

Opinnäytetyö (AMK)

Media-alan koulutus

Animaatio

2018

Emma Louhivuori

YMMÄRRÄTKÖ MITÄ TARKOITAN?

– MINKÄLAISILLA KEINOILLA TUON
ANIMAATIOLYHYTELOKUVANI SANOMAA
ESIIN

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Media-alan koulutus | Animaatio

2018 | 27 sivua

Emma Louhivuori

YMMÄRRÄTKÖ MITÄ TARKOITAN?

- Minkälaisilla keinoilla tuon animaatiolyhytelokuvani sanomaa esiin

Tässä opinnäytetyössä pohdin sanoman viestimistä taiteilijan taiteenteon intentiona eli pyrkimyksenä. Havaitseen, että taiteen avulla viestiminen johtaa lähes aina jonkinlaisiin kommunikaatio-ongelmiin, mikä voi myös rikastuttaa taiteen merkityksiä.

Analysoin erilaisia keinoja, joilla animaatiossa voi tuoda sanomaa esiin. Pohdiskeluni tukena käytän omaa animaatiolyhytelokuvaani nimeltä Her Head. Tavoitteeni on oppia tuntemaan paremmin omaa tekijyyttäni ja mahdollisia taiteen avulla viestimisen keinoja.

Opin sanomalähtöisen taiteenteon vaikutuksesta teokseen, sekä löydän omasta elokuvastani erilaisia sanomaa tukevia piirteitä, niin tarkoituksellisia kuin tahattomiakin. Huomaan myös, että taiteilija sekä heijastelee että rakentaa ympärillään olevaa yhteiskuntaa, ja siten taiteen avulla viestiminen on ikään kuin keskustelua maailman kanssa.

ASIASANAT:

Animaatio, sanoma, tekijä, intentio, viestiminen, tarina, katsoja

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme in Film and Media | Animation

2018 | 27 pages

Emma Louhivuori

SEE WHAT I MEAN?

- What are the means of bringing out the message of my animated short film

This thesis reflects on the message of the artistic intention of an artist. I notice that art through communication very often leads to some sort of communication problems, which can also enrich the meanings of art.

I analyze different ways of bringing out the message through animation. My reflection is supported by my own animated film called Her Head. My goal is to learn about my own identity as a creator and possible means of communicating through art.

I learn about the effect on message-based art making on a work of art and find various messagesupporting features in my own film, both intentional and unintentional. I also notice that an artist both reflects and builds their society, which makes communicating through art a little bit like discussing with the world.

KEYWORDS:

Animation, message, creator of art, intention, communication, story, viewer

SISÄLTÖ

SANASTO	5
1 JOHDANTO	6
2 MIKÄ ON SANOMA	8
2.1 Tekijän intentio	8
2.2 Erilaisia intentioita	9
2.3 Intentiona sanoman viestiminen	10
3 MILLÄ TAVOIN TUON SANOMAANI ESIIN HER HEADISSA	13
3.1 Animaatiollisuus ja sanoma	14
3.2 Visuaalisuus ja sanoma	18
3.3 Tarinallisuus ja sanoma	22
4 YMMÄRRÄN MITÄ TARKOITAT, MUTTA OMALLA TAVALLANI	26
LÄHTEET	27
KUVALUETTELO	27

SANASTO

Aihe	Aiheen avulla kerrotaan jotakin teemasta
Animaatio	Useampien peräkkäisten kuvien luoma illuusio liikkeestä
Ekspositio	Kuinka paljon ja missä vaiheessa elokuvaa henkilöahmosta annetaan tietoja
Intentio	Pyrkimys, motivaatio
Live action -elokuva	Oikeita ihmisiä ja kuvaa käyttävä elokuva
Metamorfoosi	Muodonmuutos
Sanoma	Sanottavan sisältö, viesti
Symboli	Jotakin asiaa representoiva merkki
Teema	Perusajatus siitä, mistä tarina syvemmillä tasolla kertoo

1 JOHDANTO

Olen sellainen henkilö, joka ei rehellisesti sanottuna oikeastaan juuri ole halunnut analysoida taidetta. Olen suhtautunut siihen hieman samalla tavalla, kuin suhtaudun uniin: haluan vain nautiskella, ihmetellä ja tuntea. Mitä syvemmälle taideopintojani kuitenkin olen ajautunut, sitä enemmän tunnen ristiriitaista tarvetta analysoida taidetta, omia lähtökohtiani ja sitä, mitä oikeastaan haluan omalla tekemiselläni saada aikaan, ja minkälaisia keinoja käyttäisin haluamani saavuttamiseen.

Tein animaatiokoulutukseni lopputyöksi animaatiolyhytelokuvan nimeltä Her Head, jonka lähtökohtana minulla oli tarve kertoa ihmisille herkkyyden tuomista hankaluuksista, mutta toisaalta myös sen hienoudesta. Elokuva tehdessäni minun oli pakko pohtia, miten saan tämän sanomani kerrottua animaatiolyhytelokuvan kautta.

Tässä kirjallisessa opinnäytetyössä pohdin niitä keinoja, joilla olen yrittänyt tuoda sanomaani esiin animaatioelokuvassani. Käyn läpi animaatiollisia keinoja, visuaalisia keinoja, ja tarinallisia keinoja. Olen tietoinen siitä, että on olemassa monenlaisia muitakin oleellisia keinoja tukea sanomaa, kuten ääni, musiikki ja leikkaus, mutta opinnäytetyöni paisuisi niiden pohtimisen myötä yksinkertaisesti niin pitkäksi ja laajaksi, että päätin keskittyä vain näihin kolmeen keinoon.

Keskityn lyhyeseen taideanimaatioon, sillä oma elokuvani edustaa tätä lajityyppiä. Rajaan pois kaiken muun, eli esimerkiksi pitkän animaatioelokuvan, mainosanimaation, pelianimaation ja ylipäätään kaupallisen animaation. Lyhyt taideanimaatio on siitä huolimatta hyvin laaja käsite, johon mahtuu monen sortista elokuvaa. On esimerkiksi hyvin abstraktia, lähes kuvataiteen puolelle menevää animaatiota, ja sitten on erittäin kerronnallista animaatiota klassisine draaman kaarineen (en silti väitä, etteikö abstrakti animaatio voisi myös olla kertovaa). Animaatiofestivaaleilla voi törmätä samassa näytöksessä taideanimaation kumpaan ääripäähän, ja se juuri onkin minulle taideanimaation suuri viehätys. Koskaan ei oikeastaan tiedä, mitä odottaa. Taideanimaatio myös eroaa kaupallisesta animaatiosta muun muassa siten, ettei siinä yleensä tunnu olevan sellaista ajatusta, että sanoma olisi täysin yksiselitteinen (toki kaupallisessa animaatioissa löytyy myös poikkeuksia tähän asiaan).

Tässä työssä keskityn oman animaatioelokuvani jatkuvan läsnäolon pakottamana siihen hieman perinteisemmin kertovaan animaatioon taideanimaation laajassa spektrissä. Oman animaationi viestimisprosessin miettimisen ohella minun lienee kuitenkin hyvä pohtia myös sitä, mitä oikeastaan tarkoitan puhuessani sanomasta. Käyttäen apunani Henry Baconin kirjaa Audiovisuaalisen kerronnan teoria (2000), pohdin, voiko tekijä todella välittää aivoituksensa katsojalle, ja millä tavalla taiteen kautta kommunikoinnissa voi syntyä ongelmia, jos sanomansa haluaa saada suurin piirtein sellaisenaan katsojan mieleen. Oma henkilökohtainen lähtöajatukseni kun kuitenkin on se, että taiteen tehtävä ei ole sanoa asioita suoraan, vaikka se helpottaisikin sanoman kulkeutumista katsojalle. Sen sijaan taiteeseen, myös sanomalähtöiseen sellaiseen, kuuluu aina jonkinlainen tulkinnanvara.

Aiheen laajuudesta tietoisena totean myös, että tulen raapaisemaan pohdinnoillani vain pintaa. Toivon kuitenkin, että tämän työn avulla opin omasta lopputyöelokuvastani uusia puolia, ja että saan pohdittua sanomalähtöisen työskentelyn luonnetta.

2 MIKÄ ON SANOMA?

Tulen animaatioalalle lukuisten teatteriharrastusten ja kirjoittamisopintojen maailmasta. Tarinallisuus ja draama ovat hyvin lähellä sydäntäni, ja minulla on aina ollut palo saada oma sanottavani kuuluviin niillä taidemuodoilla, joita kulloinkin olen harjoittanut. Animaatiossa taidemuotona minua kiehtoo se, miten se tarjoaa monimediaisuutensa ansiosta uskomattomat puitteet sanoman esiintuomiseen. Tässä luvussa pohdin sitä, voinko taiteen tekijänä ylipäätään saada viestittyä sanomani katsojalle. Pohdin myös, mitä oikein tarkoitan termillä sanoma.

2.1 Tekijän intentio

Väitän, että animaation, ja ylipäätään taiteen, tekijällä on aina jokin intentio eli pyrkimys. Jotakin halutaan ilmaista. Itse taiteilijana koen, ettei intentio ole välttämättä mitenkään selkeä. Joskus se voi olla kristallin kirkas ajatus jostakin, mitä haluaa ilmaista, ja joskus pelkkä tunne siitä, että nyt haluan ilmaista, mutta en ole varma, mitä.

Elokuva- ja televisiotutkimuksen professori Henry Bacon puhuu kirjassaan *Audiovisuaalisen kerronnan teoria* (2000, 212-215) siitä, miten tekijän intentio näkyy elokuvan merkitysten tutkimisessa. Hän lähtee liikkeelle perinteisestä, romanttisesta taiteilijäkäsityksestä, jossa taiteilijan intentio on nähty koko teoksen merkityksellisyyden pohjana, ja jatkaa siitä, millaisia vasta-argumentteja tälle käsitykselle on syntynyt, ääripäähän tekijän kokonaan häivyttävä näkemys.

Bacon (2000, 214) puhuu esimerkiksi konteksteista, eli siitä, kuinka teos on aina yhteydessä sitä ympäröivään yhteiskuntaan. Niin ollen tekijä oman intentionsa lisäksi myös heijastelee omaa yhteiskuntaansa. Missä määrin oma animaatioelokuvani on siis kontekstin muovaama, ja missä määrin minun oman intentioni? Myönnän jo tässä kohtaa tietämättömyyteni, sillä tähän en osaa vastata. Voin vain arvailla, että herkkyyden arvos-tamisen sanomani saattaa kummuta osittain yhteiskuntamme rohkeutta, vahvuutta ja joskus kovuuttakin ihannoivasta kontekstista. Uskon taiteilijan kuitenkin myös rakentavan yhteiskuntaa luomalla uusia asioita, vaikka hän samalla myös heijastelisi sitä. Taiteilija ja yhteiskunta ikään kuin keskustelevat keskenään ja muovaavat toisiaan.

Perinteisen teoskeskeisen taiteen tulkinnan mukaan myös tekijän aiempi tuotanto sekä hänen oma biografiansa saattavat valaista hänen mahdollisia intentioitaan. Bacon (2000,214) sanoo, että ne voivat paitsi selittää teoksesta löytyviä seikkoja, myös antaa lähtökohdan sille, miten teosta voi lähteä tulkitsemaan. Kuitenkin kaikki tämä tieto saattaa myös vaikuttaa siten, että tekijän intentiota tulkitaan väärin. Itse olen vasta animaatio-opiskelija, enkä suuri nimi taiteen kentällä lainkaan, joten omaan taiteelliseen tuotantooni ei vielä ole yleisöllä syntynyt tietynlaisia odotuksia. Aloitan niin sanotusti puhtaalta pöydältä, vaikka lähipiirini tietysti tulkitsevatkin intuitioitani omien käsitystensä mukaan, koska tuntevat minut. Itse teen joka kerta sen virheen, että julistan innoissani animaationi sanomaa kaikille lähipiiriläisilleni, ja sitten en koskaan saa tietää, mitä he olisivat ajatelleet elokuvastani, jos eivät olisi tienneet, mitä olen halunnut sillä kertoa.

Kuten Bacon (2000, 215) sanoo, taide pitää aina sisällään valtavan määrän erilaisia tulkintamahdollisuuksia. Tekijän intentio ei siis koskaan ole se yksi ja ainoa tulkinta, jonka teoksesta voi tehdä. Tämä kuuluu väistämättä taiteeseen, ja se on minusta hienoa siitäkin huolimatta, etteivät kaikki ihmiset löytäisikään animaatiostani sitä sanomaa, jonka olen alun perin janonnut kaikille kertoa. Joku saattaa nimittäin löytää teoksestani jonkin muun itseään koskettavan piirteen. Monitulkintaisuus voi luoda animaatiolle aina vain yhä uusia sanomia ja merkityksiä, ja siten rikastuttaa tätä maailmaa.

2.2 Erilaisia intentioita

Olen kertonut oman intentioni lopputyöanimaationi tekemisessä olleen herkkyyden sanoman välityksellä. Ylipäätään taiteenteossa omat intentioni saattavat kuitenkin olla kovin vaihtelevia. Erilaisia intentioita taiteen tekemisessä on yhtä monta kuin taiteilijoitakin on. Lisäksi niitä voi olla myös useampi samalla henkilöllä. Sanoman välityksen tarve onkin siis vain yksi intentio miljoonien muiden joukossa. Jotakuta inspiroi visuaalinen kauneus ja halu tehdä hienon näköinen animaatio, jotakuta halu tehdä jotakin riemasuttavan hassua. Jotakuta vie eteenpäin halu tutkia mihin kaikkeen animaatio pystyy, ja jollekulle saattaa jäädä ikuisiksi mysteeriksi koko oma lähtökohta. Joskus vain tuntuu siltä, että nyt minä teen näin. Joskus intentio saattaa valjeta tai muuttua myös esimerkiksi kesken tekoprosessin. Intentio voi olla esimerkiksi halu tehdä animaatio tietystä aiheesta, joka taas lopulta saattaa synnyttää animaatiolle teeman tai sanoman.

Minun ensimmäisen animaatiolyhytelokuvani (The Black Box / 2016) intentio oli tarve tehdä kunnianosoitus edesmenneelle kissalleni (ja sitä kautta ylipäätään eläinystävillämme), joka toimi minulle valopilkkuna koko teini-ikäni ajan. Lopputyöanimaationi kohdalla taas herkkyyden sanoma tuntuu olleen ensimmäinen motivaattorini, mutta sen rinnalla on kulkenut muitakin lähtökohtia. Esimerkiksi hienojen tunnelmien luominen on kutkuttanut minua animaation tekemisessä. Siinä minua ovat inspiroineet suosik-
kianimaationi (esimerkiksi Richard Condien The Big Snit tai ihan uutena tuttavuutena Lia Bertelsin Sweet Night), joita katsoessa olen huomannut, että niissä minua kiehtova seikka on yleensä nimenomaan tunnelma. Tunnelma ja sanoma yhdessä ovatkin minulle ne tekijät, jotka useimmin jäävät kummitelemaan päähäni katsomisen jälkeen ja siten ne myös inspiroivat minua luomaan itse.

Minulle tunnelma on voima, joka saa katsojan uskomaan elokuvan maailmaan. Ni-
mensä mukaisesti tunnelma aiheuttaa myös jonkinlaisia tunteita katsojassa. Eloku-
vassa tunnelma rakentuu kuvasta, äänestä, liikkeestä ja tarinasta. Samoista osasista,
kuin mistä sanomakin voi rakentua. Ja tunnelma taas on ehdottomasti yksi tärkeä osa
sanoman välitysprosessissa. Molemmat, niin tunnelma kuin sanomakin, välittyvät kat-
sojalle jollain lailla subjektiivisella tavalla, vaikka ohjaaja voikin vaikuttaa niihin omilla
valinnoillaan ja toimillaan. Tunnelman määritelmä tuntuu kuitenkin vielä sanomankin
määritelmää moniulotteisemmalta. Omalta kohdaltani voin kuitenkin sanoa, että tietyn-
lainen surun ja ilon vaihtelun ja sekoittumisen aiheuttama melankolia puree minuun.

2.3 Intentiona sanoman viestiminen

Ennen kuin ryhdyin kirjoittamaan tätä kirjallista opinnäytetyötä, luulin, että minulla olisi
suhteellisen selkeä kuva siitä, mikä ero sanomalla ja teemalla on. Nyt kun olen joutunut
pohtimaan sitä hieman syvemmin, niiden ero on alkanut tuntua hämärämmältä. Kumpi-
kin liittyvät kuitenkin siihen, mitä merkityksiä ja tulkintoja teoksesta voi löytää ja mistä
teos lopulta kertoo.

Kenties teema on pikemminkin yksi tai muutama sana, jotka kiteyttävät elokuvasta sen
perimmäisen seikan, josta se loppujen lopuksi kertoo. Jos katsotaan minun loppu-
työanimaatiotani, sanoisin sen teeman olevan herkkyyden, tai vaikka lapsuuden ilon löytä-
minen. Se on kuitenkin vain oma subjektiivinen näkemykseni. Teema voi olla eri ihmi-
sille eri, joskin mitä kaupallisempaan elokuvaan mennään, sitä yhteneväisempiä ihmis-
ten näkemykset teemasta varmasti ovat.

Taide-elokuvassa jokainen näkee teeman omalta kantiltaan, ja siihen vaikuttaa se, mistä palikoista sinut on rakennettu ja millainen elämä ja maailma sinulla on ollut ja on. Minun elokuvassani pääosassa on nainen, jolla on hankalaa päänsä kanssa. Jos jollakulla katsojalla olisi esimerkiksi kokemusta masennuksesta, hän saattaisi ajatella elokuvan teemaksi mielenterveyden ongelmista selviämisen, tai jos toisella katsojalla olisi kokemusta erityisen hankalasta teini-iästä, hän saattaisi kokea elokuvan sen kautta. Silloin oma sanomani herkkyydestä ei välittyisi katsojalle täsmälleen sellaisena kuin olen sen ajatellut, mutta se olisi silti toiminut mahdollistajana heidän tulkinnoilleen, jotka ovat aivan yhtä oleellisia kuin minunkin.

Minua kummastutti osittain aiemmin, kun minusta tuntui, että kommentoidessaan elokuvaani animaatio-opiskelijakollegani puhuivat lähes pelkästään animaationi visuaalisesta annista (älkää ymmärtäkö kuitenkaan väärin, sillä teidän sananne ovat olleet äärimmäisen ihania ja tärkeitä minulle!). Kummastuminen johtui siitä, että oma intentioni kyseisen animaation tekemiseen oli sanoman viestiminen mahdollisimman hyvin. Olisin siis kenties toivonut, että nimenomaan tarinani olisi aiheuttanut enemmän keskustelua. Nyt olen kuitenkin alkanut ymmärtää, että jokainen saa taiteesta oman palasensa. Se, mitä olen yrittänyt kommunikoida, on voinut synnyttää samalla jotakin muuta hienoa, jota en ollut alun perin tarkoittanut. Jokaisen ihmisen oma elämä vaikuttaa siihen, miten he minun animaationi kokevat. On siis aivan ymmärrettävää, että visuaalisuudesta jo muutenkin valmiiksi kiinnostuneet animaatio-opiskelijat kiinnittävät huomiota juuri siihen, miltä animaationi näyttää.

Vaikka sanoma varsinkin tämän kyseisen oman animaationi kohdalla on minulle se olennaisin seikka koko teoksessa, se ei välttämättä ole sitä muille. Se on silti asia, joka on säädellyt, millä tavoin animaationi teen, mitä piirteitä siinä korostan ja miten olen muokannut sitä kommenttien pohjalta. Olenhan halunnut saada sanoman suhteellisen selkeäksi, mutten kuitenkaan liian alleviivaavaksi. Olen kuunnellut muiden tulkintoja animaation työstämisvaiheessa, ja muovannut niiden pohjalta kohtauksia sanomaa selkeyttävämmiksi.

Mutta miten se sanoma sitten eroaa teemasta? Itse ajattelisin sen eroavan siitä siten, että jos teema on jonkinlainen yleisajatus siitä, mistä elokuva kertoo, niin sanoma on se asia, *mitä* elokuva teemasta kertoo. Se voi olla väite. Se voi olla mielipide tai kehotus. Tai sitten se voi olla jotakin epämääräisempää. Joka tapauksessa se on ainakin jonkin-

laista viestintää. Se on jokin asia, havainto tai mielipide, jonka ohjaaja elokuvallaan haluaa katsojalle välittää. Ohjaajan ja katsojan kokemus sanomasta voi kuitenkin poiketa toisistaan.

Millä tavalla sanoman ja teeman erojen pohtiminen sitten on olennaista? Mielestäni sillä tavalla, että animaation tekijänä on useimmissa tapauksissa elokuvan rakenteen ja olemuksen kannalta järkevää pohtia, mistä elokuva kertoo. Oman animaationi tekoprosessin kohdalla olen epäsäännöllisin väliajoin havahtunut siihen, ettei elokuvani enää tunnukaan aivan täysin kertovan sitä asiaa, jonka halusin sen kertovan. Joskus siis esimerkiksi sanoma ja teema voivat jollain tapaa sekoittua keskenään, jolloin saattaa lähteä seuraamaan alkuperäisestä intentiosta poikkeavaa polkua. En kuitenkaan väitä, etteikö niin voisi tehdä, sillä taiteentekemisessä lähes kaikki on tietenkin sallittua ja intentiot saavat muuttua muotoaan tarkoituksellisesti tai tahattomasti. Itse olen kuitenkin halunnut tässä nimenomaisessa tapauksessa seurata oman sanomani välittämisen polkua, ja pyrkinyt selvittämään ongelmatilanteet niin, että pysyn alkuperäisessä intentiosani. Tämä on vaatinut minulta sanoman ja teeman pohtimista ja määrittelemistä.

3 MILLÄ KEINOILLA TUON SANOMAANI ESIIN HER HEADISSA

Her Head on Turun AMK:n lopputyöelokuveni. Se kertoo työstä, jolla ei ole päätä, vaan pään tilalla hänellä on ihan kokonainen, oikea kissa. Kaikki sujuu, kun kissan kanssa leikkii, mutta aikuisuuden kynnyksellä leikki jää pois tytön elämästä ja kaikki alkaa mennä huonosti. Kissapää on erilainen kuin muiden päät. Sen kanssa mikään ei suju ongelmitta: työskentely, syöminen ja sosiaalinen kanssakäyminen eivät suju normaalisti. Oireileva kissapää hankaloittaa tytön elämää siis monilla eri osa-alueilla ja asiat eskaloituvat lopulta siihen, että edes lääkäri ei osaa auttaa ongelmallista kissapäätä, ja se karkaa kokonaan pois. Ilman päätä mikään ei tunnukaan enää miltään, eikä tyttö ole siihenkään tyytyväinen. Vaikka pää oli hankala, asiat olivat silti paremmin sen kanssa kuin ilman päätä. Lopulta tyttö muistaa leikin, ja onnistuu sen avulla houkuttelemaan päänsä takaisin.

Kuten jo aiemmin lyhyesti kerroin, sanoma, jonka olen halunnut elokuvan kautta välittää, on se, että erityisen herkän pään kanssa voi olla hankalaa, mutta leikki on avain jonkinlaiseen balanssiin sen kanssa. Tarve ilmaista tämä asia kumpuaa omasta itsestäni. Henkilökohtaisen kokemukseni mukaan minulla on ollut pienestä asti hyvin herkkä mieli. Herkkyys on tietysti melko subjektiivinen asia ja jokainen joutunee päättelemään itse oman herkkyysasteensa, sillä varsinaista virallista diagnoosia sille ominaisuudelle ei esimerkiksi miltään psykologilta oikeastaan saa. Itse määrittelen herkkyuden omalla kohdallani niin, että verrattain melko pienet asiat saattavat aiheuttaa minussa voimakkaita tunnereaktioita, mikä voi ajoittain tuottaa hankaluksiakin.

Minua on kuitenkin läpi elämäni opastettu käyttämään herkkyyttä hyödykseni, ja sen olen tehnytkin. Leikki on mielestäni yksi sellainen asia, jossa herkkyys on hyödyksi. Leikillä tarkoitan tässä ylipäätään mielikuvituksen käyttämistä ja vapautta hullutella ja nähdä asiat hieman lapsenmielisestä kantista. Leikkisyys on ollut minulle yksi avain herkän pääni ymmärtämiseen. Uskonkin, että leikkiminen tekee hyvää ihan kaikenlaisille ihmisille, mutta erityisesti se voi olla hyödyksi tavallista voimakkaamman herkkyuden kanavoimisessa. Ajatus onkin ollut siis oman subjektiivisen kokemuksen välittämisen jollekin, joka on kokenut ehkä jotakin hieman samankaltaista.

Mutta mitä minä sitten haluaisin tämän sanoman katsojassa aiheuttavan? Yksi tärkeimmistä tavoitteistani on ollut kaikessa yksinkertaisuudessaan ehkä se, että oma lähipiirini ymmärtäisi minua paremmin. Olen halunnut valottaa, miksi olen sellainen kuin olen. Kenties sanoman taakse on kätkeytynyt toive siitä, että saisin hahmoteltua osan omasta itsestäni animaation muotoon, ja siten minut opittaisiin tuntemaan vielä paremmin perheeni ja ystävieni kesken.

Toinen sanoman taakse kätkeytynyt toive lienee se, että animaatioelokuvan tekeminen mahdollistaa tavallaan itsensä terapoinnin. Luulen, että Her Headin kautta haluan lohduttaa itseäni, ja sitä kautta tietysti myös muita katsojia, joilla on yhtään samansuuntaisia kokemuksia. Haluan kertoa sekä itselleni, että katsojille, että vaikka sinulla olisi välillä ihan mahdoton pää, sen kanssa voi oppia elämään. Että ei ole hätää. Sanoman viestimisen tarkoitus on siis tuoda lohtua sellaisille ihmisille, joille herkkyys tuntuu tuottavan myös ongelmia. Silloin kun herkkyyden huonot puolet ovat valloillaan, sen ominaisuuden hienoja piirteitä voi olla vaikea nähdä. Halusinkin Her Headissa tuoda esiin sen, että herkkyydessä on omat hienot ja ainutlaatuiset puolensa. Olen myös huomannut, että samanlaista sanomaa ei ole tullut vielä eteeni animaatioelokuvan muodossa. Siksi tämä sanoma ja teema tuntuivat minulle tärkeiltä.

3.1 Animaatiollisuus ja sanoma

Animaatio on taidemuoto, jonka mahdollisuudet välittää sanomia ovat uskomattomat. Animaatioelokuva pitää sisällään maailman, jonka jokaisen osan ihminen on itse luonut. Kaikki on ihmisen hallinnassa, jolloin jokaisella animaation yksityiskohdalla on yleensä jokin tarkoitus. Mitään ylimääräistä animaatiosta ei siis useimmiten löydy.

Animaatio perustuu liikkeeseen, joten kaikki mitä tekijä päättää liikuttaa, on jollakin tavalla perusteltua ja ajateltua. Tämä tekee animaatiosta äärimmäisen tehokkaan viestintämuodon. Kaksi Disneyn kulta-ajan animaattoria, Ollie Johnston ja Frank Thomas (1997, 16) toteavat kirjassaan *The Illusion of Life*, että tunteiden välitys on kaiken taiteen keskiössä, ja se saa katsojassa aikaan emotionaalisen reaktion, sillä taide puhuu sydänten kieltä. Heidän mukaansa animaatiolla on maaginen kyky viestiä minkälaisen yleisön kanssa tahansa, kielirajoista huolimatta. Tämä pitää varmasti ainakin osittain paikkansa, sillä animaatio on liikettä, ja liike on universaalia.

Lisäksi animaatiollisen kerronnan rajat ovat erilaiset kuin live action -elokuvalla. Johnston ja Thomas (1997, 19-20) puhuvatkin siitä, miten animaatiohahmon ongelma on se, ettei se koskaan voi kyetä samanlaiseen elävyyteen ja hienovaraisuuteen kuin oikea näyttelijä. Näyttelijä tuottaa aina tietynlaisen uniikin energian ihan vain olemalla oikea ihminen, mutta animaattorin on loihdittava animaatiohahmolleen karisma ja viehätys aivan tyhjästä. Tässä auttaa kuitenkin Johnstonin ja Thomasin mukaan yleisö, joka animaatiohahmoa katsoo. He saavat hahmon eloon uskomalla siihen. Hahmo elää heidän mielikuvituksessaan, ja se jos mikä mahdollistaa kaikenlaisen rajoja rikkovan viestinnän. Animaation taikaa todella kannattaa hyödyntää.

Jos päättää kertoa tarinan live action –elokuvan (eli oikeita näyttelijöitä ja kuvaa sisältävän elokuvan) sijaan animaation muodossa, sille tulisi mielestäni olla jokin perustelu, ihan jo siitä syystä, että animaatio on hyvin hidastekoinen ja kallis elokuvamuoto. Animaation tarinaa suunniteltaessa on siis hyvä miettiä, löytyykö siitä jokin animaatiollinen elementti.

Symboliikka

Tällainen elementti voi olla esimerkiksi symboliikka. Paul Wells kirjoittaa kirjassaan *Understanding animation* (1998, 83) animaation symboliikan monimutkaisuudesta. Hän sanoo symbolin voivan olla tietoisesti käytetty osa animaation kuvastoa, joka syventää näin ollen teoksen merkityksiä, mutta vastavuoroisesti se voi olla myös tiedostamatta tuotettu, jolloin teosta saatetaan tulkita vastoin taiteilijan omaa intentiota. Se voi kuitenkin myös tehdä animaatiosta huomattavasti merkitysriikkaamman. kuten jo aiemmin totesin.

Symbolille on olemassa monenlaisia eri määritelmiä, ja niistä itsessään jo saisi varmasti opinnäytetyön kirjoitettua. Wells kuitenkin määrittelee symbolin lyhyesti johonkin objektiin sijoitetuksi merkitykseksi. Her Headissa tämä merkityksen sisältävä objekti on kissa, joka toimii muutoin päättömän naisen päänä. Animaation kieli sopii tämän symbolin esityslavaksi hyvin, sillä sitä olisi lähes mahdotonta toteuttaa muuten kuin animaationa. Wells (1998, 83) toteaa lisäksi animaatiollisuuden irtisanovan symboliikan esittämisestä live action -elokuvissa aina läsnä olevan ”totuudellisuuden”, ja päästää symbolin toimimaan sen puhtaimmassa muodossa, ilman minkäänlaista suhdetta todelliseen elämään. Tällä hän oletettavasti tarkoittaa sitä, että animaation symboli eroaa live action –elokuvan symbolista olemalla epätodellinen (eli piirretty, mallinnettu tai

muovattu). Sillä on silti aina jonkinlainen vastine todellisuudessa, kuten esimerkiksi kissa, joka symboloi oikeaa päätä. Animaatiollisuus kuitenkin vie symbolia vielä käsitteellisemmälle tasolle kuin live action, jossa kaikki on oikeasti olemassa olevaa.

Pään tilalla toimivan kissan symboliikka perustuu sille, että kissan ajatellaan yleismaailmallisesti olevan itsenäinen oman tiensä kulkija. On silti totta, että kaikkien elämää kissat eivät kosketa, jolloin ne henkilöt, joilla on syvempiä kokemuksia kissoista, saavat luultavasti elokuvastani hieman enemmän irti ja ymmärtävät sitä ehkä eri tavalla.

Sanomani oli, että haluan kertoa sekä herkkyyden ongelmista, että iloista. Katsoin kissan sopivaksi symboliksi, koska ne ovat herkkiä ja oikukkaita. Ne saavat omituisia heppuleita ja voivat olla hyvin nirsoja ja hankalia ruoan suhteen. Mielestäni kissa oli jotenkin erittäin hurmaava ja animaatiollinen symboli erityisherälle päälle. Se, että asetin kissan naisen pään tilalle keikkumaan, luo vielä lisää tuntua pään kanssa elämisen hankaluudesta. Se on irrallinen, musta möhkäle, jolla on oma mieletön tahto ja jota oikeasti pitäisi kohdella hienovaraisesti ja ymmärtäväisesti, kuten kissoja yleensäkin. Kissoja itse kauan seuranneena, sekä kissaohjelmia katsoneena voin myös todeta, että kissat tarvitsevat leikkiä. Muuten niille voi ihan oikeasti tulla ongelmia. Siksi kissa tuntuu yhä edelleen hyvältä symboliselta ratkaisulta elokuvassani.

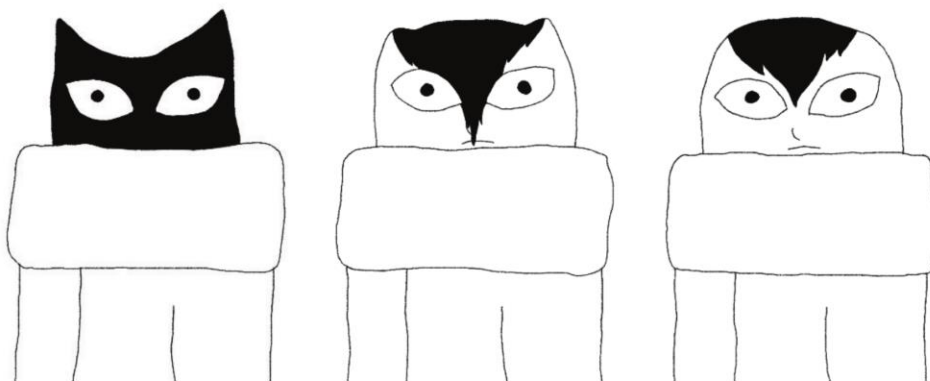


Kuva 1. Nainen istuu tietokoneen ääressä. Hänen päänsä on kissa.

Metamorfoosi

Toinen omassa animaatiossani käyttämäni animaatiollinen keino tuoda sanomaa esiin on metamorfoosi. Se on kuvan kyky muuttaa muotoaan eri kuvaksi esimerkiksi viivojen muutoksella, saven muotojen vaihdoksilla tai objektien käsittelyllä. Kyky käyttää metamorfoosia animoidessa luo kuvien välille sulavan siteen ilman editoimista, jonka lisäksi se vielä tuo kerrontaan tietynlaista kompaktiutta. (Wells, 1998, 69.)

Wells toteaa metamorfoosin mahdollistavan myös kahden täysin erilaisen kuvan linkittämisen, ja juuri tätä olenkin yrittänyt käyttää hyödykseni Her Headissa. Animaation lopussa nimittäin nainen saa kissapäänsä takaisin ja oppii elämään sen kanssa leikkimällä sen kanssa. Olen koettanut ilmaista sen metamorfoosin avulla. Kissapää muuttuu oikeaksi naisenpääksi, jolloin naisesta tulee jälleen ”normaali”. Tai sitten voidaan kokea hänen jollakin tavalla parantuneen tai päässeen vihdoinkin tasapainoon ja yhteisymmärrykseen päänsä kanssa. Elämä helpottuu, pää ei ole enää kissa. Jotta katsoja ei kuitenkaan ajattelisi, että kaikki on naisen elämässä tästä eteenpäin helppoa ja kissapään ongelmat ovat nyt poissa, lisäsin animaation loppuun kohdan, jossa naisen poninhäntä heiluu lehdellä leikkiessä kissamaisesti. Olen ajatellut sen merkitsevän sitä, ettei kissuus eli herkkyys koskaan lähde henkilöstä pois, sillä se on synnynnäinen ominaisuus. Sen kanssa voi oppia elämään, Her Headin tapauksessa leikin avulla, mutta pois sitä ei saa.



Kuva 2. Metamorfoosi: Kissapää muuttuu naisen pääksi

3.2 Visuaalisuus ja sanoma

Toinen animaatiollinen, sanomaani esiin tuova elementti elokuvassani on animaatiotyylini ulkonäkö ja hahmojen visuaalisuus. Eli siis se, miltä kaikki näyttää. Visuaaliset ratkaisut voivat tukea tai korostaa animaation sanomaa, mutta ne voivat luoda myös aivan uusia merkityksiä.

Pelkistys

Olen pyrkinyt visuaalisessa tyylissäni pelkistämiseen. Syitä tähän on monia. Simppe-
limpää on ensinnäkin nopeampi piirtää ja pystyn yksinkertaisuuden kautta käyttämään
hyväksi omaa piirrosteknistä osaamattomuuttani.

Sanoman kannalta kuitenkin tärkein seikka on pelkistettyjen hahmojen samaistutta-
vuus. Sarjakuvapiirtäjä Scott McCloud valottaa tätä kirjassaan Sarjakuva -näkömätön
taide (1994, 30-33), kertomalla pelkistetyn hahmon lumovoimasta. Hänen mukaansa
pelkistetyillä hahmoilla on kyky kohdistaa huomiomme asioiden perimmäisiin merkityk-
siin, kun olemme riisuneet hahmoista ylimääräisen pois. Pelkistetty hahmo on yleispä-
tevä, koska kuka tahansa pystyy samaistumaan siihen. Tämä mahdollistaa sanoman
viestimisen aivan eri tavalla kuin esimerkiksi live action -elokuvassa, jossa kaikki hah-
mot ovat oikeita, yksityiskohtaisia persoonia.

McCloud (1994, 41) selittää, että simppe-
lit hahmot, pilakuvat, ovat käsitteitä. Mitä yk-
sinkertaisempi hahmo ulkomuodoltaan on, sitä käsitteellisempi se on. Hän sanoo, että
realistinen kuva kuvaa ulkopuolista maailmaa, kun taas yksinkertainen pilakuva kuvaa
sisäistä maailmaa. Tämä johtaa siihen, että yksinkertainen, fyysiseltä ulkomuodoltaan
riisuttu ja siten käsitteellistetty maailma saattaa tulla paljon lähemmäksi katsojaa henki-
lökohtaisesti.

Her Headissa tämä toteutuu siten, että päähenkilöt (nainen ja kissa, jos heidät haluaa
nähdä erillisinä henkilöinä) ovat yksinkertaisen käsitteellisiä, eli samaistuttavia. Muut
hahmot sitä vastoin olen suunnitellut hieman yksityiskohtaisimmiksi ja siten persoonalli-
semman näköisiksi. Tietysti hekin ovat simppe-
lin tyylini ”uhreja”, mutta hitusen vähem-
män kuin päähenkilöt. Kiinnostavaa on, että olen tehnyt tämän valinnan sanomani vies-
timistä ajattelematta, mutta silti näin jälkeinpäin tarkasteltuna ajattelen sen tukevan sa-
nomaani. Elokuvahan kertoo päähahmon eli naisen sisäisestä elämästä, kamppailusta

mielen ongelmien kanssa. Muut hahmot ovat elokuvassa täysin ulkopuolisia. Heillä on oikeat ihmispäät, kun taas päähahmolla on pään tilalla ongelma. He ovat siis löytäneet jo balanssin omassa minuudessaan, ja siten myös heidän fyysinen ulkomuotonsa on ”valmiimpi”. On hurjaa, että toimiessani oman elokuvani katsojana ja tutkijana, voin alkaa löytää sieltä merkityksiä, joita en ole elokuvaa tehdessäni ajatellut, mutta joita alkuperäinen intentioni ohjaa minua löytämään.

Joskus pelkistyksellä voi olla myös sanoman kannalta haitallisia vaikutuksia. Kun yksinkertaistaa viivaa, se saattaa selkeyttää kuvaa, mutta se voi myös pahimmassa tapauksessa johdattaa harhaan. Jos pelkistys epäonnistuu eikä kuvasta saakaan sitä informaatiota mikä tarkoitus oli, katsoja voi hämääntyä ja tulkita kuvan väärin. Her Headissa minulle on käynyt useamman kerran näin, mutta olen pyrkinyt korjaamaan liian epäselvästi piirretyt kohdat selkeämmiksi.

Yksi esimerkki, jolloin ulkopuolinen katsoja ei ole ymmärtänyt kuvassa olevaa informaatiota niin kuin olen sen halunnut ymmärrettävän, on kohtauksessa, jossa lääkäri on painanut kissan takaisin naisen pään paikalle. Kissa makaa paikoillaan viikset rutussa, ja lääkäri asettaa teipin kissaan ja naiseen, jotta kissa pysyisi paikoillaan. Kissan ruttuiset viikset yhdistettynä teipin tyylilliseen simppeilyteen toivat katsojan mieleen lämpökääreen, josta nousee höyryä. Ratkaisuni oli lisätä kuva, jossa lääkäri ottaa rullasta palkan teippiä. Sen lisäksi poistin ruttuiset viikset kissan lähikuvasta.



Kuva 3. Kissan viikset näyttivät katsojan mielestä höyryltä

Viiva

Sellainen visuaalinen ratkaisu, joka animaatioissani pistää myös heti silmään, on väri-sevä viiva, joka useimmiten nähdään ehkä pelkästään esteettisenä ratkaisuna, mutta omalla kohdallani senkin tarkoitus on tukea sanomaa. Värinä tekee omasta mielestäni animaatiosta jollain tapaa hauraamman ja herkemmän näköisen, jolloin se jo itsessään tukee herkkyyden teemaa. Lisäksi värinä yltyy aina silloin, kun naista ahdistaa aivan erityisen paljon. Ensimmäisen kerran tämä tapahtuu yökerhossa, kun kissapää ahdistuu toisen henkilön liian äkillisestä läheisyydestä ja hyppää pois. Toisen kerran se tapahtuu silloin, kun tilanne on eskaloitunut niin pahaksi, että naisen on vietävä päänsä eläinlääkäriin. Olenkin pohtinut jälkeensä, olisiko minun pitänyt tehdä niin, että kun kissapää lopullisesti lähtee pois naisen elämästä, viivankin värinä loppuisi. Se olisi korostanut sitä, ettei mikään tunnu enää miltään ilman päätä.

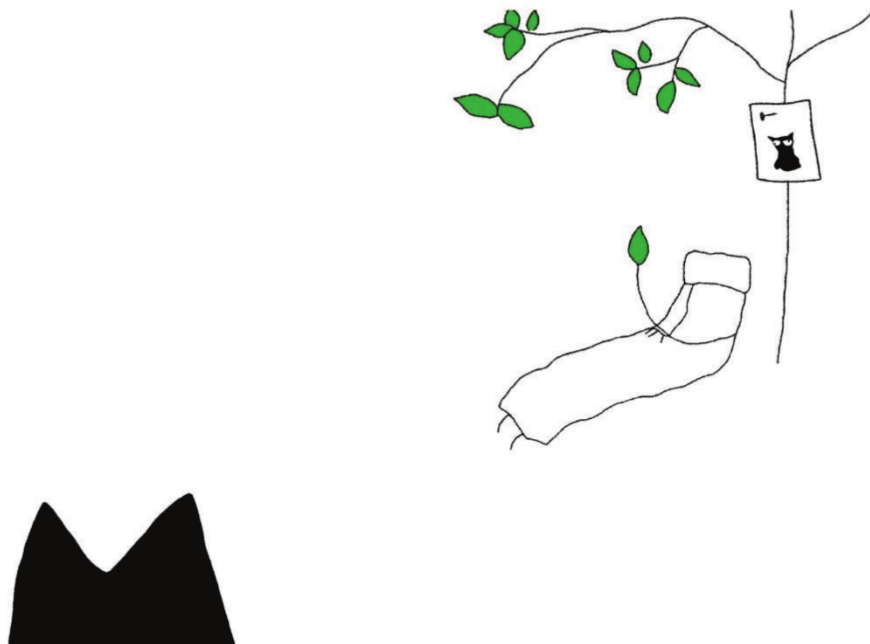
Viiva on ulkonäöltään myös hyvin ohut ja rakeilevan tussimainen, ei täysin tasainen. Tämänkin tyyllillisen ratkaisun voidaan ajatella palvelevan sanoman viestimistä, vaikka sekin on sellainen, jota en ole animaatiota tehdessäni tiedostanut. Viiva ilmaisee aina jotakin, tunnetta tai tunnelmaa. Sen ulkonäkö paljastaa aina jotakin sen luonteesta. (McCloud, 1994, 124-125.) Ohuen ja hauraan viivan voidaan siis ajatella korostavan animaationi maailman herkkyyttä ja haurautta.

Värit

Värien kohdalla olen päätenyt mustavalkoisuuteen, jonka myös katson tukevan haluaani sanomaa. Hahmoja ei ole väritetty. Ainoastaan kissapää on pikimusta, koska halusin sen edustavan pimeyttä, kuten päähenkilön mielikin. Lisäksi musta kissapää erottuu animaation muuten värittömässä maailmassa mukavasti. Myös elokuvan alussa esiintyvän äidin (joka antaa työlle kissapään) hiukset ovat mustat. Tämän ajattelin viittaavan siihen, että äiti ja tytär ovat sukua keskenään ja hankala kissapääkin on jostain peritty. Tällaiset asiat ovat aika pieniä, eikä niitä välttämättä kukaan katsoja tule ajatteleeksi, mutta ehkä alitajunta saattaa silti rekisteröidä ne jotenkin?

Her Headin mustavalkoisuudessa vaeltaa kuitenkin yksi väripilkku. Ajattelin jo animoidessa, että mitäpä jos animaatioissa esiintyvä lehti olisi kaikesta muusta poiketen vihreä. Lehti on elokuvassa nimittäin suuressa avainasemassa, sillä se edustaa kaiken-

laista leikkiä, leikkimielisyyttä ja ehkä lapsuuttakin. Äitihahmo opettaa tyttären leikkimään kissapäänsä kanssa ja käyttää leluna puunlehteä. Tytär leikkii lehdellä hyvin intensiivisesti aina siihen asti, kunnes on kasvanut isoksi ja leikki luonnollisesti unohtuu. Tämä johtaa kissapään oireiluun ja lopulliseen katoamiseen, kunnes kevät saapuu ja lehdet kasvavat jälleen puihin. Nainen, joka on hukannut päänsä, muistaa leikin voiman ja saa kissapäänsä takaisin alussa tutuksi tulleen lehden avulla. Luovuin lopulta lehden vihreys -ajatuksesta, koska pelkäsin sen olevan liian päälle liimattua ja korostavaa. Sitteen sain kuitenkin leikkauksen opettajaltani sekä musiikintekijältäni kommentteja siitä, miten kiva olisi nähdä lehti vihreänä. No, lehti on nyt vihreä, eikä se mielestäni tällä hetkellä ainakaan tunnu liian alleviivaavalta. Pikemminkin se tuntuu tuovan sanomaani vielä enemmän esiin, korostaen lapsuuden ja leikin maagista voimaa.



Kuva 4. Nainen tutkii lehteä, joka on animaation ainut väripilkku

3.3 Tarinallisuus ja sanoma

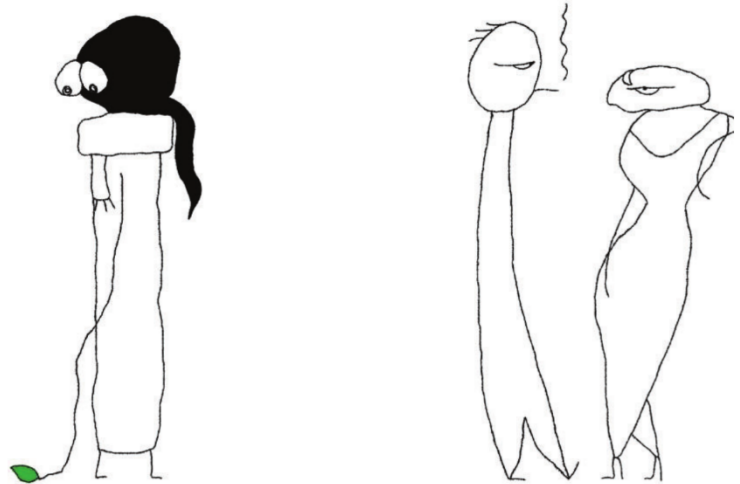
Tarina on tietysti yksi selkeimmistä keinoista tuoda sanomaa esiin. Her Head, vaikka taideanimaatio onkin, noudattaa melko tarkasti perinteistä kolminäytöksistä mallia. Alussa on ongelma, sitten ongelman kanssa kamppaillaan ja lopuksi asia ratkeaa. Olen katsonut tämän mallin palvelevan sanomaani parhaiten. Bacon (2000, 99) käy kirjassaan läpi elokuvan aristoteellisen kokonaisrakenteen pala palalta, käyttäen jokaisessa väliot-sikossa paitsi ajallista ryhmittelyä, niin myös kolminäytöksisen mallin dramaturgiaa. Käyn nyt läpi elokuvani sanoman kannalta olennaisia avainkohtia Baconin ryhmittelyä apuna käyttäen.

Alku ja ekspositio

Bacon (2000, 100) aloittaa puhumalla ekspositiosta, eli siitä, minkä verran ja missä ajassa katsojalle annetaan tietoa elokuvan hahmoista. Her Headissa päähenkilö on erityinen, erilainen kuin muut. Niinpä minun oli varhaisessa vaiheessa näytettävä, että kaikilla *muilla* on normaalit ihmisen päät, kun taas päähenkilöllä on kissapää. Se korostaa jo heti alussa päähenkilön erilaisuutta, joka on suuressa yhteydessä herkkyyden teemaan.

Koska sanomani on, että herkkä pää on hankala, mutta leikkimielisyyden vaaliminen voi helpottaa sen kanssa elämistä, minun oli näytettävä, että aina pää ei ole ollut hankala. Nimittäin silloin, kun päähenkilö vielä leikki. Leikkihän on asia, joka lapsilla on hallussa. Halusin siis näyttää, että päähenkilöllä on ollut vielä lapsuudessaan helppoa päänsä kanssa. Siitä sitten siirryttäisiin ”nykyhetkeen” eli aikuisuuteen, kun pään kanssa ongelmat ovat jo alkaneet.

Jossakin vaiheessa sain erinomaisen neuvon: minun kannattaisi lisätä lapsuuden ilon ja aikuisuuden ongelmien väliin kohtaus, jossa leikki jää ja ongelmat alkavat, eli niin sanottu ensimmäinen suuri käännekohta. Niinpä lisäsin alkuun montaasin, jossa lapsi kasvaa lelulla leikkien, kunnes huomaa kasvaneensa niin paljon, että leikin on unohduttava. Apuna käytin symboliikkaa: hän heittää lelun pois.



Kuva 6. Nainen lopettaa leikkimisen

Keskikohta ja kehittely

Her Headin keskikohdassa pureudutaan ongelmaan, eli päähän. Näytetään, minkälaisia ongelmia pää naiselle aiheuttaa. On kaikin tavoin hankalaa. Kissa vaikuttaa masentuneelta, työn teko ei onnistu. Syöminen ei onnistu, koska kissa on nirso ja herkkä oksentamaan. Myöskään sosiaalinen elämä ei näytä sopivan kissapäälle, koska liiallinen läheisyys ja melu saavat sen pois tolaltaan. Lopulta kissa kiipeää pakoon puuhun ja palokunta tulee hakemaan sen pois. Nainen päättää yrittää tehdä päälleen jotain ja menee lääkäriin. Lääkäristäkään ei kuitenkaan ole apua, ja nainen joutuu täydelliseen ahdistukseen, kunnes saa kissan pakenemaan lopullisesti pois. Ongelmatilanne siis kasvaa kasvamistaan, kunnes tilanteen kiristymisen kautta tilanne ratkeaa niin, ettei naisella ole enää päätä ollenkaan.

Tässä kohtaa olen ottanut käyttöön toiston ja varioinnin. Bacon (2000, 108-109) selittää toiston olevan yksi elokuvaa selkeyttävistä keinoista. Toistaa voi esimerkiksi henkilön luonteenpiirrettä, toiminnan motivaatiota tai toimintaan vaikuttavaa ulkoista tekijää. Se, että nainen yrittää tehdä uudestaan kaikkia niitä asioita, joita hän kissapään kanssa ka-

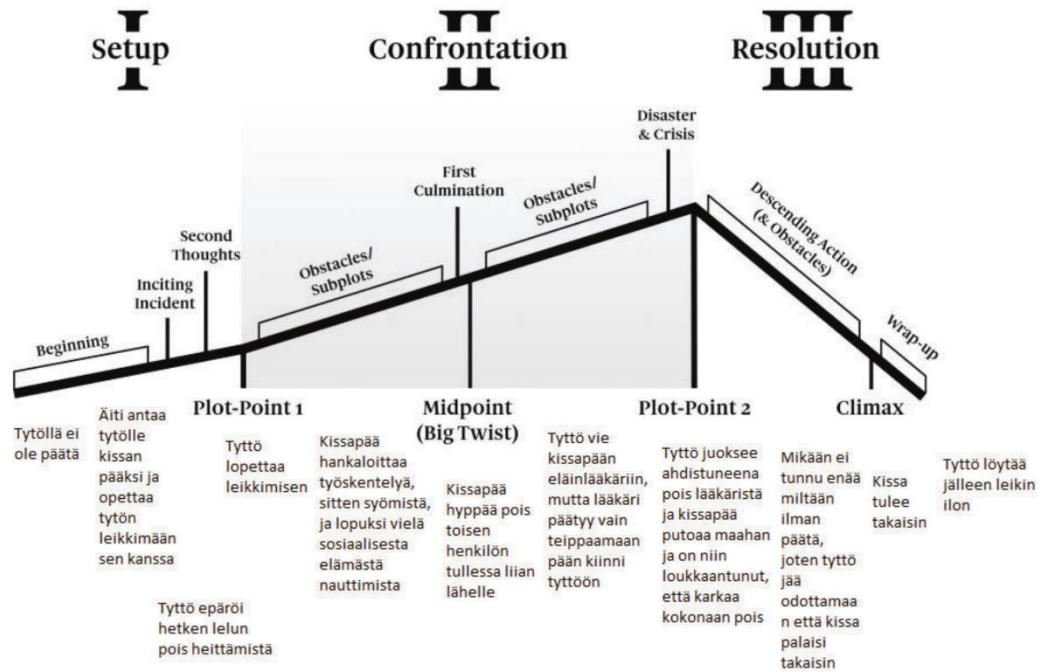
oottisin seurauksin aiemmin teki, tekee sanomastani selkeämmän. Samat asiat, joita nainen nimittäin teki kissapään kanssa, eivät enää onnistu ilman kissapäättä. Mikään ei toki onnistunut myöskään kissapään kanssa, mutta ilman sitä mitään ei edes tapahdu. Ei edes huonoja asioita. Mikään ei tunnu enää miltään ilman päätä. Intentioni tällä onkin sanoa, että kyllä se herkkä pää olikin ihan hyvä, eikö?

Loppu ja sulkeuma

Nainen jää odottamaan kissapään paluuta passiivisena. Vuodenajat vaihtuvat, ja silloin symbolinen elementtimme, vihreä lehti, saapuu kevään myötä. Se saa naisen muistamaan leikin. Palaamme ikään kuin jälleen alkuun, jossa lapsuuden ilo oli vielä läsnä ja vihreä lehti, lelu, edusti sitä. Kissa palaa takaisin, kun nainen ymmärtää alkaa leikkiä. Toisin sanoen mielenterveys alkaa eheytyä siitä hetkestä lähtien, kun ihminen avautuu leikille ja alkaa katsoa maailmaa eri tavalla. Ilon ja toivon pilkahdus löytyy.

Bacon (2000, 115) puhuu aristoteellisesta sulkeumasta, jossa tarinan sisäisen logiikan palaset päätyvät balanssiin ja ratkeavat jotenkin. Her Headissa juuri tämä tapahtuu: ongelma ratkeaa ja elokuva palaa ikään kuin takaisin alun onnellisiin puitteisiin: leikin iloon. Koko elokuvan tarkoitus oli siis saattaa päähenkilö takaisin raiteilleen, takaisin siihen pisteeseen, joka alussa vallitsi. Nainen löytää jälleen leikin, ja saa sulkeuman idean mukaan oikean ihmisenpään kissapään tilalle. Katsoja saa tyydytyksen ja onnellisen lopun. Ja minä saan terapeutin mielihyvän.

Three-Act Structure



Kuva 5. Philipp Trübigerin laatima klassinen kolmiosainen tarinan rakenne, johon olen suhteuttanut oman elokuvani.

4 YMMÄRRÄN MITÄ TARKOITAT, MUTTA OMALLA TAVALLANI

Minulla oli tavoitteena tutustua sanomaan taiteenteon intentiona. Pohdiskelin sanoman käsitettä yleisesti, ja sen jälkeen mietin, mitä se merkitsee minulle ja mitä minä haluan sanomallani viestittää. Havaitsin, ettei sanoma ole käsitteenä mitenkään kovin yksiselitteinen. Sellainen ajatus minulle kuitenkin jäi, että sanoma on ehdottomasti jonkin asian viestimistä, ja että sitä voidaan tukea tai rakennella monista animaation osasista.

Tässä kirjallisessa työssä ehdin pureutua niistä vain animaatiollisuuteen, visuaalisuuteen ja tarinaan, mutta jo se valaisi minulle sitä, että sanoma muodostuu teemaa työstämällä. Yksi jännittävimpiä asioita oli kuitenkin se, että omasta elokuvastani voi jälkikäteen löytää ihan uusia, sanomaa tukevia piirteitä, joita en ole ajatellut elokuvaa tehdessäni. Niiden löytämistä on ohjannut oma tietoni siitä, mitä haluan elokuvallani viestittää.

Olen tämän opinnäytetyön avulla päässyt tarkastelemaan omaa työskentelyäni animaationi parissa sanomalähtöisen intentioni näkökulmasta. On ollut kiinnostava pohtia omaa ajatteluaan jälkikäteen ja siten etäämmältä kuin animaatiota tehdessä. Uskon, että tulevaisuuden projekteissa minulle tulee olemaan hyödyksi se, että olen käsitellyt ja miettinyt sanoman viestimiskeinoja animaatioissa. Ne voivat tuottaa uusia ideoita esimerkiksi seuraavaa animaatiota tehdessäni.

Olen oppinut myös, että kommunikaatio-ongelmat kuuluvat taiteen perusluonteeseen siinä mielessä, että viesti ei välttämättä tule katsojalle perille sellaisena kuin sen oli itse ajatellut. Se ei kuitenkaan ole tarkoituskaan taide-elokuvassa, vaikka katsojan tulkintaa voidaankin yrittää ohjailla erilaisin keinoin. Jotkut keinot ovat hienovaraisempia kuin toiset, ja yleensä valtavirtaelokuvassa niitä keinoja käytetään ronskimmin kuin taide-elokuvassa. Sanoma lähetetään katsojalle ikään kuin rikkiäisen puhelimen kautta, jonka sanoman suodattajat ovat elokuvan eri kerronnan keinoja. Lopulta sanoma päättyy katsojalle. Suodattimista ja katsojan omasta persoonasta riippuen määräytyy se, minkälaisen tulkinnan katsoja elokuvasta tekee. Viestinnän prosessi onkin siis hyvin jännittävä!

Harmittavaa on, että animaationi Her Head on vielä viimeistelyvaiheessa, ja siksi sitä ei ole vielä näytetty yleisölle. Sen vuoksi en ole voinut saada tähän kirjalliseen työhön pohdintaa siitä, miten katsojat tulkitsivat sen sanoman. Se jää sitten minulle itselleni jännittäväksi!

LÄHTEET

Bacon, H. 2000: Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura

Johnston, O. & Thomas, F. 1997: The Illusion of Life. New York: Hyperion

McCloud, S. 1994: Sarjakuva -näkyvätön taide. Helsinki: The Good Fellows ky

Wells, P. 1998: Understanding animation. London: Routledge

KUVALUETTELO

Kuva 1. Nainen istuu tietokoneen ääressä. Hänen päänsä on kissa. Kuva elokuvasta Her Head.

Kuva 2. Metamorfoosi: Kissapää muuttuu naisen pääksi. Kuva elokuvasta Her Head.

Kuva 3. Kissan viikset näyttivät katsojan mielestä höyryltä. Kuva elokuvasta Her Head.

Kuva 4. Nainen tutkii lehteä, joka on animaation ainut väripilkku. Kuva elokuvasta Her Head.

Kuva 5. Philipp Trübigerin laatima klassinen kolmiosainen tarinan rakenne, johon olen suhteuttanut oman elokuvani. Viitattu 17.11.2018. <http://philipp.truebiger.com/three-act-structure/>.

Kuva 6. Nainen lopettaa leikkimisen. Kuva elokuvasta Her Head