

Opinnäytetyö (AMK)

Viestinnän koulutusohjelma

Animaatio

2015

Claudia Hidvégi

LIVEKUVA JA ANIMAATIO SAMASSA ELOKUVASSA

– Yhdistäminen kerronnallisesta näkökulmasta



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Viestinnän koulutusohjelma | Animaatio

Huhtikuu, 2015 | 29 sivua

Ohjaajat: Vesa Kankaanpää, Eija Saarinen

Claudia Hidvégi

LIVEKUVA JA ANIMAATIO SAMASSA ELOKUVASSA

Käsittelen opinnäytetyössäni livekuvan ja animaation yhdistämistä kerronnallisesta näkökulmasta. Tutkin aihetta katsojan kokemuksen, kerronnallisten keinojen kuin myös teknisen toteutuksen kautta. Pyrin selvittämään, onko yhdistäminen vain visuaalinen tehokeino, vai voiko se olla myös kerronnallisesti kannattavaa. Keskityn tekstissäni perinteisiin animaatiotekniikkoihin rajaten pois digitaaliset erikoistehosteet.

Katsojan kokemus on avainasemassa yhdistämisen toimivuuden kannalta ja siihen vaikuttaa vahvasti jo luodut assosiaatiot animaatioon liittyen. Näitä voidaan hyödyntää elokuvan aikana yhdistäessä livekuvaa ja animaatiota.

Myös tekninen toteutus vaikuttaa suuresti yhdistämisen toimivuuteen kerronnallisesti. Kokoan opinnäytetyössäni tekniset keinot, millä tavoin animaatiota ja livekuvaa on mahdollista yhdistää.

Opinnäytetyön tarkoituksena on antaa itselleni ja muille elokuva-alan tekijöille tietoa yhdistämisen toimivuudesta sekä kannattavuudesta. Löytämäni ja oivaltamaani tietoa voidaan hyödyntää teoksissa, joissa on tarkoitus käyttää animaatiota livekuvan rinnalla.

ASIASANAT:

animaatio, animaatioelokuvat, elokuvailmaisu, elokuvaus, kuvakerronta

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme in Communication and Media Arts | Animation

April, 2015 | 29 pages

Instructors: Vesa Kankaanpää, Eija Saarinen

Claudia Hidvégi

LIVE-ACTION AND ANIMATION IN A SAME FILM

In this thesis I am exploring the combination of live-action and animation in a narrative point of view. I study the subject looking into the viewer's experience and narrative as well as technical methods of cinematography. I'm trying to determine whether combining the two techniques is just a visually efficient trick or could it also be narratively profitable considering the film. I focus on traditional animation techniques leaving out digital special effects.

The viewer's experience is in a key role to a functioning combination of these techniques. The viewer is affected by already existing associations when it comes to animation. These associations can be used during the film while combining live-action and animation.

The technical style of the combination also affects how efficiently the combination works from a narrative point of view. In my thesis I gather the technical methods of how animation and live-action can be combined in a film.

The purpose of this thesis is to provide information to myself and others in the film industry on the subject of functionality and profitability in combining these techniques. The information I've found or realized can be used in future projects which will use animation alongside with live-action.

KEYWORDS:

animation, animated films, cinematographic expression, cinematography, visual narrative

SISÄLTÖ

SANASTO	5
1 JOHDANTO	6
2 KATSOJAN KOKEMUS	8
2.1 Vieraantumisen elokuvan todellisuudesta	8
2.2 Koomiset odotukset ja kultakauden viitteet	10
2.3 Maagista fantasiaa	13
3 YHDISTÄMISEN KERRONNALLISET KEINOT	16
3.1 Uuden todellisuuden luominen	16
3.2 Kahden maailman keskinäinen riippuvuus	17
3.3 Tunteet, muistot ja ajatukset	19
3.4 Katsojan varjelu arkaluontoisilta aiheilta	20
3.5 Milloin animaatio on tarpeen?	22
4 TEKNINEN TOTEUTUS	24
4.1 Samassa kuvassa yhdistäminen	24
4.2 Kuvaleikkaus	25
4.3 Kuvituskuva	26
5 LOPUKSI	27
LÄHTEET	29

KUVAT

Kuva 1. Who Framed Roger Rabbit? (Zemeckis, 1988).	10
Kuva 2. Congress (Folman, 2013).	12
Kuva 3. Mary Poppins (Stevenson, 1964).	14
Kuva 4. Enchanted (Lima, 2007).	15
Kuva 5. Winsor McCay elokuvassa Gertie the Dinosaur (McCay, 1964).	16
Kuva 6. Cool World (Bakshi, 1992).	18
Kuva 7. Kill Bill volume 1., animaatiokohtaus (Tarantino, 2003).	21

SANASTO

Animaatio	Tässä opinnäytetyössä animaatiolla tarkoitetaan perinteisin menetelmin (stop-motion, piirrostekniikka) toteutettua kuva-sarjaa, joka ei ole elokuvaan upotettu erikoistehoste vaan itsenäinen osa tai jakso sen kerronnassa.
Elokuvan maailma	Todellisuuskäsitys, johon katsojan halutaan samaistuvan elokuvaa katsoessa. Opinnäytetyössä voidaan käyttää myös seuraavia termejä: elokuvan realismi, elokuvan todellisuus tai elokuvailluusio.
Etäännyttäminen	Etäännyttämisellä viitataan katsojan tarkoituksenmukaiseen vieraantumiseen elokuvan todellisuudesta esimerkiksi livekuvan vaihtuessa animaatioon.
Livekuva	Elokuvaus, jota ei ole toteutettu animaation keinoin (Merriam-Webster online dictionary). Live-action tai livekuva on termi, joka erottaa muun elokuvan animaatiosta: sillä viitataan filmi- tai videokameralla tallennettuun materiaaliin aidoista tai oikeista objekteista.
Metakerronta	Opinnäytetyössä termillä tarkoitetaan kerrontaa, jossa katsojalle tarjotaan käsitys elokuvan tai hahmon sisäisestä maailmasta, mutta esitetyn maailman hahmot eivät itse tiedosta katsojalle kerrottuja asioita.
Slapstick	Komiikkaa, joka perustuu yllämyksellisiin fyysisiin törmäilyihin ja sattumuksiin (Suomisanakirja). Tässä opinnäytetyössä slapstickillä viitataan 1900-luvun mykkäfilmikomedioihin sekä Pohjois-Amerikassa 1920-luvulla vaikuttaneeseen animaation kultakauden huumoriin.
Still-kuva	Puhuttaessa elokuvasta still-kuva tarkoittaa yksittäistä valokuvaa tai filmiruutua. Peräkkäiset kuvat luovat kuvasarjan ja sitä kautta liikkeen illuusion (Taideyliopistojen tekijänoikeuspalvelu, 2011).
Stop-motion	Tässä opinnäytetyössä stop-motion tarkoittaa klassista nukke- tai vaha-animaatiota, jossa elotonta objektia liikutetaan kameran edessä still-kuvien oton välissä.

1 JOHDANTO

Tutkin opinnäytetyössäni, mitä animaation ja livekuvan yhdistäminen antaa elokuvakerronnalle. Lähestyn aihetta ensisijaisesti länsimaisten elokuvaesimerkkien ja oman katsojakokemukseni kautta. Havainnoin erilaisia syitä animaation ja livekuvan yhdistämiselle kerrontatyylistä ammentaen ja etsin yhdistämisen tuomia hyötyjä sekä haittoja. Animaation on esimerkeissäni oltava konkreettinen osa elokuvaa ja sen juonta tai välttämätön tapa kehittää tarinaa eteenpäin koko elokuvan tai yksittäisen hahmon kannalta. Se on selkeästi livekuvasta erottuva itsenäinen osa tai jakso, ei kuvaan upotettu efekti.

Digitaaliset erikoistehosteet ovat yhä useammin valkokankaalla nähtävä osa elokuvan visuaalista ilmettä. Nämä animaatioefektit pyritään liittämään saumattomasti livekuvaan, jolloin katsoja katsoo eräänlaisia näkymätöntä animaatiota usein tiedostamattaan sitä sen erityisemmin. Keskityn opinnäytetyössäni perinteiseen animaatioon rajaten livekuvaan liitetyt erikoistehosteet pois, sillä haluan tutkia juuri selkeästi animaatioksi tunnistettavan kuvan ja livekuvan yhdistämistä ja sen vaikutusta katsojaan.

Animaation ja livekuvan yhdistelemisessä on mahdollista hyödyntää molempien tekniikoiden parhaat puolet. Pelkästään elokuvan ilmaisullisin keinoin on mahdollista luoda vaikutelma toisenlaisesta maailmasta kuin missä nyt elämme, mutta animaation avulla voidaan todellisuuden rajojen rikkominen viedä vielä pidemmälle. Molempien tekniikoiden yhdistämisellä voidaan laajentaa entisestään elokuvan sisäistä maailmaa. Parhaimmillaan tekniikat korostavat toisiaan, tehden todellisesta todellisempaa ja maagisesta maagisempaa. Yhdistäminen ei kuitenkaan ole ongelmattonta, minkä takia sen tulisi tapahtua harkitusti ja tarkoin suunnitellusti.

Onko yhdistäminen aina kerronnallisesti perusteltua, vai kallistuuko se enemmän vaikuttavuutta havittelevaksi tyylikeinoksi? Jos elokuva sijoittuu esimerkiksi keskiaikaiseen maailmaan, illuusio voidaan rakentaa pitkälle jo kuvauspaikalla. La-

vasteet, puvustus, maskeeraus sekä muut elokuvauksen yksityiskohdat rakentavat vaikutelman jostain nykytodellisuudestamme poikkeavasta. Tarinassa voi kuitenkin olla epätodellisia hahmoja tai asioita, joiden toteuttaminen ilman animaatiota olisi kömpelöä, jopa mahdotonta. Keskiaikaiseen fantasiaan liitetyt lohikäärmeet ovat esimerkiksi tällainen asia. Tällöin animaation sekoittaminen livekuvaan voi olla ratkaisu, sillä se on yksi tapa toteuttaa elokuvassa jotain sellaista, mitä ei oikeasti ole olemassa.

Kategorisoin mielessäni livekuvan ja animaation yhdistämisen kolmeen eri ryhmään: 1. erikoistehosteet, 2. visuaaliset tyylikeinot ja 3. kerronnalliset keinot. Käsittelem opinnäytetyössäni viimeistä ryhmää, eli elokuvia, joissa animaatiot ovat selkeä ja merkittävä osa elokuvaa esitetyn tarinan kannalta. Haluan ymmärtää paremmin kerronnallisista syistä tapahtuvaa livekuvan ja animaation yhdistämistä. Milloin se on kannattavaa? Toimiiko ratkaisu katsojaa ajatellen? Pysin pitämään rajauksestani kiinni, mutta nämä kolme eri ryhmää eivät ole täysin irrallisia toisistaan. Harvaan elokuvaan tehdään pelkästään vaikuttavuuden takia animaatiota ilman kerronnallista ja elokuvan maailmaa tukevaa syytä, sillä animaation toteutus voi hidastaa ja kallistaa tuotantoa huomattavasti.

Opinnäytetyöni olennaisin kysymys siis on: milloin animaatiota on järkevää yhdistää livekuvaan kerronnallisesta näkökulmasta tarkastellen? Leena Jääskeläinen luennoi 28.9.2014 Turun taideakatemiassa elokuvaopiskelijoille aiheesta. Jääskeläisen mukaan kerronnassa tulee olla jotain, mitä ei voisi ilman animaatiota ilmaista. Toivon, että tutkimalla aihetta löydän arvokasta tietoa kerronnallisista ratkaisuista ja kykenen hyödyntämään oivalluksiani elokuvauksen kentällä erilaisissa projekteissa tulevaisuudessa yhdessä muiden elokuvantekijöiden kanssa.

2 KATSOJAN KOKEMUS

2.1 Vieraantuminen elokuvan todellisuudesta

Kutsun opinnäytetyössäni elokuvan realismia monella eri termillä: elokuvan illuusio, sisäinen maailma tai todellisuus. Yhteistä termeille on, että ne kaikki viittaavat elokuvan esittämään käsitykseen sen maailmasta, eli elokuvan omaan todellisuusvaikutelmaan.

Tampereen ammattikorkeakoulusta valmistunut Jenni Kaunisto kirjoitti opinnäytetyön *Aitoutta etsimässä* vuonna 2012. Tekstissään Kaunisto pohtii elokuvan illuusion merkitystä ja sen vaikutusta katsojan kokemukseen. Hän käsittelee sitä, miten katsoja pyrkii samaistumaan elokuvan hahmoihin ja tapahtumiin sekä kokemaan elokuvan aidontuntuksena kuvauksena, oli kyse oman aikamme kuvauksesta, sci-fi-tarinasta, historiaan sijoittuvasta elokuvasta tai animaatiokumentista. Elokuvan alussa katsoja oppii esitetyn todellisuuden säännöt, eli miltä asiat näyttävät, miten ne toimivat ja mitä näytetyltä maailmalta voi odottaa. Elokuvan todellisuus voi olla täysin eri verrattaessa omaan todellisuuteemme, mutta katsojana haluamme uskoa elokuvan esittämään maailmaan. Näin voimme päästä sisälle elokuvan tunnelmaan ja tarinaan.

Katsoja siis seuraa elokuvan omaa todellisuutta kameran toimiessa katsojan silminä. Katsoja tiedostaa, että tapahtumat, hahmot tai paikat eivät välttämättä ole todellisia, mutta hän pyrkii heittäytymään elokuvan sisäiseen maailmaan saavuttaakseen tyydyttävän elokuvakokemuksen (Pesonen 2002). Pieleen menneet yksityiskohdat tai kerronnalliset virheet voivat rikkoa illuusion, jos katsoja kiinnittää niihin huomiota. Tämä työntää katsojan ulos elokuvasta hetkellisesti, sillä katsoja herpaantuu katsomisesta havaitsemansa virheen takia. Voi viedä jonkin verran aikaa, että katsoja pääsee takaisin elokuvan tunnelmaan. (Kaunisto 2012.)

Animaation ja livekuvan yhdistäminen voidaan ajatella visuaalisena tyylikkona. Omia katselukokemuksiani tutkiessani olen huomannut, että livekuvan ja animaation yhdistäminen vaatii aina katsojan vakuuttamisen, oli yhdistäminen toteutettu

teknisesti kuinka hienovaraisesti tahansa. Kun totun elokuvan aikana yhteen tekniikkaan, aluksi esimerkiksi livekuvaan, tuntuvat yhtäkkiä ruudulle ilmestyvät animaatiot vieraannuttavilta. Joudun sulattelemaan katsomaani ja opettelemaan uudet kerrontasäännöt elokuvan aikana, jotta pääsen taas sisälle elokuvan maailmaan.

Mitä lähemmäs toisiaan livekuva ja animaatio laitetaan, sitä vieraannuttavampi kokemus on. Katsojan vieraantumisen on todennäköisintä, kun animaatio ja livekuva esiintyvät samaan aikaan kuvassa. Yhdistämisen hetki voi olla kriittinen tarinallisesti. Jos liitoskohdassa ei ole kerronnallista suvantovaihetta, jonka aikana katsoja totuttelee näkemäänsä, voi häneltä jäädä huomaamatta juonen kannalta oleellisia asioita. On siis tärkeää antaa katsojalle tilaa sopeutua kahden eri tekniikan yhdistämiseen. Kuvailmaisuun vaikuttavat tekniset päätökset ovat erityis- asemassa siinä, miten hyvin tai nopeasti katsoja voi päästä elokuvan tunnelmaan.

Hyvä esimerkki huolellisesta, läpi teoksen ylläpidetystä yhdistämisestä on Robert Zemeckisin ohjaama *Who Framed Roger Rabbit* (1988), jossa ihmiset ja piirretyt hahmot elävät ja toimivat keskenään samassa maailmassa. Käsittelen opinnäytetyössäni myös animaation kultakaudelta peräisin olevia mielle yhtymiä, jotka ovat monelle katsojalle entuudestaan tuttuja. Nämä animaatiota koskevat assosiaatiot on hyödynnetty myös Zemeckisin elokuvan visuaalisessa suunnittelussa. Tässä kohtaa kuitenkin haluan korostaa juuri teknisen panostuksen vaikutusta, jonka avulla tekijät ovat luoneet kahden eri maailman yhdistämisestä uskottavampaa (Kuva 1). Kyse on visuaalisista yksityiskohdista: hahmot luovat varjoja livekuvaan, eli valaistus on yhtenäinen livekuvissa sekä animaatiokomposi- tioissa. Livekuvassa havaittavat kameran liikkeet, perspektiivi ja oikeat näyttelijät vaikuttavat myös piirrettyihin hahmoihin. Elokuvan sekaan on ripoteltu yhdistämi- sen maagisuutta lisääviä elementtejä: animaatiohahmot käsittelevät oikeita esi- neitä. Animaatio ja livekuva on siis harkiten nidottu yhteen. Animaatioiden nou- dattaessa livekuvan lainalaisuuksia katsoja vieraantuu elokuvamaailmasta vä- hemmän ja pääsee siitä nopeammin yli.



Kuva 1. Who Framed Roger Rabbit? (Zemeckis, 1988).

Vieraantuminen ei aina ole ongelma elokuvassa - se voidaan ottaa elokuvanteossa huomioon ja valjastaa tehokeinoksi kerronnassa. Kutsun vieraannuttavaa tunnetta opinnäytetyössäni etäännyttämiseksi, mikäli elokuvantekijät ovat huomioineet katsojan vieraantumisen reaktion ja käyttäneet sitä hyödykseen livekuvaa ja animaatiota yhdistäessä. Käyn tarkemmin läpi tarkoituksellista etäännytystä yhdistämisen kerronnallisissa keinoissa.

2.2 Koomiset odotukset ja kultakauden viitteet

Animaatio on helppo mieltää hauskoja ja lapsekkaita asioita esittäväksi tekniikaksi. Yleisen mielikuvan syntymiseen on vahvasti vaikuttanut amerikkalaisen animaation kultakausi, jolloin suuret yhtiöt kuten Walt Disney ja Warner Bros ovat nousseet tunnettujen animaatiostudioiden kärkinimiksi. 1920-luvulta alkaneen kultakauden aikana Pohjois-Amerikassa tuotettiin niin määrällisesti kuin laadullisesti paljon hyvää piirrosanimaatiota, mistä osa on jäänyt elämään vielä tänä päivänä tunnettuina klassikkoina (Barrier 2003).

Mykkäfilmien komiikka perustui tyypillisesti kärjistämislle, liioittelulle ja katsojan yllättämislle jollain odottamattomalla. On tunnustettu, että aikakauden komedian tekijöillä on ollut erityinen vaikutus kultakauden animaatioiden tyyliin ja sääntöihin. Suurimmaksi vaikuttajaksi on ehdotettu Charlie Chaplinia sekä hänen ilmaisullisia periaatteitaan (Goldmark & Keil 2011, 18). Kultakauden animaatioissa tavatun liioittelun, fysiikan lakien venyttelyn ja mahdottoman esittämisen juuret löytyvät siis mykkäfilmikomedioista, joissa kohellus ja sattumukset olivat komiikan lähtökohta. Animaatioissa nämä elementit opittiin viemään vielä pidemmälle – piirretyn elokuvan pyöriessä valkokankaalla katsoja opetettiin nauramaan väkivaltaisuukselle, valtavalle kivulle, kuolemalle ja eettisesti arveluttaville teemoille, kuten rasismille (Goldmark & Keil 2011, 129). Klassiseen slapstick-komiikkaan kuuluu myös oleellisena osana realististen seurausten puuttuminen.

Suurin osa länsimaissa asuvista ihmisistä tietää miltä näyttää Mikki Hiiri tai Kippari-Kalle. Näiden animaatiohahmojen eleet ja liikkeet ovat tuttuja ja osaamme kuvitella ne mielessämme. Moni katsoja tuntee länsimaisen slapstick-animaation pelisäännöt ja se tekee siitä helposti lähestyttävää myös muussa kontekstissa. Nämä valmiit assosiaatiot asettavat kehykset odotuksille, kun katsoja kohtaa animaatiota yllättäen.

Ari Folmanin ohjaama *The Congress* (2013) lainaa kultakauden piirteitä, mikä pehmentää siirtymää livekuvista animaatioon katsojan kannalta (Kuva 2). Tämän huomaa hahmojen visuaalisesta muodosta, mutta myös siitä, millä tavoin hahmojen eleet ja liike on toteutettu. Valinta on mielenkiintoinen, sillä elokuvan yleinen sävy on synkkä, jopa ahdistava. Kultakauden animaatioille on ollut tyypillistä tietynlainen hilpeys ja hullunkurisuus, joka on ollut yllättävää ja katsojaa naurattavaa. Elokuvassa animaatioilla aiheutettu huvittuneisuus peittää alleen kerrontatekniikan vaihtumisen aiheuttamaa hämmennystä ja auttaa katsojaa hyväksymään uudenlaisen kerrontatekniikan tutun muodon kautta. Elokuvan edetessä animaatioiden tyyli muuntuu pikkuhiljaa, riisuen kultakauden selkeimmät piirteet kuvasta. Visuaalinen muoto animaatioissa vaihtuu elokuvan tyyliin sopivaksi.



Kuva 2. Congress (Folman, 2013).

Kultakauden aikana syntyneet klassikot tuntuvat säilyttäneensä viihdyttävyytensä tähän päivään asti. Näissä animaatioissa on rakennettu sitä mielikuvaa, joka toimii pohjana edelleen monen käsitykselle hyvästä animaatiosta. Kliseiset oletukset animaatiosta eivät tietenkään kata koko animaation kirjoa, mutta niitä voidaan hyödyntää, kun elokuvassa yhdistetään animaatiota ja livekuvaa keskenään. Kultakauden animaatioiden tunnettavuutta on hyödynnetty useissa animaatiota ja livekuvaa yhdistelevissä elokuvissa. Toisinaan aikakaudelta lainataan suoraan kuuluisia animaatiohahmoja, kuten *Who Framed Roger Rabbit?*- ja *Space Jam* -elokuvissa on tehty. Molemmissa elokuvissa esiintyy esimerkiksi Väiski Vemmelsääri, joka on monille katsojille entuudestaan tuttu hahmo.

Kultakaudella on siis suuri vaikutus käsitykseen, että animaatio on lähtökohtaisesti huvittavaa, yllättävää ja hullunkurista. Livekuvaa ja animaatiota yhdistäessä

on mahdollista hyödyntää tämä tieto pyrkien naurattamaan katsojaa animaatioiden avulla. Voidaan ajatella, että katsojan on helpompi hyväksyä livekuvaan liitetty animaatiohahmo, jos se on hauska.

Aiemmin mainitussa elokuvaesimerkissä *The Congress* tämä ilmiö tuodaan esille liioitellen – animaatiohahmot eivät vain näytä koomisilta, vaan ne myös vuorovaikeuttavat ympäristönsä kanssa kultakauden animaatiolle tyypillisellä, hullunkurisella tavalla. Elokuvan synkän tematiikan keskellä koomisuus korostuu entisestään. Hauskuus voi palvella katsojan ennakkokäsityksiä ja auttaa katsojaa rentoutumaan: vaikka animaatio poikkeaa livekuvasta ja tuntuu vieraalta sen rinnalla, monille animaatio lupaa jotain huvittavaa.

Kultakauden animaatiot eivät ole ainoita, jotka ovat luoneet länsimaalaiselle katsojalle vahvoja assosiaatioita animaatioihin liittyen. Myös esimerkiksi Disneyn piirroselokuvat sisältävät keskenään samanlaisia tyyllisiä piirteitä niin visuaalisesti kuin kerronnallisesti. Monet katsojat tunnistavat myös nämä muista teoksista, jotka lainaavat kyseisiä piirteitä.

2.3 Maagista fantasiaa

Animaation ja livekuvan yhdistäminen mahdollistaa taianomaisen elokuvakokemuksen, kun luodaan elokuvatodellisuus, jota ei voisi olla olemassa oikeasti. Kahden eri tekniikan yhdistäminen on toimiva vaihtoehto silloin, kun elokuva sijoittuu katsojalle tuttuun maailmaan, mutta siinä on ripaus jotain epätodellista tai mahdotonta.

Robert Stevensonin ohjaamassa elokuvamusikaalissa *Mary Poppins* (1964) korostetaan lapsenvahdin taianomaisuutta animaation keinoin (Kuva 3). Animaatioiden avulla ei pelkästään tuoda esiin Poppaseen liittyvää mielikuvituksen juhlaa, vaan luodaan vastakohta onnettoman perheen harmaaseen arkeen. Tämä näkyy konkreettisesti elokuvan eri jaksoissa myös muilla visuaalisilla keinoilla: perheen todellisuus on väritöntä ja ankeaa, mutta se muuttuu tyyliään värikkääksi ja iloiseksi Maija Poppasen myötä.



Kuva 3. Mary Poppins (Stevenson, 1964).

Taianomaisuus voi syntyä myös elokuvan sisäisestä kontrastista ja molempien tekniikoiden parhaiden puolien hyödyntämisestä. Elokuvassa *Enchanted* (Lima, 2007) jäljitellään klassisia Disneyn prinsessasatuja. Animaatiot on toteutettu pilke silmäkulmassa ja ne muistuttavat niin tyyllisesti kuin kerronnaltaan naiivia, onnellisella lopulla varustettua piirrettyä elokuvaa – kunnes tarinan ilkeä kuningatar karkottaa prinsessan koruttoman Manhattanin kaduille, jolloin kerronta vaihtuu livekuvaksi.

Yhteinen elementti eri maailmojen välillä, eli satuprinsessa, luo maagisuuden elokuvan sisälle, sillä se toisaalta korostaa kahden maailman eroja, mutta saattaa ne myös tehokkaasti yhteen. Elokuvassa esimerkiksi lainataan useasta Disneyn animaatioelokuvasta tuttua kohtausta, jossa eläimet auttavat laulavaa prinsessaa siivoamaan. Livekuvana toteutettu kohtausta suurkaupunkimiljöössä tietysti saa hullunkurisen vivahteen, sillä söpöjen piirrettyjen eläimien sijaan prinsessaa auttavat saastaisiksi mielletyt pulut sekä rotat. Moni katsoja kuitenkin tunnistaa ani-

maatiosta livekuvaan tuodun vitsin ja alkaa uskoa tehokkaammin elokuvan sisäiseen maailmaan, jossa piirretystä hahmosta todelliseksi henkilöksi muuttunut hahmo elää katsojan tuntemassa todellisuudessa (Kuva 4).



Kuva 4. Enchanted (Lima, 2007).

Myös animaatio itsessään voidaan ajatella fantastiseksi ilmiöksi. Animaatio ei ole todellista ja käsin kosketeltavaa. Monelle katsojalle jonkin kuvitellun tai elottoman asian eloon herääminen valkokankaalla riittää taianomaiseen kokemukseen. Näin ajateltuna kyse ei siis ole juuri yhdistämisen kautta syntyneestä taianomaisuudesta, vaan se syntyy animaation käyttämisestä elokuvassa yleensä.

Animaatiota ja livekuvaa yhdisteleviä elokuvia tutkiessani olen huomannut yhdistämisen toimivan hyvin silloin, kun animaatio ja siihen liittyvät assosiaatiot katsojan mielessä nostetaan päärooliin. Juuri näin on tehty *Who Framed Roger Rabbit?* -elokuvassa tai viimeiseksi esittelemässäni *Enchanted* -elokuvassa. Mielleyhtymien hyödyntäminen kahden tekniikan yhdistämisessä osaltaan rakentaa mielekästä katselukokemusta ja auttaa katsojaa yllättymään positiivisella tavalla.

3 YHDISTÄMISEN KERRONNALLISET KEINOT

3.1 Uuden todellisuuden luominen

Kokeilut animaation ja livekuvan yhdistämisen kentällä ovat lähes yhtä vanhoja, kuin elokuvan historia itse (Murray & Heumann, 2011, 91). Yksi tunnetuimpia esimerkkejä on vuodelta 1914 peräisin oleva mykkäfilmi *Gertie the Dinosaur*, jossa piirrostaalulle taiteiltu dinosaurus ja sen piirtäjä Winsor McCay ovat vuorovaikutuksessa keskenään (Kuva 5). McCayn filmin tapaan monissa 1900-luvun alkupuolen kokeiluissa oli tyypillistä, että animaation ja livekuvan yhdistelmät olivat teknisesti nokkelia taikatemppuja, jotka yllättivät katsojan esittämällä jotain, mitä ei voisi oikeasti olla olemassa.



Kuva 5. Winsor McCay elokuvassa *Gertie the Dinosaur* (McCay, 1914).

On siis tiedetty jo yli sata vuotta, että animaation avulla voidaan sisällyttää elokuvaan tilanteita ja ilmiöitä, mitkä luovat sekä pysäyttäviä että viihdyttäviä elementtejä elokuvaan (Murray & Heumann, 2011, 92). Animaation ja livekuvan yhdistelyllä voidaan kirjoittaa uusiksi katsojan tuntemaan todellisuuden sääntöjä ja auttaa katsojaa uskomaan tarinassa esiintyvä epätodellinen maailma. Meidän todellisuudessamme ei ole animaatiohahmoja, joten animaation ja livekuvan yhdistelmä esittää aina jotain muuta, kuin minkä me jo tunnemme.

Gertien tapauksessa kyse on ensisijaisesti ollut yhdistämisen kokeilusta. Se silti antaa syyn pohtia, olisiko samankaltaisen interaktion voinut luoda näyttelijän ja dinosaurusta esittävän käsinuken kanssa. Koska animaatio lataa katsojaan tunteen jostain tuntemattomasta tai odottamattomasta, animoidun dinosauruksen mahdollistama elokuvailuusio voi olla katsojan mielessä uskottavampi kuin sellainen, joka olisi toteutettu käsinukella. Dinosaurus ei vastaa mitään sellaista, joka kuuluisi nykytodellisuuteemme – varsinkaan sellainen dinosaurus, jonka eleet ja ilmeet ovat ihmismäisiä. Arkisista materiaaleista rakennettu, kömpelästi liikkuva ja ilmeetön nukke saattaisi olla jopa vieraannuttavampi, sillä Gertien ei ole tarkoitus jäljitellä oikeaa dinosaurusta. Tietenkään ei voida jättää huomiotta, että Gertie on ensisijaisesti piirros, joka herää henkiin katsojan silmien edessä. Katsojan kokemusta pohtiessa ei voida sivuuttaa taianomaisuutta, joka syntyy juuri tästä.

3.2 Kahden maailman keskinäinen riippuvuus

Kirjassa *That's all Folks?: Ecocritical Readings of American Animated Features* Murray ja Heumann käsittelevät laajasti livekuvan ja animaation yhdistämisen mahdollisuuksia tekniikoiden välisen kontrastin kautta. Vaikka kirjoittajat käyttävät animaatioiden sisältöä ja muotoa esimerkkeinä luontoon sekä ympäristöasioihin liittyen, heidän havaintonsa ovat hyödynnettävissä yleisesti animaation ja livekuvan kentällä. Eräs tärkeä huomio kirjassa oli, että kahden eri tekniikan esittäminen rinnakkain samassa elokuvassa tuo tehokkaalla tavalla esiin elokuvan maailmojen eroavaisuudet, mutta se myös korostaa vahvasti kaksijakoisuuden

merkitystä, kun nämä kaksi maailmaa sulautuu tai törmää yhteen. Tarinankerronnan kannalta eri tekniikoiden yhdistäminen toimisi siis hyvin sellaisissa elokuvissa, joissa esiintyy vahva vastakkainasettelu.

Elokuvassa *Cool World* (Bakshi, 1992) animaation ja livekuvan esittämät maailmat ovat kaksi konkreettisesti toisistaan eroavaa paikkaa, joiden erilaisuutta alleviivaa tehokkaasti animaation ja livekuvan erot. Tästä seuraava katsojan vieraantumisen korostaa entisestään maailmojen välistä kuilua. Maailmojen ei kuulu sekoittua keskenään, mutta kun etsivän ja animaatiohahmon välille syntyy romanssi, katsoja haluaa myös itse työstää etäännytmisen tunteitaan pois samaisuudessaan rakastuneiden hahmojen tuntemuksiin (Kuva 6). Myös aiemmin mainitsemassani *Enchanted* -elokuvassa hyödynnetään kahden maailman välistä kontrastia räikeästi ja se tukee elokuvan kerrontaa.



Kuva 6. *Cool World* (Bakshi, 1992).

Käsittelin elokuvaa *Congress* kultakauden viitteitä läpikäydessäni, mutta elokuvan kerronnasta löytyy myös oivaltava esimerkki etäännytyksestä kahden maailman välillä. Etäännytyksen keinoin katsoja kokee samoja tuntemuksia kuin elokuvan päähenkilö. Elokuvassa katsoja uppoutuu päähenkilön mukana keinote-

koisesti ylläpidettyyn aistiharhamaailmaan, joka on toteutettu animaationa. Animaatiomaailmassa katsoja joutuu oppimaan sen irrationaaliset, epäluotettavat säännöt sekä hyväksymään alati muuttuvan ympäristön ja epävarmuuden. Upoutuminen on kuitenkin niin tehokasta, että kun päähenkilö palaa välillä livekuvana esitettyyn todellisuuteen, vaikutelma on todella vieraannuttava – kuin myös tarinan päähenkilölle. Katsojalle luodaan tunne, että elokuvan oikea todellisuus on paljon lohduttomampi ja oudompi kuin animaatiomaailma, vaikka animaatiomaailmassa mikään ei pelaa tuntemamme logiikan mukaan.

3.3 Tunteet, muistot ja ajatukset

Animaatio mahdollistaa hienovaraisen, katsojan tulkinnalle tilaa jättävän tavan ilmaista, mitä jokin henkilöhahmo tuntee, muistaa tai ajattelee. Toisinaan voi olla perusteltua ilmaista esimerkiksi erilaisia mielentiloja tai poikkeuksellisia psyykkisiä kokemuksia (unet, ajatukset) animaation avulla, sillä näiden näkymättömien asioiden ilmaiseminen muulla tavalla voisi olla liian alleviivaavaa tai kömpelöä. Tyypillisesti tällä tavoin toteutetut animaatiot ovat eräänlaista kuvituskuvaa: ne näytetään elokuvissa omina kuvina tai sekvensseinä, minkä avulla niiden esittämät asiat irrotetaan elokuvan muusta todellisuudesta. Katsojan etäännyttäminen tässä tapauksessa on tahallista, sillä livekuvien väliin leikattujen animaatioiden halutaan korostavan jotain, mikä ei elokuvan todellisuudessa ole havaittavissa. Esimerkiksi uni on usein vain yhden henkilöhahmon kokema asia ja täten vain hänen tiedossaan, ei kollektiivisesti kaikkien elokuvan hahmojen jakama kokemus.

Boy – elokuva (Waititi, 2010) on kasvutarina, jossa kouluikäisten veljesten isä palaa kotiin oltuaan pitkään poissa. Elokuvan aikana esitellään introvertin pikkuveljen mielenmaisemaa lapsekkain animaatioin, jotka ohjaaja on itse toteuttanut piirtämällä Crayon-vahaliiduilla viivoitetulle paperille. Naivistiset piirrokset luovat animaatioihin heti nostalgista lapsekkuutta, mutta ne tarjoavat myös hienovarai-

sen tavan käydä läpi muuten hiljaisen ja ujon lapsen tuntemuksia. Lyhyet, osuvasti tarinaan leikatut animaatiot tarjoavat katsojalle ikkunan vähäpuheisen hahmon ajatuksiin ilman kankeaa selittelyä ja alleviivaamista.

Lyhytdokumentti *Lumikko* (Tervo, 2009) hyödyntää samaa tyylikeinoa. Elokuvasssa yhdistetään Pekka Saurin radio-ohjelman aikana kuultua nuoren tytön puhelinoittoa, livekuvaa nuoren naisen elämästä sekä hiilianimaatioita, jotka kuvittavat Saurille soittavan tytön tuntemuksia. Animaatiot eivät ole pelkästään kuvituskuvana puhelujen taustalla – ne tulkitsevat ja näyttävät kuvin katsojalle tunteenkuohua, jonka tyttö kokee mielessään puhelun aikana. Ne siis syventävät hahmoa ja tätä kautta ovat osana rakentamassa elokuvan kerrontaa.

Ilmaisin johdannossani, että syyt tai tavoitteet animaation ja livekuvan yhdistämiselle eivät aina ole yksiselitteisiä. Kun elokuvassa esiintyy muusta visuaalisesta kerronnasta poikkeava uni, ajatus tai vaikka huumekekeilu, se on helppo mieltää enemmän tyylliseksi, kuin kerronnalliseksi valinnaksi. Molempien elokuvien kohdalla koen leikkauksen livekuvasta animaatioon tarinan kannalta perusteluksi: animaatiot syventävät hahmoja ja kertovat katsojalle heidän ajatuksistaan asioita, joita kukaan muu elokuvan hahmoista ei tiedä. On kuitenkin hyvä kysymys, menetettäisiinkö kerronnallisesti jotain, jos esimerkiksi *Boy*-elokuvassa Waititi olisi päättänyt jättää animaatiot pois tai esittää niiden tarjoaman tiedon toisella tavalla. Kyse on eräänlaisista visuaalisista metaforista. Näin ajateltuna poikkeava, mutta katsojan mielikuvilla leikittelevä sisältö ylipäättään ajaa saman kerronnallisen lopputuloksen, mahdollisesti myös ilman animaatiota.

3.4 Katsojan varjelu arkaluontoisilta aiheilta

Animaation avulla voidaan elokuvassa ilmaista jotain, joka livekuvana olisi monille katsojille vaikeasti käsiteltävissä. Sen avulla voidaan pehmittää teemoja, joista halutaan vaieta tai joihin liittyy moraalisia ongelmia. Esimerkiksi dokumenttianimaatiossa *Waltz with Bashir* (Folman, 2008) kerrotaan Libanonin sodassa vuonna 1982 tapahtuneista verilöylyistä. Elokuvan aikana ei yritetä piilotella ko-

ettujen asioiden kauheutta, mutta valittu animaatiotekniikka saa tapahtuneen vaikuttamaan etäiseltä, epätodelliselta asialta. Lopuksi ohjaaja etäännyttää katsojan esittämällä animaation sijaan autenttista videomateriaalia verilöylyn kokeneista pakolaisleireistä. Materiaali on vaikeaa katsottavaa. Etäännytyksen yhteisvaikutus tehostaa katsojan kokemusta, kun animaationa esitetty tarina muutetaan oikeaksi todellisuudeksi.

Elokvassa *Kill Bill volume 1* (Tarantino, 2003) on toteutettu animaatiokohtaus erään henkilöihahmon synkistä lapsuudenmuistoista (Kuva 7). Elokuva on muuten livekuvaa, joten kohtaus poikkeaa visuaalisesti koko muun elokuvan kerronnasta. Animaatiokohtaus on todella väkivaltainen, mutta niin on koko elokuva – pehmittäminen helpommin katsottavaksi kohtaukseksi ei siis ole ollut syynä sille, että animaatio olisi välttämätön kerrontatyö.



Kuva 7. Kill Bill volume 1., animaatiokohtaus (Tarantino, 2003).

Toisinaan tuotannollisista syistä voi olla perusteltua toteuttaa animaationa jotain sellaista, minkä esittäminen muuten voisi olla kyseenalaista ja arkaluontoista (Jääskeläinen, 2014). Tähän lukeutuu esimerkiksi tilanteet, joissa lapsi liitetään moraalisesti väärin tekoihin – murhiin, raiskauksiin ja muihin vakaviin rikoksiin.

Toisaalta tuotannolliseksi syyksi voi lukeutua se, että kohtausta on hankalaa toteuttaa uskottavasti livekuvana. Lapsinäyttelijöiden käyttö väkivaltaisessa kohtauksessa voisi olla yksi syy, miksi *Kill Bill* -elokuvassa muistot on toteutettu animaatiokohtauksena.

3.5 Milloin animaatio on tarpeen?

Elokuvasa ei kannata käyttää animaatiota turhaan. Katsojan kannalta voi syntyä vieraannuttava vaikutus, mutta myös kustannustehokkuutta ajatellen animaatio on kallis tapa toteuttaa elokuvaa, joskus jopa hidastaen tuotantoa merkittävästi. Ennen kuin päädytään yhdistämään livekuvaa ja animaatiota elokuvassa, on tärkeää pohtia, ilmaistaanko animaatiolla mitään sellaista, mitä ei voida muilla elokuvauksen keinoin kertoa.

Perusteluksi voi riittää se, että jokin elokuvan hahmoista ei ole olemassa tai se tekee jotain sellaista, mikä on mahdotonta. Tuotantoa suunnitellessa on kuitenkin tärkeää tiedostaa, että eri tyylikeinot visuaalisessa kerronnassa rikkovat kokonaisuutta ja vaikuttavat täten katsojan kokemukseen. On siis päätettävä, miten animaatio saa näkyä elokuvassa. Halutaanko sen avulla korostaa erilaisuutta, vai sulattaa kaksi eri maailmaa yhteen? Koska kaksiulotteiset animaation keinot poikkeavat kolmiulotteisesta todellisuudestamme, on selvää, että kahta maailmaa yhteen liittäessä vain erikoistehosteiksi laskettavat animaatiot mahdollistavat aidontuntuisen lopputuloksen.

On olemassa katsojan vakuuttavia filmatisointeja esimerkiksi sarjakuvissa tavuista supersankareista – lentävästä teräsmiehestä, pilvenpiirtäjien välissä liitelevästä hämähäkkimiehestä, tai X-men -mutanttiryhmästä yliluonnollisten kykyjen kera. Vaikka kyseessä on toimintafantasia osittain animaation keinoin toteutettuna, näissä elokuvissa animaatio on näkymätöntä katsojalle. Elokuvasa esiintyy paljon digitaalisia erikoistehosteita, joita elokuvamaailmaan uppoutunut katsoja ei tiedosta. Tehosteista huolimatta itse hahmot on toteutettu livekuvana niin pitkälle kuin se on ollut tuotannollisesti järkevää.

Ihmishahmo on niin lähellä katsojan omaa todellisuutta, että kokonaan animaationa toteutettuna ihmishahmo realistisessa ympäristössä on todennäköisesti vieraannuttavaa katsottavaa katsojalle. Digitaalisilla erikoistehosteilla pyritään upottamaan epärealistiset asiat livekuvaan niin hyvin kuin mahdollista, hyödyntäen kuitenkin livekuvan todentunnun hyödyt. Näissä tapauksissa animaation avulla ei pyritä luomaan eroa todellisuuden ja fantasian välille, vaan nimenomaan sulattamaan ne saumattomasti yhteen. Aina ei tarvitse edes olla kyse sarjakuvasankareista – uskon, että nykyään voi olla jopa mahdotonta löytää suuren budjetin toimintaelokuvaa, jossa todellisuutta ei olisi maustettu animoiduilla tehosteilla.

Tilanne on kuitenkin eri, kun kyseessä on esimerkiksi eläinhahmo. Jokin selkeästi epärealistinen asia voi olla niin ”toisesta maailmasta”, että katsoja hyväksyy sen elokuvassa herkemmin, kun se ei yritä jäljitellä todellisuutta. Viime vuosina on julkaistu paljon elokuvia, joissa esiintyy esimerkiksi erilaisia puhuvia eläinhahmoja digitaalisin keinoin toteutettuna. Toki enemmistö näistäkin on tietokoneella rakennettua kolmiulotteista animaatiota, mutta koska elokuvissa esitetään jotain todellisuudesta poikkeavaa, siihen voisi soveltaa myös perinteisillä menetelmillä toteutettua animaatiota. 3D-tekniikka ei siis ole mielestäni välttämätön näissä tapauksissa uskottavaa kerrontaa ajatellen. Tietysti tekninen toteutus on suuressa roolissa katsojan vakuuttamisen kannalta. Katsoja uskoo huonosti toteutettuun 3D-hahmoon yhtä paljon, kuin huonosti toteutettuun piirroshahmoon.

Mielenkiintoisena poikkeuksena haluan tässä kohtaa tuoda esille TV-sarjan nimeltä *Wilfred* (Gann, Zuckerman & Zwar 2011), jossa päähenkilö kuvittelee naapurin koiran puhuvaksi hahmoksi. Kyseessä on mielikuvituksen tuote, joka löytyy ainoastaan päähenkilön ajatuksista, ja se on eläinhahmo. Tästä huolimatta sitä ei ole toteutettu millään aiemmin mainitsemani animaation keinolla, vaan hahmoa näyttelee koiraksi pukeutunut mies. Muut henkilöt päähenkilön elämässä näkevät vain tavallisen koiran. Periaatteessa animaatio tai digitaalisin erikoistehostein luotu puhuva koira olisi voinut olla uskottavampi tapa toteuttaa kyseinen asetelma, mutta koska kyseessä on komedia, sarjan tekijöiden valinta alleviivaa tehokkaasti päähenkilön ja koiran suhteen absurdiutta.

4 TEKNINEN TOTEUTUS

4.1 Samassa kuvassa yhdistäminen

Animaation ja livekuvan yhdistämisen tekniset ratkaisut vaikuttavat oleellisesti elokuvan kerronnalliseen sävyyn sekä katselukokemukseen. Yhdistämisen tyylikeinoja on monia ja ne kaikki luovat hieman erilaisen mielikuvan siitä, millaista elokuvamaailmaa katsoja tutkii. Niin tekniseltä toteutukseltaan kuin katsojan vakuuttamisen kannalta haastavin vaihtoehto on elokuva, jossa animaatiota ja livekuvaa yhdistetään samassa kuvassa, sillä tällöin katsoja vertailee elementtejä keskenään samanaikaisesti. Tällöin animaatioille ja livekuville on luotava uskottava vuorovaikutus.

Vaikka elokuvateollisuus on siirtynyt filmistä digiaikaan, yhdistämisen tekniset periaatteet ovat edelleen samat: esituotantovaiheessa luodaan suunnitelmat elokuvan ottojen kompositioille ja tulevat animaatiot huomioidaan mahdollisimman hyvin kuvausvaiheessa. Kuvausten jälkeen jälkituotannossa alkaa animaation ja livekuvan liittäminen budjetin sallimissa rajoissa.

Vuorovaikutuksen synnyttäminen voi olla haasteellista. Elokuvia tarkastellessa yleensä suuressa budjettiluokassa tässä onnistutaan. Tämä viittaisi siihen, että samassa kuvassa yhdistäminen vaatii sellaisen tuotannon, jossa toteutukseen panostetaan tarjoamalla tekijöille resurssit uskottavan audiovisuaalisen lopputuloksen aikaansaamiseksi. Harkitsemattomasti, kiireessä tai liian pienellä budjetilla toteutetuissa elokuvissa animaatiot tuntuvat jäävän livekuvan päälle liitetyiksi siirtokuviksi. Vaikutelma on liian irrallinen, jotta katsoja pystyisi samaistumaan elokuvan esittämään maailmaan häiriintymättä eri tekniikoiden käytöstä. Huono tekninen toteutus voi pilata hyvän tarinan livekuvaa ja animaatiota yhdistelevissä elokuvissa. Toisaalta yhdistämisen onnistuessa voi lopputulos olla taianomainen.

Elokuvassa *Who Framed Roger Rabbit* (Zemeckis, 1988) yhdistäminen vietiin aikoinaan äärimilleen. Tuotannon aikana otettiin tavoitteeksi ravistella elokuvamaailmaa ja luotiin historiaa toteuttamalla elokuva, joka nosti animaation uuteen

suosioon. Kuvausteknisesti tuotannossa hyödynnettiin kalliin kuvauskaluston lisäksi mm. motion control -teknologiaa, jolla voidaan hallita kameran liikeratoja ja näin ottaa sama kameran liikettä sisältävä otto identtisenä monta kertaa peräkkäin. Kuvaussetteihin aseteltiin kumisia nukkeja tulevien piirrosanimaatioiden merkiksi, mikä paransi näyttelijöiden suoritusta auttamalla heitä kohdistamaan eleensä ja katseensa oikeaan suuntaan ja kohtaan. Jälkituotantovaiheessa valaistusta muokattiin monilla kerroksilla, minkä avulla animaatio ja livekuva sulautuivat vielä paremmin yhteen. (HDNet Movies, 2013.) Elokuvaan sijoiteltiin pieniä yksityiskohtia, kuten animaatiohahmoja nostamassa oikeita, fyysisesti olemassa olevia tavaroita. Näiden toteutus vaati ylimääräistä panostusta. Juonen kannalta yksityiskohdat ovat merkityksettömiä, mutta ne luovat uskottavuutta elokuvan sisäiselle maailmalle ja auttavat katsojaa paremmin uskomaan hänelle esitettyä elokuvatodellisuutta.

Tuotanto hankki myös oikeudet käyttää kilpailevien studioiden kuuluisia hahmoja ja loi sitä kautta elokuvamaailman, jossa tunnetut animaatiohahmot ja ihmiset elävät keskenään – vaikka tarina ei periaatteessa vaatinutkaan juuri näitä kuuluisia piirrettyhahmoja statisteiksi taustalle. Voisi siis ajatella, että ilman näitä ”turhia yksityiskohtia” elokuva ei olisi kerronnaltaan yhtä vakuuttava.

Tuotannon tekninen puoli tekee elokuvasta erityisen vaikuttavan: toteutus on ollut todella monimutkainen, mutta ennen kaikkea kallis, sillä filmi sekä animaatiokalvot ovat olleet silloin vielä käytössä.

4.2 Kuvaleikkaus

Samassa kuvassa yhdistämistä turvallisempi tapa on liittää livekuvaa ja animaatiota yhteen leikkaamalla niitä peräkkäin. Tällöin livekuva ja animaatio pysyvät erillisinä maailmoina ja kerronnallisesti voidaan luoda tehokas ero esimerkiksi ajanjaksojen tai tilojen välille.

Vaarana on, että jäädään seuraamaan kahta eri tarinaa, mikäli kuvien välillä ei ole yhteistä tekijää. Usein elokuvissa päähenkilö voi olla linkki, joka esiintyy sekä livekuvissa että animaatioissa. Tällä tavoin esimerkiksi elokuvissa *Enchanted* ja

The Congress on tehty. Molemmissa elokuvissa päähenkilö on erilaisesta ulko- näöstä (livekuva vs. animaatio) huolimatta oma itsensä, mutta hahmoa ympäröivä maailma vaihtuu. Katsoja hämmentyy muutoksesta, mutta niin hämmentyy hahmokin, mikä auttaa katsojaa samaistumaan elokuvan maailmaan alun vie- raantumisen jälkeen.

4.3 Kuvituskuva

Kuvituskuva on täysin irrallista elokuvan muusta kuvasta. Sen avulla voidaan il- maista aineettomia asioita, kuten muistoja, ajatuksia ja tunteita. Käsittelen ker- ronnallisissa keinoissa perusteluja kuvituskuvan käyttämiselle, mutta aiheesta tai sen esittämistä asioista riippumatta yhteinen tekijä on tietynlainen metakerronta. Kuvituskuvan avulla välitetään katsojalle tunne aineettomista asioista, joita voi olla hankala tai mahdoton pukea konkreettisesti sanoiksi. Kutsun sitä metaker- ronnaksi siksi, koska usein kuvituskuva näyttää katsojalle jotain sellaista, mitä kukaan muu elokuvan todellisuudessa ei koe tai tiedä, ei välttämättä edes se elo- kuvan hahmo, jonka kuvituskuvaa katsoja näkee.

Teknisesti kuvituskuva linkittyy vahvasti kuvaleikkauksellisiin ratkaisuihin. Koska se esittää jotain elokuvan todellisuudesta irrallista ja aineetonta asiaa, vapaus visuaalisissa ratkaisuissa on hyvin suuri. Esimerkiksi elokuvassa *Lesley the pony has an A+ day* (Larrave, 2014) käsitellään hyväksikäytön luomaa post-traumaat- tista stressiä yllättävällä leikkauksella: hyväntuulisesta ja pastellinsävyisestä, pik- kuhiljaa synkkäteemaiseksi muuntuvasta maailmasta kuva vaihtuu groteskiin mössöön, joka muistuttaa suolia ja verta. Vaikka kyseessä on leikkaus piirrosani- maatiosta stop-motioniin, se on hyvä esimerkki kuvituskuvan käytöstä.

5 LOPUKSI

Livekuvan ja animaation yhdistäminen ei ole ongelmaton. Katsoja vieraantuu hetkellisesti elokuvan todellisuudesta vaihtuvan visuaalisen tyylin vuoksi ja kaksi erilaista tekniikkaa luovat rajoitteita uskottavan, yhtenäisen elokuvamaailman luomisessa. Toisaalta ongelmat on mahdollista kääntää kerronnallisiksi tehokeinoiksi elokuvassa, jolloin animaation ja livekuvan erilaisuutta alleviivataan tahallisesti. Tekninen toteutus yhdistämisessä vaikuttaa suuresti kerronnalliseen uskottavuuteen ja mitä enemmän siihen on panostettu, sen parempi lopputulos yleensä on.

Yleistä kaavaa tai sääntöä yhdistämisen kannattavuuteen on mahdotonta luoda, sillä jokainen elokuva ja elokuvan maailma on erilainen. Animaatio vaikuttaa elokuvan visuaaliseen ilmeeseen vahvasti ja tuo mukanaan omat, valmiit assosiaationsa, jotka aiempien katselukokemusten myötä ovat tarttuneet moneen katsojaan. Niiltä ei voi välttyä, joten elokuvan tekijöiden on tärkeää tiedostaa ne ja mahdollisesti hyödyntää niitä tuotannoissaan.

Esitin johdannossani kysymyksen, milloin on järkevää yhdistää animaatiota ja livekuvaa kerronnallisesta näkökulmasta tarkastellen. Yksi selkeästi esille noussut vastaus on se, kun elokuva itsessään jo kertoo siitä, miten ihminen oikeasta maailmasta on vuorovaikutuksessa animaatiomaailman kanssa. Toisin sanoen, livekuvan ja animaation yhdistäminen samassa elokuvassa on aina perusteltua, jos elokuva kertoo nimenomaan oikean maailman ja animaation yhdistämisestä. Elokuvaesimerkkini kuten *Who Framed Roger Rabbit?*, *Cool World* ja *Congress* pohjautuvat juuri tälle idealle, minkä takia tekniikoiden yhdistäminen on ollut niissä luonnollinen keino toteuttaa kuvakerrontaa. Elokuvat ovat jo käsikirjoituksena paperilla kertoneet tarinan kyseisellä asetelmalla ja tästä syystä animaatioiden tekniseen toteutukseen on varattu aikaa ja rahaa jo tuotannon suunnitteluvaiheessa. Näin siis myös teknisesti on saatu aikaan uskottava lopputulos.

On toki olemassa myös muita vakuuttavia elokuvia, joissa on yhdistetty molempia tekniikoita. Näissä tapauksissa livekuvan ja animaation yhdistäminen ei kuitenkaan ole ollut ainut vaihtoehto, sillä samankaltaisen kokemuksen katsojan kannalta pystyisi luomaan myös muilla elokuvauksen keinoilla. Animaatioon ei ole päädytty siis pelkästään kerronnallisista syistä, vaan se on valittu myös visuaalisen ulkomuotonsa vuoksi. Tämä ei tietenkään sulje pois sitä, etteikö animaatio olisi voinut olla myös kerronnallisesti tehokkain keino saavuttaa haluttu lopputulos. Esimerkiksi elokuvamusikaalissa *Mary Poppins* taianomaisuutta olisi voitu luoda muillakin keinoilla kuin animaatiolla elokuvan sisällä, mutta animaatio on ollut erinomainen tapa erottaa lapsenvahdin mukana tullut fantastinen maailma pankkiirin perheen muuten koruttomasta, harmaasta todellisuudesta.

Tuotantokohtaisesti on tärkeää arvioida, mikä on kustannustehokkain tapa toteuttaa haluttua kerrontaa elokuvan sisällä. Joskus animaatio voi itse asiassa olla edullisempi tai uskottavampi tapa, kuin jokin muu vaihtoehto.

LÄHTEET

Boy – elokuva. 87 min, 2010. Ohjaus: Waititi, T.

Cool World – elokuva. 102 min, 1992. Ohjaus: Bakshi, R.

Enchanted – elokuva. 107 min, 2007. Ohjaus: Lima, K.

Gertie the Dinosaur – elokuva. 12 min, 1914. Ohjaus: McCay, W.

Kill Bill: Volume 1 – elokuva. 111 min, 2003. Ohjaus: Tarantino, Q.

Lesley the Pony has an A+ Day – elokuva. 4 min, 2014. Ohjaus: Larrave, C.

Lumikko – elokuva. 19 min, 2009. Ohjaus: Tervo, M.

Mary Poppins – elokuva. 139 min, 1964. Ohjaus: Stevenson, R.

The Congress – elokuva. 122 min, 2013. Ohjaus: Folman, A.

Waltz with Bashir – elokuva. 90 min, 2008. Ohjaus: Folman, A.

Who Framed Roger Rabbit? – elokuva. 104 min, 1988. Ohjaus: Zemeckis, R.

Wilfred – TV-sarja. 2011. Ohjaus: Gann, J., Zuckerman, D. & Zwar, A.

Barrier, M. 2003. Hollywood Cartoons: American Animation in its Golden Age. Oxford University Press.

Goldmark, D. & Keil, C. 2011. Funny Pictures: Animation and Comedy in Studio Era Hollywood. University of California Press.

HDNet Movies. 2013. A Rabbit's Tale: The Making of Who Framed Roger Rabbit. Viitattu 4.12.2014. <http://www.hdnetmovies.com/bts/a-story-of-a-rabbit-the-making-of-who-framed-roger-rabbit/>

Jääskeläinen, L. Luento Turun taideakatemiassa 28.9.2014. Animaatio osana elokuvakerrontaa.

Kaunisto, J. 2012. Aitoutta etsimässä – realismin illuusio elokuvassa. Opinnäytetyö. Televisio- ja elokuvailmaisu. Viestinnän koulutusohjelma. Tampereen ammattikorkeakoulu.

Merriam-Webster online dictionary. Live-action. Viitattu 14.11.2014. <http://www.merriam-webster.com/dictionary/live-action>.

Murray, Robin L. & Heumann, Joseph K. 2011. That's All Folks? Ecocritical Readings of American Animated Features. University of Nebraska Press.

Pesonen, P. 2002. Elokvatajun artikkelisarja: samaistuminen käsikirjoittajan näkökulmasta. Viitattu 14.11.2014. http://elokuvantaju.aalto.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/artikkelit/pesonen_toisen_houssissa_2.jsp

Suomisanakirja. Slapstick-komedia. Viitattu 4.12.2014. <http://www.suomisanakirja.fi/slapstick-komedia>.

Taideyliopistojen tekijänoikeuspalvelu 2011. Elokuva ja muut audiovisuaaliset teokset. Viitattu 14.11.2014. <https://wiki.aalto.fi/display/copyright/7.+Elokuva+ja+muut+audiovisuaaliset+teokset>