbergin animaatiohahmo kurkistaa ikkunasta ulos.</p> <p>Toon Boom</p> <p>(00:00:?)</p>	<p>Musiikki?</p>	

14.	<p>Tekstilaatikko</p> <p>Vuonna 1901 Ouluun valmistui kauppahalli ja siihen tuli sähkö Kiikelin sähkökeskusasemalta. Kauppahalli ei käyttänyt dynamokoneen kaikkea sähköä ja ylijäävän sähkön saivat ostaa naapuritalot. Rantakatu neljään tuli sähköt 13 lamppua.</p> <p>(00:00:?)</p>	Kauppahallin ääniä	<p><i>Vuonna 1901 Ouluun valmistui kauppahalli ja siihen tuli sähkö Kiikelin sähkökeskusasemalta. Kauppahalli ei käyttänyt dynamokoneen kaikkea sähköä ja ylijäävän sähkön saivat ostaa naapuritalot. Rantakatu neljään tuli sähköt 13 lamppua.</i></p>
15.	<p>INT. Rakennuksen rautakaupat</p> <p>Arkistokuvia rautakaupan sisältä Teräs OY:n arkistosta</p> <p><b>Pala-animaatio</b></p> <p>(00:00:?)</p>	Kolinaa, myymälän ääniä	Arkistokuvia rautakaupan sisältä
16.	<p>Tekstilaatikko</p> <p>1930-luvulla rakennuksessa toimi ensin Lundberg &amp; k:n rautakauppa.</p> <p>18.12.1938 yhtiökokouksessa Teräs omisti sen kaikki 1000 osaketta ja aikaisempi rautakauppa osakeyhtiö päätettiin purkaa.</p> <p>Rakennusta modernisoitiin teräskauppojen tarpeisiin vuosina 1937 ja 1950.</p> <p>(00:00:?)</p>	Musiikkia?	<p><i>1930-luvulla rakennuksessa toimi ensin Lundberg &amp; k:n rautakauppa. 18.12.1938 yhtiökokouksessa Teräs omisti sen kaikki 1000 osaketta ja aikaisempi rautakauppa osakeyhtiö päätettiin purkaa.</i></p>

17.	<p>INT. Oulun yliopisto</p> <p>Animaatiohahmo yliopiston virkailija laskeutuu alas portaita.</p> <p><b>Toon Boom</b></p> <p>(00:01:10)</p>	Hiljaisuus	
18.	<p>Tekstilaatikko</p> <p>Teräs Oy laittoi talon myyntiin vuonna 1980 ja aloitti myymälän tuotteiden loppuunmyynnin. Rakennusliike Insinöörityö osti sen 700 000 markalla.</p> <p>Oulun Yliopisto ja arkkitehtuurin osasto vuokrasi tilat toiminnalleen. Rakennuksen alakerrassa oli näyttelytila ja kirjasto. Toisessa kerroksessa olivat luentosali, seminaarihuone ja laboratorioden työhuoneita. Rakennuksessa tehtiin korjaustöitä.</p> <p>(00:00:?)</p>	Musiikki ?	<p><i>Teräs Oy laittoi talon myyntiin vuonna 1980 ja aloitti myymälän tuotteiden loppuunmyynnin. Rakennusliike Insinöörityö osti sen 700 000 markalla.</i></p> <p><i>Oulun Yliopisto ja arkkitehtuurin osasto vuokrasi tilat toiminnalleen. Rakennuksen alakerrassa oli näyttelytila ja kirjasto. Toisessa kerroksessa olivat luentosali, seminaarihuone ja laboratorioden työhuoneita.</i></p>

<p>19.</p>	<p>INT. Talon Peruskorjaus</p> <p>Animaatiohahmo työmies nousee ylös rappusia.</p> <p>Toom Boom/Pala-animaatio</p> <p>(00:00:?)</p>	<p>Korjauksen ääniä</p>	
<p>20.</p>	<p>Tekstilaatikko</p> <p>Teräksen talo siirtyi Veikko Lesosen omistukseen 7.2.2000, minkä jälkeen elokuun lopussa kiinteistöasakeyhtiö Ins-Teräs teki asemakaavamuutoshakemuksen, jonka Oulun kaupunginvaltuusto hyväksyi 19.3.2001.</p> <p>Laajennustöiden aloitus- ja rakennusluvan kohde sai 16.5.2001. Aloitettiin kiinteistön muuttaminen Uudeksi Seurahuoneeksi.</p> <p>Oulun kaupunginhallitus oli 31.1.1978 päättänyt suojella rakennusta.</p> <p>(00:00:?)</p>	<p>Korjauksen ääniä</p>	<p><i>Teräksen talo siirtyi Veikko Lesosen omistukseen 7.2.2000, minkä jälkeen elokuun lopussa kiinteistöasakeyhtiö Ins-Teräs teki asemakaavamuutoshakemuksen, jonka Oulun kaupunginvaltuusto hyväksyi 19.3.2001.</i></p> <p><i>Laajennustöiden aloitus- ja rakennusluvan kohde sai 16.5.2001. Aloitettiin kiinteistön muuttaminen Uudeksi Seurahuoneeksi.</i></p> <p><i>Oulun kaupunginhallitus oli 31.1.1978 päättänyt suojella rakennusta.</i></p> 



21.	INT. Kuvia peruskorjauksesta (00:00:?)	Musiikkia	
22.	INT. Alasali  Uusi Seurahuone  (00:00:?)	Musiikkia	
23.	EXT. Arkkitehtuuriset yksityiskohdat  Attikakerros, palkisto, rintamuuri, balusterikaide, konsoli, aedicala, rustikointi, fasetoitu harkko, kupoli, frontispiisi, lanterni, voluutti, liseeni, obeliski, voitonmalja, mezzonino, segmenttikaari ja kapiteelise sekä pilasteri ja kerroslista, jossa merdernauha eli juokseva koira, pedastaali ja paviljonki. (00:00:?)	Kaupungin hälinää	
24.	EXT. Kurkistaja ikkunasta  Kuva kohdistuu ikkunaan, josta kurkistaa animaatiohahmo.  <b>Piirtotekniikka</b>  (00:00:?)	Tuuli	
25.	EXT. Uusi Seurahuone illalla  Tekijän tiedot  (00:00:?)	tuuli ja kaupungin melu	