

Anniina Itäpalo & Katariina Kotikoski

YHTENÄISEN VISUAALISEN ILMEEN MERKITYS ANIMAATIOILLE

Visuaalisen ilmeen yhtenäisyyden ja immersion saavuttaminen animaatioelokuvissa

YHTENÄISEN VISUAALISEN ILMEEN MERKITYS ANIMAATIOILLE

Visuaalisen ilmeen yhtenäisyyden ja immersion saavuttaminen animaatioelokuvissa

Anniina Itäpalo & Katariina Kotikoski
Opinnäytetyö
Kevät 2021
Viestinnän tutkinto-ohjelma
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Viestinnän tutkinto-ohjelma, visuaalinen suunnittelu

Tekijä(t): Anniina Itäpalo & Katariina Kotikoski

Opinnäytetyön nimi: Yhtenäisen visuaalisen ilmeen merkitys animaatiolle

Työn ohjaaja(t): Tuukka Uusitalo

Työn valmistuslukukausi ja -vuosi: kevät 2021

Sivumäärä: 69 + liite

Tutkielmamme aiheena on yhtenäisen visuaalisen ilmeen kehitys animaatiotuotannolle, sekä sen merkitys animaatiotuotannon menestykselle. Tutkimme animaatiostudioiden ja animaattorien kokemuksia ja näkemyksiä alan menestyksen määreistä kokoamalla eri lähteistä lausuntoja muun muassa arvoista, tuotantotekniikoista ja päämääristä. Saadut tulokset verrannollistaen kokosimme käsityksen yhtenäisen visuaalisen ilmeen merkityksestä animaatiotuotannon menestykselle.

Keräsimme tietoa työkaluista ja tuotantomenetelmistä, ja syvennyimme tarkkailemaan 2D- ja 3D-animaation välistä kuilua; Millaisissa rooleissa ja miten käytettynä hybridianimaatio voi tavoittaa onnistuneen yhtenäisen visuaalisen ilmeen, tai miten se luonteenomaisesti kahta ristiriitaista tuotantometodia yhdistäessään voi epäonnistua visuaalisen ilmeen yhtenäistämässä.

Hyödynsimme tutkielmassamme kokemustamme kahden hybridianimaationa toteutetun lyhytanimaation tuottamista, ja käytimme tätä kokemusta ikkunana animaatioalan ammattilaisten arvojen tulkintaan, sekä yhtenäisen visuaalisen ilmeen kehittämisen merkityksen lähempään tarkasteluun. Valitsimme tutkimuskohteiksemme animaatioalan studioita ja yksittäisiä alan merkkihenkilöitä sekä erikokoisia animaatiotuotantoja hybridianimaation murroskaudelta. Tutkimme myös immersion tavoittelua yhtenäisen visuaalisen ilmeen kehityksen päämääränä, sekä yleisön vastaanoton merkitystä immersiota tavoittelevan tuotannon menestyksen määreenä.

Asiasanat: animaatio, yhtenäinen visuaalinen ilme, immersio, visuaalinen tarinankerronta

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree Programme in Communication, Option of Visual Communication

Author(s): Anniina Itäpalo & Katariina Kotikoski
Title of thesis: The importance of unified visual appearance in animation
Supervisor(s): Tuukka Uusitalo
Term and year when the thesis was submitted: Spring 2021
Number of pages: 69 + 1 appendix

In our thesis we analyzed the importance of developing a unified visual appearance for an animation production. We studied how different studios and animators experience or validate success in the field by researching values, production techniques and goals of feature length animation productions. Through those results we examined what part a unified visual appearance plays in a production's success.

Gathering information on tools and production methods we proceeded to examine the gap between 2D- and 3D animation, and how choosing hybrid animation both assists and hinders the quest for a unified visual appearance. With the experience of producing two short animations utilizing hybrid animation tools, we related our own experience of the necessity of developing a unified visual appearance to interpret the views of the industry professionals and established studios, as well as the reception of audiences considering the productions we chose to analyze in our thesis.

Keywords: animation, unified visual appearance, immersion, visual storytelling

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	7
2	ANIMAATION TEORIAA.....	8
2.1	Animaation määritelmä.....	8
2.2	Visuaalisen tuotannon rakennuspalikat	9
2.3	Animaation onnistumisen mittarit.....	12
2.3.1	Japanilainen animaatio	14
2.3.2	Uudet menestyksen mittarit.....	15
2.3.3	Visuaalinen ilme menestyksen mittana	16
2.4	Immersio ja illuusio elämästä	16
2.4.1	Immersio käsitteen historia	18
2.4.2	Immersioon rooli yhtenäiselle visuaaliselle ilmeelle	19
3	YHTENÄISEN VISUAALISEN TYYLIN LUOMINEN ANIMAATIOSSA	22
3.1	Tuotantotyylin valitseminen	22
3.2	Animaation rakennuspalikat	23
3.3	2D- ja 3D-animaatio ja niiden yhdistäminen	24
3.3.1	Kaksiulotteinen animaatio	25
3.3.2	Kolmiulotteinen animaatio.....	26
3.3.3	Hybridianimaatio	27
3.4	Alkutuotanto	28
3.5	Hahmosuunnittelu	29
3.6	Taustat	30
3.7	Efektit	30
4	DISNEY JA MUUT ANIMAATIOSTUDIOT	32
4.1	Pixar	34
4.2	Don Bluth.....	35
4.3	DreamWorks Animation.....	36
4.4	Soyuzmultfilms	37
4.5	Studio Ghibli ja Kyoto Animation	38
5	TUTKIMUS	40
5.1	Tutkimuksen elokuvat.....	40
5.2	Tutkimukseen vastanneet henkilöt	40

5.3	Vastaukset.....	41
5.3.1	Vastaajien suosikkielokuvat	43
5.3.2	Elokuvat, joista vastaajat eivät pidä	45
5.4	Kysymykset elokuvista Kunnan dinosaurus, Sinbad – Seitsemän meren sankari ja Henkien kätkemä.....	47
5.4.1	Suosikki.....	47
5.4.2	Heikoin visuaalisesti.....	49
5.4.3	Elokvien yhtenäinen visuaalinen tyyli	50
5.4.4	Immersio ja visuaalinen tyyli	51
5.4.5	Hahmojen ulkonäkö	55
5.4.6	Elokvien taustat.....	58
5.4.7	Visuaalisen tyylin korjattavat asiat	60
5.4.8	Elokvien tuotantotekniikat	62
6	POHDINTA	63
	LÄHTEET.....	65
	LIITTEET	70

1 JOHDANTO

Ideamme tutkielmaan lähti animaatiotuotannon tekemisestä. Toteutimme yhdessä Last Broadcast-nimisen lyhytanimaation vuonna 2020 ja perehdyimme visuaalisen työryhmän kommunikaatioon ja viestintätapoihin yhteneväisen visuaalisen tyylin tavoittamiseksi. Tuotannon aikana pääsimme kokeilemaan hybridianimaation tuotantoa, eli 3D- ja 2D-animaation yhdistämistä tuotantovaiheessa, sekä kuinka näitä kahta eri tuotantotapaa käyttämällä saa luotua yhtenäisen visuaalisen kokonaisuuden. Olemme kiinnostuneet hybridianimaation tuottamisesta ja animaation saumattomasta visuaalisesta yhteensovittamisesta kerronnallisen animaation sisällä.

Oli kyseessä pieni tai iso tuotanto, on yhtenäisen visuaalisen ilmeen tavoittelu animaatiotuotannon rakennuspalikat yhteen hitsaava voima. Animaation menestyksen mittoja on monia, mutta johdonmukainen immerstiivinen kerronta vaatii, että visuaaliset rakennuspalikat sulautuvat yhteen ymmärrettäväksi kokonaisuudeksi. Tutkielmassa paneudumme onnistuneen visuaalisen ilmeen mittareihin erityisesti hybridianimaatiota hyödyntävien tuotantojen kautta.

Käsitlemme animaatioelokuvia ja niiden visuaalisen ilmeen kehittämisen keinoja, sekä lopputuloksen onnistumista ja katsojatulkinnan osallisuutta tulokseen. Keskitymme animaatiotuotannon kuvalliseen puoleen purkamalla tutkielmassamme animaatioiden visuaalista sisältöä, etsien niistä yhtenäisen visuaalisen ilmeen onnistumisia ja ongelmakohtia, sekä työn lopputuloksessa näkyviä työkaluja yhtenäisen visuaalisen ilmeen tavoitteluksi.

Toteutimme tutkielman osana lyhyen tutkimuksen immerssiosta ja kuinka yhtenäinen visuaalinen ilme vaikuttaa katsojan kokemukseen animaatioelokuvien immerssiosta. Tutkimuksessamme oli kolme eri animaatioelokuvaa ei studioilta ja kysyimme katsojilta heidän mielipiteitään animaatioiden visuaalisesta ilmeestä. Huomioitavaa tutkimuksessa on se, ettemme käsitelleet lainkaan äänimaailman vaikutusta animaatioelokuvien immerssiivisyyteen.

2 ANIMAATION TEORIAA

Animaatiota käytetään nykyään kaikkialla ympärillämme olevassa audiovisuaalisessa mediassa mainonnasta käyttöliittymiin ja viihteeseen. Animaatioita tuotetaan erilaisilla tekniikoilla ollen näin erittäin monimuotoinen visuaalinen media. Eri tyylilajeilla on omat kannattajansa ja erilaiset mieltymykset ohjaavat ihmisiä erilaisten animaatioiden pariin.

2.1 Animaation määritelmä

“Sana animaatio juontuu latinan sanasta animatio (elävöittäminen). Animaatio on tekniikka, jossa elokuva toteutetaan ruutu ruudulta. Animaatio voidaan valmistaa kuvaamalla piirrettyjä pieniä muutoksia sisältäviä kuvia filmille tai tekemällä pieniä muutoksia fyysiseen malliin (esimerkiksi esineeseen, animaationukkeeseen tai vahaan) ja kuvaamalla muutokset. Kun kuvattu filmi näytetään normaalinopeudella, peräkkäin nopeasti vaihtuvat kuvat luovat illuusion liikkeestä. Animaatio voidaan kameran lisäksi toteuttaa myös tietokoneen avulla. Tekniikoita voidaan yhdistellä ja perinteisessä pala-animaatiossakin voidaan käyttää tietokonetta apuvälineenä. Animaation tekijä voi loihtia liikkuvaksi mitä tahansa – vain mielikuvitus on rajana.” (Koulukino 2021. Viitattu 21.3.2021)

Kuvaus animaatiosta ruutu ruudulta tapahtuvana kuvasarjana on moderni käsityksemme sen olemassaolosta animaatiota levittävien medioiden ja formaattien kautta. Piirrosten muodossa toteutettua animaatiota on kuitenkin spekuloitu ja tutkittu olleen olemassa jo esihistoriallisen ajan luolamaalauksissa, joiden moniraajaisen eläinkuvauksen on kuviteltu toimivan kuin animaatio lepattavan liekin liikkuvassa valossa. Arkeologi Marc Azéma on ehdottanut luolamaalauksien tekotavan olevan liikettä jäljentäviä ja maalauksien täten animoitujen elokuviemme alkulähde. (Azéma & Rivère 2012. Viitattu 21.3.2021)

Esihistoriallisista luolamaalauksista Iranista löydettyihin 4000 vuotta vanhoihin savikiekkoihin, 1600-luvun Euroopan selailtaviin vihkosiin ja Joseph Plateaun 1832 keksimään fenakistoskooppiin - Animaation matka on ollut pitkä modernin maailman ruutu ruudulta toteutettuun digitaalisesti levitettävään tulkintaan ja helposti saavutettavaan elokuvateatteri- jopa kotisohviviiteeseen koko perheelle. (Azéma & Rivère 2012. Viitattu 21.3.2021)

Maailman ensimmäinen kokoillan animaatioelokuva ei suinkaan ole Disneyn Lumikki ja Seitsemän kääpiötä (1937). Quirino Cristianin elokuva *El Apostol* (1917) sai ensi-iltansa kaksikymmentä vuotta ennen Disneyn ensimmäistä kokopitkää animaatiota. Valitettavasti elokuvan ainoa kopio tuhoutui tulipalossa ja *El Apostol* on näin vaipunut unholaan (Nusair, 2019. Viitattu 20.3.2021). Vanhin selvinnyt kokopitkä animaatio on saksalainen *Prinssi Ahmedin Seikkailut* vuodelta 1926, jonka teki Lotte Reiniger. Kyseiselle elokuvalla ei yleensä anneta sen ansaitsemaa tunnustusta, sillä animaatio on tehty paperista leikatuilla silueteilla ja koska animaatio on tehty Saksassa. Animaatio oli kuitenkin innovatiivinen ja sen tekovaiheessa kokeiltiin jo monitasokameraa ja sen mahdollisuuksia. (Dirks, Filmsite. Viitattu 20.3.2021)

Ensimmäinen kokoillan värillinen animaatioelokuva on 1937 vuonna Walt Disneyn tuottama *Lumikki ja Seitsemän kääpiötä*. 1923 perustetun Disneyn työ animaation parissa nosti animaation länsimaissa tunnustetuksi teatteriviihteeksi. Yhtä lailla animaation kulttuuri on kukoistanut idässä. 1936 perustettu venäläinen animaatiostudio Soyuzmultfilm on tuottanut yli tuhatviisisataa animaatiota erilaisilla tuotantotavoilla toteutettuna, myös kokoillan animaatioelokuvia kuten stop-motion elokuva *Hoffmaniada* (2018). Japanilainen Studio Ghibli on aloittanut toimintansa 1985, tuoden japanilaisen animaation tutuksi länsimaalaiselle elokuvan yleisölle maailmanlaajuisilla menestyksillä kuten *Henkien kätkemä* (2001).

2.2 Visuaalisen tuotannon rakennuspalikat

Animaation yhteneväisellä visuaalisella ilmeellä on tärkeä rooli tuotannon ymmärrettävyydelle. Sen myötä vahvistuu katsojan kyky ymmärtää haluttua kerrontaa tarkoitetulla tavalla, mikä vahvistaa animaation vaikuttavuutta. Yhtenäisen visuaalisen ilmeen merkitys näkyy joka puolella audiovisuaalisessa mediassa. Sen kautta ymmärrämme kokonaisuuksia kuten brändäys, sekä yhdistämme tyylisuunnallisesti samat kokonaisuudet jopa eri tuote formaatissa; kuten lelut, pelit ja eri mediakanavien esittämät kuvat alkuperäislähteeseensä. Yhtenäinen visuaalinen ilme auttaa meitä navigoimaan käyttöliittymissä, tunnistamaan kulttuurin vaikutteita ja ymmärtämään kerronnallisia teemoja tai tunteita. Katsojan tai jopa käyttäjän on helppo löytää itselleen sopivaa sisältöä visuaalisen ilmeen onnistuessa johdonmukaisesti vangitsemaan tuotantonsa sanoman tai käyttötarkoituksen.

Animaation kannalta yhtenäinen visuaalinen ilme on äärimmäisen tärkeä. Se palvelee tuotantoa sekä tavoitteena että onnistuessaan porttina menestykseen. Sen kehittäminen on tuotannon visuaalisesti yhteen paketoiva työkalu ja päämäärä.

Animaation yhtenäinen visuaalinen ilme on työryhmän tietoinen pyrkimys, jonka toteuttamisen ehtoilla valitaan työryhmän jäsenet, työkalut ja toimintatavat. Se vaikuttaa kaikkeen aikataulutuksesta formaattiin, ja työryhmän jäsenten jo osatun lisäksi opittavaan. Pyrkimys on tuottaa onnistunut ja tietoisilla ratkaisuilla toteutettu animaation yhtenäinen visuaalinen ilme, joka on katsojalleen immersiiivinen, mukaansatempaava kokemus. Onnistuneen yhtenäisen visuaalisen ilmeen myötä animaation kerronta johdonmukaistuu ja hioutuu vastaamaan haluttua, jolloin katsojalle välittyy työryhmän toivoma tunne ja tarina halutulla intensiteetillä. Onnistunut yhtenäinen visuaalinen ilme sitoo yhteen hahmot, taustat ja liikkeen, jolloin animaation jokainen osa tukee toistaan.

Yhtenäinen visuaalinen ilme on myös näkökulma, jonka kautta tuotannon onnistumisia ja epäonnistumisia vaikuttavuuden saavuttajana voidaan tarkastella. Animaatiotuotanto, joka tietoisesti pyrkii paketoimaan audiovisuaalisen kokonaisuutensa yhtenäisen ilmeen raameihin, pitää käsissään työkalua yleisönsä huomion saavuttamiseksi. Tuotanto pystyy tällöin välittämään halutun viestin, sekä saa katsojiltaan toivotun reaktion. Animaattori, joka kykenee tuotannon onnistumisen määreitä ymmärtämään, pystyy tarkastelemaan yleisön tulkinnan suhdetta animaation tavoitteisiin, ja paljastamaan tämän kautta vaikuttavuuden työkaluja, tuotannon olemassaolon tarkoitusta, sekä kasvattamaan hallussaan olevaa tietotaitoutta vaikuttavan sanoman onnistuneeseen kerrontaan.

Animaation yhtenäinen visuaalinen ilme on onnistuessaan menestyksen määre. Se johdonmukaisesti kerrontaa ja immersoi ympäristöönsä. Toimivan yhtenäisen visuaalisen ilmeen saavutus on enemmän kuin osiensa summa, sillä se pitää sisällään katsojansa tulkinnan moninaisuuden. Modernin animaatiotuotannon suuruus pyrkii väistämättä rahalliseen ja suosiolliseen menestykseen formaatin työläyden ja haastavuuden takia. Ilman yhtenäistä visuaalista ilmettä ja sen tietoista kehitystä animaatio ei ole valmis yleisön eteen.

Jotta animaation visuaalista puolta ymmärtää, on hyvä tietää jokaiseen kuvaan kuuluvat visuaaliset rakennuspalikat. Nämä kuvat voivat olla liikkuvia tai paikoillaan olevia, mutta jokainen näkemämme kuva sisältää nämä komponentit. Efektit, taustat, hahmot ja olennot animaatioissa ovat osaltaan tehty näistä kyseisistä rakennuspalikoista, joiden lopullinen tarkoitus on luoda visuaaliset rakenteet

näkemillemme kuville. Kun ymmärtää näitä rakenteita, kuvien sekä näin ollen animaation on helpompi välittää halutut tunteet, ideat ja tunnelmat katsojalle. Nämä rakennuspalikat ovat tila, viiva ja muoto, sävy, väri, liike ja rytmi. (Block 2013, viitattu 2.3.2021)

Tilalla tarkoitetaan kolmea eri visuaalista tilaa. Tila, joka on kameran edessä, tila, joka tallentuu kameralle ja lopuksi tila, jossa kuva esitetään, oli se sitten näyttö tai valkokangas elokuvateatterissa. Animaatiossa kaksi ensimmäistä tilaa voi ajatella piirto- tai työstöalueena ja lopullisena rajauksena, joka esitetään näytöltä tai valkokankaalta. (Block 2013, viitattu 2.3.2021)

Viiva tässä tapauksessa ei tarkoita animaatiossa piirrettyä viivaa, vaan enemmänkin linjoja, joita visuaalisten elementtien asettelu luo ruudulle. Erilaisilla muodoilla ja massoilla saa aikaan erilaisia linjoja, joiden avulla katsojan silmää ohjataan haluttuun kohtaan animaatiossa. Elementtien sommittelu ruudulla on äärimmäisen tärkeää, jotta toivottu lopputulos katsojan ohjaamiseksi saavutetaan. (Block 2013, viitattu 2.3.2021)

Rytmi visuaalisissa tuotannoissa, animaatioissakin, luodaan ruudulla näkyvien esineiden ja asioiden sijoittelulla, niiden liikkeellä sekä editoinnilla ja leikkauksilla. Rytmin äkkinäiset muutokset voivat toimia tehokkeinona animaation visuaalisessa kuljetuksessa. Väärin rytmitettyä visuaalista tuotantoa voi verrata kakofoniaan. Ihmissilmä huomaa huonosti rytmitettyt asiat helposti ja visuaalisen tuotannon immersio rikkoutuu, jos animaation rytmi on sekava. (Block 2013, viitattu 2.3.2021)

Näitä visuaalisia rakennuspalikoita voi verrata musiikkiin, jota elokuvissa kuulemme. Esimerkiksi pelkoa, jännitettä ja kauhua voi luoda musiikin lisäksi visuaalisilla komponenteilla. Osalla visuaalisista rakenteista onkin jo olemassa stereotyyppioita, jotka yhdistämme niihin, mutta näitä stereotyyppioita voi rikkoa. Yksi näistä stereotyyppioista on punaisen värin yhdistäminen vaaraan. Kuitenkin esimerkiksi sinisestäkin voidaan luoda vaaraan assosioitava väri, kunhan sinisen ja vaaran yhtenäisyys on esitetty katsojille tarpeeksi johdonmukaisesti. Sinisen ja vaaran yhdistäminen on onnistunut, jos katsoja hyväksyy idean ja reagoi sen vaatimalla tavalla katsoessaan kuvaa. (Block 2013, viitattu 2.3.2021)

Visuaalinen rakenne on hyvin sattumanvarainen ja riippuu kuvan tekijästä. Mikäli visuaaliseen rakenteeseen olisi olemassa kaava, onnistuneen kuvan voisi rakentaa laskemalla. Visuaalisten kuvien tuottaminen ei ole matematiikkaa, mutta on olemassa konsepteja ja ohjeita, jotka auttavat

visuaalisten kuvien rakennuspalikoiden asettelussa niin, että kuvan lopputulos on onnistuessaan loistava

2.3 Animaation onnistumisen mittarit

Walt Disneyn voitokas tuotanto on muokannut animaatioalan menestyksen mittareita. Lumikki ja seitsemän kääpiötä julkaistiin juuri ennen toista maailmansotaa. Tämän myötä Disney tuotti myös useita sotapropaganda animaatioita yhteistyössä amerikkalaisten sotavoimien kanssa. Toisesta maailmansodasta voitokkaana selvinneen lännen kulttuurin kukoistaminen ryhditti eittämättä Disneyn tuotannon nousua suosioon, mistä sen näkemykset animaation tuotannon motiiveista ja tekotavoista värittävät alaa yhä. Tähän historiaan rakentuu sen vaikutusvaltaisuuteen perustuva tahto luoda illuusio elämästä. Disneyn pitkäjohtainen ekonominen menestys on tuonut heille lisäksi markkinavaltaa, kykyä kasvattaa ja luoda heidän tuotannoilleen niin yleisöä kuin tuotantoa arvostavia mediaelimiäkin, jotka levittävät ja nostavat heidän tuotantonsa arvoa länsimaalaisen viihdekuluttajan silmissä. Disneyn kehittämät meriitit hyvälle animaatiolle ja metodit sen tuottamiselle ovat ohjenuorana monille animaattoreille, ja ne luovat kuvan siitä, miltä animaation tulisi näyttää.

Maailmanlaajuisen levikin mahdollistuessa, käännösten lisääntyessä ja yhteistyön kasvaessa länsimaalainen katsoja on saanut mahdollisuuden avata näkökenttäänsä muualla maailmassa tuotetulle animaatiolle. Katsojille avautuu myös, miten eri näkemykset animaation kerronnalle tai tuotannon motiiveille voivat olla myös hyvä–huono asettelusta ulkoistettua tuotantopaikkansa kulttuurin kuvausta. Disneyn rinnalla näiden maailman muista kolkista tulleiden tuotantojen onnistumisia ja epäonnistumisia on hankala tutkia objektiivisesti, sillä sitä on lähes mahdotonta katsoa tai siitä löytää tutkittua tietoa ilman Disneyn tuomaa väriä alan menestyksen mittareille, tai vertailukohtaa länsimaalaisiin jo saavutettuihin virstanpylväisiin. Disneyn tarjoaman tietotaidon arvostus näkyy myös alan opetusmateriaalissa.

Animaation menestyksen mittareita on monia henkilökohtaisista saavutuksista alan teknologian kehittämiseen. Rahallinen menestys näkyy nykyään lipputulojen lisäksi myös tuotannon levikissä erilaisilla digitaalisilla jakelukanavilla, hahmojen tai maailman tuotteistamisen tuloksena tai saavutettavien yhteistyötahojen kautta. Erilaiset sivustot mittaavat yleisön antamaa palautetta sanallisesti

ja numeroin, sekä kriitikoiden antamaa palautetta, tai listaten erilaiset alalla jaetut palkinnot. Menestyksestä voi olla aiheen kuvaus, kerronnan koskettavuus tai visuaalinen lopputulos, mutta se voi olla myös tuotannon katsojamäärä ja levinneisyys.

Web-artikkelissa Miksi yli kuusikymmentä vuotta animaation historiaa on edelleen hämärän peitossa (2016. Viitattu 21.3.2021.) kirjoittaja, joka käyttää nimimerkkiä Tamerlane, lainaa Animation Blast lehden julkaisija-editoria, Amid Amidia: "Tietyt asiat japanilaisessa animaatiossa eivät miellytä minua, ja kiinnostavaa on, että nämä asiat ovat johdonmukaisesti läsnä kaikissa näkemissäni animaatioissa, olivat ne sitten halpatuotanto OAV:itä tai klassisia Miyazaki-tuotantoja. Se on tuo epämiellyttävä ja kylmäluontoinen hahmosuunnittelu ja yleinen dynamiikan ja monitahoisuuden puute animaation luonteessa. Animaatio kuolee, kun hahmojen uskottavuus karisee, sillä epäuskottavien hahmojen kuljettamana kerrotun tarinan arvo ja voimakkuus kutistuu."

Yleistä animaatiota arvostavien ihmisten mielipiteissä on kuilu länsimaisen ja itämaisen tuotannon metodien välillä. Länttä värittävä Disneyn näkemys jatkuvasti liikkeessä olevasta animaatiosta ja kahdestatoista animaation perusaskelmasta eivät päde yhtä vahvasti esimerkiksi japanilaisten ja korealaiden studioiden tuotannossa niin pyrkimyksenä, kuin onnistumisen mittarinakaan. Kulttuurierot vaikuttavat mielipiteisiin. Hahmokerronta ja vetoavat opetukset ovat erilaisia ympäri maailman, samoin niiden kerrontaan käytetyt keinot rytmityksestä tilankäyttöön ja hahmosuunnittelusta ympäristöön. Tällaiseen joustavaan käsitykseen ja mielipiteisiin jättää tilaa myös Disneyn animaation perusaskelmien viimeinen porras.

Animaation 12 perusaskelmaa Disneyn periaatteiden mukaan (Johnston & Thomas 1981. s 47):

Venytytys ja litistys

Ennakointi

Sommittelu

Suoraviivainen liikkeen animointi ja "pose to pose" -animointi

Liikkeen loppuunvienti ja limittäiset liikkeet

Hidastus ja kiihdytys

Liikkeen kaari

Toissijainen liike

Rytmitys

Liioittelu

Massan piirto

Miellyttävyys

2.3.1 Japanilainen animaatio

Webartikkelissaan Tamerlane nimeää idässä toteutetun animaatiotuotantotyylin, 'sakugan', jonka hän kuvailee tarkoittavan erityisesti tuotanto keskeistä piirtämistä. Sakuga on japania ja tarkoittaa kuvien piirtämistä, tässä kontekstissa käytännöllisesti animaatiota. Sakuga on japanilaista animaatiota arvostavien keskuudessa terävöitynyt tarkoittamaan erittäin hyvin animoitua hetkeä animessa. Sakuga kuvailee japanilaista animelle tuttua tuotantotavan piirrettä, joissa hetkittäin tunnelman tai toiminnan vahvistamiseksi animaatio on toteutettu suuremmalla tarkkuudella, budjetilla ja isomalla aikataululla näitä hetkiä korostaen. Usein studiot palkkaavat tällaisiin korostettuihin kulminaatiohetkiin sellaisiin erikoistuneen ja ansioituneen animaattorin. (Tamerlane 2016. Viitattu 21.3.2021.)

Siinä missä länsimaalainen, erityisesti amerikkalainen animaatio on usein toteutettu ruutu ruudulta, eli frame by frame tekniikalla, idässä tuotettu anime tunnistaa kerronnallisesti tärkeät hetket ja kohdistaa resurssinsa näiden tarkempaan animointiin. Tekijä, formaatti, tuotettu tarina ja jakelukanava vaikuttavat animaation tuotantotyyliin ja tasoon tuotantostudiosta ja kulttuurista riippumatta. Esimerkiksi sarjaformaattiin televisiojakeluun tarkoitettu anime on usein pienellä budjetilla ja tiukalla aikataululla toteutettua. Toisaalta tietoinen valinta hahmojen suun liikkeiden yksinkertaistamisesta mahdollistaa, että animen ostavat muut maat pystyvät dubbaamaan puheen omalla kielellään eikä kielen muutos aiheuta ristiriitaa animaation kanssa; sen vuoksi lip sync on animessa harvinaista, jopa karsastettua. (Tamerlane 2016. Viitattu 21.3.2021.)

Kulttuuritausta näkyy eittämättä animoiduissa asioissa. Se näkyy lisäksi asioissa, jotka jätetään animoimatta. Animelle, kuten japanilaiselle kerronnalle yleensäkin tutumpaa on tilan anto, minimalismi, kerronnallinen rauhallisuus ja kerronnan keskittäminen huomiopisteeseen. Länsimaisessa animaatiossa taas näkyvänä on vaikutusvaltaisuus, tiukka asettelu ja tehokas rytmitys.

Ennen 1990-luvun alkua japanilainen animaatio, anime tunnettiin myös nimellä rajallinen animaatio. Sitä pidettiin halpana tapana tuottaa animaatiota, sillä budjetillisista säästösyistä animaatoruutuja saattoi olla vain kaksi tai kolme sekuntia kohden. Normaalisti sekuntia kohden piirrettyjä ruutuja

animaatiossa on 24. Japanilainen animaatio on kuitenkin kehittänyt omanlaisen animaatiotyylinsä, jonka voi tunnistaa helposti muiden animaatiotyylien joukosta. Japanilainen animaatio on muovautunut monien vuosien aikana suosituksi viihdemuodoksi. (Hu 2010, 111–112. Viitattu 20.3.2021.)

Japanilaisessa animaatiossa yleistä on niiden pohjautuminen mangaan, eli japanilaiseen sarjakuvaan. Vuonna 1984 ilmestynyt animaatioelokuva Tuulen laakson Nausicaä perustuu ohjaajansa Hayao Miyazakin samannimiseen sarjakuvaan (Hu, 111–112. Viitattu 20.3.2020). Japanilaisen animaation tulkinnassa ja sen visuaalisen tyylin arvostelussa ihmiset yleensä unohtavat, että se ei seuraa Disneyn asettamia ehtoja animaatiolle. Eikä sen tarvitsekaan noudattaa. Länsimaisella ja itämaisella animaatiolla on molemmilla eri historia sekä kulttuuri. Näin ollen tavat kertoa tarinaa, visualisoida ja tuottaa animaatiota ovat erilaiset.

Hu (2010 s.23) mainitsee, että japanilainen animaatiotuotanto on hyötynyt valokuvauksesta, joka oli Japanissa erittäin suosittua. Valokuvauksen hän kertoo olleen animaatiota edeltävä visuaalinen kieli, jolla pystyttiin ikuistamaan muuttuva maailma. Siinä missä valokuvaus tarjosi realismia ja teknologiaa, animaatio ammensi taidetta ja fantasian ulottuvuuksia tarjoten vastakohtan valokuvaukselle.

Länsimaisen animaation visuaalinen ilme perustuu Disneyn luomiin sääntöihin ja illuusion elämästä, siihen että animaattorin tehtävä on pitää hahmot jatkuvassa liikkeessä sekä matkia oikeaa elämää mahdollisimman tarkasti. Vaikka japanilainen animaatio otti alkuaikoina vaikutteita Disneyltä, se taas ei yritä puhalttaa jatkuvaa henkeä hahmoihin, vaan illuusio elämästä on symbolinen. Näin japanilaisessa animaatiossa sekuntia kohden piirrettäviä kuvia on vähemmän. Tämä rajallinen animaatio on levinnyt myös länsimaihin ja sitä käytetään nopeuttamaan tuotantoja ja auttamaan budjetillisissä ongelmissa. Vaikka tekniikkaa voi helposti sanoa laiskaksi, minimaalinen visuaalinen tyyli antaa enemmän tilaa äänille ja tarinalle. (ImperatorSage 2019. Viitattu 20.3.2021.)

2.3.2 Uudet menestyksen mittarit

Koronaepidemian haastaessa elokuvateatterien turvallisuutta tulevaisuuden katseet animaation jatkamisesta ovat suuntautuneet ohjelmakirjastopalveluihin ja niiden kehittämiseen. Monet indietuotannot ovat tarttuneet alan muuttuneeseen ilmapiiriin ja julkaisijan sijasta pyrkivät tarjoamaan tuotantonsa mahdollisimman monen katsojan saataville ilmaiseksi vaikkapa Youtubessa. Katsojien ja

kriitikkojen näkemuserot tuotannoista herättävät lisäksi kyseenalaistusta alan seuraajissa, ja useat tuottajat pyrkivätkin yhä suuremmin tarjoamaan nimenomaan katsojiin, ei kriitikoihin vetoavaa animaatiota. Nykyään myös pelituotannoissa hyödynnetään paljon kerronnallista animaatiota, jonka menestys on nähtävillä pelien myynnissä ja esimerkiksi hahmojen suosiossa.

2.3.3 Visuaalinen ilme menestyksen mittana

Animaation menestystä voi hyvin mitata monilla tavoin. Elokuvateollisuudessa selvimpinä menestyksen mittareina voidaan pitää kriitikoiden positiivisia arvosteluita sekä elokuvan rahallista menestystä, mutta tämäkään ei välttämättä kerro, onko animaation visuaalinen ilme onnistunut menestyksekkäästi. Toki visuaalinen ilme vaikuttaa näihin mittareihin suuresti, mutta muilla meriiteillä menestyneen animaation ei voi todeta automaattisesti olevan yhtenäiseltä visuaaliselta ilmeeltään onnistunut.

Animaation yhtenäinen visuaalinen ilme on onnistunut, mikäli yhden tuotantotyöryhmän jäsenen jälki ei erotu lopullisesta tuotoksesta millään tavalla. Visuaalinen tyyli on yhtenäinen, mikäli se onnistuu kertomaan tarinan ja tuomaan esiin sen vaatimia tunteita ilman katkoksia. Kaikkien visuaalisten elementtien tulee liikkua harmonisesti yhdessä, ilman että katsojan immersio rikkoutuu huonon ajoituksen tai huolimattomien kontaktipisteiden liitoksen takia. Ei ole väliä minkä mittainen animaatio on, sen tulisi kertoa tarina. Animaattorin tulee välittää tämä tarina katsojalle uskottavasti. Tämä sääntö pätee myös yksinkertaisimpiin animaatioihin, joita käytetään esimerkiksi erilaisissa käyttöliittymissä. (O'Hailey, 2014.)

Yhtenä mittareista voidaan pitää myös animaation uskottavuutta. Animaation visuaalisen ilmeen tulee olla katsojalle helppo ymmärtää, eikä katsojan tulisi missään vaiheessa kyseenalaistaa animaation toimivuutta. Esimerkiksi pomppivan pallon tulee näyttää siltä, että se noudattaa fysiikan lakeja ymmärrettävällä tavalla. (Pinheiro 2017. Viitattu 17.3.2021.)

2.4 Immersio ja illuusio elämästä

Mielikuvituksen yhdistäminen realistiseen maailmaan luo tarpeen ymmärrettävien sääntöjen luomisesta; johdonmukaisuudesta, jota kaikki elävä ja animoituva tuotetussa maailmassa noudattaa. Tällaisia voivat olla esimerkiksi fysiikan lait tai teeman mukaisen tunnejännitteen johdonmukainen

ylläpito. Säännöt rajaavat tuotannon sisällön ja niillä on mahdollista luoda ymmärrettävä, immersoiva maailma, joka toimii omaehtoisesti omien rajojensa sisässä.

“Jostain itseriittoisasta oikeutuksesta ihminen kokee tarpeekseen synnyttää luomuksia, jotka vaikuttavat olevan elossa omilla edellytyksillään, voimallaan ja identiteetillään - luomuksia, jotka viestivät omasta vaikutusvallastaan - luomuksia, jotka itsessään synnyttävät illuusion elämästä.” (Johnston & Thomas 1981. s 13.)

Sana immersio on lainasana, joka kääntyy suomen kielessä ympäristöön uppoutumiseksi ja syventymiseksi. Visuaalisen ilmeen kannalta immersiolle on tärkeä merkitys viihteessä peleistä ja elokuvista animaatioon. Sanana immersio on ollut olemassa jo satoja vuosia, mutta erityisesti 3D-grafii-kan ja virtuaalitodellisuuden kehittyessä siitä on noussut tärkeä termi kuvaamaan koetun ympäristön uskottavuutta ja mukaansatempaavuutta. (Zonneveld 2006–2007. Viitattu 21.3.2021.)

Yhtenäisen visuaalisen ilmeen kehittäminen pyrkii vahvistamaan immersiota, helpottamaan luotun ympäristöön uppoutumista ja siinä toimimista. Olemme kosketuksissa virtuaaliympäristöihin arjessamme digitaalisten laitteidemme kautta; näihin ympäristöihin lukeutuvat yhtä lailla ohjelmistojen käyttöliittymät kuin kerronnallisen viihteen, pelien, elokuvien ja animaatioiden mukaansatempaavat fantasiamaailmatkin. Tällainen ympäristö ei ole todellinen, vaan se on kuvitteellinen, omat sääntönsä luova todenmukainen ympäristö.

Immersion saavuttaminen on yhtenäisen visuaalisen ilmeen kehittämisen tavoite kerronnallisessa animaatiotuotannossa. Työkaluista ja tuotannon koosta riippumatta kaikki animaation rakennuspaikat hitsautuvat yhteen yhtenäisen visuaalisen ilmeen saavuttamiseksi.

Walt Disneyn sanojen mukaan “animaatio voi tarjota selityksen kaikelle, mitä ihmisen mieli kykenee kuvittelemaan” (Johnston & Thomas 1981. s 13). Tämä lainaus avaa Walt Disneyn näkemystä animaation merkitykselle. Se johtaa miettimään hänen henkilökohtaisia syitään animaation luomiselle, nostaen päällimmäiseksi pohtimisen perspektiiviksi katsojan kokemuksen animaation mielikuvituskellisesta elämäntulkinnasta. Disney pyrki tekemään animaatiota, jonka taianomaisen yhdistelmän todellisuutta ja mielikuvitusta myös katsojat pystyisivät näkemään ja siihen mukaansatempaavasti syventymään.

Perustajansa ajatusten pohjalle rakentunut Walt Disney Animation Studios on itsekutsumaansa kulta-aikaan tuottanut maailman ensimmäiset kokopitkät animaatioelokuvat. Disneyn peruskiviksi animaation tuottamiselle avautuu elävän kuvan luominen, todellisuuden täydentäminen mielikuvituksen keinoin, ja katsojalleen ymmärrettävän toiminnan ja tunteen vangitseminen kerrontaan. Tämän voi ymmärtää toisinsanoin immersiona.

2.4.1 Immersio käsitteen historia

Immersion voi kuvata syväksi uppoutumisen tilaksi. Tutkielmassaan "Immersive Animation" Gatz Zonneveld haastaa immersion kuvauksen ja uudelleen määrittelee sen tarkoittamaan ympäristössä olemisen tunnetta tai ympäristöön siirtymisen tunnetta. "Suspension of disbelief", eli epäluulojen väliaikainen karistaminen, on Zonneveldin mukaan usein immersion sanaan liitettävä käsite, mutta itsessään se ei onnistu kuvaamaan immersion kehityksen myötä haastettua merkitystä.

Aristoteles kuvasi 330-320-luvuilla teoksessaan *Runousoppi* immersion varhaista käsitystä sanoin: "Taiteen vaatiessa todennäköisin mahdottomuus on aina toivotumpi kuin epätodennäköisin mahdollisuus." Runoilija ja filosofi Samuel Taylor Coleridge esitteli vuonna 1817 teoksessaan *Biographia Literaria* termin epäluulojen väliaikaisesta karistamisesta, kuvatessaan ihmisen kykyä karistaa epäilykset ja kriittisen ajattelun tarkastellessaan abstrakteja, surrealistisia, spekulatiivisia sekä fiktiivisiä asioita. (Zonneveld 2006–2007. Viitattu 21.3.2021.)

Sikä Samuel Taylor Coleridgen että Aristoteleenkin ajatusta käsitellessä lainausten pinnan alta paljastuu ihmisen oma halu ennakkoluulojen karistamiseen taiteesta nauttimisen edestä. Tämän lisäyksen käsitteeseen Gatz Zonneveldin tutkimuksen perusteella esittelee Janet H. Murray kirjassaan *Hamlet on Holodeck* (1997). Kirjassa Murray kasvattaa käsitettä sanoin: "Kun astumme kuvitteelliseen maailmaan, emme karista kriittistä ajattelukykyä väliaikaisesti, vaan käytämme luovaa ajattelukykyä." "Tahtomme uppoutua saa meidät keskittymään meitä ympäröivän maailman todellisuutta vahvistaviin seikkoihin ja unohtamaan sen kyseenalaistamisen." Hän kasvattaa täten termin määrettä tahdonmukaiseksi epäluulojen väliaikaiseksi karistamiseksi. (Zonneveld 2006–2007. Viitattu 21.3.2021.)

Myös ohjaaja ja käsikirjoittaja Christopher Nolanin *The Prestige* (2006) elokuvassa roolihahmo Cutterin sanoissa piilee käsikirjoittajansa tulkinta tahdonmukaisesta epäluulojen väliaikaisesta karistamisesta: "Taikuri ottaa tavallisen ja tekee siitä epätavallista. Etsit salaisuutta, sitä löytämättä, koska totuus on, ettet halua löytää sitä. Et halua tietää. Sinä haluat tulla huijatuksi." (IMDB. Viitattu 21.3.2021.)

Tutkielmassaan Gatzte Zonneveld haastaa nämä selitykset immersiolle, nojaten länsimaalaisen modernin filosofin, Kendall Lewis Waltonin tavoin siihen ajatukseen, että ennakkoluulojen väliaikainen karistaminen ei ole täydellistä, kun puhutaan kuvitteelliseen maailmaan viihteen merkeissä uppoutumisesta. Zonneveld teorisoi, että elokuvaa katsova ihminen, vaikkakin tempautuu mukaan tarinaan ja tuntemaan empatiaa siinä seikkailevien hahmojen kokemuksiin asioihin, ei kuitenkaan reagoi todellisessa maailmassa näiden tunteiden tai koettujen asioiden pohjalta. (Zonneveld 2006–2007. Viitattu 21.3.2021.)

Zonneveldin mukaan on tärkeä erottaa ajatus katsojan immersioista kuvitteelliseen maailmaan, ja katsojan immersioista kuvitteellisen maailman kerronnalliseen sisältöön, sillä katsoja on tietoinen katsomansa sisällön kuvitteellisuudesta ja irrallisuudesta todelliseen maailmaan ympärillään. Hän kuvailee, että tuotannon tai teoksen pyrkimys olla ennakkoluuloja väliaikaisesti karistava kokonaisuus on ylenkatsova ja teennäinen. Tuotannon tai teoksen tekijöille on äärimmäisen tärkeää olla tietoinen katsojan merkityksellisestä luovasta ajattelukyvystä, ymmärryksestä immersion kuvitteelliseen ympäristöön ja tahdonmukaisesta heittäytymisestä tähän kuvitteelliseen ympäristöön. (Zonneveld 2006–2007. Viitattu 21.3.2021.)

2.4.2 Immersion rooli yhtenäiselle visuaaliselle ilmeelle

Samuel Taylor Coleridgen filosofia runoudesta pätee myös muuhun immersoivaan moderniin viihteseen. Hän kuvailee runouden kaksi kulminaatiopistettä: "Mahti herättää lukijan sympatiaa uskollisella otteella luonnolliseen todenmukaisuuteen, ja mahti herättää mielenkiinto mielikuvituksen väreillä." Tämä pätee myös animaatioon. Samat kulminaatiopisteet todenmukaisuuden tavoittelusta ja mielikuvituksen leikkiin herättämisestä ovat näkyvissä Walt Disneyn sanoissa, jotka ovat Walt Disney Animation Studion kasvualusta. "Disney animaatio saa yleisön uskomaan hahmoihinsa, joiden seikkailut ja epäonnistumiset saavat ihmiset nauramaan - jopa itkemään. Animaatioissamme,

jotka tuottavat elämää henkiviä, omin edellytyksinsä toimivia ja ajattelevia kuvia, piilee erityinen ainesosa; illuusio elämästä.” (Johnston & Thomas 1981. s 9.)

Tavoitellessaan illuusiota itsenäisesti toimivasta elävästä hahmosta, Disney on muun muassa perehtynyt simpanssien alkukantaiseen viestintään, uskoen sieltä löytyvän perusteet kaikkien kädelisten perustavanlaatuisen kulttuurilliseen kehitykseen ja sosiaaliseen kanssakäymiseen, jonka juurien löytäminen ja käyttäminen animaatioissa vetoaisi katsojan sisäiseen vaistoon ihmisenä, ylittäen täten vetoamisen keinoillaan ajankohtaisuuden ja kulttuurillisuuden rajat. Animoinnin käsite laajenee pyrkimyksensä kautta näin katsojaan vetoavaksi, immersiiiviseksi kokonaisuudeksi, joka pyrkii vaikuttamaan katsojaansa, käyttämällä hyödykseen kaiken elämän suhdetta liikkeeseen ja elävän olennon pyrkimyksen syitä viestintään. Tämän kautta animaation yhteneväisen visuaalisen ilmeen tuottaminen nykypäivänä laajenee jo alalle tuodun tietotaidon kautta jo tuotettujen teosten nähtävillä olevaan tulokseen - tulokseen, jossa yhdistyy kaikki nykytuotantoa edeltä tietotaito. Tietotaito luo teokselle ja sen osille motivaatiolliset perusteet katsojaan vetoavana tuotantona, rajamatta sen itseilmaisullista luovuutta tai merkittävyyttä itsenäisenä taiteellisena teoksena.

Suurimmaksi osaksi elokuvat on tarkoitettu viihteeksi ja katsoja rentoutuu ja antaa itsensä elokuvan vietäväksi. Rosenberg (2017. Viitattu 19.3.2021) vertaakin hyvän elokuvan katsomista rakastumiseen. Katsoja antautuu jollekin uudelle, henkilön oma vastarinta murtuu ja itsesuojelun vähetessä uudet ajatukset pääsevät vaikuttamaan ihmisen itseyyteen. Elokuvat vievät siis meidät hetkeksi kauemmas itsestämme ja erittäin hyvät elokuvat saavat katsojan miettimään omaa elämäänsä, tavoitteitaan ja arvojaan.

Disneylle on historian saatossa kehittynyt valtava tietotaito, jonka arvokkaana osana toimii yleisön kanssa kommunikointi. Tuotannon julkaiseminen johtaa yleisön vastaanottoon, ja tämän kautta uusien tuotantojen kehittyminen saa suuntaa ja aineksia kasvuun kohdeyleisön ymmärtämisen kautta. Disney studion toimiessa suurilla työryhmillä ja budjeteilla suurien markkinoiden alueella, on heille tärkeää kohdeyleisön saavuttaminen tuotantojen mahdollistamiseksi. Tämän vuoksi yhtenäisen visuaalisen ilmeen kehittäminen on tärkeässä roolissa heidän tuotannossaan. Yhtenäinen visuaalinen ilme toimii niin tarinan teeman, hahmojen kuin taustojenkin ohjaavana voimana. Visuaalisen ilmeen valinnat tehdään kohderyhmä mielessä pitäen halutun kerronnan vahvistamiseksi.

Visuaalisessa ilmeessä viestittyvät myös tekijänsä kulttuuri, arvot ja historia, tällaisia asioita on mahdollista korostaa, tai häivyttää kohderyhmän kiinnostuksen herättämiseksi. Useilla pitkän linjan

tuotantostudioilla on oma vahva tyylisuuntansa, sekä yleisö, joka tätä odottaa. Yhtenäinen visuaalinen ilme näkyy täten koko studion tuotannossa, yksittäisen animaattorin tuotannossa, yksittäisessä tuotannossa sekä tuotannon osissa. Yhtenäisen visuaalisen ilmeen kehittämisen työkaluista ja keinoista on oltava tietoinen, jotta tätä kokonaisuutta voi hallita ymmärrettävästi.

3 YHTENÄISEN VISUAALISEN TYYLIN LUOMINEN ANIMAATIOSSA

Animaatiotiimejä on erilaisia. Freelancer tuotannoissa animaattoreita saattaa olla kaksi, kun taas isommilla studioilla animaattoreita voi olla lähemmäs sata. Animaation visuaalinen ilme ei kuitenkaan synny vain animaattoreiden avulla. Eri studioilla on erilaiset käsitykset animaation visuaalisesta ilmeestä ja miltä lopputuloksen halutaan näyttävän. Animaatiossa työskentelee myös tuotannon suunnittelijoita, jotka luovat alustavan konseptin visuaaliselle ilmeelle.

Pienemmissä tuotantoryhmissä yhdellä ihmisellä on yleensä enemmän kuin vain animaattorin rooli ja tämä saattaa joutua hyppäämään konseptitaiteilijan saappaisiin. Isommilla studioilla taas on varaa palkata animaattoreita, jotka ovat erikoistuneet vain tietyn asian animoimiseen. Molemmilla tuotantoryhmillä on kuitenkin sama päämäärä; lopputuloksen yhtenäinen visuaalinen ilme, suunnatana on yksi visio. Yhtenäisen visuaalisen tyylin saavuttamiseksi on yhtä monta reittiä, kun on tuotantoja.

3.1 Tuotantotyylin valitseminen

Objektiivista päätöstä animaation tuotantotavasta tehdessä on viisi erilaista syytä, joiden avulla tuotantotekniikka voidaan määrittää. Animaation aiheisällöllä ei ole väliä tuotantotyyliä valittaessa, sillä nykyään lämpimiä ja sulavia hahmoja voidaan luoda myös digitaalisilla 3D-ohjelmistoilla. Valintaan 2D- ja 3D-tekniikan välillä vaikuttaa eniten työryhmän visio animaation visuaalisesta tyylistä. (O’Hailey, 2014.)

Toinen tuotantotyyliin vaikuttava asia, on viivan pituus. Tämä tarkoittaa siis sitä, kuinka paljon viivaa animaattorien tulee loppujen lopuksi piirtää. Mitä enemmän animoitavissa hahmoissa on, sitä enemmän animaattoreilla on viivaa piirrettävänä. Mitä enemmän viivaa animaattorin on piirrettävä, sitä kauemmin hänellä menee animaation valmiiksi saamisessa. Hahmot, joissa piirrettävää viivaa on paljon, ovat myös hankalammin animoitavia ja tämän kaltaisissa hahmoissa viivat saattavatkin helpommin alkaa kiehua. Monimutkaiset hahmot ovat toki hienoja, mutta mikäli niiden animoinnissa ei onnistu, vie se huomiota lopullisessa animaatiossa. (O’Hailey, 2014.)

Animaation monimutkaisuus vaikuttaa myös tuotantotavan valintaan. Monimutkaisia elementtejä on vaikea animoida perinteisesti 2D-tekniikalla, sillä niistä tulee helposti vääristyneitä. Kaksiulotteista animaatiota voi tässä vaiheessa auttaa 3D-tekniikalla. Esimerkiksi Disneyn Karhuveljeni Koda-elokuvassa (2003) esiintyvien hirvien sarvet osoittautuivat vaikeasti animoitaviksi 2D-tekniikalla. Näinpä animaattorit Broose Johnson ja Tony Stanley animoivat sarvet ensin 3D-tekniikalla liikkumaan jo perinteisesti animoitujen hirvien mukaan. Tätä 3D-sarvien animaatiota käytettiin pohjana 2D-animaation piirtämisessä. (O’Hailey, 2014.)

Animaattoritiimin taidot sekä tuotannon aikataulu saattavat olla este uuden ja innovatiivisen tuotantotyylin valinnalle. Uusi tekniikka tarkoittaa sitä, että animaattoritiimille pitäisi antaa aikaa koulutautua käyttämään kyseistä tekniikkaa. Kaikista projekteista ei tämänkaltaista aikataulullista resursia löydy, joten usein tuttu ja turvallinen tuotantotapa on helpompi valinta. Tuttu tuotantotapa on myös budjetillisesti helpompi toteuttaa, sillä uusia investointeja ei tarvitse tehdä. (O’Hailey, 2014.)

Animaattoreiden mielikuvitus on loputon heidän etsiessään uusia tapoja toteuttaa taiteellista visioita animaation lopputuloksesta. Animaatiossa tärkeintä on tarinankerronta, mutta joskus animaattorien päätös tuotantotavasta on tehty täysin uusimman tekniikan viehätysten pauloissa, eikä animaation tarinalle anneta tarpeeksi painoarvoa. (O’Hailey, 2014.)

Vaikeimpia luovan prosessin vaiheita on kuitenkin päätös siitä, koska työ on valmis. Tämä päätös voi tapahtua sekunneissa tai venyä monen vuoden mittaiseksi kamppailuksi. Animaattoreiden ja muiden visuaalisten alojen ammattilaisten tulee kokeilla uusia asioita rohkeasti, mutta teknologia saattaa tehdä kokeiluvaiheesta ikuisen. Kaikki digitaaliset ohjelmistot sisältävät niin paljon mahdollisuuksia, että niiden viehätys ja herännyt halu saavuttaa jotakin vielä hienompaa vie monia visuaalisia ammattilaisia kauemmas alkuperäisestä konseptista. Hyvä päätös onkin pitäytyä alkuperäisessä päätöksessä tuotantotyylinkin kohdalla, eikä ajautua sivuraiteille teknologian viettelysten takia. (Bacher, 2012.)

3.2 Animaation rakennuspalikat

Visuaalisesti animaatio koostuu ympäristöstä ja siinä toimivista hahmoista, joiden vuorovaikutuksesta tarina muodostuu. Animaatio rakentuu niin konkreettisista visuaalisista osista, jotka kuvaavat

fyysistä maailmaa, materiaa ja havainnoitavia asioita, kuin myös abstrakteja, usein symbolein kuvattuja asioita. Yhtenäiseksi visuaalisen ilmeen tekee tietoisuus kerronnan halutusta suunnasta ja sekä fyysisten että abstraktien visuaalisen kuvauksen tähdätessä kertomaan samaa tarinaa.

“Fyysinen olemassaolo yhdistää ihmisiä ympäristöönsä. Ympäristö tarjoaa ihmiselle rajat, joissa ihmiset, eläimet ja kasvit elävät ja toimivat. Ympäristöpsykologinen miljöösuunnittelu on tutkimusalue, joka keskittyy ihmisen ja tämän ympäristön suhteeseen psykologiselta näkökannalta.” (Zonneveld 2006–2007. Viitattu 21.3.2021.)

Näin pohjustaa Gatz Zonneveld kuvaustaan atmosfääristä, termistä, jolla kuvaillaan ilmiötä ympäristön vaikutuksesta siinä olevan ihmisen tunteisiin tai olotilaan. Miljöösuunnittelun nimissä voidaan tutkia esimerkiksi värien vaikutusta tunteisiin ja mielentilaan. Animaatiossa tätä tutkimusala voidaan käyttää hyödyksi kuvauksen hiomisessa, immerssiivisten kuvakulmien valinnassa, kuvatun tilan sään, vuorokauden- tai vuodenajan valinnassa halutun tunnetilan herättämiseksi. On yhtä tärkeää luoda maailmassa todentuntuisesti toimiva ja elävä hahmo, kuin todentuntuinen ympäristökin, sekä todentuntuinen tunnetilan maalaus tarinan toiminnallisen motivaation välittämiseksi yleisölle. (Zonneveld 2006–2007. Viitattu 21.3.2021.)

Oli kyse abstraktista tai tosielämästä havainnoidusta, visuaalisen ilmeen on visuaalisin keinoin yhteensovittettava ympäristö, ympäristössä toimiva taho, tarina ja tunnetila. Kyetäksemme näkemään animaation, sen visuaaliset elementit on tuotettava joko 2D-, 3D- tai hybridimenetelmillä.

3.3 2D- ja 3D-animaatio ja niiden yhdistäminen

Kaksiulotteiselle perinteiselle animaatiolle ja kolmiulotteiselle tietokoneella luodulle animaatiolle on syntynyt vastakkainasettelu vuosien saatossa. Näitä kahta saatetaan pitää vain yksittäisinä kokonaisuuksina, joiden yhdistelmä saattaa vain rikkoa toistensa visuaalista ilmettä. Loppujen lopuksi kumpikaan ei ole toistaan huonompi tai parempi. (Mozolevskaya, 2020. Viitattu 19.3.2021.)

Moni väittää kaksiulotteisen animaation olevan kuollut tai ainakin olevan lähellä kuolemaa. Perinteistä paperilla ja kynällä toteutettavaa animaatiota ei ehkä tehdä samoissa määrin kuin aikoinaan, mutta kaksiulotteinen animaatio ei ole hävinnyt kolmiulotteisen animaation vallatessa markkinoita.

2D-animaatio on vain kehittynyt teknologian mukana ja on yhä vahvassa asemassa animaation tuotantotapana. (Mozolevskaya, 2020. Viitattu 19.3.2021.)

3.3.1 Kaksiulotteinen animaatio

Kaksiulotteisen, eli 2D-animaation erittäin akateeminen määritelmä on se, että lopullisessa animaatiossa käytetyt osat ovat luotu vain kahta ulottuvuutta hyödyntäen. Nämä kaksi ovat leveys ja korkeus. Kaksiulotteista animaatiota voi luoda niinkin yksinkertaisilla välineillä kuin lyijykynä ja paperi. Nämä piirrokset skannataan valmistuttuaan koneelle ja yksittäiset piirrokset järjestellään yhteiseksi liikkuvaksi kuvaksi. Kaksiulotteista animaatiota voi luoda oikeastaan millä tahansa litteällä pinnalla, esimerkiksi maalamalla animaatoruudut lasiin tai piirtämällä hiekkaan. (O'Hailey, 2014.)

Loving Vincent-animaatio (2017) on Vincent van Goghin elämästä kertova animaatio, jossa kaksiulotteinen animaatio luotiin maalamalla öljyväreillä. Animaatio on ensimmäinen kokopitkä animaatio joka on toteutettu kokonaan maalaamalla, kuten kuvasta 1 näkee. Loving Vincent-elokuvan kaikki 65,000 ruutua ovat öljymaalauksia, joiden tekemiseen osallistui 125 taiteilijaa ympäri maailmaa. He käyttivät animaation osasten luomiseen samoja tekniikoita kuin Van Gogh aikoinaan. (The European Film Awards. Viitattu 10.3.2021)



KUVA 1. Vincent Van Gogh animaatiosta Loving Vincent. (BreakThru Productions & Trademark Films, 2017, Loving Vincent.)

Kaksiulotteista animaatiota voi luoda myös digitaalisilla välineillä piirtäen, käyttäen digitaalisia piirto-ohjelmistoja. Tämän kaltaisia animointiin soveltuvia ohjelmistoja ovat esimerkiksi Toon Boom, Photoshop ja Clip Studio Paint.

3.3.2 Kolmiulotteinen animaatio

Mikäli animaatio on luomisvaiheessaan olemassa kolmessa ulottuvuudessa, lopputulosta kutsutaan 3D-animaatioksi. Näin ollen, 3D-animaation nimi pysyy, vaikka valista animaatiota katsottaisiin litteältä ruudulta. Teknisesti näytellyt elokuvat voisivat kuulua tähän kategoriaan, mutta ne eivät sovi animaation määritelmään. (O'Hailey, 2014.)

3D-animaatiota voi luoda digitaalisesti tai esimerkiksi stop-motion menetelmällä. Stop-motion animaatiota tehdään kuvaamalla kameralla yksittäisiä kuvia esimerkiksi eri asentoihin liikuteltavista nukeista. Näitä nukkeja voi valmistaa esimerkiksi savesta tai silikonista. (O'Hailey, 2014.) Kubo ja samuraiseikkailu (2016) on Laika-studion tuottama stop-motion animaatioelokuva, joka sijoittuu muinaiseen Japaniin. Sitä on keuhuttu Laikan kauneimmaksi stop-motion elokuvaksi, mutta tarina on jäänyt elokuvassa visuaalisen kauneuden jalkoihin. Elokuvan kokonaisuus "jää omasta maailmastaan innostuneiden animaattoreiden kuvakäsikirjoituskoosteeksi irrallisista kohtauksista." (Vikman, 2016. Viitattu 12.3.2021)

Digitaalisesti kolmiulotteista animaatiota pystyy luomaan erilaisilla ohjelmistoilla. 3D-animaatiossa alkuun pääsee ilmaiseksi esimerkiksi Blenderin avulla. Blender saattaa olla tutumpi monille 3D-mallinnukseen tarkoitettuna ohjelmana, mutta se taipuu sekä yksinkertaiseen key-frame animaatioon, että monimutkaisempiin kävelyanimaatioihin. 3D-animaatioon pääsee siis käsiksi ilman, että tarvitsee suurempia investointeja ohjelmistoihin ja animaattorit voivat silti saada aikaan vaikuttavaa liikettä hahmoin. (Blender. Viitattu 12.3.2021)

Ensimmäinen täysin tietokoneella tehty täyspitkä kolmiulotteinen animaatio on Toy Story (1995). Se oli myös tuotantoyhtiö Pixarin ensimmäinen kokopitkä elokuva, joka on valmistumisensa jälkeen valittu muun muassa yhdeksi tuhannesta kaikkien aikojen parhaasta elokuvasta. Toy Story toi ohjaaja John Lasseterille erikois-Oscarin vuonna 1996 ja se on valittu Yhdysvaltojen kongressin kirjastoon, jonne kootaan amerikkalaiselokuvia, joilla on esteettistä, kulttuurillista tai historiallista merkitystä. Elokuva poiki myös kolme jatko-osaa. (Wikipedia, 2016, Viitattu 12.3.2021)

3.3.3 Hybridianimaatio

Hybridianimaatiota löytyy monta erilaista. Yhdistelmiä eri medioiden välillä on monia, sillä animaattorit ovat kokeilleet eri tapoja luoda uusia visuaalisia maailmoja erilaisia tekniikoita hyödyntäen. Tutkielmamme ei keskity näytellyn kuvan ja animaation yhdistämiseen, mutta ne silti ansaitsevat tulla mainituksi. Tämänkaltaisia medioita yhdistäviä elokuvia ovat muun muassa Kuka viritti ansan, Roger Rabbit? (1988), joka yhdistää perinteistä 2D-animaatiota oikean maailman sekaan. 3D-animaatiota oikeaan maailmaan yhdistävät elokuvat alkavat jo rikkoa rajaa, jossa animaatio näyttää täysin todelliselta ja 3D-animaation pyrkimys onkin luoda todentuntuja hahmoja sekä taustoja. Esimerkkejä tämän kaltaisesta 3D-animaation ja näytellyn elokuvan yhdistämisestä ovat Pacific Rim – Hyökkäys Maahan (2013) ja Avengers: Endgame (2019).

Palataksemme takaisin animaation maailmaan, jatkossa hybridianimaatio tarkoittaa puhtaasti kaksi- ja kolmiulotteisen animaation yhdistelmää. Ensimmäisen kerran Disney käytti hybriditekniikkaa animaatioissa Hiidenpata (1985). Siinä 2D-animoituun elokuvaan Prinsessa Elenan lumottu valopallo on animoitu 3D-tekniikkaa käyttäen. Japanilaisissa animaatioelokuvissa hybriditekniikkaa nähtiin ensimmäisiä kertoja muun muassa Ghost in the Shell - Aaveääni (1995) ja Prinsessa Mononoke (1997) elokuvissa. (O’Hailey, 2014.)

Hybridianimaatiotekniikoita on monia, sillä rohkeimmat animaattorit ovat kokeilleet erilaisia yhdistelmiä jo pitkään. Yksi tapa on luoda hahmoja sekä 2D- että 3D-tekniikalla samaan elokuvaan. Ikonisin esimerkki tästä yhdistelmästä on Warner Bros-yhtiön animaatio Rautajätti (1999), jossa 3D-tekniikalla luotu robotti on istutettu 2D-animaatioon.

Yksittäisen hahmon animointia ei tarvitse rajata vain yhteen tekniikkaan, vaan hahmon voi luoda palasissa ja yhdistää hybridiksi lopulliseen tuotantoon. Esimerkki tästä on Disneyn Aarreplaneetta -elokuvassa (2002) esiintyvä hahmo John Silver (kuva 2). John Silverin hahmo on kyborgi, jonka oikea silmä, käsi ja jalka on luotu 3D-tekniikalla. Nämä 3D-ruumiinosat on sovitettu ja yhdistetty 2D-tekniikalla animoituun hahmoon. (O’Hailey, 2014.) Hybridianimaatio on nykyään erittäin yleistä ja sitä näkee käytettävän lähestulkoon jokaisessa modernissa 2D-animaatioissa, oli kyseessä sitten elokuva tai TV-sarja.



KUVA 2. John Silver kokkaamassa. (Walt Disney Pictures, 2002, Aarreplaneetta.)

Ennen vanhaan 2D- ja 3D-animaation yhdistäminen oli hankala prosessi, mutta nykyään kun 2D-animaatiotakin voi luoda digitaalisilla työkaluilla, hybridianimaation tuottaminen on helpottunut huomattavasti. Ongelmia syntyy lähinnä animaattorin huolimattomuudesta. Rajapinnat 2D- ja 3D-elementtien välillä on voitu yhdistää kiireellä tai animaation lopputuloksessa näkyy selkeitä rajapintoja. Näin animaatiotekniikat eivät tue toisiaan lainkaan. Animaattorin tulee olla työssään aina huolellinen, mutta huolellisuus korostuu hybridianimaatiossa, sillä huolimattomuutta ja huono ammattitaitoa teknologia ei pysty kompensoimaan. Hybridianimaation onnistuminen vaatii yhä vahvaa visuaalista johtamista sekä selkeää kommunikaatiota visuaalisten tuotantovaiheiden välillä. (O’Hailey, 2014.)

3.4 Alkutuotanto

Lyhyesti kuvattuna, konseptitaiteilija suunnittelee animaation visuaalisen ilmeen ohjaajan kanssa ja tämä vaihe kuuluu animaation alkutuotantovaiheeksi. Alkutuotantovaiheessa kokeilluista konsepteista vain murto-osa päättyy lopulliseen animaatioon. Rahoittajilla on myös sana alkutuotantovaiheessa, mikäli he haluavat nähdä elokuvassa tietynlaisia visuaalisia elementtejä.

Tätä prosessia voidaan kutsua myös konseptisuunnitteluksi, jossa luodaan konseptitaidetta animaation alkutuotantovaiheessa. Vaikka konseptisuunnittelu kuulostaa isojen tuotantojen osalta, jokaisen animaation visuaalisen ilmeen suunnittelu on tärkeä osa tuotantoa ennen animoinnin aloittamista. Konseptisuunnittelijat kääntävät käsikirjoituksen tekstistä kuviksi, esittelevät taustojen ja hahmojen tyyllittelyn, värit sekä animaation yleisen muotokielen. (Bacher, 2012.)

Animaation tarinan merkittävimmistä kohdista luodaan visuaalisia teoksia, joista voidaan esittää haluttu tunnelma. Näissä teoksissa on yleensä ensimmäiset katsaukset animaation taustoihin ja hahmoihin yhdessä visuaalisena kokonaisuutena. (Bacher, 2012.) Tuotannon suunnitteluvaiheessa luodaan säännöt sille, miltä lopputuloksen halutaan näyttävän. Nämä perussäännöt annetaan isommissa tuotannoissa kaikille animaation visuaalisen puolen parissa työskenteleville, jotta lopputulos pysyy yhtenäisenä. Suunnitteluvaiheessa luodun tyylin saavuttamiseksi työryhmä voi joutua luomaan uusia tekniikoita halutun visuaalisen ilmeen tuottamiseksi. (Bacher, 2012.)

Konseptitaiteen ja visuaalisen suunnittelun avulla animaation visuaalinen tyyli saa jo raamit, joita voidaan jatkokehittää. Konseptitaide auttaa työryhmän jäseniä pitämään tietyn visuaalisen päämäärän mielessä, kun animaatiota aletaan rakentaa kohti lopullista ulkoasuaan.

3.5 Hahmosuunnittelu

Ihmiset ovat luonnostaan viehättyneitä visuaalisesti miellyttäviin asioihin ja sama pätee animaatiohahmoihin. Viehättävästä hahmosta katsoja haluaa automaattisesti tietää lisää, mutta ei ole olemassa muuttia, jonka avulla voisi tehdä kaikkia maailman ihmisiä miellyttäviä hahmoja. Hahmosuunnitelmaa tehdessä pitää miettiä animaation kohderyhmää, jotta yhtenäinen visuaalinen tyyli voidaan saavuttaa ja miellyttää kohderyhmää jolle animaatio on suunnattu. (Tillman, 2012.)

Kaksi vaikuttavaa visuaalista tekijää hahmosuunnittelussa ovat kohderyhmän ikä ja animaation genre. Kohderyhmän ikä antaa osviittaa siihen, mitä mieltymyksiä suurimmalla osalla kohderyhmään kuuluvilla henkilöillä on. Esimerkiksi lapsille tarkoitetuissa animaatioissa hahmot ovat yksinkertaisia ja hyvin tyyllitetyjä. Kun kohderyhmänä on teini-ikäiset, animaation hahmot lähentelevät enemmän todellisuudessa nähtäviä asioita ja hahmojen mittasuhteet ovat realistisempia. (Tillman, 2012.)

Tämä liittyy täysin siihen, paljonko visuaalisia ärsykeitä tietyn ikäiset ihmiset voivat prosessoida. Mitä vanhemmaksi ihminen tulee, sitä enemmän visuaalisia ärsykeitä tämä pystyy prosessoimaan. Kaikissa tapauksissa tämä ei ole totta, mutta se on yleinen sääntö. (Tillman, 2012.)

Animaation genre määrittää tarkemman kohderyhmän kuin pelkkä ikä. Genreillä on jo tietty fanikunta, jotka haluavat nähdä tiettyjä asioita katsoessaan fanittamansa genren animaatioita. Jos animaatioksi genre on western, olettavat katsojat näkevänsä animaatiossa esiintyvillä hahmoilla cowboy-hattuja. Animaation yhtenäisen visuaalisen ilmeen säilyttämiseksi kannattaa siis tuntea animaation yleisö ja genre hyvin, jotta tietyt visuaaliset odotukset täyttyvät myös hahmojen osalta. (Tillman, 2012.)

3.6 Taustat

Visuaalisessa työskentelyssä ympäröivän maailman ymmärtäminen nousee aina tärkeäksi voimavaraksi. Niin myös animaation taustoja tehdessä. Omaa ympäristöään tutkimalla voi saada ideoita oman animaationsa taustoihin ja jälleen kerran sitä kautta saada animaatioon uskottavuutta. Vaikka animaation maailma olisi erikoinen täytyy taustaelementtien pysyä ymmärrettävinä katsojalle. (Spencer & White, 2013.)

Taustan visuaaliseen ilmeeseen vaikuttaa animaation tyyli, mutta myös se kuinka sillä rajataan animaation kannalta tärkeimmät osat. Perspektiivi ja mittasuhteet hahmojen kanssa tulee ottaa myös huomioon. Edellisen ja seuraavan kohtauksen taustojen tulee sopia yhteen, mikäli tapahtumapaikka on sama. Tätä kutsutaan jatkumoksi ja mikäli animaation jatkumo rikkoutuu, rikkoutuu myös yhtenäinen visuaalinen ilme. (Spencer & White, 2013.)

3.7 Efektit

Animaation visuaaliseen puoleen kuuluvat myös erilaiset efektit sekä valaistus. Nämä elementit tukevat lopullista visuaalista ilmettä siinä määrin, että ne ansaitsevat tulla mainituiksi. Nykyään animaattorit saattavat erikoistua erilaisten tehoste-efektien tuottamiseen. Animaation historian alussa varjoja, vettä, savua ja muita liikettä korostavia efektejä ei pidetty erityisessä arvossa vaan niitä käytettiin harvakseltaan lisänä animaatiohahmojen tunteiden korostamiseen. (Gilland, 2012.)

Kokeilujen sekä havainnoinnin kautta erikoisefektit animaatioissa muuttuivat toissijaisista elementeistä elintärkeäksi osaksi animaatiota. Visuaalisena osana erikoisefektit tuovat animaatioon maagista realismia, joka parantaa animaation uskottavuutta katsojan silmissä. Fysiikan lakien ymmärtäminen oikeassa maailmassa auttaa animaattoria antamaan elämän piirroksilleen. (Gilland, 2012.)

Animaation valaistuksella on tärkeä rooli tarinan kerronnassa katsojalle. Tärkeintä animaation valaistuksessa onkin tunnelman luomisessa ja sen välittämisessä katsojalle. Toiseksi valaistuksen tarkoitus on hienovaraisilla tekniikoilla viedä katsojan katse kohtiin, jotka ovat animaatioissa tärkeimpiä. Viimeisenä tehtävänä valolla on tuoda animaatiosta esiin hyviä visuaalisia muotoja. (Katatikarn & Tanzillo, 2016.)

Animaatioissa kaikki työryhmän jäsenet työskentelevät samaa maalia kohti, tarinan kerrontaa. Valoista vastaavat henkilöt tekevät tämän tarinan kerronnan väreillä, kontrasteilla ja saturaatiolla. Valaistuksella ja valojen paikoilla voi esimerkiksi tuoda esiin animaatiohahmon kauneutta tai halutessaan valojen asettelulla sama hahmo voidaan esittää ilkeänä. Valaisemalla animaation oikein, hahmon saa irrotettua taustasta ja katsojan on helppo keskittyä animaation tarinan kannalta olennaisiin visuaalisiin elementteihin. (Katatikarn & Tanzillo, 2016.)

4 DISNEY JA MUUT ANIMAATIOSTUDIOT

Studiot on kasvaneet ja kehittäneet tuotantojaan suuremmiksi. Projektin mahtavuus tavoittelee yleisön suosiota ja alan tekijöiden keskuudessa kunnioitusta tavoitellaan puskemalla teknologiaa eteenpäin uusilla innovaatioilla. Mitä suurempi tuotanto, sitä suurempi työryhmä ja tarve yhtenäisen visuaalisen ilmeen valinnoista viestimiselle. Metodeja on monia yhden miehen vision johtamista, art director painotteista tuotannoista, erilaisiin tapoihin halkoa tuotantoa ja keskittää sen näkyvimät visuaalisen ilmeen saavutukset mahdollisimman pienelle ryhmälle. Elokuva-alalle on kehittynyt tahoja kuten efektistudiot tai render farmit.

“Mikään muu studio ei ole kyennyt jäljentämään tätä elokuviemme tärkeintä (ja vähiten ymmärrettyä) ainesosaa. Sitä ei voi kopioida yksin rahalla. Kun tuottaja kertoo tekevänsä “Disney-tyylisen” animaatioelokuvan, hän voi kuvitella tarvitsevänsä määränpäänsä saavuttamiseen vain hienoja värejä ja suuren budjetin. Disney animaatio on kuitenkin enemmän kuin kuva, enemmän kuin animaatio, enemmän kuin tarinankerronta tai maalaus - siitä tämä kirja kertoo.” (Johnston & Thomas 1981. s 9.)

“On kenties harhaanjohtavaa mainita yksittäisten taitelijoiden nimiä kirjassamme esiteltävien piirrosten yhteydessä, sillä se voisi ilmaista väitteen siitä, että idea piirroksen ja piirroksen tyyli olisivat molemmat lähtöisin yhden tekijän kädestä, kun asia harvoin oli näin.” (Johnston & Thomas 1981. s 9.)

Työryhmän hyöty on ainakin se, että useamman visiolla kehitetään tuotantoa ja uskalletaan haastaa alkuvaiheesta asti visiota. Yhden miehen vision riski on että tuotanto ei kehity suuntaan jossa kerronta vastaa visuaalista ilmettä yleisesti, vaan vain yhden miehen mielestä. Isomman työryhmän kehittynyt kommunikaatio, ajatusten jako ja haastaminen kehittää projektia. Jollekin yhdestä hahmosta tulee erilainen tunne kuin toisen mielestä.

Tony Bancroft (2013) kertoo animaation vaativan äärimmäistä tiimipelaamista verraten sitä urheiluun. Animaatiossa ohjaajan tulee taipua tiimivetäjän, terapeutin, pomon, kapteenin, valmentajan, palvelijan ja johtajan rooleihin. Animaation tekeminen on aina suuri hanke, oli kyseessä sitten lyhytelokuva, mainos, videopeli tai televisiosarja. Tärkeintä Bancroftin mukaan on löytää parhaat ihmiset tekemään parhaansa projektin eteen. Hänen mukaansa tärkein osa animaatiotuotantoa on

työryhmä. Animaatiotuotanto on väistämättä kasvanut yhden miehen näkemyksestä ison työryhmän tulokseksi. Kokoillan animaatioelokuvan voi ymmärtää nykyformaatussa vain sovitettuna yhdenäisen visuaalisen ilmeen tarjoamiin raameihin.

Bancroftin (2013) mukaan uudet animaattorit luulevat, että heidän loistavat portfolionsa takaavat heille parhaat työt animaatiotuotannon huipulla. Loistava visuaalinen työ on oikeasti vain yksi osa animaatiossa työskentelyyn. Suurempi merkitys on ryhmätyöllä ja työntekijän luotettavuudella työnantajan tehdessä päätöstä animaattoreiden palkkaamisessa. Kukaan ei halua tiimiinsä vain itseensä keskittyvää pelaajaa.

“Monet tavoittelevat tämän kirjan kautta neuvoja Disney animaation menestyksen saloihin voidakseen itse seurata sen jalanjäljissä. Valitettavasti tämä tekemisen taito ei välity kirjaa lukemalla, eikä se välity etsijälleen yhden yön aikana. Alun perin halusimme kirjoittaa neuvoja animoimiseen, ja toiveenamme oli inspiroida, ei niinkään tarjota kopioitavaa kaavaa animaation tuottamiseen. Kun keräsimme tietoa kirjan pohjaksi, kävi selväksi, että olemassa oli alkuperäistä ajatustamme suurempi tarve koota ja tallentaa käsitys siitä, kuinka tämä erityisistä ainesosista rakentuva animaatio on kehittynyt. Nuo ajat olivat ainutlaatuisia eikä niitä koskaan kyetä jäljentämään; mutta paljon tuon ajan tuotannoista opittua on ollut nähtävillä teattereissa jo satoja vuosia, ja se tulee olemaan arvokasta aina kun tarkastelemme yleisön kommunikaatiota tuotannon kanssa.” (Johnston & Thomas 1981. s 9.)

Disneyn animaation menestyksen mittarit voidaan heidän omaa tutkimustyötään lähtökohtana pitäen kirjan perusteella jäljittää. Elämän illuusion vangitseminen ja yleisön vastaanottavuuden saavuttaminen nousevat kaikkien Disney animaatiolla muodostuneiden tuotantoroolien tähtäimeksi ja tuotantotyökalujen syntyminen tarkoituksiksi. Animaatiotuotannon erilaisten työpanosten yhteensovittamisen pyrkimys on elintärkeä polttopiste näissä päämäärissä onnistumiseksi. Yhtenäinen visuaalinen ilme on olemassa kokemuksena tuotannon onnistumisten ja epäonnistumisten kautta, mutta vielä sitäkin ennen se on olemassa päämääränä animaatiotuotannon pyrkimyksessä paketoitua tuotettujen osien summa tuon onnistumisen kokemuksen saavuttamisen toivossa.

Erityisesti merkitykselliseksi nousee pyrkimys yhteneväisen visuaalisen ilmeen saavuttamiseksi, kun ymmärrämme, että Disneyn sillä tavoittelemien päämäärien hankauspinta synnyttää kolman-

neksi päämääräksi käsitteen tulkinnasta. Yhtenäisen visuaalisen ilmeen onnistuminen elämän illuusiota vangitessa ei takaa yleisön vastaanottavuutta, eikä kauniiksi hiotun visuaalisen tuloksen positiivinen yleisön vastaanotto tarkoita onnistumista elämän illuusion tuottamisessa.

4.1 Pixar

Pixarin motto "Taide haastaa teknologian, teknologia inspiroi taidetta" kuvaa heidän syntyään ja tietään tietokonegrafiikan kehittäjistä animaatiostudioksi ja tarjoaa ymmärryksen sille, miksi studion tuotanto sekä yhteistyö Disneyn kanssa on painottunut 3D-tietokoneanimaatioon. Pixarin synnylle merkitykselliset hetket lähtivät perustajajäsenien ollessa Lucas Films studion tietokoneosastolla elokuva-animaattoreina kehittämässä tietokoneanimaatiota. (Cunningham 2012. Viitattu 21.3.2021).

Yksi suurista Pixarin perustajanimistä, John Lasseter, oli kiinnostunut työskentelemään Disneyllä ja myöhemmin toteutti Disneyn kanssa yhteistyössä *The Brave Little Toaster* (1987) animaation, joka on yhdistelmä traditionaalista ja tietokoneanimaatiota. Hänen työsuhteensa päätyttyä Disneyn kanssa, Lasseter siirtyi Lucas Filmsille, joka kehitti Pixar Image Computer nimisen tietokoneen, jolla oli mahdollista luoda 3D kuvaa 2D kuvan pohjalta. Lucas Films myi teknologian, jota myöhemmin on hyödynnetty muunmuassa lääketieteen ja armeijan teknologian kehityksessä. Tietokoneanimaation ja teknologian kehityksen puskemisen ollessa aina Pixarin sisäisiä motiiveja ja työkaluja, on viihteellinen tuotanto ja tarinankerronta ollut aina mukana heidän tuotannoissaan. (Saberspark 2017. Viitattu 21.3.2021.)

Tietokoneteknologian nimestä nimensä saanut Pixar erottui omaksi työryhmäkseen ja Steve Jobs osti Pixarin Lucas Filmsiltä. Pixar teki ensimmäisen kokopitkän tietokoneanimaatioelokuvan, *Toy Story* (1995), yhteistyössä Disneyn kanssa, heidän pyrkiessään kehittämään tietokoneanimaatiota tasolle, jolla animaatiotuotanto voisi siitä hyötyä tuotannon keventämiseksi ja nopeuttamiseksi. Kuvassa 3 näkee tämän tietokoneanimaation tason. Vuonna 2006 Disney osti Pixarin. (Saberspark 2017. Viitattu 21.3.2021.)

Myöhemmin Disneyn yhteistyö Pixarin kanssa on nostanut 3D-animaation tuotantoa ja tehneet 3D:stä lähes poikkeuksettoman tuotantometodin Disneyn, Pixarin sekä heidän kanssaan kilpailevien studioiden, kuten Illuminationin animaatioelokuviissa.



KUVA 3. Lelut heräävät eloon elokuvassa Toy Story. (Pixar, Walt Disney Pictures, 1995, Toy Story – leluelämää.)

4.2 Don Bluth

Don Bluth on arvostettu animaattori, joka nykyään tunnetaan perinteisen animaation puolestapuhujana. Bluth on selviytynyt itsenäisenä elokuvantekijänä ja animaattorina loistavasti isojen studioiden vierellä. Nykyään Don Bluth on mukana vetämässä netissä toimivaa animaatiokoulua, Bluth Universityä ja opettaa siellä perinteisen 2D-animaation saloja.

Don Bluthin animaatioura alkoi Disneyn leivissä vuonna 1955. Bluth jätti Disneyn vuonna 1979, sillä hän ei ollut tyytyväinen animaatio-osaston pienenemiseen. Neljätoista muuta animaattoria ja ohjaaja Gary Goldman lähtivät Disneyltä Bluthin mukana ja he perustivat uuden animaatiostudion, jonka tarkoitus oli tehdä keskeytyksettä Disney-tyylisiä animaatioelokuvia. Tämän tuotantoyhtiön nimi oli Don Bluth Productions (myöhemmin Sullivan Bluth Studios) ja sen tunnettuja elokuvia ovat esimerkiksi Fievel matkalla Amerikkaan (1986), Maa Aikojen Alussa (1988, kuva 4) ja Kaikenkarvainen Charlie (1989). Studion kannanotto ja kutsumus oli puolustaa klassisia periaatteita animaation kulta-ajalta. Näihin kulta-ajan klassikoihin Disneyn tuotannosta kuuluvat esimerkiksi Dumbo (1941) ja Bambi (1942). (Spry, 2020. Viitattu 17.3.2021.)



KUVA 4. Pikkutassu äitinsä kanssa. (Universal Pictures, 1988, Maa aikojen alussa.)

Bluth onkin perinteisen kaksiulotteisen animaation suuri puolestapuhuja ja haluaa tuoda perinteisen animaation uudestaan pinnalle. Bluth ja hänen tiiminsä yrittävätkin sytyttää 2D-animaation uutta renessanssia, tarjoten eri studioille ja suoratoistopalveluille jatkuvasti uusia projekteja. Bluth uskookin vahvasti, että perinteisen 2D-animaation charmi pitää pintansa, eikä tietokoneella tehty animaatio yllä vielääkään samaan. Täysin teknologiaa Bluth ei kuitenkaan tyrmää, vaan kertoo tietokoneiden olevan helpottava työkalu joissain työvaiheissa. (Spry, 2020. Viitattu 17.3.2021.)

4.3 DreamWorks Animation

DreamWorks Animation on amerikkalainen tuotantoyhtiö, joka oli aiemmin osa DreamWorks SKG-yhtiötä. DreamWorks SKG perustivat vuonna 1994 Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg ja David Geffen. Katzenberg oli aikaisemmin toiminut Walt Disney Companyn leivissä ja otti uuden yrityksen animaatiotuotannon haltuunsa. Vuonna 2004 DreamWorks Animationista tuli oma yhtiönsä, jonka johdossa Katzenberg pysyi. DreamWorks Animationin ensimmäiset kokopitkät animaatiot olivat suurimmilta osin perinteisesti kaksiulotteisena animaationa toteutettu Egyptin Prinssi (1998) ja tietokoneella kolmiulotteisesti tuotettu Antz - Muurahaizet (1998). (Lewis. Viitattu 20.3.2021.) Kuvassa 5 näkee, kuinka DreamWorks kuvasi uskonnollista tarinaa ja kuvitti muinaista Egyptiä.



KUVA 5. Mooses katselee Ramseksen venettä vedessä, jonka muutti vereksi. (Dreamworks, 1998, Egyptin prinssi.)

DreamWorks Animation tuottaa omien sanojensa mukaan tarinoita unelmista ja epätavallisten sankareiden matkoista unelmien toteuttamiseksi. Yksi yhtiön tavoitteista on luoda täysin immersiiivisiä maailmoja, jotka tarjoillaan yleisölle mukaansatempaavien hahmojen kanssa. Hahmoista yhtiö puhuu nettisivuilla perheenjäseninään, joten maailmat ja hahmot tuntuvat olevan yhtiön visuaalisen tekemisen keskiössä. DreamWorks Animation korostaa toiminnassaan taiteen ja teknologian yhteistyötä. Yhtiö haluaa luoda uutta innovatiivista teknologiaa, jotta animaattoreiden ja taiteilijoiden työllä ei olisi rajoitteita. DreamWorks tekeekin aktiivisesti töitä visuaalisen kauneuden puolesta ja haluavat tehdä vaikutuksen työllään. (DreamWorks. Viitattu 20.3.2021)

4.4 Soyuzmultfilms

Soyuzmultfilm on Venäjän suurin ja tunnetuin animaatiostudio, joka perustettiin 1936 Moskovassa. Studio on tuottanut animaatioelokuvia sarjojen ja lyhytanimaatioiden ohella, ja sen tuotanto kattaa useita genrejä ja tuotantotapoja stop-motionista piirros- ja tietokoneanimaatioon. Alun perin Soyuzdetfilminä tunnettu studio, 'det' viitaten sanaan lapset, kuvaa silloisen animaation käyttötarkoituksen käsitystä Neuvostoliitossa, jossa sen katsottiin olevan lähinnä vain lapsille tuotettua sisältöä. (Cartoon Research 2016. Viitattu 21.3.2021.)

Soyuzmultfilms Disneyn tavoin muodostui poliittisesti jakautuneessa maailmanilmapiirissä toisen maailmansodan kynnyksellä, mikä on vahvasti muovannut studiota ja sen tuotantoa. Vasta 1960-luvulla Soyuzmultfilm alkoi käsittää kohdeyleisönään muutkin kuin lapset ja tuotanto laajentui. Se kehittyi surrealistisia ja kokeilevia tyylejä tuottavasta studiosta Disneytä ihannoivaan ja samanlaiseen asemaan, tyyliin ja tuotantoon pyrkiväksi studioksi. All-Union Conference of Soviet Comedy yhteisön jäsenet vaativat maan animaatiotuotantoa: "Antakaa meille Neuvostoliittolainen Mikki Hiiri!" (Pikkov 2016. Viitattu 21.3.2021.)

Lännessä Soyuzmultfilmin useita julkaisuja on kritisoitu poliittisesta kannanotosta ja propagandistisen kommunistisen näkökulman levittämisestä, vaikkakin vahva ideologinen kannanotto on ja on aina ollut näkyvissä myös esimerkiksi Disneyn tuotannoissa. Mielenkiintoisena vertailukohtana on sekä Disneyn, että Soyuzmultfilmin tuottamat kokopitkät animaatioelokuvat Viidakkokirjasta. Siinä missä Disneyn Viidakkokirja (1967) on iloinen seikkailu, Soyuzmultfilmsin Mowglin seikkailut (1973) keskittyy luokkajaottelun aiheuttamaan kamppailuun. Muitakin yhtymäkohtia tuotannoista löytyy. Soyuzmultfilmsin tuotannossa on muunmuassa heidän versionsa Saapasjalkakissasta, Pienestä merenneidosta, Lumikuningattaresta ja jopa Bambista. Heidän tuotannoissaan visuaalisesti esiin nousevat maalaukselliset kuvat.

4.5 Studio Ghibli ja Kyoto Animation

Länsimaissa ehkä tunnetuin japanilainen animaatiostudio on Studio Ghibli, jonka perustivat Hayao Miyazaki ja Isao Takahata vuonna 1985. Studio Ghiblin kokopitkät animaatioelokuvat ovat tunnettuja korkeasta laadustaan ja taiteellisuudestaan. Studio ei koskaan tinkinyt laadusta, ei edes silloin kun studio työsti kahta kokopitkää animaatiota samaan aikaan. Naapurini Totoro (1988) ja Tulikärpästen hauta (1988) olivat samaan aikaan työstössä ja sitä aikaa kuvaillaankin kaoottiseksi ajaksi. Studio Ghiblin tärkein tavoite oli tuottaa hyviä elokuvia, yhtiön kasvu ja rahallinen menestys olivat sivuosassa. Kaikki tuotot menivätkin suoraan takaisin animaation tekemiseen ja tämä periaate mahdollisti Studio Ghiblin kunnianhimoiset ja visuaalisesti upeat elokuvat. (Suzuki 1996, viitattu 20.3.2021.)

Japanilainen Kyoto Animation studio on fanien mukaan harvinainen jalokivi japanilaisten animaatiostudioiden joukossa. Kyoto Animation erottuu oikoteitä animaatioissaan käyttävien studioiden joukosta luomalla kauniita visuaalisia yksityiskohtia, kuten yksittäin animoituja hiussuortuvia. Kyoto

Animation kouluttaa myös omat animaattorinsa, eikä jätä näitä oman onnensa varaan. Kyoto Animaation animaattoreilla on monta eri tyyliä, mutta kaikki seuraavat samoja perussääntöjä, jotta visuaalinen tyyli pysyy yhtenäisenä. Studio on myös tunnettu kehonkielen käytöstä animaatioissaan dialogin sijaan. (Orsini 2019, viitattu 20.3.2020.)

Japanilaisen televisioanimaation vähäliikkeisessä maailmassa Kyoto Animation on siis hyvin erikoinen studio, jonka visuaalinen tyyli on eläväinen ja käyttää pieniä yksityiskohtia tarinan eteenpäin viemisessä. Studio Ghibli taas välitti enemmän hyvien elokuvien tekemisestä kuin rahallisesta menestyksestä. Eri animaatiostudiot selvästi käsittelevät animaation visuaalista puolta eri meriittien pohjalta, joka vaikuttaa näin ollen animaation yhtenäiseen visuaaliseen ilmeeseen

5 TUTKIMUS

Toteutimme tutkimuksemme laadullisena tutkimuksena, joka on kokonaisuus aineiston keräämistä ja analyysiä kerätystä aineistosta. Mahdollisuus ymmärtää kyselyymme vastanneita henkilöitä on monisuuntainen (Sarajärvi, Tuomi 2017. Viitattu 17.4.2021). Käytimme aineiston keruuseen avointa kyselyä, joka on formaalisesti strukturoitu asetelma (Sarajärvi, Tuomi 2017. Viitattu 17.4.2021), jossa vastaajamme saivat osallistua animaatioelokuvien havainnointiin avoimesti. Muotoilimme mahdollisimman monet kysymyksistä avoimiksi, jolloin vastaajilla oli kyky kuvailla katsomiskokemustaan luovasti ja monisanaisesti.

5.1 Tutkimuksen elokuvat

Valitsimme tutkimukseen kolme ison budjetin ja ison yleisön kerännyttä, myöhemmin myös televisionäyttöä saanutta elokuvaa, joiden tavoitettavuus kyselyyn vastanneille oli mahdollista ohjelmapalvelujen kautta. Nämä kolme elokuvaa, Kunnon dinosaurus (Disney Pixar, 2015), Sinbad – Seitsemän meren sankari (DreamWorks, 2003) ja Henkien kätkemä (Studio Ghibli, 2001) ovat eri studioiden tuottamia ja eri kulttuureista kertovia animaatioelokuvia eri aikakausilta. Ne ovat eri tekniikka edellä toteutettuja, tunnelmiltaan, hahmoiltaan ja teemoiltaan eroavia.

Koimme tärkeäksi, että elokuvat ovat ison yleisön näkemiä ja hyväksymiä suuren studion suurtuotantoja, joita vastaajat ovat saattaneet nähdä ennenkin, mutta kyselyn kautta voivat keskittyä löytämään niistä uusia visuaalisia puolia. Oli tärkeää, että kyselyyn vastanneet katsovat elokuvat uudestaan ja tiesivät katsoessaan tarkastella elokuvan visuaalista ilmettä. Tutkimus on suuntaa antava, sillä otanta on hyvin pieni. Vastaajien tuli katsoa elokuvat tietyn ajan sisällä, eikä vastaajia löytynyt enempää tutkimuksen antamissa puitteissa.

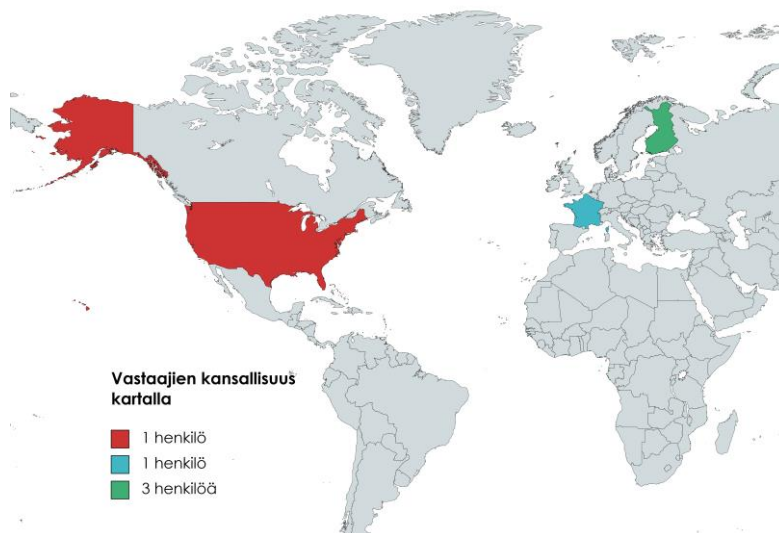
5.2 Tutkimukseen vastanneet henkilöt

Tutkimukseen vastanneet henkilöt ovat animaatiosta kiinnostuneita, Discord-keskustelupalvelusta esiin astuneita vapaaehtoisia. He kuuluvat peleihin, animaatioon ja taiteeseen keskittyneeseen Discordissa olevaan ryhmään kuuluvia jäseniä ympäri maailman. Heillä on erilainen historia animaation katsojina: osa on ollut pitkään animaation harrastajia ja osa kokee katsovansa animaatiota

toisinaan. Osa vastaajista on kiinnostunut erityisesti japanilaisesta animaatiosta ja harrastaa sitä aktiivisesti, kun taas osa on kasvanut länsimaalaisen animaation parissa ja heille japanilainen animaatio on tutustumiskohteena uudempi. Osa vastaajista on tottuneita animaation katsojia ja tottuneita animaation visuaalisen ilmeen analysointiin, kritisointiin ja siihen syventymiseen. Osa vastaajista on toisinaan tuotantoja katsovia, kevyenä viihteenä animaatiota katsovia, eivätkä yleensä keskity avaamaan animaatiotuotannon teknisen tai taiteellisen puolen vaikutuksia katselukokemuksensa. Kyselyyn vastanneet ovat keskustelleet kanssamme alustavasti animaation katsomishistoriastaan Discord-keskustelupalvelussa, jonka kautta he karsiutuivat kyselyyn halukkaiksi vastaajiksi.

Toteutimme kysymykset Google Forms-sovelluksessa sekä suomeksi että englanniksi. Muotoilimme kysymykset keskittymään elokuvan visuaalisen puolen tutkimiseen, siitä katsojaa miellyttävien ja epämiellyttävien elementtien löytämiseen, sekä sen immersion tutkimiseen. Annoimme kysymykset vastaajille ennen, kuin he katsoivat elokuvat.

5.3 Vastaukset



KUVA 7. Vastaajien kansallisuus esitettynä kartan avulla

Vastaajiemme iät olivat väliltä 22–28 ja heistä kolme oli suomalaisia, yksi ranskalainen ja yksi amerikkalainen. Otanta on siis nuorilta ihmisiltä ja suurimmaksi osaksi länsimaisesta näkökulmasta. Animaatioelokuvia vastaajat katsovat vaihtelevasti. Yksi vastaajista on nähnyt paljon animaatioelokuvia, mutta ei katso niitä paljon. Mielenkiintoista vastauksissa oli se, että kaksi vastaajista sanoivat

molemmat katsovansa noin kolme animaatioelokuvaa kuukaudessa. Elokuvia valittaessa kaksi valitsisi katsottavakseen animaatioelokuvan. Neljän animaatioelokuvia paljon katsovan vastaajan vastapainoksi löytyi yksi vastaaja, joka katsoo pari animaatioelokuvaa vuodessa.

Tärkeimmiksi visuaalisiksi osiksi animaatioelokuviissa nousivat hahmot sekä niiden ulkonäkö, värit, ympäristö ja immersio. Immersioon kuuluviksi luettiin elokuvan taustojen yhtenäisyys, hahmojen ilmeikkyyttä sekä yleinen visuaalisten osien yhtenäisyys. Vastaajista yksi mainitsi erikseen hahmojen olevan tarinaa kuljettava voima. Ilman hahmoja animaatioelokuviien olisi lähes mahdotonta kertoa tarinaa, joten hahmojen valitseminen tärkeimmäksi osaksi on hyvin ilmeinen.

Kysyimme jokaiselta myös erikseen, kuinka tärkeänä he pitävät immersiota ja tarinaan uppoutumista animaatioelokuviissa. Immersio merkitsi vastaajille pakoa tosielämästä ja sitä, että haluaa tietää lisää elokuvan maailmasta. Animaatioelokuvia katsoessaan vastaajat haluavat tuntea olevansa itse paikalla elokuvan maailmassa, jotta elokuvan jaksaa katsoa loppuun. Yhden vastaajan mukaan immersiossa onnistunut elokuva istuttaa katsojan päähän elävän maailman, jota tämä voi käydä läpi mielikuvituksessaan elokuvan jälkeenkin.

Yksi vastaajista painotti, että jos animaatioelokuva tähtää realismiin, immersio on tärkeämmässä osassa. Immersoivassa elokuvassa katsoja käyttää aikaansa elokuvan hahmojen ja maailman ymmärtämiseen ja mikäli tämä immersio rikotaan, katsojan elokuvaan käyttämä aika saattaa tuntua turhalta.

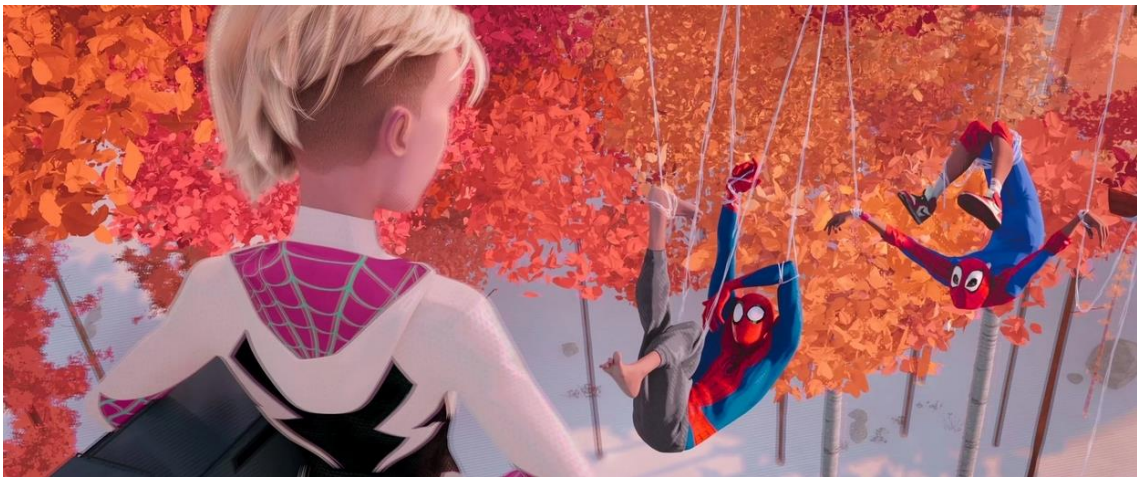
Myös hahmojen visuaalinen ulkonäkö korostui vastauksissa merkityksellisenä. Miellyttävät hahmot lisäsivät kiinnostusta hahmon silmin kerrottuun tarinaan ja hahmon tunteellisen tarinankerronnan kaareen. Pidetyt hahmon ulkonäöstä löydettiin vastauksissa yksityiskohtia, jotka korostavat hänen persoonansa, ja korostetun persoonan kautta hahmot erottuivat toisistaan, mikä loi vastaajien mielessä rikkautta maailmaan. Hahmoista pitäminen vaikutti katsojien kiinnostukseen animaation tarinasta ja kokemuksesta viihtyvyydestä animaation parissa. Vastaajat kokivat hahmoissa näkyvän elokuvien tuottamien studioiden tyyliin toteuttaa hahmoja ja ilmeitä, joten yhtenäisen visuaalisen ilmeen merkitys esiintyi selvästi vastauksissa.

5.3.1 Vastaajien suosikkielokuvat

Kyselyssä kysimme yleisesti vastaajien suosikki animaatioelokuvaa. Vastauksiksi saimme Disneyn *Mulan* (1998), Sonyn ja Columbia Picturesin *Spider-Man: Kohti hämähäkkiuniversumia* (2018), Warner Brosin *Rautajätin* (1999) sekä Studio Ghiblin *Prinsessa Mononoke* (1997) ja Henkien kätkemä (2001).

Kaksi vastaajista perusteli suosikkiaan nuoruuden kokemuksillaan ja muistoilla. Nostalgia nosti siis päätään suosikkianimaatiota miettiessä. Henkien kätkemän nimennyt vastaaja sanoo sen olevan yksi ensimmäisistä animaatioelokuvista, jonka on katsonut. *Spider-Man: Kohti hämähäkkiuniversumia* -elokuvan sekä *Prinsessa Mononoken* vastanneet mainitsivat myös nähneensä elokuvan useaan otteeseen.

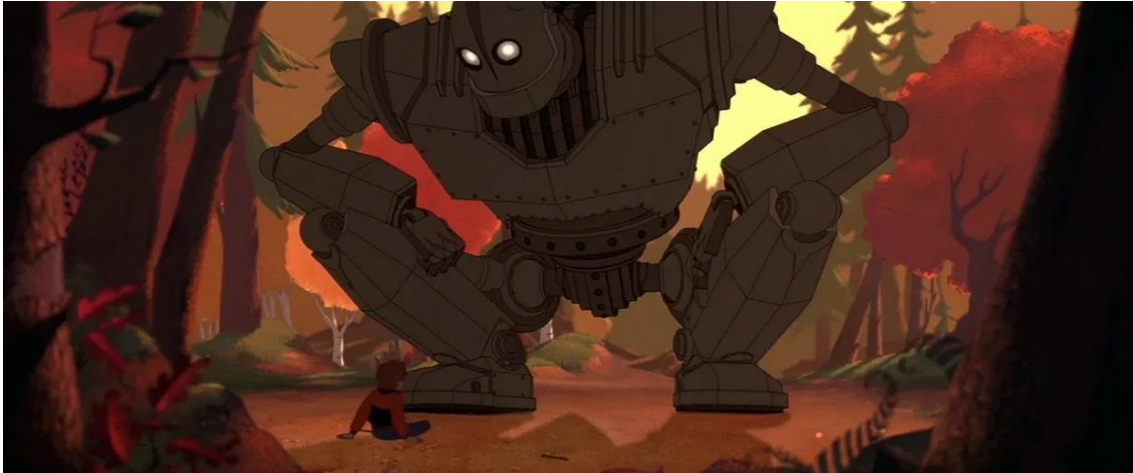
Tarina nousi yhdeksi suureksi syyksi, miksi animaatio on nostettu suosikiksi. *Rautajätti*-elokuvan tarinaa kehitettiin omaperäiseksi, *Mulanin* sekä *Spider-Man: Kohti hämähäkkiuniversumin* taas mielenkiintoiseksi.



KUVA 8. Gwen Stacy katsoo verkkoihin takertuneita Peter Parkeria ja Miles Moralesia. (Columbia Pictures & Sony Pictures, 2018, *Spider-Man – kohti hämähäkkiunivesumia*.)

Vain *Prinsessa Mononoke* sai vastaajalta maininnan elokuvan musiikista ja sanomasta. Feudaalisen Japanin visualisointi elokuvassa myös kiehtoi vastaajaa. *Rautajätti* (kuva 9) sai maininnan teemoista, joita kaiken ikäiset voivat arvostaa ja *Mulan* taas yleisestä tulkinnallisuudestaan.

Perustelut suosikeista olivat yllättävän lyhyitä, mutta niissä tarina, elokuvaan liitetty nostalgia ja erilaiset tulkinnat nousivat vastauksissa esille. Visuaaliset elementit olivat todella hyvin edustettuina vastauksissa, vaikka vastaukset saivat koskea kaikkia elokuvaan kuuluvia osia.



KUVA 9. Rautajätti katsoo Hogarthia. (Warner Bros. Animation, 1999, Rautajätti.)

Vastauksissa korostuivat uudelleen katsottavuuden arvo, kiinnostus luovaan tulkinnanvaraisuuteen ja teemojen samaistuttava laaja käsittelytapa. Vastajat olivat kiinnostuneita katsomaan jo nähtyjä elokuvia, nostamaan suosikeikseen lapsuudessaan nähtyjä animaatioita, joihin heillä oli koettu tunneside, ja kommentoimaan positiivisesti, jos näkivät uusia asioita useilla katsomiskerroilla, korostaen rikkaan maailmankuvauksen ja yksityiskohtien merkitystä. Vastauksissa näkyi halu ymmärtää elokuvien osien merkitys tavalla, joka välittyy samoin myös muulle yleisölle. Suosikeissa näkyivät myös uusilla luovilla tavoilla toteutettu visuaalinen ilme ja uusiin kulttuureihin, länsimaisesta eroavalla tavalla kerrottuun tutustumisen mielenkiinto. Suosikeissa oli niin uusia kuin vanhoja, amerikkalaisia, kuin japanilaisiakin tuotantoja ja tuotantotekniikoiltaan erilaisia elokuvia. Jokaisessa vastaajien suosikeiksi valikoituneessa elokuvassa huomionarvoista on 2D -animaation merkitys. Spider-Man: Kohti hämähäkkiuniversumia on ainoa pääasiallisesti 3D-tuotanto, mutta sen rajoja rikkova tuotantotyylillä hyödyntää 2D- elementtejä efekteissään ja sommitelmissaan, pyrkien imitoimaan elokuvan pohjana olevaa Marvelin Spider-Manin sarjakuvahistoriaa. Kuvaa 8 havainnoimalla voi nähdä animaation visuaalisen tyylin sekoittaa sarjakuvamaista grafiikkaa 3D-animaatioon.

Suurien studioiden tai laajan yleisön saaneiden elokuvien valinta suosikeiksi kuvastaa jo mainetta niittäneiden studioiden tietotaitoutta hyvään animaatioelokuvan tekoon ja yleisöön vetoavaan tarinankerrontaan. Nostalgia kokemus ja tunnearvo nousivat merkityksellisiksi, mikä eittämättä näkyy ihmisten mielenkiinnossa tarttua suuremman studion jo tunnettuun tyyliin tuotettuun animaatioon,

tai kiinnostua uudesta elokuvasta, jonka hahmolla on pitkä historia muun taiteellisen viihdetuotannon parissa. Tämä korostaa johdonmukaisen tyylin ja yhtenäisen visuaalisen ilmeen luomisen merkitystä koko tuotannon laajuudelta katsojiin vetoavana asiana.

5.3.2 Elokuvat, joista vastaajat eivät pidä

Kysyttäessä animaatioita, joista vastaajat eivät pidä, esiin nousivat Ruohometsän kansan (1978), Kunnan Dinosauruksen (2015), Hain tarinan (2004) sekä Emoji -elokuvan (2017). Yksi vastaajista sanoi yleisesti inhoavansa jatko-osia niiden tarinallisen luonteen sekä yleisen laadun laskun takia.



KUVA 10. Kanit ottavat yhteen rajusti ja veri lentää. (Nepenthe Productions, 1978, Ruohometsän kansa.)

Ruohometsän kansa on mielenkiintoinen valinta. Vastaaja peilasi jälleen nuoruuden kokemuksiinsa. Vastaaja luuli elokuvan olevan omien sanojensa mukaan "söpö pupuelokuva" ja kertoi katsojalleen sen "liian nuorena". Elokuva ei siis vastannut katsojan odotuksia. Vastaaja ei avannut enempää, millä tavalla Ruohometsän kansa vaikutti häneen. Ruohometsän kansa on vuonna 1978 Martin Rosenin ohjaama elokuva, jonka suosituskäyrä on K-12. Vaikka elokuvan päähenkilöt ovat kaniineja, siinä esiintyy silti väkivaltaa ja verta, kuten kuvasta 10 voi nähdä.

Tarinalliset elementit nousivat jälleen suureksi osaksi, kun vastaajat miettivät elokuvia, joista eivät pidä. Emoji -elokuva luonnehditaan vain animoiduksi mainokseksi, joka on täytetty tuotesijoittelulla. Animaation visuaalinen puoli on vastaajan puolesta mitäänsanomaton, mutta juuri ja juuri hyväksyttävä kohtuuttoman budjetin takia. Hain tarina -elokuva sai vastauksissa myös saman mitäänsanomattomuuden leiman animaationsa puolesta. Hain tarinan visuaalinen puoli ei vastaajan mukaan miellyttä lapsia eikä aikuisia, eikä se myöskään kestä aikaa.

Hain tarinaa vastaaja kritisoi erityisesti elokuvan hahmoja. Hahmot ovat vastaajan mukaan pinnallisia ja niiden ulkonäkö ei miellytä vastaajaa. Ääninäyttelijävalinnat vastauksen mukaan saavat ihmiset miettimään ihmistä äänen takana enemmän, kuin hahmoa maailmassa, joka halutaan elokuvan myötä esittää katsojalle. IMDb-sivustolle on listattu Hain tarinan englanninkieliset ääninäyttelijät, joiden joukosta löytyy esimerkiksi Will Smith, Robert De Niro sekä Angelina Jolie. Kuvassa 11 on esimerkiksi Will Smithin äänen saanut Oscar-kala. Elokuvan suomalaisissa äänissä kuullaan muun muassa Peter Franzén ja Kimmo Laiho, joka tunnetaan paremmin taiteilijanimellä Elastinen.



KUVA 11. Ernie, Bernie, Oscar ja Sykes. (DreamWorks Animation, 2004, Hain tarina.)

Perustelut näistä elokuvista olivat jokaisella vastaajalla pidempiä, kuin perustelut suosikeista. Näitä heränneitä mielipiteitä voisi tarkistella monelta kannalta. Epämiellyttävien elokuvien visuaalinen tyyli ja tarinalliset ominaisuudet nousivat perusteluissa yleisemmäksi, kuin esimerkiksi musiikki tai audiomaailma.

Epämiellyttävän leiman saivat elokuvat, jotka eivät olleet visuaalisesti laadukkaita, joiden hahmoista katsoja ei pitänyt, ja jotka eivät kerronnallisesti vastanneet odotuksia. Vastaajat olivat kiinnostuneita pureutumaan elokuvien yksityiskohtaisiin ongelmiin tuotemerkkinoinnista yleisesti suurstudiotuotannossa markkinoinnin edistämiseen käytettyihin suuriin näyttelijävarauksiin ääni-näyttelijöiden roolissa. Vastaajat kokivat immersion rikkoutuvan tunnistaessaan elementtejä todellisesta maailmasta animaatioelokuvassa, jonka kokonaisuus ei sovi todellisen maailman rajoihin. Vastaajat kokivat negatiiviseksi, jos animaation yleisilme ei palvellut tarinan teemaa tai vastannut odotettuun tarinaan. Yhtenäisestä visuaalisesta ilmeestä huolimatta elokuvasta nauttimisen on siis koettu rikkoutuvan ei-visuaalisin elementein, jotka särkevät illuusion toimivasta maailmasta ja poistavat immersion. Yhtenäinen visuaalinen ilme ei ole riittänyt vangitsemaan tarinaan tai pitämään hahmoista, eikä onnistuneen visuaalisen jatkumon ole katsottu riittävän tekemään ei-pidetyistä hahmoista tai tarinasta katsomisen arvoista. Immersion merkitys korostuu eskapistisena todellisuudesta eristämisenä, ja odotusten täyttymisen merkitys korostuu vastauksissa.

5.4 Kysymykset elokuvista *Kunnon dinosaur*, *Sinbad – Seitsemän meren sankari* ja *Henkien kätkemä*

Kysyimme kolmesta katsotusta elokuvasta kysymyksiä liittyen elokuvien visuaaliseen tyyliin ja immersion. Annoimme kysymysten lopuksi mahdollisuuden kirjoittaa muita huomioita elokuvista. Avoimeen kysymykseen viideltä vastaajalta on tullut vain yksi vastaus, jossa kauhistellaan *Kunnon dinosaur* -elokuvan hahmojen polvia.

5.4.1 Suosikki

Kyselyyn vastanneiden viiden henkilön kesken kolmesta elokuvasta kaikkien suosikiksi nousi *Henkien kätkemä*. Vastauksissa on keuhuttu maailmaa ja hahmoja, valaistusta, elokuvan erilaisuutta ja tarinan mieleenpainuvuutta. Vastaajat ovat pitäneet visuaalisesta ilmeestä, kuvattujen asioiden mielikuvituksellisuudesta ja ainutlaatuisuudesta. Kommentteissa mainitaan kiitoksenarvoisena animaation korkea taso.

Yksi vastaaja on kertonut elokuvan olevan itselleen rakas lapsuudesta, toinen vastaaja on maininnut kasvaneensa länsimaalaisen animaation parissa ja tästä syystä *Henkien kätkemä* -elokuvan erottuvan edukseen japanilaisen kulttuurikuvauksen kautta. *Henkien kätkemä* -animaatioelokuvan

tulkinnanvaraisuus ja erilaisuus saa kehuja. Eräs kommenteista mainitsee kaksi muuta animaatioelokuvaa, Sinbad - Seitsemän meren sankarin ja Kunnon Dinosauruksen, olevan miellyttäviä, mutta omaan katselukokemukseensa nähden tavanomaisia ja tuttuja.



KUVA 12. Chihiro juoksemassa kukkien keskellä. (Studio Ghibli, 2001, Henkien kätkemä.)

Kommenteissa korostuu ylistys elokuvan visuaalisesta ilmeestä, ainutlaatuisesta kulttuurin kuvauksesta, mieleenpainuvuudesta ja uudelleen katsomisen arvosta. Japanilainen kulttuuri kiehtoo vastaajia ja rikkaan tunnelmallisen maailman pariin voi tulkita olevan halua syventyä yhä uudestaan. Vastauksista heijastuu halu immersoitua syvälle kuvassa 12 näkyvän maailman yksityiskohtiin ja nähdä jotain erilaista, sekä nähdä jotain uutta ja huomionarvoista useilla katselukerroilla. Huomionarvoiset yksityiskohdat korostavat muistettavuutta ja lisäävät löytämisen iloa, ja tämän kautta luovat myös tunnesiteen katsojalleen elokuvan maailmaan.

Tuttua ja jo nähtyä karsastetaan. Huomionarvoiseksi asiaksi nousee vastaajien arvostus toimivaa, yksityiskohtaista maailmaa kohtaan, jonka todentuntu välittyi siitä, että animaatiossa esiintyvät hahmot kuuluvat maailmaan, johon tutustuminen on itselle uusi kokemus. Henkien kätkemä saa vastaajilta kehuja tarinan erilaisuudesta.

5.4.2 Heikoin visuaalisesti

Kyselyyn vastanneiden viiden henkilön kesken neljä on valinnut Kunnan dinosaurus -elokuvan ja yksi on valinnut Sinbad - Seitsemän meren sankari -elokuvan visuaalisesti heikoimmaksi.



KUVA 13. Arlo ja Puppe paimentamassa karjaa. (Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures, 2015, Kunnan dinosaurus.)

Kunnan dinosaurus on kerännyt vaihtoehtoista eniten kritiikkiä. Sen visuaalisesta ilmeestä ei ole pidetty muihin ehdolla oleviin animaatioelokuviin verrattuna, sen hahmojen tyyliä on kritisoitu, sekä hahmojen yhteensopivuus koettu ongelmalliseksi taustan kanssa. Elokuva on myös koettu pitkäksi ja sen tarina epämiellyttäväksi.

Yksi vastaajista on kehunut elokuvan taustoja upeiksi, mutta kertonut että yhdessä yksinkertaistettujen hahmojen kanssa elokuva ei kokonaisuutena toimi, ja yhtenäinen visuaalinen ilme puuttuu. Kuvassa 13 dinosauruksen siluetista ja taustan valaistuksesta näkee eron hahmojen sekä ympäristön välillä selkeästi. Dinosaurus piirtää yksinkertaisemman siluetin, kuin taaempana juokseva biisoni. Huomionarvoiseksi nousee näkemys siitä, että ristiriitaiseen tyyliisuuntaan tarkoituksellisesti toteutettu hahmo- ja taustasuunnittelu on herättänyt vastaajien mielessä negatiivisia tunteita, ja vaikuttanut elokuvan katselukokemukseen.



KUVA 14. Prinssi Proteus taistelemassa merihirviö Cetusta vastaan. (DreamWorks Animation, 2003, Sinbad – seitsemän meren sankari.)

Yksi vastanneista eroaa muista kritisoidulla Sinbad - Seitsemän meren sankari -elokuvan visuaalista ilmettä. Hän mainitsee elokuvan 2D ja 3D tuotettujen osien olevan liian selkeitä, ja nostaa hyvänä saumattomana vertailukohteena 2D ja 3D osia mielestään hyvin yhdistävän Prinsessa Mononoke -elokuvan, jonka hän mainitsee julkaistun kuusi vuotta kritisoiduun elokuvaan aiemmin. Kuvassa 14 näkyy, kuinka 3D-merihirviö ja tausta on yhdistetty 2D-hahmon kanssa samaan kohtaukseen.

Vastauksissa huomiota herättää kritiikki visuaalisen ilmeen rikkonaisuudesta, oli kyseessä sitten kahden eri tuotantotavan välisestä kuilusta tai samalla tuotantotavalla tietoisesti eri tyyliin vietyä kuilusta. Vastauksissa nousee esille halu saada huomiolle ja ajalleen vastinetta animaatioelokuvasta, jonka sisältö on visuaalisesti saumaton, tyylillisesti yhteen solmittu kokonaisuus.

5.4.3 Elokuvien yhtenäinen visuaalinen tyyli

Kunnon dinosaurukset -elokuvan kohdalla vastaukset ovat mielenkiintoisen kahtiajakautuneet, kun kysymyksenä oli katsojan käsitys visuaalisen tyylin yhtenäisyydestä. Kolme vastaajista on kokenut elokuvan visuaalisen tyylin yhtenäiseksi, kaksi ei. Kommenttina yhdellä kielteisesti tyylin yhtenäisyyden kokeneella, on halu nähdä joko maailma yksinkertaistettuna hahmojen tyyliin, tai hahmot realistisina sopimaan hyperrealistiseen maailmaan.

Sinbad - Seitsemän meren sankarin visuaalisen ilmeen yhtenäisyys on saanut myönteistä palautetta kolmelta vastaajalta ja kielteistä kahdelta. Yksi visuaalisen ilmeen yhtenäisenä kokenut vastaaja on selittänyt näkemystään kertoen, että huomasi elokuvan käyttävän 3D- ja 2D-tuotettuja elementtejä yhdessä, mutta se onnistui pääasiassa luomaan vaikutelman yhtenäisestä tyylistä. Sama vastaaja mainitsee vain muutamassa kohdassa elokuvaa kiinnittäneensä huomion 3D-elementteihin tavalla, josta ei täysin pitänyt. Toinen kielteisesti visuaalisen yhtenäisyyden kokenut vastaaja on avannut näkemystään mainitsemalla, että hän koki 2D- ja 3D-elementtien olevan liian selkeästi erillisiä osia.

Henkien kätkemä -elokuva saanut kaikilta vastaajilta positiivista kommenttia visuaalisen ilmeen yhtenäisyydestä. Yksi vastanneista on maininnut elokuvan visuaalisessa ilmeessä olevan mukavaa vaihtelua. Toinen vastaaja on korostanut elokuvan kaksiulotteisen kuvituksen olevan laadukasta ja johdonmukaisesti yhtenäistä koko elokuvan keston ajan. Hän kuvaa myös maailman tuntuvan elävältä ja luonnehtii hahmojen tuntuvan maailmaan kuuluvilta.

5.4.4 Immersio ja visuaalinen tyyli



KUVA 15. Arlon sisarukset, Jakke ja Lippe. (Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures, 2015, *Kunnon dinosaurus.*)

Vastaajista kaksi kertoi, ettei mikään visuaalinen osa häirinnyt heitä *Kunnon dinosaurus* -elokuvan tarinaan uppoutumisessa. Muissa vastauksissa hahmot nousevat vahvasti esiin visuaalisista osista ja immersioista puhuttaessa. Kuvassa 15 näkyvien hahmojen ulkonäköä kritisoidaan vastauksissa,

eivätkä ne vastaajien mukaan sovi elokuvien realististen taustojen kanssa yhteen. Hahmosuunnittelua kritisoitiin päähenkilöhahmon Arlon polvien rumuudella ja isädinosauroksen päätä vastaaja sanoi tiiliskiveksi. Kysyimme elokuvien hahmoista tutkimuksemme seuraavassa vaiheessa, mutta hahmot selvästi ovat katsojille suuri visuaalinen osa.

Huomioitavaa vastauksissa on kahden vastaajan kauhistelut elokuvan hahmojen mustelmista. Toinen vastaaja käytti dinosaurushahmojen mustelmista sanaa "uncanny valley", joka on englanniksi tutumpi sanonta kuin suomalainen outo laakso. Outo laakso tarkoittaa kokijansa huomiota ihmisen kaltaisesta olennosta, joka samaistuttavuudellaan viehättää vain tiettyyn pisteeseen asti, minkä jälkeen kokemus muuttuu oudoksi, epämiellyttäväksi ja usein jopa pelkoa herättäväksi. Masahiro Mori, Tokion Teknologiainstituutin professori tutki ja nimesi ilmiön, tuoden sen tunnetuksi 1970-luvulla tutkiessaan robotteja.

"Olen huomannut, että tavoitellessamme yhä inhimillisempää ulkonäköä roboteille, kiintymyksemme (robottia kohtaan) kasvaa, kunnes saavumme kiintymyksessämme laaksoon, jota minä kutsun oudoksi laaksoksi." (Mori 2012. Viitattu 19.4.2021.)

Mori kuvailee oudon laakson ilmiötä käyttämällä esimerkkinä prosteettista kättä.

"Prosteettisen käden voidaan kuvailla saavuttaneen elävän kaltainen mielikuva, samantapaisesti kuin esimerkiksi tekohampaat. Kuitenkin tajutessamme, että käsi, jonka olemme ensisilmäyksellä kuvitelleet oikeaksi, onkin tekokäsi, koemme kaamean tunteen. Havahdumme esimerkiksi tekokäden veltoon, luuttomaan kättelyyn, ja sen luonnottomaan kylmään tuntemukseen. Niin tapahtuessa kadotamme kiintymyksemme ja kädestä tulee meille outo." (Mori 2012. Viitattu 19.4.2021.)

Jälleen kaksi vastaajaa kertoi, ettei Sinbad – Seitsemän meren sankari -elokuvassa mikään häirinnyt tarinaan uppoutumista. Loput kolme keskittyivät vastauksissaan 2D-animaation sekä 3D-animaation sekoitukseen ja kuinka hyvin nämä kaksi tuotantotekniikkaa on saatu yhdistettyä elokuvassa visuaaliseksi kokonaisuudeksi. Vastaajat tunnistivat nämä kaksi eri tuotantotyylä ja 3D-osat elokuvassa näyttivät yhden vastaajan mukaan välillä halvoilta. Vaikka visuaalinen yhtenäisyys elokuvassa ei säilynyt, yksi vastaajista ei kokenut sitä immersiota rikkovaksi.



KUVA 16. Sinbad taistelemassa vartioita vastaan. (DreamWorks Animation, 2003, Sinbad – seitsemän meren sankari.)

Sinbad - Seitsemän meren sankari ei herättänyt vastaajissa yhtä pitkiä vastauksia kuin Kunnon dinosaurus, eikä elokuvasta löytynyt yhtä paljon immersiota rikkovia asioita.

Henkien kätkemän vastaukset ovat suurimmilta osin samaa mieltä, mikään ei häirinnyt tarinaan uppoutumista. Yksi vastaajista erikseen mainitsee vielä, ettei immersiota uhannut mikään elokuvan aikana. Neljän täysin immersoituneen vastaajan vastapainoksi yksi kertoo taustalla tapahtuvan paljon asioita, joka häiritsee häntä. Kuvassa 17 on esitetty elokuvassa esiintyvä hahmo, Haku sekä yksityiskohtainen tausta. Elokuvan taustoilla tapahtuu paljon ja jokainen taustan esine on tehty samalla huolellisuudella ja tarkkuudella.



KUVA 17. Haku ja esimerkki elokuvan yksityiskohtaisista taustoista. (Studio Ghibli, 2001, Henkien kätkemä.)

Visuaalisessa tyyliässä immersiota häiritseviksi elementeiksi tutkimuksen elokuvia katsellessa on koettu epämiellyttävät hahmot ja yksityiskohdat, selkeä sauma hahmojen ja taustojen tyylien erossa, sekä taustan liiallinen kiireisyys, jolloin keskittyminen kerrottuun murtuu. Kysymyksen kautta avautuu kolme huomion kiinnittävää kohtaa. Saumattomuus hahmojen ja taustan välillä kiinnittää huomion tuotantotekniikkaan ja rikkoo immersion animaation maailmaan. Liiallinen huomion kiinnittäminen aktiivisen kerrontakohteen ulkopuolelle hajauttaa keskittymistä ja estää syventymisen kerrotun tarinan punaiseen lankaan. Epämiellyttävät hahmot eivät herätä positiivisia tunteita animaation kokonaisuudesta, ja epämiellyttävät yksityiskohdat hahmon ulkonäössä pitävät katsojan huomion epäolennaisessa.

Yhtenäisen visuaalisen ilmeen saumaton toteutus ja immerssiivinen rikkoutumaton kerronta korostuvat vastauksissa, ja niiden lisäksi huomionarvoiseksi nousee katsojan kokemus huomionarvoisiin asioihin keskittymisestä epäolennaisen sijasta. Vastaajat odottavat katsomiltaan animaatioelokuvalta yhtenäistä visuaalista ilmettä, johdonmukaista tarinankerrontaa ja siihen syventäviä miellyttäviä visuaalisia elementtejä ja hahmoja. Onnistuneimmaksi visuaaliseksi saavutukseksi vastaajien silmissä on valikoitunut hahmot ja taustat pääasiallisesti samalla tekniikalla tuotettu yleisilme, jonka visuaaliset elementit kuljettavat ja luonnehtivat kerrottua tarinaa yksityiskohtaisella ja mielenkiintoisella tavalla. Rikkain tavoin johdonmukaisesti kerrottu tarina immersoi maailmaan ja nostaa huomionarvoiksi asioiksi ne asiat, mitä tilassa olevana katsoja kykenee huomioimaan. Liian rikkaan

maailman riskinä on kaiken huomionkiinnittävän vastaaminen odotuksiin, sillä huomion kiinnittyessä muuhun kuin olennaiseen, kohdistuvat odotukset mielenkiinnon kantamisesta hetkellisesti muualle.

5.4.5 Hahmojen ulkonäkö

Muotoilimme kysymyksen hahmojen ulkonäöstä avoimesti. Kunnon dinosaurus - elokuvaa koskien yksi vastaajista on lyhyesti vastannut, että ei pitänyt hahmoista. Toinen vastaaja on lyhyesti maininnut hahmojen olevan "okay". Kolmas vastaaja on kokenut hahmot tylsiksi, ja avannut vastauksaan sillä, että hahmojen ulkonäkö (kuva 18) noudattaa hänen kokemanaan Disney Pixarille ominaisia piirteitä. Kommenttia avaten hän siis yhdistää studioiden yhteistuotannon olevan visuaaliselta ilmeeltään niin yhtenäinen, että hahmodesign tuo mukanaan tuttuuden tunteen, joka häiritsee hänen mielenkiintoaan hahmoja kohtaan.



KUVA 18. Dinosauruserhe ja maissisiilo. (Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures, 2015, Kunnon dinosaurus.)

Kaksi muuta vastaajaa on kokenut hahmojen ulkonäön kritisoitavan arvoisena asiana. Toinen heistä avaa näkemystään kuvaamalla hahmojen olevan liian "cartoonish", jonka voi kääntää sanalla piirretty, mutta ymmärtää merkityksenä yksinkertaistettuna, usein lapsille suunnattuna tv-animaatio tyylinä. Toinen vastaajista korostaa animaatioelokuvan hahmojen olevan ensimmäinen asia, jonka hän muuttaisi Kunnon dinosaurus -elokuvassa. Hän kuvailee edellisen vastaajan tavoin 3D-hahmojen tekstuuriin olevan realistinen, mutta siinä missä edellinen vastaaja kokee tekstuuriin realismiin hyvänä asiana, toinen vastaaja ei koe sen yhdistämistä "cartoony" tyyliin mittasuhteisiin

ja muotoihin positiivisena. Erityisesti hän kokee negatiivisena hahmojen polvet ja isähahmon neliönmuotoisen pään.

Sinbad - Seitsemän meren sankarin hahmojen ulkonäkö on saanut kiitosta kaikilta vastaajilta. Yhdessä kommentissa korostetaan, ettei vastaaja muuttaisi hahmoissa mitään, toinen kommentoija kokee hahmot erilaisina ja persoonallisina. Kolmas vastaaja on kokenut hahmojen olevan ihan okei. Kaksi muuta kommenttia avaa positiivisia kokemuksia hahmojen ulkonäöstä enemmän. Yksi vastaajista on kokenut, että hahmojen visuaalinen ilme kuvastaa hyvin heidän luonteitaan, ja hahmojen ulkonäössä on yksityiskohtia ja piirteitä, jotka saavat heidät näyttämään ainutlaatuisilta ja omaperäisiltä. Toinen kommentoija kokee hahmojen olevan tyyllisesti puhtaita ja järkevästi yksinkertais-tettuja. Hän kertoo olevan sääli, että hahmojen ilmeissä ei ole enemmän vaihtelua ja liioittelua, minkä hän kokee 2D-tyylillä tuotettujen hahmojen suureksi arvoksi, ja eduksi persoonallisuuden esiintuomisessa (kuva 19).



KUVA 19. Marina ja merirosvolaivan miehistö. (DreamWorks Animation, 2003, Sinbad – seitsemän meren sankari.)

Henkien kätkemä -elokuva on saanut positiivista palautetta kaikilta vastanneilta hahmojen ulkonäöstä. Yksi vastaajista kommentoi lyhyesti hahmojen näyttävän hyviltä, kaksi vastaajaa kuvailee hahmoja upeiksi, mielikuvituksellisiksi ja toinen heistä korostaa hahmojen mielikuvituksellisuutta.

Hän kuvailee hahmojen ulkonäön olevan miellyttävä jatke heidän persoonilleen, ja hän kertoo pitävänsä liioiteltujen mittasuhteiden tehokkaasta käytöstä hahmojen piirteiden esiintuomisessa (kuva 20). Yksi vastaajista kertoo kokevansa, että Hayao Miyazakin, Studio Ghiblin perustajan ja Henkien kätkemä -elokuvan ohjaajan ja käsikirjoittajan tuotantotyylissä on tietynlaista toisteisuutta, mutta hahmoilla on poikkeuksellisia piirteitä, mikä piristää hänen katselukokemustaan.



KUVA 20. Chihiro juoksemassa takaisin vanhempiensa luokse. (Studio Ghibli, 2001, Henkien kätkemä.)

Yksi vastaajista kehuu hahmoja kokonaisuuksina laadukkaiksi ja kokee niissä olevan mielenkiintoista vaihtuvaista vivahteikkua. Hän kertoo hahmojen tunnistettavuuden olevan helppoa erityisesti eri vartalotyyppien käytön takia. Lisäksi vastaaja kuvailee piirteitä hahmojen kasvoissa, jotka auttavat häntä tunnistamaan hahmojen iän sekä tunnistettavia luonteenpiirteitä myös hahmossa, kuten Haku, joka muuttaa muotoaan elokuvan aikana, mutta pysyy silti tunnistettavasti omana itsenään. Vastaaja kuvailee hahmojen kasvojen piirteiden myös sopivan elokuvan yleiseen estetiikkaan, sekä vaihtelevuudestaan huolimatta kaikkien piirteiden palvelevan hyvin elokuvan yleisilmettä.

5.4.6 Elokuvien taustat

Kunnon dinosaurus -elokuvan taustat saivat suitsutusta neljältä vastaajalta. Yksi vastaajista mieltää elokuvan taustat tylsiksi ja tasaisiksi. Taustat saavat erityisesti kehuja realismistaan (kuva 21), yksi kertoo taustoissa näkyvän ympäristön, varsinkin veden, olevan jopa immersoivaa. Taustat selvästi ovat vastaajiemme mielestä vahva osa elokuvaa ja pitävät niistä.



KUVA 21. Esimerkki Kunnon dinosauruksen taustoista. (Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures, 2015, Kunnon dinosaurus.)

Sinbadin taustat eivät herättäneet kolmessa vastaajassa suurempia tunteita, niitä sanottiin sopivasti eläväksi ja "ihan perus" taustoiksi (kuva 22). Yksi vastaaja nostaa esiin 2D- ja 3D-taustojen toimivan hyvin ja niissä on tarpeeksi yksityiskohtia, mutta värejä olisi saanut olla enemmän.



KUVA 22. Marina käy läpi Sinbadin varastamia tavaroita. (DreamWorks Animation, 2003, Sinbad – seitsemän meren sankari.)

Näistä vastauksista poikkeaa yksi vastaajistamme, joka vertaa taustojen antavan elokuvalla mytologisen tarinan ansaitseman tunnun. Hän vertaa Sinbad - Seitsemän meren sankari -elokuvan taustoja Disneyn Atlantis - Kadonnut kaupunki -elokuvan taustoihin. Vastaaja lisää, että Atlantiksen taustat ovat henkeäsalpaavia, eikä niiden tasolle pääseminen ole helppoa.

Henkien kätkemän taustat herättivät monenlaisia huomioita. Yksityiskohtat ja taustalla tapahtuvat asiat koettiin upeiksi sekä niiden koettiin antavan aina jotakin uutta jokaisella katselukerralla. Huonoksi puoleksi näissä yksityiskohtaisissa ja elävissä taustoissa vastaajat kertovat keskittymisen herpaantuvan, vieden huomiota animaatioissa esiintyviltä hahmoilta (kuva 23).



KUVA 23. Chihiro, Kamaji ja Lin pannuhuoneessa. (Studio Ghibli, 2001, Henkien kätkemä.)

Yksi vastaajista nostaa taustojen tuovan immersioon lisää, viemällä katsojat tuntemattomaan paikkaan (kuva 24). Hän nostaa tämän tuntemattoman paikan tunnun olevan länsimaalaisille ihmisille tuntemattomampi, joka vie katsojat kauas kotoa. Sama vastaaja nostaa esiin myös eurooppalaisten tietämättömyyden japanilaisesta kansantarustosta ja vaikka osa kyseisen taruston hengistä vaikuttaa kummallisilta, ne eivät ole olleet vastaajalle lapsenakaan liian ahdistavia.



KUVA 24. Kasvoton aiheuttaa kaaosta kylpylässä. (Studio Ghibli, 2001, Henkien kätkemä.)

Kommentit taustoista ovat lievästi vähemmän kiihkeitä kuin hahmoista. Niiden roolin on koettu tarjoavan toimintaympäristö ja tukea kerrontaan sekä maustetta tunnelmaan, kun taas hahmot ovat ihmismäisinä olentoina kerronnan näkökulma ja enemmän tunteita herättävä aspekti visuaalisesti sekä kerronnallisesti. Onnistuneina taustat tarjoavat immersoivan kokemuksen ympäristöön ja ympäristöön sopivien hahmojen interaktio ympäristön kanssa on olennainen vahva osa kerrontaa. Visuaalisesti taustojen kommentointi keskittyy kauniiden ja epämiellyttävän näköisten osien perkaamiseen, huomioimatta tuotantotyyliä, ellei se ole ristiriidassa hahmojen tyylin kanssa. Realistinen ja yksityiskohtainen sisältö taustoissa kerää kehuja, yksinkertainen tyyli ei liikuta vastaajia suuntaan eikä toiseen. Taustan ollessa tapahtumaympäristö kerronnalle, ohjautuvat kommentit puhumaan immersoivista havainnoista ja toimivasta interaktiosta hahmojen kanssa. Taustoilla kerrotujen asioiden odotetaan vahvistavan immersiota, ja ohjaavan katsetta ja huomiota oikeaan suuntaan. Taustojen odotetaan kommenttien perusteella myös palvelevan samaa tyyli-suuntaa kuin hahmojen, sekä niiden rikkauden ja rytmityksen palvelevan tarinaa.

5.4.7 Visuaalisen tyylin korjattavat asiat

Annoimme vastaajillemme vapaan sanan kentän, jossa he pystyivät kertomaan, haluaisivatko he korjata katsotuista elokuvista jotakin visuaalista osaa. Annoimme vastaajille mahdollisuuden korjata vain yhtä osaa, mutta vastaukset paisuivat silti laajoiksi ja muuttaisivat koko elokuvien luonteen.



KUVA 25. Arlo tapaa lentoliskoryhmän myrskyn jälkeen. (Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures, 2015, *Kunnon dinosaurus*.)

Kunnon dinosauruksesta suurin osa vastaajista lähtisi korjaamaan hahmojen ulkonäköä (kuva 25). Yksi vastaajista painottaa, ettei kaikkia hahmosuunnittelussa käytettyjä valintoja tarvitsisi heittää roskiin ja aloittaa alusta vaan korjaisi tiettyjä valintoja, joita hahmosuunnittelijat ovat tehneet. Yksi vastaaja heittää tämän ajatuksen päällelleen ja korjaisi taustat sopimaan hahmosuunnittelun kanssa samaan elokuvaan.



KUVA 26. Sinbad ja Proteus näkevät Cetus-merihirviön. (DreamWorks Animation, 2003, *Sinbad – seitsemän meren sankari*.)

Kaksi vastaajaa ei antanut mitään korjattavaa Sinbadin visuaaliseen puoleen. Yksi vastaajista muuttaisi koko elokuvan täysin 2D-animaatioksi ja pudottaisi 3D-animoidut osat pois. Toinen vastaaja korjaisi hybridianimaation yhtenäisyyttä ja kuinka hyvin eri tuotantotavoilla tehdyt elementit toimivat yhdessä. Hän kertoo 3D-osien olevan elokuvassa liian helposti tunnistettavia (kuva 26) ja yrittäisi maskeerata niitä 2D-animaatioon paremmin varjostuksella. Elokuvaan kaivattiin vastauksissa myös kirkkaampia värejä tukemaan visuaalista ilmettä. Henkien kätkemän korjaamisesta vastaajat ovat yhtä mieltä. Kukaan ei korjaisi mitään. Vaikka yksi vastaaja ei osaa sanoa korjaamisen aihetta, otetaan hänet mukaan tähän vastausten yhteneväisyyteen.

Annettaessa vaihtoehdon korjata nähdyissä elokuvissa jotain, vastaajien tulkinta on ohjannut heitä etsimään keinoja luoda yhtenäistä visuaalista ilmettä ja johdonmukaista tarinankerrontaa parhaaksi näkemällään tavalla. Keinot tähän ovat vastaajilla eriävät, mutta yleensä korjattavaa haetaan saumojen hiomisesta tyyllillisesti tai tuotantotyylin kautta ja hahmojen ja taustan yhteensovittamisesta visuaalisesti. Visuaalista yhteensopivuutta ja miellyttävyyttä haetaan visuaaliseen ilmeeseen kohdentuvilla korjauskeinoilla.

5.4.8 Elokvien tuotantotekniikat

Lopuksi kysimme monivalintakysymyksen, jossa tarkoitus oli kartoittaa vastaajien kykyä hahmottaa elokuvan tuotantotapa. Vastausvaihtoehtoina olivat 3D, 2D tai molemmat. Kunnon dinosauruksen osalta neljä vastaajaa on valinnut toteutustavaksi 3D, yksi vastaaja on valinnut 2D. Huomioitavaa on, että kysymys ei määritellyt, onko elokuvan katselukokemus toteutettu 3D:nä vai tarkoitetaanko vastauksella 2D-katselukokemusta ruudulta.

Sinbad – Seitsemän meren sankari -elokuvan osalta neljä vastaajaa on valinnut vaihtoehdoksi molemmat tuotantotavat, yksi vastaajista on valinnut 2D. Henkien kätkemä - elokuvasta kolme vastaajaa on valinnut kokemakseen toteutustavaksi 2D, yksi vastaaja molemmat, ja yksi vastaaja on valinnut vaihtoehdon 2. Huomioitavaa on, että vaihtoehto 2 oli kyselylomakkeeseen vahingossa mukaan tullut virhe vaihtoehto, jonka valinta ei kerro onko vastaaja tarkoittanut valinnallaan kahta tuotantotapaa tai kaksiulotteista tuotantotapaa.

6 POHDINTA

Tutkimuksen oli tarkoitus kartoittaa, kuinka tärkeäksi katsoja kokee immersion ja kuinka he kokevat yhtenäisen visuaalisen ilmeen, sekä onko näillä kahdella yhteys. Tutkimuksessa sivuttiin myös animaatioituotannon tekniikoita ja pystyvätkö ihmiset erottamaan niitä toisistaan.

Vastauksista tulkiten animaation katselukokemukseen vaikuttaa suuresti sen visuaalisten elementtien yhteensopivuus. Tyyllisesti saumaton visuaalinen ilme kantaa maailmaa ja syventää immersiota. Merkityksellistä visuaalisen ilmeen yhtenäisyydelle tai immersiolle ei ollut eri tuotantotekniikoiden käyttämisellä, jos tekniikat oli hiottu yhteensopivaksi lopputulokseksi eikä tyylien eroavaisuus kiinnitä katsojan huomiota.

Hahmojen erilaisuus koettiin mielenkiintoisena, jos kuvatun maailman toimivuus ei siitä särkynyt. Maailman toimivuuden särkyessä katsojan immersio särkyy ja hahmojen erilaisuus tai silmiin pistävät piirteet koetaan negatiivisena. Lisäksi uusiin kulttuureihin, toimintatapoihin ja ennestään tuntemattomiin elementteihin oli nähtävissä matalampi kynnyksen tutustua, jos visuaalisen ilmeen yhteensopivuus teki elokuvan katselusta saumatonta ja sujuvaa, ja immersio pysyi särkymättömänä.

Animaatioelokuvien osalta vastaajat hehkuttivat nostalgian tuntua ja immersiota, toisin sanoen jostain samaistuttavaa itse kokemisen tunnetta. Kuitenkin uudelleen katsomisen arvolla oli myös suuri merkitys. Vastaajat halusivat maailman ja hahmojen kuvaukselta rikkautta ja kiinnostavia yksityiskohtia desing-puolelta useammallakin katsomiskerralla, mutta tarinan kerronnalta ja tunnelmalta odotettiin paluuta johonkin aiemmin koettuun tuttuun tai uudelleen löydettyyn.

Animaatioiden visuaalista tyyliä ja immersiota tutkiessa ei voi sivuuttaa eri studioiden näkemystä hyvästä animaatiosta. Tulkintoja animaation visuaalisen tyylin onnistumisesta löytyy yhtä monta, kuin kulttuureja on. Emme omassa tutkimuksessamme päässeet tähän paneutumaan syvemmin, mutta katsojien kokemuksia ja tulkintoja löytyy eri maailman kolkista, kunhan löytää ihmisiä jakamaan kokemuksiaan immersioista ja animaation visuaalisesta tyylistä.

Koemme, että tutkielman takia ymmärrämme nyt paremmin ihmisten tunteita immersioista ja siitä, mitä animaatioelokuvat voivat katsojilleen merkitä. Vaikka immersio on tunnetumpi termi esimer-

kiksi pelimaailmassa, sen vaikutusta ei voi vähätellä animaatioelokuvien visuaalista tyyliä luotaessa. Ymmärrämme myös, että animaatiota tuottaessa kuuluu kokeilla erilaisia tyylejä, jotta visuaalisen yhteneväisyyden saavuttaminen katsojien silmissä olisi mahdollista.

Ymmärrämme myös paremmin, että animaation visuaalisen ilmeen on toimittava kokonaisuutena, jotta immersio voidaan saavuttaa. Vaikka katsoja voi antaa anteeksi paljonkin asioita, liian selkeät ja tekijän huolimattomuudesta tai vääristä valinnoista johtuvat visuaaliset kömmähdykset voivat tuomita animaation epäonnistuneeksi.

Voidaankin siis väittää, että yhtenäisen visuaalisen luomisella on hyötyä animaatiolle. Immersio on paras asia, jota visuaalisella medially voidaan saavuttaa. Emme käsitelleet tutkielmassamme animaatioelokuvien audiomaailmaa, mutta sen vaikutusta immersiolle voisi olla hyvä tutkia. Kumpi on loppujen lopuksi tärkeämpi immersion luoja, visuaaliset ärsykkeet vai äänimaailma? Voiko esimerkiksi ääni rikkoa visuaalisilla elementeillä huolellisesti rakennetun immersion täysin?

Tutkimus on mahdollista toteuttaa erilaisilla elokuvilla, laajentaen eri maissa tuotettuihin animaatioihin. Immersiota ja sen vaikutusta katselukokemukseen olisi mielenkiintoista tutkia myös näyteltyjen elokuvien osalta. Onko immersio erilainen elokuvissa, jossa ruudulla näkee oikeita ihmisiä eikä hahmoja?

Tutkielman kannalta olisi ollut mielenkiintoista näyttää vastaajille enemmänkin elokuvia yleisesti tuntemattomammilta studioilta. Emme voi kuin pohtia, kuinka immersiota ja visuaalista tyyliä voisi tulkita esimerkiksi Soyuzmultfilmsin elokuvista. Tutkielman vastaajiksi olisi voinut myös valikoida ihmisiä, jotka eivät vielä ole nähneet tutkimukseen valittuja elokuvia lainkaan, vaan he olisivat päässeet kommentoimaan elokuvia puhtaalta pöydältä.

Animaatio on tarinankerrontaa. Sen tarjoamat loputtomat vaihtoehdot ilmaista erilaisia hahmoja ja maailmoja on kiehtovaa. Vaikka animaattorina haluaisimme kokeilla kaikki uudet tekniset mahdollisuudet, elokuvissa tarinaan uppoutuminen on katsojalle tärkeämpää kuin tekniset saavutukset. Animaatioelokuvien visuaalisen tyylin yhteneväisyydellä voikin tarjota katsojilleen pakopaikan todellisuudelta, mikäli katsojan immersiota ei mene rikkomaan yhtenäisyyttä särkevillä valinnoilla tai huolimattomalla animaatiolla.

LÄHTEET

Azéma, Marc & Rivère, Florent 2012. Animation in Palaeolithic art: a pre-echo of cinema, Cambridge University Press. Viitattu 21.3.2021.

<https://www.cambridge.org/core/journals/antiquity/article/animation-in-palaeolithic-art-a-preecho-of-cinema/50BB05A3FDED8AC8CB5F5126249090F9>

Bacher, Hans 2012. Dream Worlds: Production Design for Animation, O'Reilly Online Learning. Viitattu 11.3.2021 <https://www.oreilly.com/library/view/dream-worlds-production/9780240520933/> (Vaatii käyttöoikeuden)

Bancroft, Tony 2013. Directing for Animation, O'Reilly Online Learning. Viitattu 3.3.2021. <https://www.oreilly.com/library/view/directing-for-animation/9780240818023/> (Vaatii käyttöoikeuden)

Blender. Animation and rigging. Viitattu 12.3.2021. <https://www.blender.org/features/animation/>

Block, Bruce 2013. The Visual Story, 2nd Edition, O'Reilly Online Learning. Viitattu 2.3.2021. <https://www.oreilly.com/library/view/the-visual-story/9780240807799/> (Vaatii käyttöoikeuden)

Cartoon Research 2016. Soyuzmultfilm 1960s: Fairy Tales For Adults, Cartoon Research. Viitattu 21.3.2021.

<https://cartoonresearch.com/index.php/soyuzmultfilm-fairy-tales-for-adults/>

Cunningham, John M. 2012. Pixar Animation Studios, Britannica. Viitattu 21.3.2021.

<https://www.britannica.com/topic/Pixar-Animation-Studios>

Dirks, Tim. Animated Films, Part 1, Filmsite. Viitattu 20.3.2021.

<https://www.filmsite.org/animatedfilms.html>

DreamWorks Animation. About, DreamWorks. Viitattu 20.3.2021.

<https://www.dreamworks.com/about>

The European Film Awards. Loving Vincent. Viitattu 10.3.2021.

https://www.europeanfilmawards.eu/en_EN/film/loving-vincent.9588

Gilland, Joseph 2012. Elemental Magic, O'Reilly Online Learning. Viitattu 19.3.2021. <https://learning.oreilly.com/library/view/elemental-magic/9780240811635/> (Vaatii käyttöoikeuden)

Hu, Tze-Yue G. 2010. Frames of Anime: Culture and Image-Building. ProQuest Ebook Central. Viitattu 20.3.2021.

<https://ebookcentral-proquest-com.ezp.oamk.fi:2047/lib/oamk-ebooks/detail.action?docID=677415> (Vaatii käyttöoikeuden)

IMDB Christopher Nolan The Prestige 2006. Viitattu 21.3.2021.

<https://www.imdb.com/title/tt0482571/quotes/qt0441555>

ImperatorSage 2019. Duality of American and Japanese Animation. The Artifice. Viitattu 20.3.2021.

<https://the-artifice.com/american-japanese-animation/>

Johnston, Ollie & Thomas, Frank 1981. The Illusion of Life: Disney Animation, Disney Editions.

Katatkarn, Jasmine & Tanzillo, Michael 2016. Lighting for Animation, O'Reilly Online Learning. Viitattu 18.3.2021. <https://www.oreilly.com/library/view/lighting-for-animation/9781317699934/> (Vaatii käyttöoikeuden)

Koulukino 2021. Animaatio, Koulukino. Viitattu 21.3.2021. <https://www.koulukino.fi/animaatio>

Lewis, Robert. DreamWorks Animation, Britannica. Viitattu 20.3.2021.

<https://www.britannica.com/topic/DreamWorks-Animation>

Mori, Masahiro 2012. The Uncanny Valley: The Original Essay by Masahiro Mori, IEEE Spectrum. Viitattu 19.4.2021. <https://spectrum.ieee.org/automaton/robotics/humanoids/the-uncanny-valley>

Mozolevskaya, Victoria 2020. 2D animation vs 3D animation: The battle of dimensions, Kevuru games. Viitattu 19.3.2021. <https://kevurugames.com/blog/2d-animation-vs-3d-animation-the-battle-of-dimensions-2/>

Nusair, David 2019. Timeline of Animated Film History, Liveaboutdotcom. Viitattu 20.3.2021
<https://www.liveabout.com/timeline-of-animated-film-history-2420991>

O’Hailey, Tina 2014. Hybrid Animation, 2nd Edition, O’Reilly Online Learning. Viitattu 10.3.2021.
<https://www.oreilly.com/library/view/hybrid-animation-2nd/9780415718707/> (Vaatii käyttöoikeuden)

Orsini, Lauren 2019. The Impact of Kyoto Animation: 5 Things You Need To Know, Forbes. Viitattu 20.3.2021. <https://www.forbes.com/sites/laurenorsini/2019/07/19/the-impact-of-kyoto-animation-5-things-you-need-to-know/?sh=55bdd50a60d6>

Pikkov, Ülo 2016. On the Topics and Style of Soviet Animated Films, Semantic Scholar. Viitattu 21.3.2021.
<https://www.semanticscholar.org/paper/On-the-Topics-and-Style-of-Soviet-Animated-Films-Pikkov/3213490ef0930830ab3e1a322ca9a6da52d1a6d4>

Pinheiro, Nuno 2017. What makes for good animation?, KDAB. Viitattu 17.3.2021.
<https://www.kdab.com/makes-good-animation/>

Rosenberg, John 2017. The Healthy Edit, 2nd Edition, O’Reilly Online Learning. Viitattu 19.3.2021.
<https://learning.oreilly.com/library/view/the-healthy-edit/9781315297552/> (Vaatii käyttöoikeuden)

Saberspark 2017. The History of Pixar, Youtube-video. Viitattu 21.3.2021.
<https://www.youtube.com/watch?v=TrpWCelgoww>

Sarajärvi, Anneli & Tuomi, Jouni 2017. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Viitattu 17.4.2021.
<https://www.ellibslibrary.com/fi/book/9789520400118> (Vaatii käyttöoikeuden)

Spencer, Kathryn & White, Tony 2013. How to Make Animated Films, O’Reilly Online Learning. Viitattu 19.3.2021. <https://learning.oreilly.com/library/view/how-to-make/9780240810331/> (Vaatii käyttöoikeuden)

Spry, Jeff 2020. Syfy Wire. Animation legend Don Bluth on his new studio, autobiography, and perfecting your craft. Viitattu 17.3.2021. <https://www.syfy.com/syfywire/don-bluth-intervieanimation-studio-autobiography-craft>

Suzuki, Toshio 1996. 10 Years of Ghibli, reformatted, The Hayao Miyazaki Web. Viitattu 20.3.2021. <http://www.nausicaa.net/miyazaki/ghibli/history/history1e.html>

Tamerlane 2016. Why over sixty years of animation history still remains obscure, Wave Motion Cannon. Viitattu 21.3.2021. <https://wavemotioncannon.com/2016/01/08/why-over-sixty-years-of-animation-history-still-remains-obscure/>

Tillman, Bryan 2012. Creative Character Design, O'Reilly Online Learning. Viitattu 18.3.2021. <https://www.oreilly.com/library/view/creative-character-design/9780240814957/> (Vaatii käyttöi-keuden)

Vikman, Jouni 2016. Episodi. Kubo ja suuri samuraiseikkailu. Viitattu 12.3.2021. <https://www.episodi.fi/elokuvat/kubo-ja-samuraiseikkailu/>

Wikipedia 2020. Toy Story - Leluelämää. Viitattu 12.3.2021. https://fi.wikipedia.org/wiki/Toy_Story_%E2%80%93_luel%C3%A4m%C3%A4

Zonneveld, Gatzke 2006-2007. Immersive Animation, EMMA ISCA. Viitattu 21.3.2021. <https://www.rocknrollanimation.nl/images/ThesisGatzkeZonneveldEMMAISCA2007.pdf>

TUTKIMUSAINEISTO

DreamWorks Animation. 2003. Sinbad – seitsemän meren sankari.

Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures. 2015. Kunnan dinosaurus.

Studio Ghibli. 2001. Henkien kätkemä.

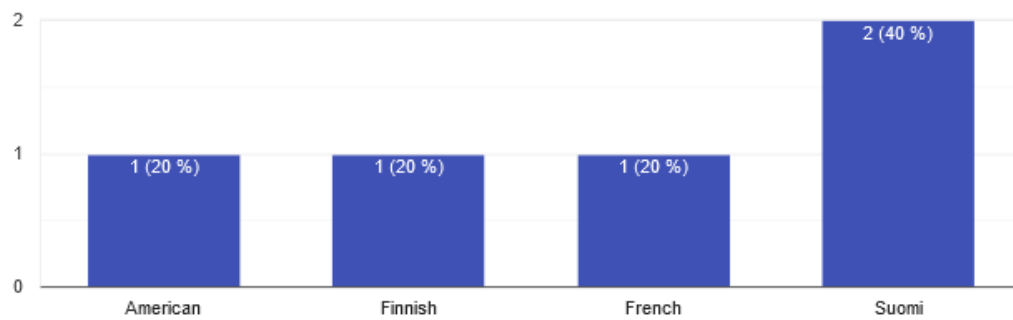
1. Age / Ikä

5 vastausta

27
22
26
28
23

2. Nationality / Kansallisuus

5 vastausta



3. What is your favourite animated movie? Mikä on suosikki animaatioelokuvasi?

5 vastausta

Mulan
Spider-Man: Into the Spider-Verse
Spirited Away
The Iron Giant (1999)
Princess Mononoke

3.1. Why? Miksi?

5 vastausta

Mielenkiintoinen tarina, tulkinnallisuus, seesteinen animointi

Elokuvan tyyli ja animointi miellyttää omaa silmää. Tarina ja hahmot ovat mielenkiintoisia. Voin katsoa elokuvan montakertaa ilman että kyllästyisin siihen.

I have liked this movie because it was one of the first animated movies I watched when I was young

It's a great example of an animation in which everything works. The story is original, the characters are extremely memorable, the animation is smooth and detailed and the themes of the movie can be appreciated at any age.

It's a movie I grew up with, and I find the message, OST and animation beautiful, the fantastical vision of feudal Japan depicted in it has always fascinated me. I've probably watched this movie several hundred times by now and will continue to do so.

4. What is your least favourite animated movie? Mikä on inhokki animaatioelokuvasi?

5 vastausta

Voisin sanoa, että kaikki jatko-osat

Ruohometsän kansa

Good Dinosaur

Shark Tale

The Emoji Movie

4.1. Why? Miksi?

5 vastausta

Yleisesti ottaen tarinallinen luonne muuttuu aivan surkeaksi ja usein tuntuu, että tehdään vasemmalla kädellä

Tämä tuli ensimmäisenä mieleen syystä että se tuli katsottua vähän liian nuorena joskus luullen sen olevan söpö pupu elokuva.

I did not like this movie because it was one that was predictable and the dinosaurs did not seem to be animated that well

Uninspired and dull 3D animation with an unoriginal story. The characters are shallow, forgettable and the human/fish hybrid designs end up looking extremely unsettling. They tried to save this movie by hiring A-list celebrities as the voices of the characters, but that just ended up making everything worse, since the viewer can't then help but think of the actor behind the character, instead of thinking of the character as a part of the world that was presented to the viewer. The end result doesn't appeal to kids nor adults, and the graphical look of the movie ages really badly.

That movie was just full product placement, an animated ad with no redeeming qualities aside from the passable (albeit very uninspired) 3D visual style only justified by the exorbitant budget allocated to this hellish project.

5. How much do you watch animated movies? Paljonko katsot animaatioelokuvia?

5 vastausta

Määrällisesti olen nähnyt paljon, mutta en katso paljon

Aika paljon. Jos minä saan vapaasti valita elokuvan niin se on todennäköisesti animaatio.

I watch animated movies about 3 times a month

A couple per year.

I watch way more animated movies than regular ones, maybe 3/month I'd say.

6. What is the most important visual part in an animated movie in your opinion? Mikä on mielesäsi animaatioelokuvien tärkein visuaalinen osa?

5 vastausta

Värit. Pidän tasaisesta värityksestä, joten taiteelliset kokonaisuudet harvoin iskevät, jos väritys on vajavaista

Ympäristö

the most important part of an animated movie is that of the characters because they are the ones that will be telling the story.

The character designs.

The immersion (coherence of the backgrounds, expressive characters, uniformity in the visuals...). Becoming lost in a story as you follow through it and coming back to reality as the credits start rolling is an amazing experience (and I miss going to the cinema)

7. How important is immersion for your viewing experience of an animated movie? Kuinka tärkeänä pidät animaatioelokuvan tarinaan uppoutumista? (immersio)

5 vastausta

Todella tärkeänä. Animaatio on usein fantasiaa ja mahdollisuus paeta tosielämästä, joten uppoutuminen on tärkeää.

Aika tärkeänä. Ei sitä muuten jaksa katsoa kunnolla.

It is really important because I would like to feel like I am there.

It depends on what the movie is going for.

If the movie is going for realism, then I'd say it's extremely important. A realistic world has follow it's own set of rules and the characters that live in it have to be shaped by the world to some extent, in order to be believable. If an animation like this breaks immersion, it can easily take away all the investment that I've put into the world and characters as a viewer.

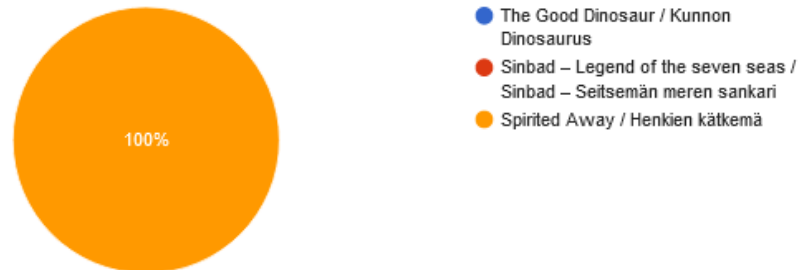
A comedy or a more artistic movie can forego immersion and even benefit from it.

Very important, it is what makes it more than a movie : a world to explore and a story to uncover. It is what makes you want to know more about that world and keeps it alive in your imagination even after the movie is over.

Questions about the films The Good Dinosaur, Sinbad and Spirited Away / Kysymykset elokuvista Kunnan Dinosaurius, Sinbad ja Henkien Kätkemä

1. Which one of the films was your favourite? Mikä elokuvista oli suosikkisi?

5 vastausta



1.1. Why? Miksi?

5 vastausta

Joka kerta uutta nähtävää, paljon tulkinnanvaraisuutta, valoilla leikkiminen on mieleenpainuvaa ja tarina erilainen

Elokuvan maailma ja hahmot ovat niin upeita. Elokuva on myös rakas lapsuudesta.

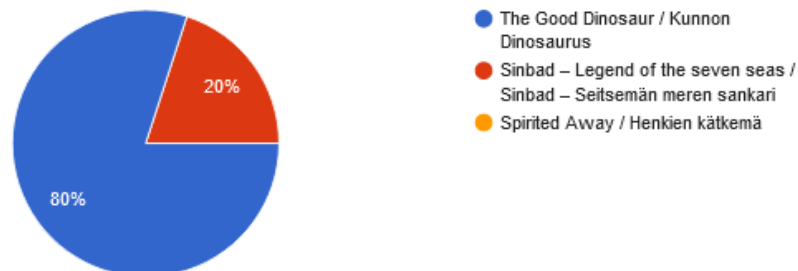
I love how this movie was told and the art style is my favorite

The overall imagination and originality that went into building the world is amazing. The quality of the animation is top notch and all the characters are unique, memorable and feel like they belong into the world. The movie appeals to people of all ages.

Both Sinbad and the good Dinosaur had neat but more "traditional" styles in my opinion, whereas Spirited Away, as a movie dealing with Japanese folklore and monsters, is the one who stands out the most compared to most "western" animation styles I grew up to be familiar with.

2. Which one of the films disappointed you the most visually? Mikä elokuvista oli mielestäsi visuaalisesti heikoin?

5 vastausta



2.1. Why? Miksi?

5 vastausta

Jos kolmesta täytyy valita.

Ei vain jotenkin miellyttänyt omaa silmää niin paljon kuin nuo muut. En pidä sen hahmojen tyylistä.

I did not like how the story was told and it dragged on for along time

The hyper-realistic 3D graphics of the world are stunning, but none of it works in combination with the simplified, cartoonish designs of the characters. The movie fails to have a unified visual style.

I do love this movie but the difference between 2D and 3D animation is way too flagrant, especially when compared to a movie which uses both media as well such as Princess Mononoke, which came out 6 years earlier yet still managed to blend both styles seamlessly.

Do you think the visuals of the movie were uniform? Oliko animaation visuaalinen tyyli mielestäsi yhtenäinen?

The Good Dinosaur / Kunnan Dinosaurus

5 vastausta

Kyllä

Ei

yes

Absolutely not. They either needed to go more cartoonish with the world or more realistic with the characters. A hyper-realistic world simply doesn't go well with such overly simplified character designs.

Yes

Sinbad – Legend of the seven seas / Sinbad – Seitsemän meren sankari

5 vastausta

Kyllä

no

Yes. The movie used 3D in combination with 2D, yet it managed to blend the two styles together very well. There were only a few moments in which the 3D stood out more than I would've liked it to.

Not entirely, the 2D/3D shift is easily visible.

Spirited Away / Henkien kätkemä

5 vastausta

Tässä on mukavaa vaihtelua pitkin elokuvaa

Kyllä

yes

Absolutely. The quality of the 2D visuals was consistently uniform throughout the whole movie. The world felt alive and the characters belonged into the world around them.

Yes

Did something about the visual appearance of the animation interfere with your immersion?
Häiritsikö visuaalisessa tyyliässä jokin tarinaan uppoutumista?

The Good Dinosaur / Kunnan Dinosaurus

5 vastausta

Ei

Dinosauruksen hahmon tylsyys

no

The realism of the world didn't mix well with simplicity of the characters. In this case going for immersive realism actually had the opposite effect, since I really weren't used to seeing cartoonish characters interacting within a realistic ruleset.

A cartoonish dinosaur bumping his leg and then continuing to bruise and limp throughout the movie simply feels wrong. There should be a certain level of suspension of disbelief within such interactions.

The environments were absolutely gorgeous to look at, the light, the water, the nature. But the characters... Not so much. The bruises on Arlo's skin as he got hurt landed right in the uncanny valley for me and had me cringe at every zoom. The father's face was shaped like a brick, and Arlo's knee flaps are a very bad character design choice that I don't understand in the slightest.

Sinbad – Legend of the seven seas / Sinbad – Seitsemän meren sankari

5 vastausta

Ei

the fact that there was some 3d parts and other 2d

There were a few moments in which the 3D broke the uniformity with the 2D, but otherwise the visual style was done well and didn't break immersion.

The transition between 2D and 3D graphics, they are well fit together and don't have any lag or floating between the two but both styles are still very easily recognizable and make the 3D graphics feel cheap at times.

Spirited Away / Henkien kätkemä

5 vastausta

Taustalla tapahtuu paljon asioita, joten se toisinaan häiritsee

Ei

no

No. The visuals of the movie were consistently unified throughout the whole movie. Immersion was never broken.

No

What do you think about the visual appearance of the characters? Mitä mieltä olit hahmojen ulkonäöstä?

The Good Dinosaur / Kunnan Dinosaurus

5 vastausta

Noudattaa Disney Pixarille ominaisia piirteitä eli jollain tasolla tylsä.

En tykännyt.

it was okay

The characters were too cartoonish but the texturing was done well. Some of the proportions of the characters were way too exaggerated and needed to be toned down.

Character design is the number 1 thing that I would change about that movie. The dinosaurs' skin looks realistic, yes, but too much realism is not always good especially when badly mixed with cartoony proportions and shapes. The KNEES. The father's square head... Easily the least solid thing here.

Sinbad – Legend of the seven seas / Sinbad – Seitsemän meren sankari

5 vastausta

Hahmot ovat erilaisia, persoonallisia

Pidän hahmojen ulkonäöstä enkä muuttaisi niissä mitään.

it was okay

The personalities of the characters matched up well with the visual look. All of the main characters had unique visual traits and felt really original.

The art is clean and not over complicated, although I do think it a shame that they don't use a lot of variation or exaggeration in the characters' expressions, the thing that gives 2D cartoons a lot of personality and value in my opinion.

Spirited Away / Henkien kätkemä

5 vastausta

Miyazakin elokuvissa on samaa tietynlaista toistoa, mutta hahmoilla on poikkeuksellisia piirteitä todella usein ja se on piristävää

Upeita ja mielikuvituksellisia hahmoja.

it was really good

Very original and imaginative. The visual look of the characters played really well with their personalities. Exaggerated proportions were used effectively to enhance certain character traits.

Well put together and varied, the multitude of creatures and body types in the characters make it easy to discern them and see who's who with a quick glimpse. Chihiro's face is very round and calls back to the fact that she's a child, Haku's eyes are sly just as they are in his dragon form, Yubaba's wrinkly face fits perfectly in the movie's aesthetic, and all of these fit together very well despite being distinct from each other.

What do you think about the visual appearance of the backgrounds? Mitä mieltä olit animation taustoista?

The Good Dinosaur / Kunnan Dinosaurius

5 vastausta

Yksinkertaista, tasaista

Taustat elokuvassa olivat kyllä kauniit

liked it a lot

Really good. A lot of work was put into the backgrounds to make them seem as realistic as possible. Best part of the movie.

The backgrounds were very well realized, a great deal of mastery and means went into the environments and it truly paid off with how realistic and immersive nature feels, water especially. Probably the best I have seen in a movie thus far.

Sinbad – Legend of the seven seas / Sinbad – Seitsemän meren sankari

5 vastausta

Sopivasti elävä

Siitä on pitkä aika kun katsoin elokuvan mutta muistaakseni taustat olivat aika perus ei mitään kauhean ihmeellistä ja monimutkaista.

background was okay

Both the 2D and 3D backgrounds worked well and had plenty of detail. Could have used more color at certain times.

The backgrounds are well painted and nice to look at, they really do give that mythological tale feel to the movie, the same kind of mystical environment as you'd see in Disney's Atlantis in my opinion (which is a big compliment considering these are breathtaking and it's not an easy task to match them).

Spirited Away / Henkien kätkemä

5 vastausta

Taustalla tapahtuu paljon. Siinä on hyvät ja huonot puolensa. Hyvä on, että on paljon uutta joka kerta, mutta toisinaan tällaiset häiritsevät keskittymistä.

Todella yksityiskohtaisia ja upeita.

loved the background

Incredible attention to detail. Some of the backgrounds are so visually interesting that they even take precedence over the characters.

Beautifully made as well, they participate fully in the immersion and the old Japanese resort atmosphere that westerners are so unfamiliar with, the feeling of being in a foreign space away from home, not unlike what the main character feels, coupled with the "ghost story" vibes it gives off. Japanese folklore and spirits are fairly unknown to Europeans yet despite how weird they can seem (such as Kasaobake or radish spirit), I never felt unsettled by them watching this movie even as a child.

If you could fix one thing about the visual appearance of the animation, what would you fix? Jos saisit korjata yhtä animaation visuaalisista elementeistä, mitä korjaisit?

The Good Dinosaur / Kunnan Dinosaurius

5 vastausta

Yksityiskohtia

Dinosauruksen ulkonäön

i would put more effort into how the dinosaurs looked

I would make the visual look of the world more cartoonish to fit the characters better.

The character designs. I don't want to say throw everything and start again, but... There are some very unsettling things about the ones they went with.

Sinbad – Legend of the seven seas / Sinbad – Seitsemän meren sankari

5 vastausta

En osaa sanoa

En mitään

i would make it just a 2d movie and not 3d

I would use brighter colors to make the visuals more striking.

How well the 3D and 2D visuals fit together. Both are very well synchronised but the fact that the 3D graphics are so easily discernible as 3D can tamper with the immersion a bit. Some sort of cell shading would have most likely helped with that.

Spirited Away / Henkien kätkemä

5 vastausta

En osaa sanoa

En tosiaankaan yhtään mitään

this movie was perfect

I wouldn't change anything.

Nothing.

Other remarks / Muita huomioita

The Good Dinosaur / Kunnan Dinosaurius

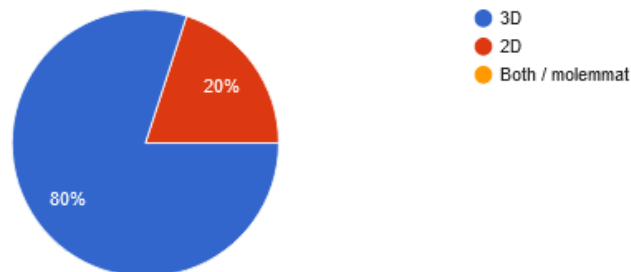
1 vastaus

The knees. DEAR GOD THESE KNEES

What technique was used in the production of the animation? Millä tekniikalla animaatio oli tuotettu?

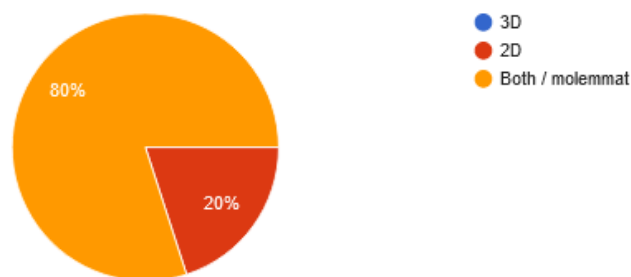
The Good Dinosaur / Kunnan Dinosaurius

5 vastausta



Sinbad – Legend of the seven seas / Sinbad – Seitsemän meren sankari

5 vastausta



Spirited Away / Henkien kätkemä

5 vastausta

