



TAMPEREEN  
AMMATTIKORKEAKOULU

# MIKSI ANIMAATION KÄYTTÄMINEN ON SUOSITTUA?

Jonna Ronko

Opinnäytetyö  
Joulukuu 2017  
Viestintä

Käsikirjoittaminen ja kuvallinen ilmaisu



## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Viestintä  
Käsikirjoittaminen ja kuvallinen ilmaisu

RONKO, JONNA:

Miksi animaation käyttäminen on suosittua?

Opinnäytetyö 42 sivua, joista liitteitä 1 sivu  
Joulukuu 2017

---

Opinnäytetyöni käsittelee animaation monikäyttöisyyttä ja syitä käyttää animaatiota. Se koostuu kirjallisesta työstä sekä kahdesta animaatioprojektista. Valitsin aiheen, koska animaation ilmaisulliset mahdollisuudet ja kyky vaikuttaa vastaanottajaansa kiinnostavat minua.

Aluksi käsittelen animaation kehitysvaiheita optisista leluista tietokoneanimaatioon, sekä yleisimpiä käytettyjä tekniikoita. Käyn myös läpi, millaisissa eri tarkoituksissa animaatiota on käytetty ja käytetään yhä, sekä millaiset animaation ominaisuudet tekevät siitä käytännöllisen ilmaisumuodon. Pohdin tältä pohjalta syitä animaation yleistyneeseen käyttöön.

Kerron myös kahden animaatioprojektin kautta omista kokemuksistani animaation parissa. Kerron käytetyistä tekniikoista, animaation tavoitteista, mikä onnistui ja mitä olisi voitu tehdä paremmin. Käsittelen myös, miksi valitsimme animaation projektien kerrontatavaksi. Lopuksi pohdin, mitä opin prosessin aikana ja mitä voin jatkossa ottaa huomioon. Tavoitteenani on tuoda esiin, kuinka animaatio on kehittynyt alkuaajoistaan, miten sitä voi hyödyntää esimerkiksi markkinoinnissa ja opetuksessa ja miksi animaatio on toisinaan paras keino viestiä.

## ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Tampere University of Applied Sciences  
Degree Programme in Media  
Scriptwriting and Visual Expression

RONKO, JONNA:  
Why is Animation Popular?

Bachelor's thesis 42 pages, appendices 1 page  
December 2017

---

This thesis deals with the versatile nature of animation and the reasons for using it. The thesis consists of a theoretical part and two animation projects. The subject of the thesis stems from the author's interest in the expressional possibilities of animation and its ability to influence the receiver.

The beginning of the thesis describes the development of animation from the optical toys to the computer animation and the common techniques that are used. In addition, the purposes of using animation and the features that make it a useful way of expression are also studied. The thesis reflects on the reasons for the increased use of animation.

This thesis also describes two animation projects made by the author of the thesis. The techniques that were used in the animation projects and the goals, successes and failures of the projects were also dealt with in the thesis. The thesis describes why animation was used as the way of narration in these projects. The end of the thesis reflects on what the author of the thesis learned during the process and what she should consider in the future. The goal of this thesis was to explain how animation has evolved, what the benefits of using animation in different fields such as marketing or teaching are, and why animation is sometimes the best way to communicate.

---

Key words: animation, communication, expression

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	ANIMAATION KEHITYS .....	6
2.1	Alussa.....	7
2.2	Improvisaatiota ja unikuvia .....	8
2.3	Disney'n nousu, äänen ja värin vallankumous.....	11
2.4	Tv:n suosio ja animaation rappiotila.....	12
2.5	Tietokoneanimaation keksiminen .....	13
3	ANIMAATION TEKNIKOITA .....	15
3.1	Piirrosanimaatio .....	15
3.2	Pala-animaatio .....	15
3.3	Nukke-, esine- ja vaha-animaatio sekä piksillaatio.....	16
3.4	Animaation tekeminen suoraan filmille.....	17
3.5	Tietokoneanimaatio .....	17
3.6	Sekatekniikka.....	18
4	MONIPUOLINEN ANIMAATIO .....	19
4.1	Viihdettä kaikenikäisille .....	19
4.2	Opetuksen väline.....	21
4.3	Dokumentaarinen animaatio .....	22
4.4	Propagandaa ja yhteiskuntakritiikkiä.....	22
4.5	Animaatio ja musiikki.....	24
4.6	Markkinoinnin elävöittäjä .....	25
4.7	Miksi animaatiota käytetään paljon? .....	27
4.8	Tulevaisuudennäkymiä .....	30
5	ANIMAATIO OMIEN KOKEMUSTEN KAUTTA.....	31
5.1	Animaatiota lapsille – Kaksi kaverusta.....	31
5.2	Aika – ideasta animaatioksi .....	35
5.3	Lopuksi .....	38
6	POHDINTA.....	40
	LÄHTEET.....	42
	LIITTEET .....	43
	Liite 1. Kaksi kaverusta jakso 4, Aika. DVD .....	43

# 1 JOHDANTO

Animaatiota on ollut virallisesti olemassa jo yli 120 vuotta ja ihmisen halu luoda elävää kuvaa vielä pidempään. Itse tutustuin animaatioon Disneyn ja Don Bluthin elokuvia katsellen. Myös useat lapsille suunnatut animaatiosarjat tulivat tutuiksi. Muistan pitäneeni enemmän animaationa toteutetuista kuin näytellyistä elokuvista, varsinkin eläinhahmot pitivät minut tiiviisti ruudun ääressä. Luulen viehätyksen johtuneen siitä, että animaatio on kaunista ja kiinnostavaa katsella ja onnistui ainakin minun kohdallani herättämään paljon tunteita. Siihen aikaan ei ollut mitään surullisempaa kuin Simba, joka yrittää saada hengettömän isänsä nousemaan ylös. Lapsuudessa alkanut kiinnostukseni animaatiota kohtaan vain kasvoi, kun sain toisena opiskeluvuoteni Tampereen ammattikorkeakoulussa tilaisuuden kokeilla sen tekemistä. Tampereen elokuvajuhlilla hämmästelin erilaisten animaatioiden kirjoja ja yritin miettiä, kuinka ne on tehty.

Kiinnostus animaation mahdollisuuksia ja sen tekemistä kohtaan ajoi minut tekemään myös opinnäytetyöni aiheesta. Opinnäytetyöni koostuu kirjallisesta työstä ja animaatioprojektista. Kirjallisen työni aiheena ovat animaation käyttötarkoitukset ja sen kerronnalliset mahdollisuudet. Alkuun käsittelen animaation teknisen kehityksen vaihteita, kuinka animaatiosta tuli sellaista kuin se on nykyään. Käsittelen myös esiin nousseita animaatiotekniikoita. Pohdin miksi animaatiota kannattaa käyttää, mikä tekee siitä hyvän kerronnan välineen. Opinnäytetyöni loppupuolella esittelen kaksi animaatioprojektia, joita olen ollut tekemässä. Toinen on vahahahmoilla toteutettu lapsille suunnattu animaatio, toinen aika-aiheinen tietokoneella toteutettu pala-animaatio. Käyn läpi tekemisen vaihteita, syitä miksi animaatiota käytettiin, mikä sen tavoite oli sekä kuinka hyvin tavoite mielestäni saavutettiin.

Valitsin tämän aiheen, koska mielestäni on kiinnostavaa kuinka animaation käyttäminen on 1990-luvulta alkaen huomattavasti yleistynyt. Uskon syyn piilevän nimenomaan sen monipuolisuudessa ja tekemisen helpottumisessa tietokoneiden myötä. Tavoitteeni on, että opinnäytetyöni antaa lukijalleen käsityksen animaation kehityksen vaihteista, ja esittää millaiset ominaisuudet puoltavat sen käyttöä ilmaisumuotona.

## 2 ANIMAATION KEHITYS

Heti alkuun haluan sanoa, että animaation historia on hyvin laaja, ja sitä on tehty hyvin monessa maassa vuosikymmenten aikana. Historia-osioni keskittyy kuitenkin pitkälti Yhdysvaltoihin, koska se on ollut hyvin näkyvästi esillä animaation historiassa, ja yritän rajata historian lähinnä animaation teknisiin kehitysvaiheisiin.

Monelle sanasta animaatio tulee ensimmäisenä mieleen lapsille tarkoitettut, usein piirrosanimaationa toteutetut tv-sarjat ja esimerkiksi Disneyn tuottamat, prinsessoja ja puhuvia eläimiä sisältävät elokuvat. Animaatio ei kuitenkaan aina ole ollut tässä tuntemassamme muodossa. Ensimmäisinä animaation tekemisen yrityksinä voidaan pitää luolamaalauksia, joissa kuvatut eläimet ja ihmiset näyttivät liikkuvan liekin lepattavassa valossa. Vuonna 2004 Iranista löydettiin savimalja, jonka pinnalla on hyppäävä pukki liikeradan eri vaiheissa. Savenvalajan dreijalla pyörítettynä pukki hyppäsi loputtomiin. Samaa ideaa hyödynnettiin 1800-luvun optisissa leluissa, *thaumatroopeissa*. Thaumatrooppi on kiekko, jonka molemmille puolille on piirretty kuva, esimerkiksi lintu ja häkki. Kiekon reunoissa on narut ja kun kiekkoa pyörittää nopeasti narujen avulla, liike luo illuusion linnusta häkissä. (Lehtinen 2013, 7.)

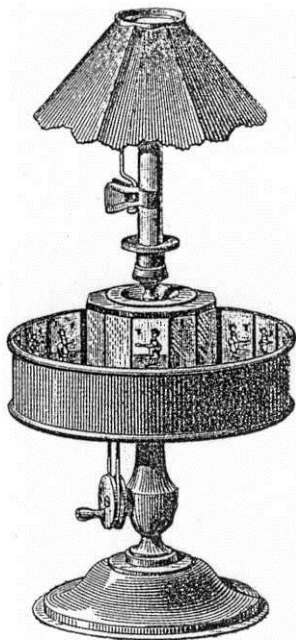
1600-luvulla keksittiin tehdä ns. pläräysanimaatioita. Pläräysanimaatiota tehdään siten, että paperipinon sivujen reunaan piirretään kuvasarjaa, ylemmän paperin kuva eroaa hie- man alemman paperin kuvasta ja näin jatketaan, kunnes kuvasarja on valmis. Kun pinoa selaa nopeasti, näyttää kuin kuva liikkuisi. (Gartz 1978, 14; Eskelinen 2008, 77–78; Lehtinen 2013, 22.)

Animaation tekeminen on alkanut ympäri maailman eri aikoina ja eri tekniikoita käyttäen. Yhdysvaltojen ja Argentiinan lisäksi muun muassa Neuvostoliitossa, Saksassa, Suomessa, Ruotsissa ja Japanissa animaation tekeminen alkoi n. 1910-luvulla. (Lehtinen 2013, 16, 24, 146, 188–189; Nummelin 2015, 59–60, 77.) Toisissa maissa animaatio on saanut alkunsa vasta muutama vuosikymmen sitten, esimerkiksi Australiassa ja Thaimaassa sitä alettiin tehdä n. 1970-luvulla (Nummelin 2015, 95–96). Ensimmäisiä käytettyjä tekniikoita ovat olleet siluettanimaatio, nukkeanimaatio, pala-animaatio sekä piirrosanimaatio. Siluetti- ja pala-animaatiota on suosittu esimerkiksi Japanissa ja Kiinassa

ja nukkeanimaatiota Neuvostoliitossa ja Tšekkoslovakiassa. Piirrosanimaatiota on käytetty jokaisessa maassa, jossa on tehty animaatiota. Ensimmäinen ”virallinen” animaatioelokuva syntyi kuitenkin 1800-luvun lopulla Ranskassa.

## 2.1 Alussa

1800-luvulla tehtiin useita keksintöjä niin kameroiden kuin esityslaitteistojen parissa, mikä olikin välttämätöntä elokuvien kehittymisen kannalta. Japanilaisen animaation historiastakin kirjoittanut Jari Lehtinen nostaa kirjassaan *Animaation historia (2013)* animaatioelokuvan yhdeksi pioneeriksi ranskalaisen Émile Reynaudin. Reynaud oli kekseliäs optiikasta kiinnostunut insinööri, jonka lasten optiseksi leluksi suunniteltu *praksinoskooppi* sai patentin vuonna 1877. Praksinoskooppi oli paranneltu versio sen ajan kuvalevysoittimesta, joka Lehtisen mukaan muistutti levysoittimeen asetettua kakkuvuokaa. Tähän asti kuvat olivat olleet ”kakkuvuokan” ulkoreunalla, mutta Reynaud keksi laittaa kuvat sisäpuolelle ja asentaa keskelle peilin, josta kuvat heijastuivat sulavammin. Praksinoskooppiin oli saatavilla erilaisia kuvia, mm. tanssivia lapsia, laukkaavia hevosia sekä jonglöörejä.



KUVA 1. Praksinoskooppi (victorian-cinema.net)

Reynaud kehitti keksintöään lisäämällä siihen heijastavan optiikan ja valonlähteen, jolloin syntyi teatterikone. Sillä pystyttiin heijastamaan kuvaa selluloidifilmiltä kankaalle,

ja näin elokuvien esittäminen mahdollistui. (Lehtinen 2013, 9.) Reynaud perustikin vuonna 1892 Theatre Optiquen, jossa esitti yleisölle pala-animaatioitaan, joista ehkä tunnetuin on *Pauvre Pierrot* (*Pierrot-parka*, 1892). Reynaudin animaatiot olivat aikaansa nähden melko edistyksellisiä, hän jopa maalasi filmeihinsä värit. (Lehtinen 2013, 11.) Merkittäviä niistä tekee myös se, että niissä on jonkinlainen tarina. Useat sen aikaiset elokuvat olivat lähinnä taltioituja tilanteita elävästä elämästä, niihin ei ollut haettu erityistä juonta.

## 2.2 Improvisaatiota ja unikuvia

Toinen Lehtisen mainitsemista animaation pioneereista oli Émile Cohl, joka teki omat oivalluksensa tutkimalla amerikkalaisen J. Stuart Blacktonin stop motionia ja piirrosanimaatiota hyödyntävää tuotantoa. (2013, 13.) Blacktonin elokuvista inspiroituneena Cohl alkoi tehdä animaatiota tulitikkuja ja liitutaulua käyttäen. Vuonna 1908 sai ensi-iltansa Cohl'n *Fantasmagorie*, jossa esiintyi tikku-ukko Fantoche. Animaatioissa ei ollut varsinaista tarinaa, vaan ne perustuivat improvisoituihin muodonmuutoksiin. (Lehtinen 2013, 13.) Teekannu saattoi muuttua elefantin pääksi, joka vuorostaan muuttui perhoseksi ja liihotteli tiehensä. Ensimmäiset animaatiot syntyivätkin kokeilun tuloksena viihdyttämään ja herättämään ihmetystä katsojissa. Tarina animaatioelokuvissa ei ollut vielä merkittävässä osassa, eivätkä hahmotkaan olleet juuri Fantochen kaltaisia tikku-ukkoja kummempia. Se ei kuitenkaan haitannut. Piirrosten henkiinherääminen oli uusi ilmiö, joten jo liikkeen ihme viihdytti katsojaa. 1910-luvulla Cohl sai animoitavakseen *The Newlyweds*-nimisen sarjakuvan, joka kertoo nuorestaparista ja heidän pilalle hemmotellusta pienokaisestaan. Sarja oli menestys, joka herätti studiot pohtimaan kaupallisen animaation mahdollisuuksia. (Lehtinen 2013, 14.)

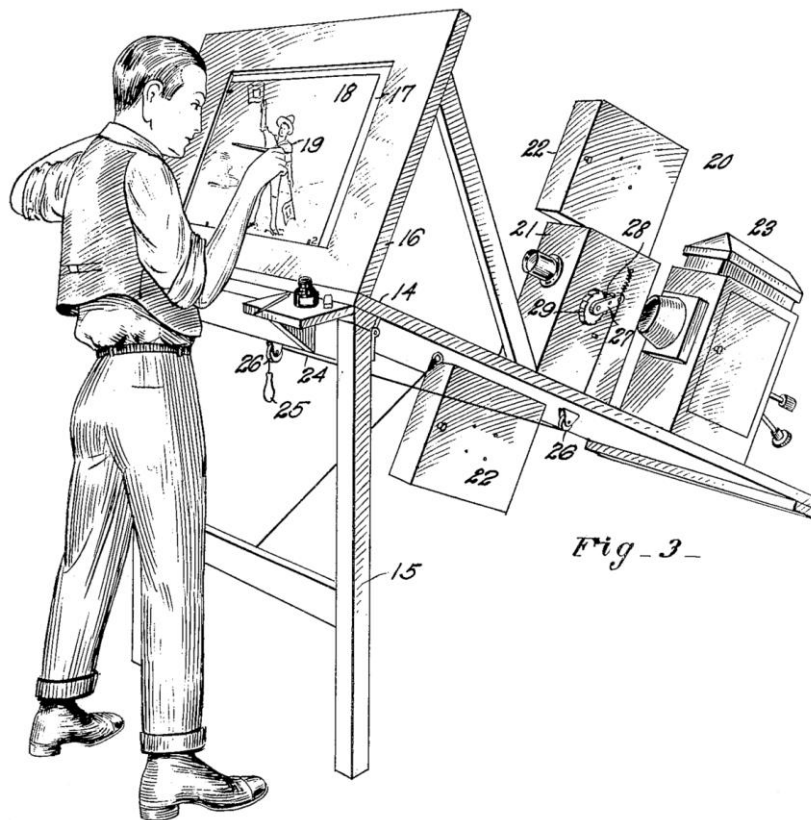
Sarjakuvapiirtäjänä aloittaneella Winsor McCaylla on myös paikkansa animaation historiassa. Hänen tunnetuimpia sarjakuvasarjojaan olivat unista aiheensa ammentavat *Dream of the Rarebit Fiend*, ja *Pikku Nemo Höyhensaarilla*. Sarjakuvien piirtämisen lisäksi hän esiintyi vaudevillessa piirtävänä viihdyttäjänä. Hän kiinnostui elävien piirrosten ideasta, (Lehtinen 2013, 18–20) ja animaatioiden parissa aloittaessaan McCay oivalsi, että sujuvan liikkeen saa aikaiseksi piirtämällä ensin lähtökohdan ja sen perään lopputuloksen. Näiden väliin taas piirrettiin ns. avainpiirroksia, jotka kuvaavat toiminnan kulkua askel askeleelta. Lopuksi lisätään välipiirroksia, jotka eivät juuri eroa toisistaan, mutta pehmentävät liikettä. (Lehtinen 2013, 22.) Muutkin animaattorit ottivat menetelmän käyttöönsä,



ja se on vielä nykyäänkin animaation tekemisen perusasioita. McCay:n piirrosanimaatio oli kuitenkin työlästä. Kuvat piirrettiin riisipaperille ja taustat täytyi piirtää uudelleen joka kuvaan. Hän teki aluksi animaatioita sarjakuvistaan, ja myöhemmin Amerikan Historiallisen Seuran tilauksesta dinosaurusaiheisen opetusvideon, *Dinosaurus Gertien* (1914), jota pidetään yhä merkittävänä animaatioelokuvana. (Lehtinen 2013, 23–27.)

Vuonna 1914 animaation tekeminen mullistui, kun yksi Bray Productions animaatiostudion työntekijöistä, Earl Hurd, keksi käyttää selluloidikalvoja paperin sijasta. Kalvoja käyttäessä kaikkea ei tarvinnut piirtää uudelleen, vain liikkuvat osat. (Eskelinen, 2008, 17.) Tämä nopeutti ja helpotti animaation tekemistä, mahdollisti syvyysvaikutelman luomisen ja pienensi kustannuksia. Se myös mahdollisti animaation liukuhihnamaisen tuotannon ja Brayn studiossa alettiinkin tuottaa animaatiosarjoja.

Muutamaa vuotta myöhemmin, vuonna 1918, Max Fleischer keksi animaation kehitykseen vaikuttaneen keksinnön, *rotoskoopin*. Rotoskoopissa oli kalteva lankku, jonka alareunaan oli kiinnitetty elokuvaprojektori. Projektori heijasti kuvan kolmen metrin päähän katonrajassa olevaan lasiin, joka toimi valopöytänä. Se mahdollisti piirtämisen näytellyn kuvan päälle, jolloin lopputulos näytti realistiselta. (Lehtinen 2013, 37–38.) Veljekset Max ja Dave Fleischer hyödynsivät rotoskooppia *Out of the Inkwell* -animaatioissaan, joista ensimmäinen tuli ensi-iltaan 1919. Elokuviissa esiintyvän Koko-klovnin liikkeet on rotoskoopattu Dave Fleischerin liikkeistä. Yleisö oli haltioissaan liikkeen sujuvuudesta ja pehmeystä. Vastaavanlaista realismia ei ollut animaatiossa siihen mennessä nähty. Fleischereiden menetelmää ovat käyttäneet myöhemmin muutkin. Disneyn Lumikki-hahmo on muun muassa rotoskoopin tuotos.



KUVA 2. Rotoskooppi (wikipedia.org)

Joidenkin lähteiden, mm. Herkko Eskelisen Animaatioopaisen (2008, 16) mukaan reportaasianimaatio *The Sinking of Lusitania* (1918) olisi ensimmäinen kokoillan animaatio, kun taas Lehtinen antaa kunnian argentiinalaisen pilapiirtäjän Quirino Cristianin *El Apóstolille* (1917). Näkemuserot perustuvat Lehtisen mukaan mitä luultavimmin siihen, että mm. elokuvanopeus on muuttunut vuosikymmenten aikana, mikä vaikuttaa olennaisesti elokuvan keston. Asiaan vaikuttaa myös, kuinka pitkäksi kokoillan animaatio määritellään. (2013, 15.) Filmin palamisherkkyyden vuoksi ensimmäisten animaatioelokuvi-  
vien säilyvyys on myös ollut huono. Vaikka ei varmuudella tiedettäisi kenen ensimmäinen kokoillan animaatio on, on ensimmäinen kokoillan äänianimaatio *Peludópolis* (1931) Quirino Cristianin teos.

Animaation saralla tapahtui teknistä kehitystä ja Yhdysvalloissa sen tuottaminen muuttui. Enää alan tekijät eivät tehneetkään kaikkea yksin kotona, vaan alettiin siirtyä useita animaattoreita työllistäviin studioihin. Tuotanto tehostui, animaatiosta tehtiin liiketoimintaa. 1920-luvun vaihteessa syntyi ensimmäinen yleisesti tunnettu animaatiohahmo, Pat Sullivanin keksimä ja suurimmaksi osaksi Otto Messmerin piirtämä kissa Felix, joka teki ensiesiintymisensä animaatioelokuvassa *Feline Follies* (1919). Felixistä tuli myös kaupallinen ilmiö, sen kuva koristi monenlaisia käyttötavaroita kuten astioita, kelloja ja nukkeja.

Hahmona Felix oli ilkkurinen olento, joka tiedosti olevansa piirrosmaailmassa elävä piir-roshahmo. Piirrosmaailmassa vallitsivat omat sääntönsä, joita kissa taitavasti hyödynsi. (Lehtinen 2013, 31–32.) Oma todellisuuttaan taivuttelevan kissan valtakausi ei kuitenkaan kestänyt kymmentä vuotta kauempaa, sillä Walt Disney ystävineen oli aloittanut animaatiouransa. 1920-luvun lopulla Disney oli valmis esittelemään yleisölle uuden pallokorvaisen animaatiohahmon, joka toimii tänäkin päivänä The Walt Disney Companyn logona ja maskottina.

### **2.3 Disneyn nousu, äänen ja värin vallankumous**

Disneyn luottoanimaattori Ub Iwerks teki käytännössä yksin ensimmäisen Mikki Hiiri-animaation, jota varjeltiin kuin suurinta salaisuutta. Vuoden 1928 puolella Iwerks sai Plane Crazy valmiiksi. Se ei vielä nostanut Mikkiä kaikkien tietoisuuteen, mutta vielä saman vuoden aikana ilmestynyt äänianimaatio Höyrylaiva Ville herätti yleisön kiinnostuksen. Disney tajusi, että äänianimaatioissa täytyy mennä ääni edellä, jos haluaa saada aikaan laadukkaan lopputuloksen. Jotta tämä olisi mahdollista, täytyy jonkun ohjata animaattoreita. Heidän täytyy tietää, mitä tapahtuu ja kuinka kauan mikäkin tapahtuma kestää. Animaation tuottaminen muuttui siis jälleen. Tapahtumat suunniteltiin huolella etukäteen ja sen jälkeen tehtiin ruudun tarkkuudella, äänen ja kuvan täytyi olla keskenään synkronisia. (Lehtinen 2013, 62.) Nykyäänkin suurten studioiden animaatiot tehdään ääni edellä.

Höyrylaiva Ville oli yleisön silmissä onnistunut animaatio, ja sitä seurannut Barn Dance (1929) sementoi Mikin suosion. Yhdysvallat valtasi Mikki-kuume, eikä mykkänä pysyneellä Felixillä ollut mahdollisuuksia kilpailla sen kanssa. Äänianimaatio alkoi yleistyä, ja ehkä juuri sen myötä animaation arvoasema muuttui. Siitä tuli teatteriviihdettä. Aluksi lyhytanimaatioita näytettiin ”alkupaloina” ennen näyteltyjä elokuvia, (Gartz 1978, 30) ja noin 1930-luvun puolivälissä teatteriinkin mentiin katsomaan nimenomaan animaatioelokuvia. Ne ylenivät lämmittelijöistä päänumeroiksi. (Lehtinen 2013, 63.)

Seuraava askel animaation kehityksessä oli väri. Vuonna 1916 oli olemassa kaksiväristä väریفilmiä (väreinä punainen ja vihreä), ja 1930-luvun vaihteessa se oli kehittynyt kolmiväriseksi (syaani, magenta ja keltainen). Sen käyttö alkoi yleistyä elokuvissa, ennen kuin

loma katkaisi alkaneen innostuksen. Värifilmin käytöstä tuli monelle studioille liian kallista. (Lehtinen 2013, 66.) Tuskasta tilanteesta huolimatta Disneyn ensimmäinen pitkä animaatioelokuva Lumikki sai ensi-iltansa vuonna 1937, ollen samalla ensimmäinen kojoillan värifilmianimaatio (Lehtinen 2013, 77). Värifilmiä oli käytetty aiemmin vain lyhytanimaatioissa. Lumikin suuri suosio innosti muitakin studioita siirtymään taloudellisten mahdollisuuksiensa mukaan värifilmin pariin.

## 2.4 Tv:n suosio ja animaation rappiotila

Yhdysvalloissa vuonna 1957 animaation näyttäminen teattereissa loppui television kasvaneen suosion myötä. Laadukkaan animaation tekeminen oli myös kallista. Studiot sulkiivat animaatio-osastoitaan, osa avasi ne uudelleen myöhemmin. Animaation tekemisen kalleus vaikutti myös Disneyn studiolla. Ub Iwerks keksi vuonna 1959 xerox-menettelmän, jossa lyijykynäpiirroksat siirrettiin valokopioina suoraan kalvoille ilman puhtaaksi-piirtovaihetta. Animaatioissa oli rosoisemmat viivat, mutta menetelmä säästi rahaa. (Eskelinen 2008, 19.) Xerox-menettelmän pioneerityö oli 101 Dalmatialaista (1961). (Lehtinen 2013, 100; Nummelin 2015, 20.)

Saadakseen uutta animaatiota tv-ruudulle animaattorit alkoivat tehdä rajoitettua animaatiota. Siinä kuvien määrä pidetään mahdollisimman vähäisenä, mikä vähensi toiminnan määrää ja lisäsi puhuvien päiden osuutta animaatiosarjoissa. Eläväisestä animaatiosta oli tullut lähes täysin liikkumatonta, se oli taiteellisessa mielessä rappiolla. Hanna-Barberalla osattiin kuitenkin kääntää rajoitettu animaatio voitoksi. He keksivät tehdä piirrettyä ajalle tyyppillistä perhesarjaa. Syntyi Kiviset ja Soraset (1960), humoristinen kahden pariskunnan elämästä kertova animaatiosarja, joka sijoittuu kivikaudelle. Erikoista sarjassa on se, että pariskunnat nauttivat imurin, supermarketin ja tv:n kaltaisista moderneista mukavuuksista, mutta kivikauden vastineina. Hahmot pidettiin yksinkertaisina, mikä mahdollisti nopeat leikkaukset. Puolituntiseen jaksoon sai sisällytettyä enemmän vitsejä kuin vastaavanlaisissa näytellyissä sarjoissa. (Lehtinen 2013, 243–244.) Samoihin aikoihin Itä-Euroopassa tehtiin paljon nukkeanimaationa ja piirrosanimaationa toteutettuja lastenohjelmia. Puolalainen Nalle Luppakorva ja tšekkiläinen Myyrä ovat tulleet tutuiksi Suomessakin. Belgiassa taas suosituista sarjakuvista, esimerkiksi Asterixista ja Obelixista

sekä Tintin seikkailuista tehtiin animaatioita (Lehtinen 2013, 202–203). 1960-luvun lopulla Suomessakin saivat alkunsa lasten pala-animaatiot, Heikki Prepulan Kössi Kenguru ja Heikki Partasen Käytöskukka (Nummelin 2015, 62–63).

1970- ja 1980-luvulla psykologit ja mallikasvattajat puuttuivat lastenanimaatioiden sisältöön. Näkemys oli, että animaatioiden tulisi tarjota lapsille esikuvia ja kasvattaa heitä. Animaatiosarjojen ikärajoja nostettiin ja huonoina esimerkkeinä pidetyt lastenohjelmat katosivat tv-ruudusta. Niiden tilalle haluttiin kasvattavia lastenohjelmia, jotka opettaisivat lapsille toisten kunnioittamista ja huomioimista. Tämän seurauksena syntyi animaatiosarjoja, jotka olivat kasvattavia ja poliittisesti korrekkeja teknisen laadun ja kiinnostavuuden kustannuksella. (Lehtinen 2013, 247–251.)

1990-luvulle siirryttäessä säästöliekillä palanut animaatio lähti uuteen nousuun. Tv-animaatio vapautui ja muuttui monipuolisemmaksi. Animaatiosarjat eivät olleet ehkä teknisesti yhtä taidokkaita ja visuaalisesti näyttäviä kuin animaation kultakaudella, mutta mikä menetettiin estetiikassa, korvattiin sisällöllä. Hahmoille annettiin enemmän luonnetta, ja tarinaan ja vitseihin panostettiin. Tv-ruuduilla alkoivat viihdyttää yhteiskuntakriittinen sitcom Simpsonit (1989) ja räikeän poliittisesti epäkorrekti South Park (1997). (Lehtinen 2013, 251–252.) Myös perustajiensa menetyksestä toipunut Disneyn studio alkoi tuottaa menestyviä kokoillan animaatioita entistä vahvempana. Pieni merenneito (1989), Kaunotar ja hirviö (1991) sekä Leijonakuningas (1994) lisäsivät Disneyn suosiota ja palauttivat animaation teattereihin. (Lehtinen 2013, 280–281.)

## **2.5 Tietokoneanimaation keksiminen**

Ensimmäinen tietokoneanimaatio Hummingbird tehtiin vuonna 1967. Sen ajan tietokoneilla animaation tekeminen oli todella työlästä, ja kuluikin melkein 30 vuotta ennen kuin tietokoneanimaatio kehittyi sellaiselle tasolle, että animaattorit alkoivat käyttää sitä enemmän. 1970-luvulla sitä hyödynnettiin erikoistehosteiden tekemisessä, muun muassa Tronissa (1982) tehosteita ja kohtauksia toteutettiin tietokoneen avustuksella. Ensimmäinen kokonaan tietokoneella toteutettu pitkä animaatio on Pixarin Toy Story (1995). (Lehtinen 2013, 271–272, 276; Nummelin 2015, 41–43.) Pixar on jatkanut tietokoneanimaation parissa ja moni muu studio on seurannut perässä. Tietokone on helpottanut myös

perinteisen animaation tekemistä. Esimerkiksi pala-animaation tekeminen käy helpommin, kun osia voi tarvittaessa muuttaa ja kopioida.

2000-luvun alkupuolella Disney, Pixar ja Dreamworks olivat kukkoina pitkien animaatioelokuvien tunkiolla, mutta tilanne on muuttunut. 2010-luvulla uusia kilpailevia studioita (esimerkiksi Sony ja Illumination) on tullut kentälle. 2000-luvulla alkoi myös ilmiö, jonka seurauksena lasten elokuvista on tullut koko perheen elokuvia. Esimerkiksi Dreamworksin elokuvissa on paljon huumoria, jota vain aikuiset ymmärtävät. Tavoitteena on viihdyttää sekä lapsia, että vanhempia. (Nummelin 2015, 40.) Tietokonegraafikan kehittymisen ja motion capturen, eli liikkeenkaappauksen myötä animaatio on alkanut sulautua yhteen näytellyn elokuvan kanssa. Motion capture on tekniikka, jossa ihminen näyttää liikkeitä joita hahmon halutaan tekevän, minkä jälkeen liikkeet tallennetaan 3D-malliksi. Kun liikesarjat ovat olemassa, aletaan hahmoja rakentaa niiden päälle. Myös näyttelijöiden ilmeet pystytään mallintamaan tarkasti. (Nummelin 2015, 43–45.) Ihminen osaa lukea tunnereaktioita toisen ihmisen kasvoista, ja tällä menetelmällä luotujen hahmojen ilmeet ja reaktiot vaikuttavat siksi hyvin inhimillisiltä. Motion capturea voi pitää nykyaikaisena rotoskooppauksena. Tieteis- ja fantasiaelokuvissa ympäristöjen ja hahmojen luomisessa hyödynnetään paljon tietokonetta, koska mielikuvituksellisten maailmojen luominen perinteisin keinoin olisi todella työlästä, eikä välttämättä näyttäisi vakuuttavalta. Katsojat ovat kehityksen myötä tottuneet tiettyyn laatuun ja kömpelö toteutus olisi vaikeaa jättää huomioimatta. Kun teknologia kerran on olemassa, miksi sitä ei hyödynnettäisi.

### 3 ANIMAATION TEKNIIKOITA

Animaatio ei ole sitä, että tehdään piirroksia jotka liikkuvat. Animaatio on sitä että tehdään liikettä, joka on piirretty. Mitä tapahtuu kunkin ruudun välillä on tärkeämpää kuin se mitä tapahtuu ruudussa. –Chuck Jones

On useampia eri tapoja ja tekniikoita tehdä animaatiota ja ne voi karkeasti jakaa kahteen yläkategoriaan: kaksi- ja kolmiulotteisiin animaatioihin. Kaksiulotteisiin kuuluvat esimerkiksi piirros- ja pala-animaatio sekä filmille raaputtaminen. Kolmiulotteisia tapoja taas ovat nukke-, vaha- ja esineanimaatio sekä piksillaatio. Tietokoneanimaatio voi olla kumpaa tahansa, ja nykyisin sitä käytetään apuna perinteisenkin animaation tekemisessä.

#### 3.1 Piirrosanimaatio

Piirrosanimaatiossa hahmot ja liikeradat tehdään piirtämällä, aloittaen alku- ja loppuku- vasta sekä tärkeimmistä avainkuvista. Sen jälkeen piirretään välikuvat, jotka täydentävät liikkeen. Perinteisesti animaatiota on piirretty valopöydän päällä, jotta on pystytty ver- taamaan edellistä ja seuraavaa kuvaa keskenään ja jatkamaan liikettä luontevasti. Aluksi animaattorit piirsivät paperille, ja vuodesta 1914 eteenpäin selluloidikalvoille. Kun tar- vittavat kuvat on piirretty, ne kuvataan tai skannataan ja asetetaan peräkkäin. Nopeasti toistettuna kuvat näyttävät liikkuvan. Tekniikka on ollut alkujaan hyvin työlästä tehdä useiden työvaiheiden vuoksi, mutta nykyään tietokoneen avustuksella voidaan osa vai- heista tehdä yksinkertaisemmin, tai jopa jättää tekemättä. Piirrosanimaatio on ollut yksi käytetyimpiä tekniikoita ennen tietokoneanimaation kehittymistä.

#### 3.2 Pala-animaatio

Pala-animaatio tunnetaan myös nimillä leike- tai kollaasianimaatio. Siinä hahmot yleensä piirretään kartongille tai paperille ja leikataan irti. Jokainen raaja on oma palansa. Palat voi kiinnittää halutessaan vaikka haaraniiteillä toisiinsa. Näin hahmon raajat eivät vahin- gossa irtoa kesken animaation, mutta liikuttaminen on mahdollista. Pala-animaatiota teh- dessä kamera on yleensä liikutettavien palojen yläpuolella. Joissain pala-animaatioissa on

käytetty lasilevytaasoja, jotta kuvaan on saatu syvyysvaikutelmaa. Tausta on alimmaisella lasilevyllä, kuvan etualalla olevat osat ylimmällä.

Itse tekeminen tapahtuu siten, että paloja liikutetaan vähän ja sen jälkeen otetaan kuva, liikutetaan ja taas otetaan kuva. Sama jatkuu kunnes liike tulee valmiiksi. Aiemmin mainittu siluettianimaatio on myös pala-animaatiota ja tehdään samalla tavalla. Erona on, että kuvissa on otettu vaikutteita varjoteatterista. Hahmot ovat siluetteja, joten niillä ei ole esimerkiksi ilmeitä, joista voisi päätellä niiden tunnetiloja ja sitä kautta lukea tilanteiden tunnelmaa. Siksi kyseinen tekniikka vaatii vastaanottajaltaan enemmän. Tarinaa ei tarjoilla valmiina, vaan se luodaan katsojan mielessä. (Lehtinen 2013, 151.) Pala-animaatio on ollut olemassa myös pitkään, ja sitä on käytetty muun muassa siksi, että se on ollut halvempaa ja nopeampaa tehdä kuin piirrosanimaatio.

### **3.3 Nukke-, esine- ja vaha-animaatio sekä piksillaatio**

Käsittelen nämä tekniikat saman otsikon alla, koska niiden periaatteet ovat samat. Ne kaikki ovat stop motion -tekniikoita, jossa animoitavaa kohdetta liikutetaan vähäsen ja jokaisesta liikkeen vaiheesta otetaan kuva. Nukke- ja vaha-animaatiot ovat kuin näytelmien pienoismalleja. Hahmojen lisäksi tekijän täytyy luoda lavasteet, mikä tekeekin kolmiulotteisista animaatioista hyvin työläitä ja siksi niin vaikuttavia. Lavasteissa voi käyttää monenlaisia eri materiaaleja, tärkeintä on että ne ovat kestäviä. Myös hahmoilla tulisi olla vankka runko liikuttamisen helpottamiseksi. Nukkeanimaatiossa hahmot ovat nukkeja, jotka tehdään esimerkiksi puusta tai kankaasta, vaha-animaatiossa hahmot (ja usein myös osa lavasteista ja rekvisiitasta) tehdään muoviluvahasta. Esineanimaation ja piksillaation peruseriaate on sama kuin edellä mainituissa, esineanimaatiossa liikutellaan vain esineitä ja piksillaatio on käytännössä nukkeanimaatiota, mutta nukkien sijaan hahmoina toimivatkin oikeat ihmiset. (Eskelinen 2008, 54, 58, 59.)

Nukkeanimaatiota on käytetty esimerkiksi Henry Selickin ohjaamassa elokuvassa *Nightmare Before Christmas* (1993) sekä puolalaisessa lasten sarjassa *Nalle Luppakorva* (1957). Vaha-animaatioon taas on erikoistunut muun muassa Aardman Animations -niminen brittiläinen animaatiostudio. Heidän tuotantoaan ovat mm. *Wallace & Gromit* -elokuvat sekä *Late Lammas*. He osaavat tehdä todella sujuvaa ja vaikuttavaa vaha-animaatiota, hahmot ovat hyvin ilmeikkäitä ja tunnistettavia.



### 3.4 Animaation tekeminen suoraan filmille

Animaation tekeminen suoraan filmille on kokeellinen, eikä kovin yleisesti käytetty tekniikka. Sen käyttäminen on saanut alkunsa tilanteesta, jossa animaattorilla ei ole ollut käytössään kameraa, jolla kuvata animaation kuvat filmille. Siinä filmiä käsitellään eri tavoilla, jotta siihen jäisi kuva. Filmiä voidaan esimerkiksi raaputtaa, syövyttää, valottaa ja sen päälle voidaan maalata. (Gartz 1975, 58–59; Lehtinen 2013, 180.) Suoraan filmille animaatiota on tehty mm. Kanadassa, Suomessa sekä Isossa-Britanniassa.

### 3.5 Tietokoneanimaatio

Tietokoneella voi tehdä sekä 2D- että 3D-animaatioita erilaisia ohjelmistoja hyödyntäen. Piirrosanimaatiota voi piirtää piirustusohjelmassa ja kun piirrokset ovat olemassa, voi valmiin animaation tehdä leikkausohjelmassa. Muita mahdollisia vaihtoehtoja ovat After Effects ja puppet toolin käyttäminen (tai vastaavan ohjelman käyttäminen, jossa on sama työkalu). Puppet toolilla voi hahmon raajoihin asettaa pisteitä, joista vetämällä raajojen asentoa voi muuttaa. Periaatteet ovat samat kuin käsityönäkin tehdyssä animaatiossa, mutta esimerkiksi pala-animaation ja piirrosanimaation kuvia ei tarvitse kuvata tai skannata, uusi kuva tallennetaan vain eri nimellä. Animaation osia on myös tarvittaessa helppo muokata tai kopioida.

3D-animaation tekemiseen on omat ohjelmansa, esimerkiksi ilmainen Blender. Kuten perinteisemmissäkin kolmiulotteisissa tekniikoissa, hahmolle luodaan usein tukiranka, jotta sitä on helpompi liikuttaa. Ohjelmissa on aikajana, johon voi asettaa ”keyframeja”, tietokoneanimaatiossa käytetään avainliikkeitä samaan tapaan kuin perinteisessä piirrosanimaatiossa. Animaation alkuun voi tallettaa keyframella hahmon alkuasennon, liikuttaa hahmon kättä ja siirtyä aikajanalla eteenpäin. Kun eri kohtaan aikajanaa luodaan toinen keyframe, käden uusi asento jää muistiin. Ohjelma laskee ja luo itse kahden keyframen välillä tapahtuvan liikkeen, jolloin välivaiheita ei tarvitse tehdä manuaalisesti.

Tietokone on helpottanut myös perinteisen animaation tekemistä. Vaha-animaatiota tehdessä voi kuvien ottamisen jälkeen kuvat siirtää tietokoneelle, ja editointiohjelmassa tehdä valmiin elokuvan. Editointiohjelmissa voi tarvittaessa vielä muokata kuvia sekä lisätä tarvittavia tekstejä. Myös ajoituksia on helppo muuttaa. Jos ei ole aivan varma,

kuinka pitkään kohtausten kuvien tulisi kestää, on sitä helppo kokeilla ja tarvittaessa säädellä.

### 3.6 Sekatekniikka

Sekatekniikkaan on yhdistetty kahta tai useampaa animaatiotekniikkaa, esimerkiksi taustat voivat olla valokuvia, mutta hahmot ovatkin piirrosanimaatiota. Don Bluthin ohjaama tieteiselokuva Titan A.E. (2000) on sekoitus perinteistä piirrosanimaatiota ja tietokoneanimaatiota. Hahmot ovat piirrettyjä, mutta esimerkiksi avaruusaluukset ovat kolmiulotteista tietokoneanimaatiota. Nykyään animaatiota yhdistetään paljon live actionin kanssa. Näyteltyä elokuvaa ja piirrosanimaatiota on yhdistelty esimerkiksi Space Jamissa (1996), jossa Michael Jordan auttaa Warner Brothersin Väiski Vemmelsäärtä ja muita piirroshahmoja voittamaan koripallopelin. Samaa ideaa käytettiin jo elokuvassa Kuka viritti ansan, Roger Rabbit? (1988), jossa näyttelijöiden rinnalla ”todellisessa maailmassa” esiintyvät eri animaatiostudioiden tunnetut tähtihahmot.

1940-luvulla tšekkoslovakialainen animaationtekijä Karel Zeman risteytti myös animaation ja elävän kuvan. Zemanin filmeissä oikeat ihmiset seikkailevat animoidussa ympäristössä animaatiohahmojen keskellä. Hän käytti lavasteita, pienoismalleja, mekanismeja ja kaikkia olemassa olleita animaation ja trikkikuvauksen mahdollisuuksia sekoittaen ne toisiinsa. (Gartz 1978, 129.) Animaatiota käytetään myös live action -elokuvien sisällä erottamassa vaikkapa takauman muista elokuvan tapahtumista. Esimerkiksi elokuvassa Harry Potter ja Kuoleman varjelukset osa 1 kerrotaan tarina kolmesta veljeksestä, ja tarina on muusta elokuvasta poiketen animaatiota.

## 4 MONIPUOLINEN ANIMAATIO

Animaatio – elävöittäminen – tarkoittaa ruutu ruudulta luotua elokuvaa, jossa piirros-hahmo, valokuva, nukke tai vaikkapa jokin esine on saatu liikkumaan halutulla tavalla, elämään lopullisella filmillä sellaista elämää, jonka sen tekijä on sille säätänyt.  
–Juho Gartz (1978, 7)

Voisi luulla, ettei animaation tekeminen maksa vaivaa, että se on vaivalloisempaa kuin sillä saavutettu hyöty. Animaatio ja sen tekeminen ovat kuitenkin muuttuneet sen yli satavuotisen historian aikana. Sille on löytynyt useita käyttötarkoituksia aina lapsien viihdyttämisestä kommunististen viestien julistamiseen. Sitä on ympärillämme, osana arkeamme joskus niin pienessä mittakaavassa, ettei ajattele katsovansa animaatiota. Yksinkertaisimmillaan animaatio voi olla vaikka gif, joka liikkuu jatkuvalla toistolla web-sivun reunassa, tai värikäs pyörivä pallo, joka kertoo siitä että tietokone lataa. Kuten näytellyilläkin elokuvilla (live actionilla), on myös animaatioelokuvilla genrejä. Niissä voi esiintyä esimerkiksi fantasian, kauhun, komedian ja draaman elementtejä. Tunnetuimpia ovat ehkä viihdeelliset ja kaupalliset animaatioelokuvat, mutta sitä on keksitty käyttää myös muun muassa propagandassa, markkinoinnissa ja dokumenteissa, luovaan ilmaisuun ja informaation välittämiseen.

### 4.1 Viihdettä kaikenikäisille

Alussa animaatio viihdytti ja hämmästytti ihmisiä, ja sitä se tekee yhä. Animaatiosarjat ja -elokuvat yrittävät tavoittaa laajemman yleisön viihdyttämällä sekä lapsia että aikuisia. Tarjolla on myös aikuisyleisölle suunnattuja sarjoja, joista muun muassa Netflixin ohjelmistoon kuuluvat Archer (2009-), Rick and Morty (2013-) ja BoJack Horseman (2014-) ovat hyvin suosittuja. Ne ovat satiirisia, niissä on usein mustaa huumoria ja viittauksia populaarikulttuuriin. Rick and Morty on nopeatempoinen ja jopa filosofinen sarja, yksi jakso voi sisältää useita juonikuvioita. BoJack Horseman taas käsittelee elämän kovia totuuksia yllättämällä katsojat totutuista poikkeavilla ratkaisuilla. Aikuisten animaatiosarjoissa kokeillaan asioita, joita ei ole aiemmin uskallettu kokeilla. Ne ovat muuttaneet käsityksiä siitä, millaisia animaatiosarjat voivat olla. Useimmat sarjat kuten Avatar: The Last Airbender (2005–2008), Adventure Time (2010-), Steven Universe (2013-) ja Gravity Falls (2012–2016) ovat sekä lasten, nuorten että aikuisten suosiossa. Vaikka ne ovat

lapsille tehtyjä, niissä käsitellään aiheita joihin sekä lapset että aikuiset pystyvät samais-  
tumaan.

Elokuvia ja tv-sarjoja YouTube-videoissaan arvosteleva Doug Walker (tunnetaan myös nimellä Nostalgia Critic) pohtiikin videossa *Are Kids Shows Better NOW Than Ever?* (Channel Awesome 2015) kuinka lapsille suunnattu animaatio on muuttunut ja mikä tekee siitä aiempaa parempaa. Walkerin mukaan edellisessä kappaleessa mainitut sarjat ovat hyvin kirjoitettuja, ja niitä eivät enää pidättelee tietyt rajoitteet. On ymmärretty, että komediallisten sarjojen ei tarvitse olla täysin komediallisia, eikä dramaattisten täysin dramaattisia. Animaatiosarjoista on tullut tätä kautta vivahteikkaampia, niihin on saatu uudenlaista syvyyttä. Walker sanoo videossaan muutoksen johtuvan myös siitä, että nykyteknologialla on mahdollista tuottaa animaatiota nopeammin. Hahmoista tehdään usein visuaalisesti yksinkertaisia, jolloin jää enemmän aikaa panostaa väreihin, taustoihin ja tietysti tarinoihin. Hahmoista on tullut monimuotoisempia, ja jaksoissa esitellään ja selitetään esimerkiksi kasvamiseen ja omaan identiteettiin liittyviä aiheita, joita ei ennen olisi tuotu esille. Eettisiä ja jopa poliittisia teemoja käsitellään siten, että lapsikin voi ymmärtää. Lasten animaatioista on tullut valaisevia. Samalla kun lapset viihtyvät niiden äärellä, he myös oppivat tärkeitä asioita maailmasta jossa elämme.

Sadut ja kansantarut ovat jo vuosikymmenten ajan olleet suosittuja animaatioiden aiheita. Etenkin Grimmin saduista ovat useat tehneet omia tulkintojaan. Satuja on ollut olemassa jo vuosisatojen ajan ja ne ovat siirtyneet sukupolvelta toiselle. Lapsia on opetettu niiden avulla. Siksi mielestäni onkin hienoa, että sadut on haluttu herättää uudella tavalla henkiin animaation kautta. Ne on ”päivitetty” elävämmiksi tarinoiksi, sovellettu meille, jotka olemme tottuneet jatkuvaan kuvien tulvaan. Saduissa esiintyy monesti eläimiä, joille on annettu ihmismäisiä piirteitä ja ominaisuuksia. Ketut ovat viekkaita, pöllöt viisaita ja sudet pahoja. Myös animaatioissa käytetään paljon eläinhahmoja genreistä ja animaation tarkoituksesta riippumatta. Juho Gartzin mukaan ihmismäisesti käyttäytyvät eläimet ovat aina olleet piirrosfilmeissä elinvoimaisempia kuin ihmishahmot. Piirroselokuvia on monesti tehty lapsille ja lapset pitävät eläimistä. Gartz toteaa kuitenkin, että piirrettyjä elokuvia tekevät aikuiset ja varsinkin usein aikuisille. Lapsille tehdessäänkin he tulkitsevat niissä omia, osin syvältä alitajunnasta pulppuavia mielenliikkeitään. (Gartz 1978, 33–34.)

## 4.2 Opetuksen väline

Sen lisäksi, että animaatio voi viihdyttää meitä, se soveltuu myös opetuksen välineeksi. Animaatioon kiinnitetään luonnostaan helpommin huomiota ja oikein tehtynä huomio myös säilyy loppuun asti. Opettavaisen ja viihdyttävän yhdistelmä ei tunnu lapsista teennäiseltä pakkopullalta. Moni muistaa varmaan Albert Barillén Olipa kerran... (1978–2008) animaatiosarjat, joissa pitkäpartaisen Maestron johdolla käsiteltiin erilaisia aiheita kuten ihmiskehon toimintaa, ihmiskunnan historiaa ja avaruutta. Niiden katsominen ei tuntunut oppitunnilta, luultavasti hassujen hahmojen takia. Disneyn, Pixarin ja Dreamworksin elokuvissa on usein teemoja, joista lapset voivat oppia samankaltaisia asioita kuin saduista. Niistä voi oppia erilaisuuden hyväksymistä, itsensä arvostamista ja omien vahvuuksien löytämistä, perheen ja ystävyysyden tärkeyttä sekä luonnon kunnioittamista. Sen, ettei tulisi muodostaa käsityksiä toisista ihmisistä vain ulkokuoren perusteella ja että toisia voi auttaa ja heidät tulee huomioida. Omia arvoja ja moraalia tulee puolustaa, ja vaikka elämässä on vastoinkäymisiä, niistä voi päästä yli. Ei pitäisi teeskennellä olevansa jotain mitä ei ole vain muita miellyttääkseen, ja valheella on lyhyet jäljet. Viihteen lisäksi lapsille on siis tarjolla melkoisesti opittavaa ja pohdittavaa.

Animaatiota käytetään myös informatiivisesti ja havainnoivasti. Esimerkiksi lentokentän turvatarkastuksista on tehty useampia animaatiovideoita, joissa näytetään selkeästi kuinka tulisi ja ei tulisi toimia. YouTubessa on myös Turvallisuus uutisten animaatioita, joissa ohjeistetaan muun muassa, miksi joissain työympäristöissä tulee käyttää suojakypärää ja mitä aivoille tapahtuu, jos suojaamattomaan päähän tippuu esine (Turvallisuus uutiset 2010). Havainnoivaa animaatiota voidaan käyttää eri tieteenalojen opettamisen tukena. Sillä voi näyttää ja selkiyttää asioita, joita on vaikeaa ymmärtää vain sanallisesti. Heini Virtasen diplomityössä Animaatiot orgaanisen kemian opetuksessa (2014) käsitellään nimen mukaisesti animaation käyttöä kemian opetuksessa. Kemiassa tapahtuu paljon mikroskooppisella tasolla, jota ei paljain silmin voi nähdä. Virtasen mukaan animaatiolla kemiallinen reaktio voidaan esittää jatkuvana ja kolmiulotteisena. Sillä saa paremmin esitettyä atomien ja molekyylien väliset vuorovaikutukset, jotka johtavat kemialliseen reaktioon. Kolmiulotteisesta ja liikkuvasta esimerkistä saa yleensä paremman käsityksen kuin staattisesta kirjan kuvasta. Virtanen tukee myös verbaalisen selityksen käyttämistä visuaalisen rinnalla. Jotta animaatio tukisi oppimista ja virhekäsityksiltä vältyttäisiin, tulee sen sisällön olla virheetöntä ja täsmällistä, sekä perustua tutkimuskirjallisuuteen. (Virtanen 2014, 32.)

### 4.3 Dokumentaarinen animaatio

Animaatiota ei ehkä yleensä miellä dokumentaariseksi formaatiksi, mutta sitä voi käyttää myös dokumenteissa. Esimerkiksi sotaa voi käsitellä todenmukaisesti, mutta ehkä vähemmän raadollisesti. Animaation avulla on mahdollista käsitellä vaikeita asioita ”pehmeämmin”, silti tunnelma ja viesti välittyy. Israelilaisessa dokumenttianaatiossa *Waltz with Bashir* (2008) käsitellään Israelin ja Libanonin välistä, vuonna 1982 alkanutta sotaa. Elokuva koostuu haastatteluista, ja haastateltavien kertoessa muistikuvistaan, mainitut tapahtumat myös näytetään. Näin ollen animaatio on mahdollistanut 20 vuoden takaisten tapahtumien realistisen kuvaamisen. Jos sama tehtäisiin perinteisin keinoin, jouduttaisiin turvautumaan arkistomateriaaliin tai rekonstruktioon (tapahtumien uudelleenluomiseen näyttelijöiden avulla). Vaikka *Waltz with Bashir* on animaatioelokuva, se kuvaa elävästi elämää sodan keskellä. Kohtaukset kuolevista hevosista ja ammuskeluista ovat voimakkaita. Mukana on haastateltujen unia ja kokemuksia, joiden todellisuus on saattanut vääristyä ajan myötä, mutta sota oli todellinen ja se kuvastuu mielestäni uskottavasti dokumentista.

Reetta Hietaranta käsittelee opinnäytetyössään *Eihän tuo ole totta – miksi käyttää animaatiota dokumenttielokuvassa* (2016) syitä käyttää animaatiota dokumentissa. Hietarannan mukaan animaation käyttäminen voi tulla kyseeseen, jos aihe on arkaluontoinen, livekuva tekisi dokumentista irvokkaan, tai jos aihe on selkeämpi esittää animaation kautta. Henkilökohtaista aihetta käsitellessä voidaan henkilöiden yksityisyyttä suojata animaatiohahmoja käyttämällä. Animaatio mahdollistaa myös abstraktien asioiden kuvaamisen ja symboliikan käyttämisen, tuoden myös vaihtelua puhuville päille. Yksi Hietarannan esittämistä käytännön syistä on myös olemattoman kuvittaminen. Kun kuvamateriaalia ei ole käytettävissä, voi sellaista luoda olemassa olevan tiedon pohjalta. (Hietaranta 2016, 11–16.)

### 4.4 Propagandaa ja yhteiskuntakritiikkiä

Animaatio on ajankohtainen media, johon ovat sen historian aikana heijastuneet maailman tapahtumat ja tekijöidensä maailmankuva. Vuoden 1929 pörssiromahdusta seurannut lama, toinen maailmansota ja sitä seurannut kylmä sota vaikuttivat myös animaatioelokuvien sisältöön ja niiden käyttötarkoituksiin.

Kun Disneyltä ilmestyi vuonna 1933 vanhaan satuun pohjautuva Kolme pientä porsasta, se nostettiin lama-ajan kuvaukseksi luomaan toivoa siitä, että yhteistyöllä lama vielä voitetaan (Lehtinen 2013, 69). Lamavuosien tuloksena syntyivät myös supersankarit, ensin sarjakuvissa ja pian sen jälkeen animaatiofilmeissä. Ensimmäisenä maailmalle esiteltiin Teräsmies (1938), jota pian seurasivat Lepakkomies ja lukuisat muut sankarit. Supersankarit syntyivät vastauksena tarpeeseen. Laman nujertamista ihmisistä tuntui sodan kynnyksellä, ettei tavallisesta ihmisestä ollut vastusta konnille. Tarvittiin yli-ihmisiä taistelemaan pahuutta vastaan ja pelastamaan tavalliset kuolevaiset. (Lehtinen 2013, 48.) Supersankarit tarjosivat lohtua ja toivoa.

1940-luvulle siirryttäessä animaatiota arvostettiin siinä määrin, että sitä pidettiin hyödyllisenä sotatoimia tukevana välineenä. Armeija tilasi studioilta erilaisia opetuskäyttöön tarkoitettuja elokuvia, sekä vastapuolta parjaavia propagandaelokuvia. Yhdysvaltojen lisäksi näitä sota-ajan animaatioelokuvia tehtiin ainakin Isossa-Britanniassa, Saksassa, Neuvostoliitossa, Italiassa ja Japanissa. Saksassa perustettiin jopa studio Deutsche Zeichenfilm vuonna 1942 tuottamaan saksalaista piirrosanimaatiota, jota näytettiin kansalle amerikkalaisten elokuvien sijasta (Lehtinen 2013, 156). Amerikkalaisissa animaatioelokuvissa korostettiin vapautta vaikuttaa omaan kohtaloonsa. Päähenkilö kohtasi rohkeasti esteitä, otti riskejä tavoitteensa saavuttamiseksi, ja voitti aina lopussa. Tällainen sanoma ei käynyt päinsä 1940-luvun Saksassa, joten kansalle tarjottiin sopivampaa katsottavaa. Saksalaisissa vastineissa rohkeille riskinottajille kävi poikkeuksetta huonosti, muutoksen tavoittelu oli pahasta ja lopussa palattiin tyytyväisenä lähtötilanteeseen. Hyvänä esimerkkinä voi mainita Heinz Tischmeyerin Amer Hansin (1943), jossa häkkilintu lähtee maailmalle onneaan etsimään, kohtaa pelkkiä vastoinkäymisiä ja palaa vapaaehtoisesti takaisin häkkiinsä. (Lehtinen 2013, 157–158.)

Ivan Ivanov-Vano esitti Hitlerin animaatiossaan Zego Gitler hozetin (Mitä Hitler haluaa, 1941) hirvittävänä, peikonkaltaisena olentona joka uhkasi Neuvostoliiton saavutuksia (Lehtinen 2013, 211–212). Japanin hallituksen tilauksesta Mitsuyo Seo taas teki animaation, jossa söpöt eläinsotilaat edustavat Japanin joukkoja ja pelastavat päivän (Momotaro: Umi no shinpei, 1945) (Nummelin 2015, 79). Sota-ajan animaatioissa vastapuoli esitettiin tunteettomana ja ahneena kammutuksena, jonka oman maan urheat sotilaat lopussa nitistävät, koska ovat yksinkertaisesti parempia ihmisiä. Jopa Disneyn Aku Ankka tähditti propagandafilmiä Der Fuehrer's Face (1943), jonka lopussa hän herää pommien ja hakaristien täyttämästä natsipainajaisestaan omassa sängyssään, tähti-raitapyjama yllään

(Lehtinen 2013, 94). Animaatioiden sisältöä myytiin kansalle tuttujien, pidettyjen hahmojen kautta.

Sodan jälkeen Warner Brosilla ja MGM:llä (Metro-Goldwyn-Mayer) vaikuttanut animaattori Tex Avery teki animaation King-Size Canary (1947), jossa kissa ja hiiri jahtavat toisiaan ja nauttivat puutarhalannoitetta kasvaakseen suuremmiksi. Lopulta kahden valtavan olennon jaloissa Maa on vain pallo, jota ne voisivat pyöritellä mielensä mukaan. Lehtinen epäilee kirjassaan (2013, 133) Averyn animaation kuvaavan kylmän sodan tilannetta: kissa ja hiiri ovat Yhdysvallat ja Neuvostoliitto. Myös Warnerin vuonna 1949 alkunsa saaneet Maantiekiihtäjät omalta osaltaan kritisoivat 1950-luvulla Yhdysvalloissa vallinnutta ”postimyyntielämäntapaa” Kojootin tilatessa aseita Maantiekiihtäjän kukistamiseksi. Samalla ne kritisoivat asevarustelua Kojootin onnistuessa satuttamaan ainoastaan itseään (Lehtinen 2013, 112). Simpsonit ja South Park eivät ole olleet näin hienovärisiä tarttuessaan humoristisella ja purevalla otteella ajankohtaisiin yhteiskunnan epäkohtiin. Animaatiohahmojen ja huumorin kautta on ehkä turvallisempaa esittää kritiikkiä, kuin kommentoimalla kärkkäästi omat kasvot näkyvillä. Katsoja saattaa jopa harkita esitettyä kritiikkiä sen sijaan, että suoralta kädeltä asettuisi raivokkaasti ja rumin sanoin puolustamaan omaa näkemystään. Ei olisi järkevää suuttua hahmolle, joka on selkeästi mielikuvituksen tuotetta.

#### **4.5 Animaatio ja musiikki**

Saksalainen mainostoimistossa työskennellyt muusikko ja animaattori Walter Ruttmann toi yhteen erikoisella tavalla abstraktin animaation ja musiikin. Hän alkoi tuottaa teoksia, joissa hänen maalaamansa animaatiot ja säveltämänsä orkesterimusiikki olivat synkronisia keskenään. Ensimmäinen valolla ja varjolla leikittelevä animaatio Lichtspiel 1 valmistui vuonna 1921 ja synnytti ”visuaalisen musiikin” -käsitteen. Ruttmannin esityksissä ääni ja kuva olivat vielä erillään, mykkää filmiä säestivät teatteriesityksissä soittajat. Toinen saksalainen, Oskar Fischinger, innostui Ruttmannin töistä ja alkoi tehdä omia kokeilujaan värikkäiden vahakappaleiden kanssa. Fischinger vei visuaalisen musiikin askelta pidemmälle, hänen elokuvissaan musiikki oli ääniraidalla. Vuonna 1935 valmistuneessa *Komposition in Blaussa* vahapylväät liikehtivät musiikin mukaan, kohoten ja laskeutuen äänen voimakkuuden kanssa. (Lehtinen 2013, 151–155.) Fischingerin jälkeen muutkin ovat luoneet visuaalista musiikkia, muun muassa suomalainen taiteilija-duo Pink Twins



hämmästyttää värikkäillä kuvataidetta ja musiikkia yhdistävillä teoksillaan. Musiikki on muuttuvaa ja elävää, se luo mielikuvia. Sen kuvaaminen animaatiolla pysähtyneen maalauksen tai valokuvan sijaan on luontevaa.

Visuaalisen musiikin lisäksi animaatio näkyy myös tutumpien musiikkivideoiden maailmassa. Animoiduissa musiikkivideoissa on usein juonellinen tarina, joka liittyy laulun sanoituksiin. Musiikin ja kuvan yhteisvaikutuksella voi luoda vahvan tunne-elämyksen. Kuvalla voidaan tukea ääntä. Esimerkiksi Steven Wilsonin koskettavan The Raven That Refused To Sing -kappaleen musiikkivideo (Steven Wilson 2013) on toteutettu monitasoisena pala-animaationa. Eri lasipinnoille jaettuina kerroksina on kuvattu ylhäältä. Pohjimmalla lasilevyllä on tausta ja ylimmällä kuvan etualalla olevat objektit. Hahmojen liitoskohdissa on käytetty magneetteja, jotka pitävät osat paikoillaan, mutta samalla mahdollistavat helpon liikuttelun ja osien vaihtamisen. (Jessica Cope 2013.) Video on taidokkaasti tehty, ilmeikäs ja vaikuttava. Päähenkilönä on vanha mies jolla on uurteiset, surumieliset kasvot. Ilman lauluakin animaatio osaa kertoa ymmärrettävästi vanhan miehen peloista ja yksinäisyydestä, sekä kauan sitten kuolleesta siskosta. Laulu taustalla korostaa surumielistä ja haikeaa tunnelmaa, sekä sanoituksillaan selkiyttää tarinaa vastaanottajalle. Itse tulkiten videon ja laulun kertovan vanhasta kuolemaa pelkäävästä miehestä, joka kaipaava siskoaan. Hän ei ole ehkä saanut sisarensa kuolemalle päätöstä ja toivoo lohtua ja rohkaisua tuntiessaan kuoleman läsnäolon. Merkkiä siitä, että on turvallista astua rajan yli. Vanha mies on sympatiaa herättävä hahmo. Hänen ilmeensä ja eleensä välittävät hänen pelkonsa, yksinäisyytensä ja menetyksensä. Mieltä lämmittää, kun lopussa mies saa kaipaamansa päätöksen – ja rauhan. Tarinankerronta ja tunnelman luominen ovat onnistuneet, ja animaation tehneen Jessica Copen mukaan video ”saa monet miehet itkemään” (Jessica Cope 2013).

#### **4.6 Markkinoinnin elävöittäjä**

Katsellessamme tv:tä tai YouTube-videoita saatamme törmätä mainokseen, joka on toteutettu animaationa. Useat markkinointiin erikoistuneet yritykset puoltavat animaation käyttöä ja siihen on muutamakin syy. Kohtaamme arjessamme jatkuvasti erilaisia visuaalisia ärsykeitä, kaduilla kulkiessamme näemme mainontaa bussipysäkeillä, bussien ja roskisten kyljissä sekä mainostauluissa. Kuulemme mainontaa radiosta, näemme sitä tv:stä ja selaillessamme mobiililaitteillamme erilaisia verkkosivuja. Postinkin kautta

meille kulkeutuu printtimainontaa, mikäli emme ole sitä kieltäneet. Vastaanotamme niin paljon mainontaa, että todennäköisesti unohdamme suurimman osan parissa minuutissa, tai emme alun perinkään kiinnitä siihen huomiota.

Animaation on todettu herättävän – ja myös säilyttävän – vastaanottajan huomion paremmin kuin liikkumattomat kuvat tai näytellyt mainosvideot. Sen avulla voi tehdä tylsästä tuotteesta kiinnostavamman tai esittää monimutkaisen palvelun yksinkertaisemmin. Animaatio on hyvin mukautuva, ja sitä käyttämällä voi tuoda yrityksen tai brändin persoonallisuuden esiin, erottua joukosta. Animaation suosio on kasvanut kuluttajien keskuudessa, ja viihdyttäviä animaatioita myös jaetaan helpommin tuttujen katsottavaksi. Sen käyttäminen voi olla myös kustannustehokkaampaa, ei tarvitse huolehtia näyttelijöiden luonnollisuudesta kameran edessä tai huonosta valaisusta. Animaatiossa esiintyvät henkilöt voivat vaikuttaa myös vastaanottajan mielikuvaan yrityksestä tai tuotteesta. Jos he eivät voi sietää videolla esiintyvää näyttelijää, mainostettava asia ei välttämättä kiinnosta heitä. ”Yksi kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa” pätee myös markkinoinnissa. Ihmiset eivät jaksakaan lukea pitkiä tekstejä, kuvien käsittely käy aivoiltamme nopeammin. Kuva voi herättää meissä myös tuntemuksia ja ajatuksia pelkkää tekstiä tehokkaammin. Liikkuvaa kuvaa katsomalla ymmärrämme paremmin kuinka jokin prosessi toimii, kuin jos joku vain selittäisi sen meille. Lyhytkin animaatio voi sisältää saman määrän informaatiota kuin pitkä teksti, mutta esittää sen kiinnostavammalla tavalla.

Muun muassa lääkemainoksissa käytetään animaatiota joko kuvaamaan vaivan oireita erilaisilla hahmoilla tai havainnollistamaan ihmiskehon toimintaa ennen ja jälkeen lääkkeen käytön. Lääkkeet eivät ole erityisen kiinnostava aihe, joten animaatiolla on haluttu mahdollisesti elävöittää mainosta. Mainos jää paremmin mieleen, kun siinä esiintyy mielikuvituksellisen näköisiä hahmoja. Bonuswayn animoidussa mainoksessa kakkupalasta saa symbolisesti osan takaisin rahana, laktoositon maitojuoma on niin vatsaystävällistä, että ihmisen kokoiset siilit voivat siitä nauttia ja Kinder on suklaan ja maidon harmoninen liitto. Edellä mainitut mainokset eivät ole saaneet minua ostamaan laktoositonta maitojuomaa tai käyttämään Bonuswayta, mutta ainakin ne ovat jääneet mieleeni ja saatan niistä jutella jonkun toisen kanssa, joka sitten ostaa maitojuoman tai Kinder-patukan.

## 4.7 Miksi animaatiota käytetään paljon?

Animaatio on mukautuva ja monikäyttöinen taiteenmuoto, jota kohtaamme usein arjessamme. Mutta miksi sitä käytetään paljon? Mitkä ominaisuudet tekevät siitä hyvän ilmaisukeinon? Animaation käyttäminen on loogista, sillä 90 % käsiteltävästä tiedosta on visuaalista. Käsittely on nopeaa, koska olemme tottuneet katsomaan paljon videoita ja prosessoimaan useita kuvia päivän aikana. Tämän seurauksena keskittymiskykymme on kuitenkin myös heikentynyt. Olemme niin tottuneita nopeisiin kuvanvaihdoksiin, että pitkät tekstit ja saman kuvan katsominen pitkään saa meidät kärsimättömiksi. Huomion herättäminen ja sen säilyttäminen on haaste, mutta kuten mainitsin jo aiemmissa kappaleissa, animaatio on hyvä siinä. Se voi selkiyttää asioita ja oikein tehtynä tukea oppimista. Se on viihdyttävää ja puhuttelee emotionaalisella tasolla.

Animaation lisääntynyttä käyttöä voi selittää muun muassa sillä, että sen tekeminen on nopeutunut ja halventunut vuosien kehityksen ja tietokoneiden hyödyntämisen myötä. Voi olla jopa taloudellisesti kannattavampaa käyttää sitä kuin videokuvaa. Animaationa toteutetun videon etu on, että sitä pystyy tarvittaessa päivittämään. Animaatio on myös helposti kaikkien tietokoneen omistajien ulottuvilla, sillä netistä löytyy ilmaisiakin animaationteko-ohjelmia. Sitä voi hyödyntää myös suunnittelussa ja hahmottamisen helpottamisessa. Keksinnöistä voi luoda niiden toimintaa kuvaavia malleja ennen varsinaista keksintöä ja kiinteistöjä välittävillä verkkosivuilla voi nähdä 3D-kierroksia asunnoista, joita ei ole vielä edes rakennettu. Animoidulla simulaatiolla voi kokeilla aidontuntuisesti, mutta turvallisesti ajamista tai yrittää luoda uudelleen tapahtuneita onnettomuuksia, jotta niihin johtaneet syyt ymmärrettäisiin ja voitaisiin jatkossa välttää.

Joskus vision toteuttamisen kannalta on välttämätöntä käyttää animaatiota. Kun tavoitteena on kuvata kohtaus, jossa paviani pitelee leijonanpentua ilmassa seeprojen, kirahvien ja norsujen polvistuessa kunnioittavasti, on melko selvää että oikeiden eläinten käyttäminen ei tule kysymykseen. On helpompaa luoda täysin tekijän hallittavissa oleva, enemmän tai vähemmän realistinen eläin kuin kouluttaa oikeaa tekemään haluttuja asioita. Animaatioissa usein esiintyvillä, suurisilmäisillä ja puhuvilla eläimillä on myös yksinkertaisempaa esittää tunteita, ajatuksia ja mahdollisia konflikteja. Animaation käyttäminen on joskus käytännöllinen ratkaisu.

Ilmaisullisesti animaation etu videokuvaan nähden on se, että animaattori voi käyttää vapaasti mielikuvitustaan luodessaan oman maailmansa. Animaatio voi olla juuri niin realistista tai epärealistista kuin tekijä haluaa. Luotu maailma voi muistuttaa omaamme ja siellä voivat hallita fysiikan lait, tai se voi poiketa täysin tuntemastamme ja hahmot voivat leijua tai kävellä pitkin seinää. Perinteisen videokuvan keinoin vastaavaa olisi huomattavasti työläämpää toteuttaa. Animaatiohahmoihin on kenen tahansa myös helpompi samaistua kuin todellisiin ihmisiin, jotka väistämättä edustavat jotain ikää, rotua tai kansallisuutta. Animaation avulla voi tehdä elottomasta elävää ja abstrakteista aiheista näkyviä. Pixarin *Inside Out – mielen sopukoissa* (2015) esimerkiksi kuvaa päämme sisällä asuvia tunteita, jotka ohjailevat ajatuksiamme ja tekemisiämme. Se on mielestäni elokuva, jossa animaatio on ollut paras tapa kuvata aihetta, jopa ainoa järkevä tapa. Tunteiden aiheuttamat reaktiot näkyvät fyysisesti kehossamme, mutta itse tunteita ei voi esittää kuin kuvainnollisesti.

*Inside Out*in Ilo, Suru, Kiukku, Inho ja Pelko edustavat kyseisiä tunteita luonteellaan ja fyysisellä olemuksellaan. Ilo esimerkiksi on iloinen ja positiivinen, hänen ulkoinen olemuksensa on kirkas ja keveä. Hän ei malta kävellä, vaan liikkuu juosten ja hyppien. Suru on sininen ja näkee asiat surullisesta näkökulmasta, Kiukku on kirjaimellisesti kuumapäinen ja käyttää joskus tarpeettoman paljon voimaa. Tunteet ohjaavat Riley-tyttöä mielen ohjaamosta, yrittävät suojella häntä ja pitää hänet pääosin onnellisena. He huolehtivat myös Rileyn muistoista, jotka on kuvattu palloina, joista tärkeimmät talletetaan pitkäkestoiseen muistiin. Vähemmän tärkeitä heitetään ”kaatopaikalle”, josta ne katoavat, unohduttavat.

Elokuva on oivaltava kuvaus mielen toiminnasta, ja sen muutoksista elämän eri vaiheissa. Tunteista on tehty persoonallisia hahmoja, joilla itselläänkin on tunteita. Heidän tehtävänä on ohjata ihmistään parhaalla mahdollisella tavalla erilaisten tilanteiden ja päätösten edessä. Kun tunteiden välinen tasapaino järkkyy, mieli järkkyy ja ihminen tekee huonoja päätöksiä. Millään ei ole merkitystä, jos ei tunne mitään. Mieli on kuvattu omana maailmana, jossa on eri osioita ystävyydelle, perheelle ja harrastuksille. Unet ovat studiossa tehtyjä elokuvia ja alitajunta on pimeä loukko, jonka edessä seisoo pari vartijaa vahtimassa, ettei mitään pääse ulos. Videokuvalla ei saisi luotua yhtä mielikuvituksellista maailmaa. Ihmishahmo tuskin onnistuisi herättämään yhtä vahvaa liikituksen tunnetta kuin Rileyn mielikuvitusystävä Bing Bong, joka on sekoitus hattaraa ja useita eläimiä. *Inside*

Out on vaikuttava animaatioelokuva, koska se on onnistunut kuvaamaan mielen sopukoita tavalla, johon eri-ikäiset ihmiset eri kulttuureista pystyvät helposti samaistumaan. Moni on varmasti kokenut tunteiden ailahtelua, eikä ole aina ymmärtänyt miksi tuntee niin kuin tuntee. Elokuva saa melkein uskomaan, että meissä katsojissakin asuu ihmisiä tunteita, jotka ohjailevat meitä.

Ehkä suurin syy, miksi animaatiota käytetään paljon, onkin sen kyky välittää viestejä kulttuurirajojen yli ja iästä huolimatta. Animaatio voi kertoa universaalisti samaistuttavia tarinoita ilman sanoja, jolloin vieras kielikään ei ole este. Hyvä esimerkki toimivasta dialogittomasta animaatiosta on Iltalehdessäkin mainittu *In a Heartbeat*, (*In a Heartbeat Animated Short Film 2017*) joka kertoo pojasta joka on ihastunut toiseen poikaan. Videota on katsottu jo yli 30 miljoonaa kertaa ja siitä on tykännyt melkein kaksi miljoonaa katsojaa. Video on saanut myönteistä palautetta muun muassa kerrontatavastaan. Animaatiossa on viehättävä musiikki, se on ilmeeltään söpö ja värimaailmaltaan lämmin. Pojan sydämestä on tehty omapäinen olento, joka karkaa rinnasta jahtaamaan ihastuksen kohdetta. Seuraa kiusallisia tilanteita, ja luokkatovereiden arvostelevia katseita, kun pojan tunteet käyvät ilmi. Sydän särkyy ja ihastunut poika pakenee paikalta puolikkaan sydämen kanssa. Ihastuksen kohde tulee pojan luokse toisen puoliskon kanssa ja antaa sen pojalle. Sydämestä tulee jälleen ehjä ja onnellinen.

YouTuben reaktiovideoissa sekä lapset että ikäihmiset ovat katsoneet *In a Heartbeatin*, minkä aikana seurattiin heidän reaktioitaan. Jälkikäteen heiltä kysyttiin kysymyksiä videosta. Oli kiinnostavaa seurata, millaisia ajatuksia video herätti nuorilla ja vanhoilla katsojilla. Mielestäni merkittävää on myös se, että lähes kaikki ymmärsivät, mistä video kertoo vaikka siinä ei ole dialogia. Iäkkäämmät katsojat arvostivat animaation laadukkuutta ja pitivät esitystapaa kauniina ja liikuttavana. Osa lapsista oli hieman hämmentyneitä, toiset pitivät animaatiosta. He olivat sitä mieltä, että lapsille suunnatuissa tv-sarjoissa ja elokuvissa voisi hyvin olla myös kahden tytön tai kahden pojan välisiä ihastumisia. Ihmiset voisivat olla ymmärtäväisempiä, jos he oppisivat jo nuorina, että siinä ei ole mitään pahaa. *In a Heartbeatin* kaltaiset animaatiot voisivat myös toimia kanavana silloin, kun vanhemmat kokevat aiheen vaikeaksi käsitellä lapsensa kanssa.

Maailma ei ole ehkä merkittävästi muuttunut animaation vaikutuksesta, mutta ehkä se ei olekaan sen tarkoitus. Animaatioon voi turvallisesti uppoutua vähäksi aikaa ja palata sitten todellisuuteen. Se voi tarjota tauon huolista ja murheista. Elokuvat ja tv-sarjat ovat

myös kanava, jonka kautta omia tunteita voi käsitellä, johon voi heijastaa omaa elämäänsä. Lapset voivat käsitellä vaikeita aiheita kuten avioeroa, kuolemaa tai sotaa vaikka leijonien ja muurahaisten kautta. He oppivat ymmärtämään mitä käsitteet tarkoittavat, mutta mielikuvitukselliset hahmot ja maailma tarjoavat sopivasti etäisyyttä aiheeseen, jotta se ei tunnu liian ahdistavalta.

Animaatiota käytetään paljon yksinkertaisesti myös siksi, että pidämme siitä. Se tuottaa rahaa. Esimerkiksi vuonna 2016 kahdestakymmenestä parhaimmat lipputuotot saavuttaneesta elokuvasta seitsemän oli animaatioelokuvia. Voisi sanoa melkein kahdeksan, sillä listassa oli myös Viidakkokirjan uusi versio, jossa Mowglin eläinystävät on tehty tietokoneanimaationa.

#### **4.8 Tulevaisuudennäkymiä**

CGI (computer-generated imagery, tietokoneella luotu kuva) on kehittynyt jo niin pitkälle, että pystytään luomaan suorastaan henkeäsalpaavia maailmoja ja olentoja. Peleissä panostetaan animaation visuaaliseen ilmeeseen ja niistä on tullut yhä elokuvallisempia. Luonto ja ihmiset saadaan luotua melko aidon näköisiksi. Näyttelijöitä pystytään mallintamaan niin tarkasti, että he ovat tunnistettavia ja heidän eleensä ja ilmeensä välittyvät. Juri Nummelin arvelee kirjassaan Animaatioelokuvan lyhyt historia (2015), että tämä kehitys johtaa lopulta siihen, ettei näyttelijöitä enää tarvita. Hän epäilee myös animaatioelokuvien määrän yhä lisääntyvän 2010-luvun lopulla ja 2020-luvun alussa tietokoneanimaation yhä kehittyessä ja halventuessa. (2015, 99.) Animaatio tulee olemaan tulevaisuudessa luultavasti myös interaktiivisempaa. VR-teknologian (virtual reality, virtuaalitodellisuus) ollessa pinnalla halutaan myös animaatioon päästä osallistumaan enemmän, jotta kokemuksesta tulisi vielä vaikuttavampi. Animaation käyttäminen tuskin tulee ainakaan vähenemään, kun miettii visuaalisuutta korostavia kommunikointitapojamme. Sosiaalisessa mediassa lyhyissä viesteissä ei käytetä välttämättä sanoja ollenkaan, viestejä välitetään emojiilla ja gifteillä.

## 5 ANIMAATIO OMIEN KOKEMUSTEN KAUTTA

### 5.1 Animaatiota lapsille – Kaksi kaverusta

Opiskellessani toista vuotta viestintää, opintoihimme kuului lyhyiden (neljä jaksoa pitkien) tv-ohjelmien tekeminen. Jokainen sai toivoa, mitä ohjelmaa haluaisi tehdä ja itse valitsin toiseksi sarjakseni animaation. Ajatus animaatiosta lähti liikkeelle kahden luokkatoverini kiinnostuksesta animaatiota kohtaan, heillä oli myös visio hahmoista. Animaatiossa esiintyisivät Kettu ja Lammas, jotka ovat ystäviä keskenään. Ohjelma olisi suunnattu lapsille. Kun syksyllä palasimme kouluun, aloimme kolmen hengen ryhmässä kehittää animaatiota. Halusimme tehdä opettavaista vaha-animaatiota lapsille, koska aiempinakin vuosina opiskelijat olivat tehneet lastenohjelmia ja olimme kiinnostuneita animaation tekemisestä. Mielestämme animaatio ja eläinhahmot myös sopivat lapsille suunnattuihin ohjelmiin. Värikkäät eläinhahmot ovat usein lasten mielestä kiinnostavia, niistä on helppo pitää. Suunnittelimme, että jokaisessa jaksossa eläinkaksikkomme tutustuisi uuteen eläimeen ja jaksossa olisi jonkinlainen opetus. Ajattelimme eläinhahmojen toimivan hyvin opettajina, olimmehan itsekkin kasvaneet Pikku Kakkosta ja sen heikoista jäistä varoittavaa videota katsellen.

Tiedossa oli että jaksoja tulee olemaan neljä, joten jaoimme jaksosten käsikirjoittamisen keskenämme. Jokainen kirjoitti yhden jakson, ja ylijäävä neljäs jakso lankesi minulle. Lankesi, koska en pidä itseäni vahvana käsikirjoittajana. Vaihtelimme rooleja, kaikki pääsivät kuvaamaan ja liikuttamaan hahmoja. Jokainen sai myös editoida jakson. Meillä ei ollut juurikaan aiempaa kokemusta vaha-animaation tekemisestä, joten katsoimme muiden tekemiä opetusvideoita YouTubesta. Niistä saimme käsityksen, että hahmoille tulisi tehdä runko esimerkiksi paksusta rautalangasta. Lähdimme kokeilemaan tätä, mutta hahmomme eivät pysyneet pystyssä koska niistä tuli liian raskaita. Päädyimme käyttämään Kinderin muovimunia hahmojen ytimenä, raajojen ”luut” kyllä teimme paksummasta rautalangasta. Hahmoissa käyttämämme vaha oli Model’Artin ammattilaatuista muoviluvaa.

Maailmamme oli pyöreän pöydän päällä ja lavasteemme koostuivat tekonurmen näköisestä kankaasta, erilaisista puisista esineistä ja muista eri materiaaleista. Vihreästä vanusta tuli pensaita, ja taustat ja puut olivat kartongista. Kantoja, värikkäitä sieniä ja kukkia

teimme muovailuvahasta. Valaisuun käytimme yhtä led-valoa ja paria Ianiron Lilliputia. Kun saimme hahmot ”lavalle”, aloimme kokeilla animaation tekemistä. Otimme aloituskuvan (järjestelmäkameralla), liikutimme päähenkilöitämme ja otimme seuraavan kuvan. Liikutimme hahmojamme uudestaan ja otimme taas kuvan. Muutaman kuvan jälkeen pystyimme selaamaan kuvia nopeasti peräkkäin kamerassa ja näimme, miltä animaatiomme tulisi suurin piirtein näyttämään. Se oli hieno hetki, joka innosti jatkamaan.

Jaksoissamme oli neljä erillistä tapausta: virtahepo joka haaveili lentämisestä, aavikkorotta joka pelkäsi Kettua, kirahvi joka luuli olevansa hiiri sekä eksynyt jääkarhunpentu. Virtahepo-jaksossa halusin luoda tarinan, jossa virtahepo haluaisi olla muuta kuin on, mutta tajuaa lopussa olevansa arvokas juuri sellaisena kuin on. Aavikkorotta pelkäsi Ketun syövän hänet, mutta ymmärsi lopussa, ettei vaaraa ole. ”Ei koiraa karvoihin katsominen”, ennakko-oletukset eivät välttämättä pidä paikkaansa. Kirahvi luuli olevansa hiiri, mutta ymmärsi lopulta olevansa kirahvi, joka pystyy kurkottamaan korkealle. Se hyväksyi itsensä ja löysi vahvuutensa. Jääkarhu-jaksossa Kettu ja Lammas auttavat jääkarhunpentua löytämään emonsa. Avuntarpeessa olevia voi auttaa ja perhe on tärkeä. Etenimme jakso kerrallaan. Kun yksi jakso oli saatu valmiiksi, tutustuimme seuraavaan käsikirjoitukseen ja teimme siihen tarvittavan uuden eläinhahmon.

Opiskelujen aikana törmäsimme useampaan kertaan lausahdukseen ”älä sano, vaan kerro kuvilla”, ja suuressa kunnianhimosammme ajattelimme, että juuri niin haluamme tehdä. Kertoja olisi mielestämme ollut liian helppo ratkaisu. Kuvien ei ole pakko kertoa, jos kertoja tekee sen niiden puolesta. Tiukka aikataulu myös osaltaan sulki pois dialogin ääntämisen. Hahmomme ääntelivät, mutta eivät ymmärrettäviä sanoja. Musiikkilinjan opiskelijat tekivät animaatioomme musiikit ja äänet. He tekivät hyvää työtä, en tiedä milaista jälkeä olisi tullut jos olisimme yrittäneet itse. Suurissa animaatiotuotannoissa yleensä aloitetaan äänistä, mutta me menimme kuva edellä.

Ensimmäinen jaksomme kesti minuutin ja neljäkymmentä sekuntia, ja koska kyseessä oli sarja, tuli muiden jaksosten olla yhtä pitkiä. Jaksot olivat lyhyitä, mutta silti yhden jakson tekemiseen tarvittiin satoja kuvia. Otetut kuvat siirsimme tietokoneelle ja siellä editointiohjelmaan. Käytimme Adobe Premiereä, lisäsimme mukaan animoidun alkutunnuksen, musiikin opiskelijoiden tekemän ääniraidan sekä lopputekstit. Meillä oli pari viikkoa aikaa saada jakso täysin valmiiksi, jotta se ehti osuuskuntamme VäriTV-lähetykseen. Välillä saimme tehdä animaatiota aiheeseen liittyvillä oppitunneilla, mutta suurimmaksi



osaksi teimme sitä koulun jälkeen. Teimme animaatiota käsikirjoitustemme mukaan, mutta hahmojemme rajallisuuden vuoksi jouduimme välillä soveltamaan. Ajoittain meidän täytyi paikkailla hahmojamme ja tarkkailla jo otetuista kuvista, mihin asentoon hahmo oli viimeksi jäänyt. Kohtasimme siis jonkin verran teknisiä ongelmia. Kaksi viimeistä jaksoa teimme kahden hengen voimin.

Saimme neljä jaksoa tehtyä, mutta valehtelisin, jos väittäisin olevamme lopputulokseen täysin tyytyväisiä. Oli ilahduttavaa nähdä omien hahmojen heräävän henkiin itse tehdyissä lavasteissa. Vaikka kokonaisuus oli vaatimaton, se näytti kivalta. Pettymyksemme ei koskekaan niinkään visuaalista puolta, vaan kerronnallista. Animaatiolla voi kertoa vaikuttavia ja tunteisiin vetoavia tarinoita, mutta emme saaneet omia tarinoitamme tuotua selkeästi ilmi animaatioissamme. On hyvin todennäköistä, että kolmesta neljässä jaksossa katsojalla ei ole aavistustakaan, mistä jaksossa on kyse. Animaatiosta ei ole erityisemmin iloa, jos tarina on huono. Tavoittemme opettavaisesta animaatiosta jäi toteutumatta. Hahmoista tuli melko kivoja, mutta niiden liikkuttelu oli haastavaa, koska ne eivät aina pysyneet pystyssä. Myös raajoja irtoili välillä, varsinkin päähahmoillemme Ketulle ja Lampaalle piti usein kiinnittää kädet uudelleen. Haukkasimme liian ison palan. Olisimme tarvinneet kertojan tai dialogia hahmoille, jotta katsoja olisi ymmärtänyt, mistä on kyse.

Animaation käyttö teki mahdolliseksi mielikuvituksellisen maailmamme. Saimme luoda pystyasennossa kävelevän ketun ja lampaan, jotka omistavat korin ja pallon, elävät so-  
vussa keskenään ja yrittävät auttaa muita eläimiä. Laitoimme virtahevon ja jääkarhun kyynelehtimään ja kirahvin matelemaan mahallaan metsässä, jonka mittasuhteet ovat kuin Liisan Ihmemaasta. Luonnossa animaation eläimet tuskin eksyisivät samaan metsään, eivätkä olisi keskenään miltei yhtä suuria, mutta luomassamme maailmassa sekin oli mahdollista. Emme harkinneet eläimiksi pukeutumista tai pehmoeläinten kuvaamista animaation sijaan, pientenkin lavasteiden tekeminen tuotti tarpeeksi päänvaivaa. Teoriassa olisimme voineet kuvata oikeassa metsässä, mutta siinäkin olisi ollut omat haasteensa. Meillä oli mielikuva Pikku Kakkosessa näkemistämme animaatioista ja vaha-animaatio tuntui oikealta ratkaisulta. Mikäli olisimme tehneet sarjan videokuvan keinoin, olisi esituotanto pitänyt aloittaa todennäköisesti aikaisemmin, nytkin siihen käytetty aika jäi lyhyeksi.

Kaksi kaverusta oli kuitenkin opettavainen kokemus ja kaikkine vaikeuksineen animaation tekeminen oli kivaa. Oli myös positiivista huomata, että emme menettäneet hermoja

toisiimme vastoinkäymisten edessä. Kokemus jopa lähensi meitä. Opimme, että kaikkein tärkein osa animaatiota on tarina. Pixarin taiteellisena johtajana tunnettu John Lasseter on sanonutkin, että elokuvan menestyksen kannalta tärkeintä ovat hyvä tarina ja hyvät hahmot (Nummelin 2015, 35). Tarina ja sen toteuttaminen on mietittävä hyvin tarkkaan ja kuvakäsikirjoitus kannattaa ehdottomasti tehdä. Jos animaatioissa ei käytetä kertojaa tai dialogia, tarinan huolellisen suunnittelun merkitys korostuu entisestään. Täytyy miettiä, mitä haluaa kertoa, ja millä tavalla sen saa kerrottua ymmärrettävästi. Ehkä teimme virheen myös siinä, kun halusimme tehdä opettavaista animaatiota lapsille. Warnerilla työskennellyt Chuck Jones on sanonut aiheesta: ”Kaikkien aikojen suurimpia syntejä, mitä voi tehdä, on ”kirjoittaa lapsille”. Tyhmintä, mitä voi tehdä, on kuvitella yleisönsä tyhmäksi. Yhdenkään luovalla alalla toimivan henkilön ei milloinkaan pidä puhutella yleisöään alaspäin.” Warnerilla he tekivät animaatioelokuvia itselleen. (Lehtinen 2013, 123)

Tarinan tärkeyden lisäksi hahmoihin ja lavasteisiin kannattaa panostaa. Jälkeenpäin meille selvisi, että yleensä vaha-animaatiohahmot ovat suurempia kuin omamme, koska niiden rungot ovat paljon vankempia. Kun hahmot tehdään alussa hyvin, niitä ei tarvitse korjailla, ja liikkeistä saa sulavampia. Yksi erittäin tärkeä tekijä on myös aika. Hyvän animaation tekeminen vaatii aikaa. Kaksi kaverusta on ensimmäinen animaatio, jota olen ollut tekemässä ja olen siihen jossain määrin tyytyväinen. Onnistuimme tekemään hauskan näköistä vaha-animaatiota pienellä työryhmällä ja melko tiukalla aikataululla. Vaikka emme oikein saavuttaneet sitä mitä haimme, ei kokemus saanut minua luovuttamaan animaation suhteen. Haluaisin vielä joskus tehdä vaha-animaatiota, ilman deadlineja ja tulevammilla hahmoilla.



KUVA 3. Kettu, Lammas, jääkarhunpentu ja sen emo.

## 5.2 Aika – ideasta animaatioksi

Aikataulujen luominen, ja toisinaan niissä pysyminen on yksi suurimmista heikkouksistani. Heikkoudestani inspiroituneena aloin suunnitella tarinaa ajasta. Aihetta pyöriteltyäni mieleeni tuli ilmaisu ”aika rientää”. Ilmaisussa aineettomasta ilmiöstä puhutaan kuin elävästä olennot, joka kiirehtii paikasta toiseen. Mieleen tulee Lewis Carrollin valkoinen kani, joka vilkuilee taskukelloaan ja jolla on aina kiire. Halusin kertoa tarinan, jossa aika juoksee ja ihminen juoksee ajan perässä, muttei koskaan saa sitä kiinni. Ihminen ei ainaakaan toistaiseksi voi hallita aikaa, ja on siten ajan armoilla. Aika ohjaa tekemisiämme, se juoksee ja me sitä seuraten käymme töissä ja koulussa, syömme, ja nukumme. Ajan juostessa me myös ikäännyimme.

Animaatio tuntui luontevalta ilmaisukeinolta abstraktin aiheen esittämisessä. Sen sijaan, että olisin kuvannut välillä kellotaulua ja välillä ihmistä kiirehtimässä paikasta toiseen, halusin tehdä ajasta elävän, ajattelevan olennon jota vastaan ihminen kisailee. Ajan symboleina käytetään usein kelloja tai tiimalaseja, ja juokseva kello vaikutti sopivalta tavalta kuvata ajan rientämistä. Animaatio voi herättää elottomat esineetkin henkiin. Ne voivat

vaikka juosta, puhua ja ennen kaikkea tuntea. Minulla oli mielikuva siitä, miltä elävä kelloni suurin piirtein näyttäisi. Tarvitsin myös ihmishahmon juoksemaan kelloni perässä. Tästä lähtökohdasta aloin hahmotella, mitä animaatiossa tulee tapahtumaan. Päädyin tarinaan, jossa lähes ihmisen kokoinen kello juoksee tyttö perässään. Heidän juostessaan tyttö alkaa vanheta, kunnes kuolee. Kello jää haudalle suremaan. Todellisuudessa aika jatkaisi kulkuaan entiseen tahtiin, mutta halusin antaa kellolleni inhimillisiä piirteitä.

Viimeksi kun tein animaatiota oli kyseessä perinteinen vaha-animaatio, josta kerroinkin edellisessä alaotsikossa. Tällä kertaa halusin kokeilla animaation tekemistä tietokoneen avustuksella. Tein animaatiota yksin, enkä pienessä ryhmässä. Yksin tehdessä saa tehdä kaikki päätökset itse, animaatiosta tulee varmasti oman näköinen, eikä tarvitse tuskailla eriävien aikataulujen kanssa. Silti yhdessä tekemisessä on viehätysensä. Vaha-animaatiota tehdessä olisi ollut työlästä ravata kameran ja hahmojen välillä, eikä tekeminen ollut ainakaan yksinäistä. Yhdessä tehdessä animaatiota on myös katsomassa ja arvioimassa joku muukin, jolloin voi saada korjausehdotuksia tai muita huomioita.

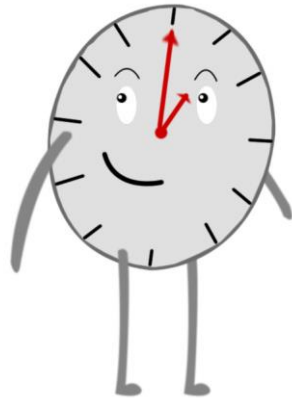
Aika -animaationi (Liite 1) keskiössä on juokseminen, joten aloin luonnostella kelloa juoksun eri vaiheissa. Mallina käytin kuvasarjaa juoksevasta miehestä. Sitten hahmottelin tyttöä, joka koostui luonnoksessani paloista. Piirsin myös kuvakäsikirjoitukseen animaation muutoskohtia ja yritin miettiä, kuinka monta kuvaa eri osioihin tarvittaisiin. Skannasin tyttö-luonnokseni tietokoneelle, piirsin sen pohjalta hahmon osat ja väritin ne. Samoja paloja hyödyntämällä tein myös aikuisen ja vanhuksen osat, joista sitten kasasin kokonaiset hahmot. Piirsin myös kellon kuvanmuokkausohjelmaan (tässä tapauksessa Adobe Photoshopiin) mielikuvani mukaiseksi. Tein useita kuvia joissa hahmot ovat eri asennoissa sekä kuvia, joissa on vain raajoja, tarpeen mukaan. Kellolle tein myös kävelemisen eri vaiheet. Piirsin erilaisia ilmeitä ja niiden välivaiheita, kellolla on esimerkiksi erilaisia silmiä riippuen siitä, mihin suuntaan se katsoo tai mikä sen mielentila on. Jokainen kuva koostui eri kuvista ja kuvien osista. Kasasin tarvittavat osaset samaan kuvaan ja tallensin sen tapaan ”kuva1”, ”kuva2”. Kuvien tallentamisen välissä vaihdoin seuraavaan kuvaan tarvittavat osat paikoilleen ja muutin joidenkin palojen, esimerkiksi kellon viisareiden asentoa.

Valmiiseen animaatioon tuli 277 erilaista kuvaa. Joku saattaa pitää tapaa työläänä ja ihmetellä, miksen käyttänyt esimerkiksi Adobe AfterEffectsiä ja hyödyntänyt puppet toolia. Kokeilin aiemmin paloista kasatun kissan liikuttamista AfterEffectsissä, mutta koin tavan

hitaaksi ja vaarana oli, että raajat venyvät oudon muotoisiksi. Tämä saattoi toki johtua kokemuksen puutteesta, enkä missään nimessä sulje AfterEffectsiä pois animaation tekemisen työkaluna. Koin vain omalla kohdallani helpommaksi käyttää Photoshopia, joka on minulle tutumpi ohjelma. Kun sain kuvat valmiiksi, siirsin ne Adobe Premieriin, jossa asetin kuvat peräkkäin ja määritin niille keston. Animaation vastatessa näkemystäni, lisäsin loppuun nimittekstin, sekä lopputekstin. Ilmaisia äänileikkeitä tarjoavalta Soundbible.com -nimiseltä sivustolta löysin kellon tikityksen, jonka asetin animaationi taustäänneksi. En ollut suunnitellut sen kummempaa äänimaailmaa, tahdoin taustalle vain kellon tikityksen. Siinä on jotain painostavaa, sitä käytetään jopa toimintaelokuvien traileissa korostamaan että sankarin täytyy pelastaa tilanne ennen kuin tapahtuu jotain. Sen painostava vaikutus voi johtua siitä, että tiedämme ajan olevan rajallista.

Lopputulos on lyhyt rajoitettu animaatio. Teknisesti animaationi voisi olla parempi ja monipuolisempi, mutta kerronnallisesti olen siihen tyytyväinen. Ajatukseni ihmisestä ajan armoilla ja ajan rajallisuudesta välittyy toivomallani tavalla. Juoksemme halki elämän erilaisten määräaikojen tahdissa ja välillä havahdumme siihen, kuinka pienet lapset ovatkin jo rippikoulussa ja kuinka jostain tapahtumasta onkin kulunut jo monta vuotta. Jossain kohtaa aikamme tulee päätökseen ja muu maailma jatkaa kulkuaan.

Aikaa tehdessä opin, että samojen kuvien toisto ei välttämättä kannata. Se säästää aikaa, mutta lopputulos näyttää mekaanisemmalta. Myös välikuvia kannattaa tehdä enemmän, se antaa animaatiolle sulavamman ja luonnollisemman liikkeen. Oli kiinnostavaa kokeilla perinteisen animaatiotekniikan ja tietokoneen yhdistävän digitaalisen pala-animaation tekemistä. Vaikka sekä perinteinen että tietokoneella toteutettu animaatio ovat yhtä toimivia, oli perinteisen animaation tekemisessä oma viehätöksensä.



KUVA 4. Aika-animaation Kello.

### 5.3 Lopuksi

Edellä mainitut animaatioprojektit ovat hyvä esimerkki siitä, kuinka kuka tahansa voi tehdä animaatiota. Vaha-animaatiossa käyttämämme materiaalit eivät vahaakaan lukuun ottamatta olleet mitenkään erikoisia. Valaistukseen oli käytetty kuvaukseen suunniteltuja valoja, mutta varmasti tavallisella muovailuvahalla ja heikommillakin valoilla saa animaatiota tehdyksi. Jos hahmojen ja lavasteiden tekeminen ei innosta, aina voi kokeilla esineanimaatiota. Digitaalisessa pala-animaatiossa käytin Photoshopia, mutta olen suhteellisen varma, että samaan tulokseen pääsisi ilmaisella Gimp-ohjelmallakin. En osaa sanoa, kuinka hyvä tarjonta ilmaisissa editointiohjelmissä on, mutta kumpikaan animaatio ei vaatinut leikkausohjelmalta ihmeitä. Animaation tekeminen yleisesti ottaen ei siis ole mahdollottoman vaikeaa, kuka tahansa voi sitä halutessaan kokeilla. Siinä hyväksi tuleminen tosin vaatii harjoitusta.

Molempien animaatioiden tekemisestä opin sen, että valmisteluun kannattaa panostaa, esituotanto on animaation onnistumisen kannalta erittäin tärkeä vaihe. Siihen kannattaa varata myös aikaa, niin kuin koko tekemisprosessiin ylipäätään. Huomasin myös, että kun tekee animaatiota yksin, tulee sokeaksi sille, miltä se näyttää. Sitä ei osaa enää tarkkailla

objektiivisesti, eikä välttämättä näe sen heikkouksia. Käytettävään tekniikkaan kannattaisi perehtyä kirjojen ja animaatioiden tekemistä näyttävien videoiden kautta. Animaatio on liikkeen luomista, joten erilaisiin liikesarjoihin ja niiden vaiheisiin tutustumalla oppii itsekin luomaan luontevampaa liikettä. Kuten aiemmin mainitsin, tarinan ja sen suunnittelun tärkeyttä ei voi liikaa korostaa ja kuvakäsikirjoitus kannattaa tehdä, että pystyy hahmottamaan mitä vaiheita animaatioon kuuluu ja miten edellisestä siirrytään seuraavaan. Muun muassa näissä asioissa minulla on parantamisen varaa. Osaan piirtää hahmot ja miettiä millaisia kuvia haluan animaatioissa näkyvän, mutta soljuvan liikkeen luominen ja jatkuminen kuvasta kuvaan tuottaa minulle vaikeuksia. Sorrun myös toisinaan menemään siitä, mistä aita on matalin, mikä ei animaatiota tehdessä ole toimiva ratkaisu.

Minulla on nyt kokemusta kahdesta keskenään erilaisesta animaatiosta ja tavoitteenani on hankkia lisää kokemuksia animaation parissa. Toivon kehittyväni animaattorina ja tarinankertojana niin että voin vielä jonain päivänä saada aikaan animaatiota, joka on sekä teknisesti että sisällöllisesti onnistunutta.

## 6 POHDINTA

Minulle tuotti vaikeuksia rajata opinnäytetyöni aihetta. Animaatio on käsitteenä hyvin laaja ja koska olen kiinnostunut siitä, en tiennyt mihin siinä keskittyisin. Tätä opinnäytetyötä tehdessäni pääsin tutustumaan myös animaation historiaan, joka osoittautui mittavaksi ja mielenkiintoiseksi. Olisin halunnut tuoda paljon enemmän esille, mutta se ei olisi ollut tarkoituksenmukaista. Animaation historiasta kertovassa luvussa olen keskittynyt pitkälti Yhdysvaltoihin, koska animaation kehitysvaiheita on tapahtunut siellä. Animaatiota on tehty kuitenkin monessa muussa paikassa ja olisi ollut kiinnostavaa syventyä myös vaikkapa afrikkalaisen animaation historiaan. Tarkoitukseni ei ollut kuitenkaan kertoa vain animaation historiasta, joten päädyin esittelemään sen teknistä kehitystä.

Animaation historiaa tutkiessani huomasin, että animaatiota on käytetty paljon monipuolisemmin kuin mitä olen ajatellut. Se on paljon muutakin kuin viihteellisiä koko perheen elokuvia, aamupiirrettyjä ja mainoksia. Ennen tätä opinnäytetyötä en ollut ajatellut syitä animaation käyttämiseen, tai missä kaikessa sitä käytetään. Kiinnostuin, miksi sitä on käytetty esimerkiksi propagandafilmeissä. Totesin myös, että animaatiota käytetään nykyään paljon, aina ei vain tajua sen olevan animaatiota. Sain tietää uusia ja kiinnostavia asioita animaatiosta, vaikka valitettavasti suomenkielistä kirjallisuutta löytyi niukasti. Moni englanninkielinenkin teos keskittyy lähinnä opettamaan, kuinka animaatiota tehdään. Olisi ollut kiinnostavaa tutkia animaatiota ja sen vaikutuksia esimerkiksi psykologiselta kannalta, mutta en oikein löytänyt materiaalia aiheesta. Psykologinen näkökulma alkoi kiinnostaa, kun Jari Lehtinen mainitsi kirjassaan kasvattavien lastenohjelmien yhteydessä, että psykologit ovat vastustaneet animaatiota. Itse löysin lähinnä tietoa siitä, että animaatiota käytetään myös psykologian opetuksessa.

Tämä opinnäytetyö ei tarjoa juurikaan tutkimuksiin perustuvia vastauksia siitä, miksi animaation käyttäminen on oikeasti yleistynyt parinkymmenen vuoden aikana. On tutkimuksien todettu, että ihmisen käsittelemästä tiedosta suurin osa on visuaalista, ja että ihmiset jotka ovat katsoneet tuotetta esittelevää videota myös todennäköisemmin ostavat tuotteen. Liike ja värit kiehtovat ihmistä vauvaikäisestä alkaen, mistä luultavasti juontuu kiinnostuksemme animaatiota kohtaan. En voi tehdä varmoja johtopäätöksiä siitä, miksi animaatio on suosittua. Nostan esille animaation kehittymisen ja tekemisen helpottumisen, monipuolisuuden ja syitä, miksi animaatio soveltuu eri tarkoituksiin ja miksi se voi olla



muita tehokkaampi keino esimerkiksi havainnoinnissa tai tuotteen myymisessä. Tavoitteeni oli näyttää animaation käyttämisen etuja, esitellä se potentiaalisena ilmaisukeinona, jota kuka tahansa voi harkita hyödyntävänsä. Näen sen haastavana, mutta palkitsevana ilmaisukeinona. Visuaalisuuteen ja interaktiivisuuteen hurahaneessa maailmassamme animaatiolla on tulevaisuudessa varmasti paljon tarjottavaa ja se tulee kehittymään edelleen. Se on muuttunut historian aikana vallitsevan ajan mukaisesti, ja onkin kiinnostavaa mihin suuntaan se vielä kehittyy. Uskon, että animaation kyvyille viestiä universaalisti voitaisiin löytää uusia käyttökohteita.

Omalla kohdallani olen vasta kokeillut animaation tekemistä, mutta näen sen viehätyksen ja mahdollisuudet erilaisessa viestinnässä, opetuksessa, tarinankerronnassa tai vaikka nettisivujen piristeenä. Omat syyni käyttää animaatiota ovat juontaneet enimmäkseen halusta kokeilla sen tekemistä, mutta arvostan myös animaation tarjoamia mahdollisuuksia käyttäen rajatonta luovuutta. Animaatiot joiden tekemisessä olen ollut mukana, eivät ole olleet tyyliltään realistisia. Todennäköisesti jatkossakin tulen tekemään lähinnä mielikuvitukSELLISTA, hahmokeskeistä animaatiota.

Kokemusteni kautta tiedän, että animaation tekeminen ei ole mahdotonta, mutta jotta sillä saavuttaisi toivotun lopputuloksen, täytyy nähdä vaivaa. Itse lähdimme vaha-animaation kanssa lähinnä teoriapohjalta kokeilemaan, saimmeko animaatiota tehtyä. Ei minulla ollut kummoistakaan käsitystä siitä, kuinka tekeminen kannattaisi aloittaa ja mitä kaikkea tulisi tehdä ennen kuin alkaa kuvata ensimmäistä kuvaa. Mahdollisia virheitä ei myöskään tullut juuri korjailtua, mikä näkyy lopputuloksessa. Toki toivoisin tekemiäni animaatioiden olevan laadukkaampia, mutta nyt ainakin tiedän, mitä olisin voinut tehdä paremmin. Toivon, että kohtaamani tekniset ongelmat kannustavat muita panostamaan tuotantonsaan esivalmisteluihin ja tarinan laatuun. Olisi myös hienoa, jos opinnäytetyöni rohkaisisi kokeilemaan animaation tekemistä. Animaatiota syntyi, vaikka parantamisen varaa onkin. Minulla on kuitenkin paljon opittavaa animaation perusasioista ja käsikirjoittamisesta, ennen kuin voin sen avulla kertoa universaaleja tarinoita.

## LÄHTEET

Are Kids Shows Better NOW Than Ever? Channel Awesome. Youtube 2015. Katsottu 7.11.2017. <https://youtu.be/qXpWAO0F7ck>

Eskelinen, H. 2008. Animaatioaapinen. Joensuu: Kustannusyhtiö Ilias Oy.

Gartz, J. 1975. Elävöitettyjä kuvia – raportti suomalaisesta animaatioelokuvasta. Helsinki: Suomen elokuvasäätiö.

Gartz, J. 1978. Animaatioelokuvat. Helsinki: Suomen elokuvasäätiö.

Hietaranta, R. 2016. Eihän tuo ole totta – miksi käyttää animaatiota dokumenttielokuvassa. Opinnäytetyö, AMK. Turun ammattikorkeakoulu, elokuvan ja television koulutusohjelma, animaatio. Viitattu 17.11.2017. [http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/120549/Hietaranta\\_Reetta.pdf?sequence=1](http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/120549/Hietaranta_Reetta.pdf?sequence=1)

In a Heartbeat – Animated Short Film. Youtube 2017. Katsottu 21.11.2017. <https://youtu.be/2REkk9SCRn0>

Jess Cope on the making of ‘The Raven That Refused To Sing’. Jessica Cope. Vimeo 2013. Katsottu 7.11.2017. <https://vimeo.com/62123005>.

Lehtinen, J. 2013. Animaation historia. Helsinki: Finn Lectura.

Nummelin, Juri. 2015. Animaatioelokuvan lyhyt historia. Turku: Kustantamo Tarke.

Steven Wilson (8.2.2013). Steven Wilson - The Raven That Refused To Sing. Youtube 2013. Katsottu 7.11.2017. <https://youtu.be/n8sLcvWG1M4>

Turvallisuusuutiset (16.2.2010). Pään suojaaminen –animaatio (video). Saatavilla <https://youtu.be/7i1ndNyp4KA>

Virtanen, H. 2014. Animaatiot orgaanisen kemian opetuksessa. Diplomityö. Tampereen teknillinen yliopisto, teknis-luonnontieteellinen koulutusohjelma. Viitattu 17.11.2017. <https://dspace.cc.tut.fi/dpub/bitstream/handle/123456789/22409/Virtanen.pdf?sequence=3>

KUVA 1. Praksinoskooppi (<http://www.victorian-cinema.net/praxinoscope.jpg>)

KUVA 2. Rotoskooppi ([https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/7/71/US\\_patent\\_1242674\\_figure\\_3.png/1200px-US\\_patent\\_1242674\\_figure\\_3.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/7/71/US_patent_1242674_figure_3.png/1200px-US_patent_1242674_figure_3.png))

## **LIITTEET**

Liite 1. Kaksi kaverusta jakso 4, Aika. DVD