

Opinnäytetyö (AMK)

Media-alan koulutus

Animaatio

2018

Inari Halme

LAPSIYLEISÖN ASIALLA

– animaatio lasten viihteenä

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Media-alan koulutus, animaatio

Kevät 2018 | 27 sivua

Inari Halme

LAPSIYLEISÖN ASIALLA

- animaatio lasten viihteenä

Opinnäytetyöni käsittelee animaation roolia lasten viihteenä sekä tämän roolin vaikutusta siihen, millaista animaatiota animaationtekijöiden on nykyaikana mahdollista tuottaa kaupallisesti. Mistä puhutaan, kun puhutaan lasten animaatiosta tai animaation kohderyhmästä? Miksi animaatio on niin vahvasti profiloitunut lasten viihteeksi? Millaisia vaatimuksia ja odotuksia on otettava huomioon, kun suunnitellaan lapsille suunnattua animaatiota?

Työn lähtökohtana ovat turkulaisen Pyjama Films -animaatiostudion kokemukset *Planeetta Z* -lastensarjan pilottijakson valmistelusta ja esittelystä, joita esittelen studion tuottajan, Terhi Väänäsen haastattelun pohjalta. Lisäksi etsin syitä animaation kulttuuriselle asemalle televisioanimaation historiasta, ja tutkin mm. ikärajakriteerien perusteella, millaisia ominaisuuksia lapsille suunnatulta viihteeltä odotetaan.

Työn oleellisimpana johtopäätöksenä on, että animaation rooli lasten viihteenä on määrittynyt vahvasti television kautta toimivan markkinointi- ja tuotteistamiskoneiston vaikutuksesta aina 1950-luvun lopulta eteenpäin. Muiden lastenohjelmien tapaan myös animaatioon kohdistuu vaatimuksia, jotka perustuvat lasten kehitysasteeseen ja lastenohjelmien pedagogiseen luonteeseen, ja sisältävät esimerkiksi rajoituksia väkivallan ja ahdistavien tunnelmien esittämiseen.

ASIASANAT:

Animaatio, animaatiotuotanto, lapset, kohdeyleisö, animaatiomarkkinat

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme in Film and Media | Animation

2018 | 25

Inari Halme

THINK OF THE CHILDREN

- animation as children's entertainment

The topic of my thesis is the cultural role of animation as children's entertainment, and the consequent impacts of this role on what kind of opportunities exist for animation creators in the field of commercial animation today. What does children's animation actually refer to, and what are the real target audiences of animation series and films? Why does animation have such a strong status as children's entertainment? What are the expectations and restrictions one must consider when producing animation for children?

The starting point of the thesis are the experiences gained by Turku-based animation studio Pyjama Films on the development and marketing of the pilot episode of their children's series *Planet Z*. The experiences are described based on an interview with the studio's producer and CEO, Terhi Väänänen. In addition, I look into the history of television animation to try and discover how animation came to have the status it has today. Finally, I look at the different requirements set for children's audio-visual programs through, for example, official criteria for age limits.

The most important conclusion of the work is that animation's role as children's entertainment has strong roots in the development of television advertising and merchandise, which began in the late 1950s. In addition, like other children's entertainment, animation is governed by requirements based on children's different developmental stages and the pedagogical nature of children's programming. Children's programs are limited in terms of, for example, how much violence or frightening material can be shown.

KEYWORDS:

Animation, animation production, children, audience, animation market

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	5
2 PYJAMA FILMS JA PLANEETTA Z	7
2.1 Pyjama Films	7
2.2 Planeetta Z -sarjan tuotannon alkuvaiheet	8
2.3 Pilottijakson vastaanotto	9
3 LASTEN ANIMAATION MARKKINAT	13
3.1 Yleisviihteestä lastenkulttuuriksi	13
3.2 Animaation nykymarkkinat	16
4 LAPSET KOHDERYHMÄNÄ	19
5 ULOS LASTENOHJELMAN LOKEROSTA?	24
LÄHTEET	26

KUVAT

Kuva 1: Kuva Planeetta Z -sarjan pilottijaksosta	7
Kuva 2: Planeetta Z -pilottijakson hahmot Tora (vasemmalla) ja Pinki	10

1 JOHDANTO

Länsimaissa animaatiota on totuttu tarkastelemaan lapsille ja varhaisnuorille suunnattuna viihteenä, jonka sisältö on pääasiassa humoristista tai muutoin kepeää ja viihteellistä. "Animaatio ei olekaan vain lapsille", julistetaan sanomalehtien arvioissa yksi toisensa jälkeen yllättyneesti, kun vanhemmalle yleisölle suunnattu, vakavia teemoja käsittelevä animaatioelokuva löytääkin odotettua laajemman yleisön ja menestyy.

Varsinkin animaationtekijälle tämä usein nähty julistus "ei vain lapsille" tuntuu hieman järjettömältä, onhan kyseessä pohjimmiltaan taidemuoto, jonka kerronnan keinot ovat äärettömän monipuoliset ja jonka teoriassa pitäisi tehdä minkä tahansa teeman tai tarinan käsittely mahdolliseksi. Pitääkö mahdollisuus lapsia laajempaan kohdeyleisöön todella säännöllisesti todeta ääneen? Suuren yleisön kollektiivinen yllättyneisyys "syvällisestä" tai "hyvästä" animaatiosta tuntuu kertovan paljon siitä, miten vähän animaatiolta odotetaan.

Animaationtekijälle tilanne voi olla kummallinen: vaikka animaation mahdollisuudet ovat teoriassa loputtomat, etenkin televisiosarjojen ja pitkien elokuvien parissa ne eivät läheskään aina pääse täyttämään potentiaaliaan. Suuri osa animaatiosarjoista- ja elokuvista tuotetaan nimenomaan lapsista ja nuorista muodostuva yleisö mielessä. Animaatiosarjat luokitellaan monessa paikassa lastenohjelmien alle, ja niihin kohdistetaan lastenohjelmia koskevia toiveita ja vaatimuksia. Tarinoissa seikkailevat lapset ja lapsiin vetoavat hahmot. Kaiken animaation ei välttämättä tarvitse olla lapsille suunnattua, mutta todellisuudessa huomattavan suuri osa siitä on. Se taas vaikuttaa ainakin jossain määrin siihen, millaisia mahdollisuuksia animaationtekijöille on tarjolla animaatiosarjojen ja elokuvien markkinoilla.

Lapsille suunnattujen animaatiosarjojen jatkumoon asettuu myös turkulaisen Pyjama Films -animaatiostudion sarja *Planeetta Z*, joka perustuu Maria Björklundin luontodokumenttia jäljittelevään sarjakuvaan. Sarjan tuotanto on keväällä 2018 vielä kehittelyvaiheessa, mutta sen aikana on jo tähän mennessä tullut ilmi mielenkiintoisia kysymyksiä

siitä, millaisia odotuksia erilaisiin kohderyhmiin kohdistuu ja millaista lasten animaation tuotanto on Suomessa tällä hetkellä.

Lasten animaatiota voi tarkastella varmasti monestakin lähtökohdasta, mutta tähän opinnäytetyöhön olen valikoinut niistä kaksi: lasten animaation asema animaation markkinoilla ja lapsille suunnatun animaation sisältöä koskevat vaatimukset. Animaation tekijänä olen kiinnostunut tietämään, millaiseen kulttuuriseen kontekstiin työni sijoittuu, millaisia mahdollisuuksia animaation tekijöille on tarjolla nyky maailmassa ja millaisia rajoja animaatiolla on taidemuotona rikottavana.

Mistä siis puhutaan, kun puhutaan lasten animaatiosta tai animaation kohderyhmästä? Miksi animaatio on niin vahvasti profiloitunut lasten viihteeksi? Millaisia vaatimuksia ja odotuksia on otettava huomioon, kun suunnitellaan lapsille suunnattua animaatiota? Pienimuotoisen tapaustutkimuksen kohteena työssä on aiemmin mainittu *Planeetta Z*-sarja, jonka kehittelystä saatuihin kokemuksiin peilaan alan kirjallisuudessa ja tutkimuksessa esitettyihin ajatuksiin.

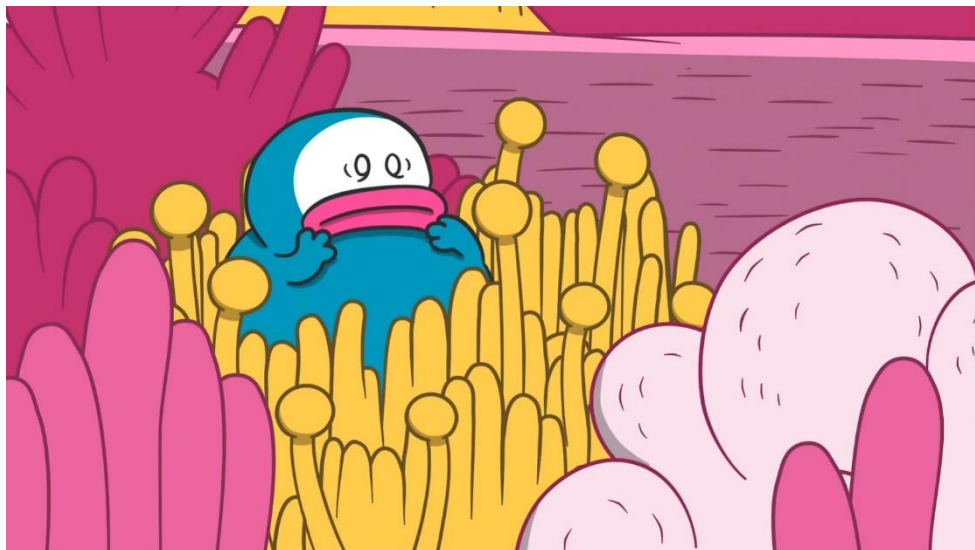
Esittelen Pyjama Films -studion ja *Planeetta Z*-sarjan tarkemmin työn toisessa luvussa, joka pohjautuu studion tuottajan, Terhi Väänäsen, haastatteluun. Kolmannessa luvussa tarkastelen lyhyesti animaatioalan kehitystä ja lapsille suunnatun animaation roolia animaatiomarkkinoilla, ja neljännessä luvussa pohdin, millaisia rajoituksia ja odotuksia lapsille suunnattuun animaation sisältöön kohdistuu. Tarkoituksena on kokonaisuudessaan luoda lyhyt katsaus siihen, miten animaation rooli lastenviikteenä vaikuttaa animaation tekijän mahdollisuuksiin niin tuotannon kuin luovan työnkin näkökulmasta.

2 PYJAMA FILMS JA PLANEETTA Z

2.1 Pyjama Films

Pyjama Films on vuonna 2015 perustettu turkulainen animaatiostudio, joka tuottaa muun muassa lyhytanimaatioita, animaatiosarjoja, mainosanimaatiota sekä muuta animaatiosisältöä. Studion toimitusjohtajana ja tuottajana toimii Terhi Väänänen, jota haastatelin tätä opinnäytetyötä varten. Väänäsen lisäksi studion perustajia ja tämänhetkisiä työntekijöitä ovat Samppa Kukkonen ja Kari Pieskä. Haastattelun aiheena olivat studion kokemukset *Planeetta Z*-animaatiosarjan alkuvaiheista, pilottijakson esittelystä ja markkinoinnista, sekä animaatiosarjan tuotannon suunnittelusta ja käynnistämisestä.

Planeetta Z on noin 7-10-vuotiaille suunnattu animaatiosarja, joka perustuu Maria Björklundin samannimiseen sarjakuvastriippiin. Sarjakuvaa on julkaistu esimerkiksi Helsingin Sanomien NYT-liitteessä, ja Like-kustannus on julkaissut sitä myös kirjana vuonna 2012. Alkuperäinen sarjakuva on saanut inspiraationsa luontodokumenteista eikä suoranaisesti kosiskele mitään tiettyä ikäryhmää. Siihen perustuva animaatiosarja on kuitenkin suunnattu lapsille.



Kuva 1: Kuva Planeetta Z -sarjan pilottijaksosta

2.2 Planeetta Z -sarjan tuotannon alkuvaiheet

Terhi Väänänen (2017) kertoo, että ajatus Planeetta Z -sarjakuvan sovittamisesta animaatiisarjaksi syntyi vuonna 2014, jo ennen Pyjama Films -studion perustamista, kun sarjakuvan luoja Björklund ehdotti projektia hänelle. Haastattelun aikaan syksyllä 2017 studio oli jo käynyt esittelemässä sarjan pilottijakson ensimmäistä versiota esimerkiksi *Cartoon Forum* -tapahtumassa, joka järjestettiin Ranskan Toulousessa syyskuussa 2016. Pilottijaksoa muokattiin myöhemmin kanavilta kerätyn palautteen perusteella, ja lopullinen pilottijakso, *Yllätysmuna*, sai ensi-iltansa 20.12.2017.

Muilta osin sarjan tuotanto oli haastattelun aikaan vielä kehittelyvaiheessa. Björklund käsikirjoitti sarjan ensimmäisen tuotantokauden jaksoja, ja tuotannon kehittelybudjettiin haettiin lisärahoitusta. Seuraavina askelina tuotannossa olisi rahoituksen varmistaminen ja käsikirjoitusvaiheen saattaminen loppuun. Varsinaisen tuotantovaiheeseen päästäisiin suunnitelmien mukaisesti käsiksi vuonna 2019. Aikaa idean esittelystä käsikirjoitusvaiheeseen ja pilottijakson ensi-iltaan oli siis kulunut jo yli kolme vuotta, mikä osaltaan kertoo siitä, miten monipolvinen ja pitkä prosessi animaatiisarjan tuotanto voi olla.

Oleellista *Planeetta Z* -projektissa tämän opinnäytetyön kannalta on paitsi se, että kyse on lapsille suunnatusta animaatiisarjasta, myös se, että sarjakuvan kohderyhmä ja animaatiisarjan kohderyhmä eivät suoraan vastaa toisiaan. Väänänen kuvailee sarjakuvaa ”ehkä” aikuisille tai nuorille aikuisille suunnatuksi, animaatiisarjaa taas tehdään nuorimille alakouluikäisille. Tämä on käytännössä tarkoittanut esimerkiksi sitä, että tv-sarjan sisältöön on kohdistunut jonkin verran enemmän rajoituksia kuin sarjakuvan. Miksi sarjakuvasta sitten on lähdetty tekemään lasten sarjaa, vaikka sarjakuva tarjoaisi tyyliä ja tarinoita myöten valmiilta vaikuttavaa materiaalia?

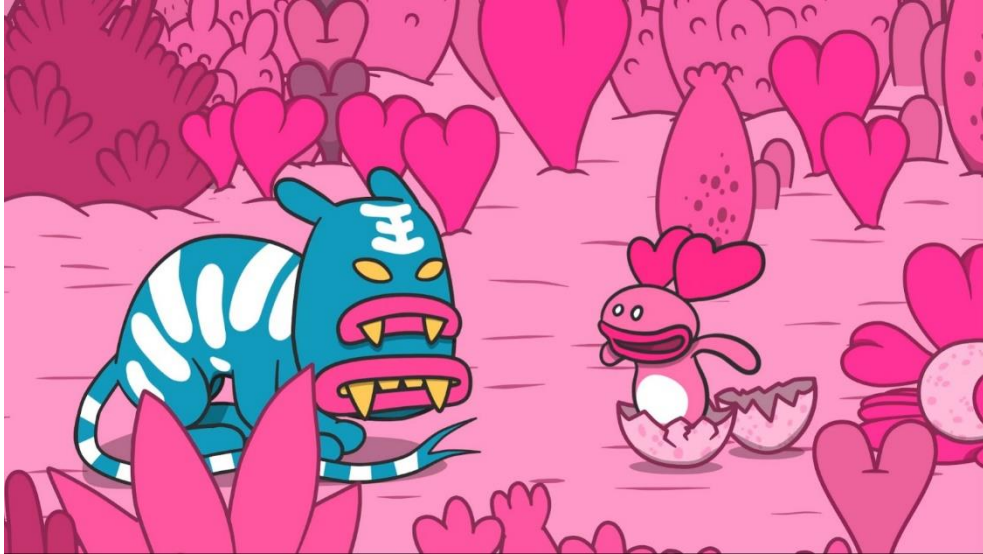
Yhtenä merkittävänä syynä sarjan kohdeyleisön valintaan Väänänen mainitsee rahoitusmahdollisuudet: lasten valitseminen kohderyhmäksi ei ollut täysin itsestäänselvyys, mutta tuottajan vahvana oletuksena oli, että rahoituksen saaminen aikuisille suunnattua sarjaa varten olisi huomattavasti vaikeampaa, kuin lastensarjalle. Vaikka jonkinlaisen

rahoituksen olisikin saanut kokoon, olisi se todennäköisesti jäänyt pienemmäksi, kuin mitä lapsille suunnattu materiaali mahdollistaa.

Toinen syy sarjan kohdeyleisön valintaan oli yksinkertaisesti se, että lapset olivat todistetusti olleet konseptista kiinnostuneita. Väänäsen mukaan tuntui siltä, että jos sarja tehtäisiin vain aikuisille, lapset jäisivät väistämättä yleisön ulkopuolelle, ja lasten innostus Planeetta Z:n maailmaan ikään kuin heitettäisiin hukkaan. Lapsille suunnatun sarjan kohdeyleisö taas voisi luontevasti laajentua sisältämään myös vanhempia katsojia. Vaikka sarjan kohdeyleisö on tuotantovaiheessa lähinnä markkinointisyistä määritelty, se ei välttämättä kerro, ketkä lopullista sarjaa katsovat. Vaikka lasten valitseminen kohdeyleisöksi saattaakin tarkoittaa, että ohjelman sisältöä täytyy jossain määrin rajoittaa, animaation suuntaaminen lapsille voikin todellisuudessa tarkoittaa laajemman yleisön saavuttamista. Innostuneiden lasten lisäksi sarjan pilottijakso onkin Väänäsen mukaan otettu tähän mennessä myönteisesti vastaan esimerkiksi parikymppisten naisten ja 30-40-vuotiaiden miesten keskuudessa.

2.3 Pilottijakson vastaanotto

Planeetta Z:n pilottijakso *Yllätysmuna* kertoo luontodokumentin hengessä tarinan siitä, miten sarjan hahmot Tora ja Pinki ystävästyyvät. Jakson alussa Tora vielä suhtautuu muunasta kuoriutuneeseen Pinkiin hieman nuivasti, mutta hahmot löytävät yhteisen sävelen, kun heidän täytyykin selvitä yhdessä suuren hirviön hyökkäyksestä. Jakso on värikäs ja täynnä toimintaa ja vauhtia.



Kuva 2: Planeetta Z -pilottijakson hahmot Tora (vasemmalla) ja Pinki

Pilottijakson lopussa aiemmin nälkäisenä näytetty Tora syö jaksossa taltutetun hirviön. Väänänen kertoo, että kun jakson ensimmäistä versiota esiteltiin kanaville, eli potentiaalisille ostajille, palautteissa toistui kommentti, jonka mukaan jakso oli liian pelottava ja synkkä. Kuolemaa ei tällä tavalla saisi näin nuorille suunnatussa lastenohjelmassa näyttää, eikä vaaran tuntu saisi olla liian vahvana läsnä.

Pilottijakson toiseen versioon tarinaa piti siis hieman siivota - juoni pysyi sinällään samana kuin ensimmäisessä versiossa, mutta esimerkiksi hirviön syömistä ei enää suoraan näytetä. Väkivaltaa on Väänäsen mukaan pyritty jättämään pois myös muiden jaksosten käsikirjoituksista. Oleelliseksi kysymykseksi Planeetta Z:n kehityksessä onkin nousut se, miten pitkälle tarinan kulmien hiominen voidaan viedä, ennen kuin sen ydinsisältö muuttuu liikaa.

Väänänen mainitsee itse kannattaneensa nimenomaan sitä, että sarjan tärkein ydin ei ole väkivalta, vaan planeetan monimuotoisuus. Siksi esimerkiksi kohdat, joissa todistetaan "luonnon kiertokulkua", olentojen syömistä tai kuolemaa, eivät ole välttämättömiä. Käytännössä sarjaa ollaan Väänäsen mukaan kehitelty siten, että käsikirjoittaja Björklund on kirjoittanut sarjan jaksoista lyhyitä *treatmenteja*, eli juonitiivistelmiä, joiden joukosta on sitten valittu sellaiset, jotka sopivat sarjan kohdeyleisölle. Väänänen tarkentaa,

että Planeetta Z:n maailman väkivaltaisuutta ei sinällään ole haluttu kieltää - planeetan eläimet syövät toisia eläimiä, ja väkivaltaa tapahtuu. Pikemminkin tuotannossa on tehty päätös asettaa "kamera" kuvaamaan maailman muita tapahtumia.

Sarjan suuntaaminen lapsille toi sarjalle muitakin rajoitteita. Esimerkiksi sarjan tyyllilaji oli asia, jota tuotannossa oli pakko pohtia. Väänäsen mukaan valitulle kohdeyleisölle ainoa mahdollisuus on käytännössä komedia, eikä muita tyyllilajeja juuri tuoteta. Edes pilottijakson tuotannon aikaan sarjaa ei oltu vielä määritelty komediaksi, ja lopulta komiikkaa lisättiin kirjoittamalla valmiiseen pilottijaksoon mukaan lisää vitsejä ja lisäämällä ne mukaan. Komiikan toivottiin myös keventävän synkäksi ja pelottavaksi koettua tunnelmaa. Uhan tunteen vähentämisen ja komiikan lisäämisen lisäksi pilottijaksoon on toivottu muun muassa nopeampaa tempoa, ja pilottijakson toinen versio leikattiinkin hieman ensimmäistä nopeammaksi.

Sarjan pilotti sai myös positiivista palautetta: esimerkiksi värikäs, omalaatuinen visuaalisuus, äänimaailma ja käsikirjoitus saivat kehuja. Kehuista huolimatta ongelmallisiksi koettut tekijät nähtiin todella merkittävänä. Joistakin sarjan osa-alueista saatu palaute on myös ollut keskenään hieman ristiriitaista. Planeetta Z oli jo sarjakuvamuodossa tyylliltään värikäs ja melko yksinkertainen, mikä ainakin suomalaiseseen silmään sopi valittuun kohderyhmään. Kansainväliselle tuotannolle tyylin valinta voi kuitenkin tuottaa lisäkysymyksiä: Väänäsen mukaan esimerkiksi Koreassa sarjan visuaalinen tyyli käsitetään helposti esikouluikäisille suunnatuksi, kun taas länsimaissa sama tyyli voi tuoda yleisölle mieleen jopa aikuisten animaation. Kohdeyleisön valintaa ja sisällön suunnittelua voivat siis erikseen mutkistaa eri maiden ja kulttuurien käsitykset siitä, millainen tyyli tai sisältö sopii kullekin kohderyhmälle.

Millä perusteella lapsille suunnatun animaation sisältöä sitten pitäisi kehittää? Mielipiteet aiheesta voivat olla hyvinkin vahvoja, mutta konkreettisia ohjeistuksia ja periaatteita on tarjolla hyvin vähän, ja oletukset ja mieltymykset voivat vaihdella kulttuurien, kanavien ja yksittäisten ihmisten välillä suuresti. Katsojilta saatu palaute ja mielikuvat saattavat vaikuttaa siihen, millaisia ohjelmia kanaville ostetaan: vahvana oletuksena esimerkiksi on, että lapset haluavat nähdä vain komediaa, ja että lastenohjelman kerronnan temmon

pitää olla nopea. Väänänen nostaa erityisesti esille lasten vanhempien roolin ohjelmäsällön sopivuuden määrittäjinä: todennäköisesti monet ostajista ovat kokeneet vanhemmilta saadun negatiivisen palautteen, kun esitetyt ohjelmat eivät olekaan vaikuttaneet näiden mielestä lapsille sovelialta. Vaikka iso osa vanhemmista olisi tarjontaan tyytyväisiä, juuri tiukimmin lastensa kuluttamaa viihdesisältöä valvovat tuovat herkimmin mielipiteensä esiin, ja heidän mielipiteensä saattaa näin vaikuttaa valintoihin enemmän kuin muiden.

Planeetta Z-sarjan kehittelyn ja markkinoinnin kokemuksista voi nostaa esiin muutamia huomioita. Ensimmäinen on se, että koska animaatiolla on niin vahva asema lasten viihteenä, lasten animaation tuottaminen on todennäköisesti varsinkin rahoituksellisesti kannattavampaa ja helpompaa, kuin esimerkiksi aikuisille suunnatun animaation. Toiseen lasten animaatioon kohdistuu joukko odotuksia ja rajoituksia, joiden noudattaminen voi vaikuttaa paljonkin siihen, miten esimerkiksi animaatiosarja saadaan levitykseen. Odotuksista on kuitenkin vaikeaa saada varmaa tietoa, ennen kuin tuotetta yrittää *pitchata*, eli esitellä, mahdollisille ostajille. Kuten Väänänen toteaa, rajoja kokeilevan sisällön esittely voi olla hyväkin keino saada selville, mitä alalla on mahdollista tarjota kullekin yleisölle.

3 LASTEN ANIMAATION MARKKINAT

3.1 Yleisvihteestä lastenkulttuuriksi

Animaatio taidemuotona ei vaikuta syntyneen lapsiyleisö mielessä. Historiallisesti animaation ensiaskleet nivoutuvat läheisesti yhteen elokuvan kehityksen kanssa, ja elokuvan tavoin animaation ensimmäiset muodot syntyivät lähinnä teknologisten kokeilujen tuloksena, eivät niinkään taiteellisen tai tarinankerronnallisen kunnianhimon pohjalta. Erilaisia liikkuvan kuvan varhaisimpia muotoja kehittelleet miehet, kuten elokuvan keksijöiksi nimetyt Lumièren veljekset ja praksinoskoopin keksijä Émile Reynaud olivat pikemminkin insinöörejä ja keksijöitä kuin taiteilijoita. Varhaisessa vaiheessa varsinkin stop-motion-animaation tekniikoita kehitettiin myös trikkielokuvien tarpeisiin (Lehtinen 2013, 9-13). Miten animaatio on sitten vuosien saatossa sijoittunut niin vahvasti lapsille suunnatun viihteen joukkoon? Yksi selitys löytyy Yhdysvaltojen animaatioalan historiasta, joka muun amerikkalaisen kulttuurin tavalla on varmasti vaikuttanut myös alan kehitykseen Euroopassa, asenneilmastosta puhumattakaan.

Mediatutkijat Carol A. Stabile ja Mark Harrison jakavat animaation kehityksen Yhdysvalloissa kolmeen vaiheeseen: elokuva (*cinematic*), televisio (*televisual*) ja digitaalinen (*digital*), joista kaksi ensimmäistä liittyy niihin muutoksiin, joiden myötä animaation rooli kapeni koko kansan viihteestä lastenvihteeksi. Television kulttuurista merkitystä tutkinut Jason Mittel kertoo, että animaatioala ja animaatio taidemuotona kokivat suuren murroksen 1950-luvulla, jolloin muutokset elokuvien levitystavoissa johtivat siihen, että animaatioelokuvia alettiin elokuvateatterien sijaan näyttää televisiossa. Seuraavan kahden vuosikymmenen aikana tämä muutos vaikutti voimakkaasti animaatioalaan ja animaation kulttuuriseen statukseen vakiintumiseen suunnilleen sellaiseksi, jona me tänäkin päivänä sen tunnemme. (Mittel 2013, 33)

Yksi merkittävimmistä tekijöistä animaatioalan kehityksessä on siihen liittyvä oheistuotemyynti, jonka historia on melkein yhtä pitkä kuin kaupallisesti tuotetun animaationkin. Vuosisadan alkupuolella, ennen television yleistymistä kotitalouksissa, animaatio tarkoitti pääasiassa elokuvalevitykseen tehtyjä lyhytanimaatioita, joita esitettiin ennen

pidempiä elokuvia. Jo vuosisadan ensimmäisinä vuosikymmeninä animaatio otti paljon vaikutteita oman aikansa sarjakuvista. Samalla, kun yleisölle tutut hahmot alkoivat esiintyä eri medioissa, kehittyi myös mahdollisuus luoda ja markkinoida hahmojen brändin ympärillä oheistuotteita. Ensimmäinen animaatiohahmo, jonka nimellä ja kuvalla myytiin menestyksekkäästi lisensoituja tuotteita, oli Felix-kissa, jonka historia ulottuu vuoteen 1915. Sitten esimerkiksi Disney on kehittänyt oheistuotteiden liiketoiminnan huippuunsa, ja se on edelleen merkittävä osa animaatioalan toimintaa ja lapsille suunnattujen animaatioiden markkinointia, kuten esimerkiksi *Tehotyöt* ja *Paavo Pesusieni* osoittavat. (Stabile & Harrison 2013, 2-4)

Jason Mittel kuvailee artikkelissaan *The Great Saturday morning exile*, miten varsinkin televisiokanavien järjestelyt ajoivat animaation lastenohjelman muuttiiin 1950- ja 1960-luvun aikana. 1950-luvulla, verrattain alkuvaiheessa television historiassa, animaatioita esitettiin televisiossa eri aikoihin pitkin päivää, ja pääosa television animaatiotarjonnasta koostui vanhoista, alun perin elokuvateattereihin tehdyistä lyhytelokuvista. Animaatiot keräsivät suhteellisen suuria katsojalukuja, ja yleisöön sisältyi sekä aikuisia että lapsia, sillä muiden ohjelmien sekaan sijoitetut lyhytanimaatiot näyttyivät muun ohjelmiston rinnalla hauskoina taukoina. Animaatiot olivat viihdettä, josta lapset olivat erityisen innoissaan, mutta jotka nähtiin yhtä lailla sopivana ajanvietteenä myös vanhemmalle yleisölle. (2013, 34-36)

Tuotemyynnistä tuli nopeasti osa myös television animaatiolähetystyksiä. Kun lapset alettiin 1950-luvun puolivälin jälkeen nähdä erillisenä, itsenäisenä yleisönä, jolle olisi mahdollista ja kannattavaa markkinoida suoraan esimerkiksi leluja, ohjelmia sponsoroivat yritykset alkoivat suosia esitysaikoja, joiden avulla ne tavoittaisivat suhteessa mahdollisimman paljon lapsia. Osittain tämän takia seuraavan vuosikymmenten aikana alan standardiksi kehittyivät lauantaiamun piirretyt, eli *Saturday-morning cartoons*. 1960-luvun loppuun mennessä suurimmat kanavat olivat siirtäneet käytännössä kaikki esittämänsä animaatiot samaan esitysaikaan, noin 9:00-12:30 lauantaiamuisin, jolloin aikuisten oli todettu katsovan vähemmän televisiota. Erityisesti lapsille suunnattu ohjelmakokonaisuus keräsi lapsikatsojia ja karkotti aikuiskatsojat vahvistaen samalla animaatio-ohjelmien roolia lastenohjelmina.

Televisioanimaatiota tuotettiin erilaiseen ympäristöön ja erilaisilla tavoilla, kuin elokuvateatterianimaatiota. Siirtyä elokuvateattereista televisioon tarkoitti monin paikoin sitä, että animaatioista siivottiin pois sisältöä, jonka ei syystä tai toisesta koettu sopivan televisioon. Televisiossa esitetyistä animaatioista, kuten muistakin televisio-ohjelmista, poistettiin laajasti viittauksia esimerkiksi mustiin hahmoihin - toisaalta rasististen stereotyyppien esittämisen pelossa, toisaalta myös miellyttämään niitä katsojia ja rahoittajia, jotka eivät halunneet nähdä mustia ihmisiä esitettävän myönteisessä valossa. Mustien hahmojen lisäksi sensuurin kohteeksi joutuivat mm. toista maailmansotaa kuvaavat aikalaisanimaatiot sekä liiallista väkivaltaa, tupakointia ja alkoholinkäyttöä sisältävät kohtaukset. Kiistanalaisten aiheiden poistaminen vei animaatioita kauemmas aikuisia viihdyttävästä materiaalista ja lähemmäs *slapstick*-komiikkaa ja muuta harmittomaksi koettua sisältöä. (Mittel 2013, 37)

Animaation tuotantokustannuksia oli televisiotuotantoa varten pakko pienentää, mikä johti ns. *Limited animation* -tyylin syntyyn. *Limited animation*, eli rajoitettu animaatio, hyödynsi yksinkertaista, toistuvaa liikettä ja korosti dialogin merkitystä tarinankerronan keinona ja huumorin lähteenä. 1960-luvun alkupuolella koettiin tyyliä edustaneen *Kiviset ja Soraset* -sarjan suosion pohjalta syntynyt, lyhytikäinen *primetime*-animaation aikakausi, jolloin animaatiosarjoja näytettiin myös suosituimpiin katseluaikoihin, myös aikuisyleisölle kohdistettua, iltapäivisin ja iltaisin. Sarjojen suosio kuitenkin laantui vuosikymmenen puoleenväliin mennessä, ja lopputuloksena koko animaatio televisioviihteen lajina tuomittiin aikuisille sopimattomaksi. Vanhojen, suuremmilla budjetilla tehtyjen piirrettyjen ihailijat tuomitsivat *limited animation* -tyylin animaation tuhoksi, ja tyypillisenä näkemyksenä oli, että televisioanimaatiosta puuttui hienovaraisuutta ja taidokkuutta, ja se oli siksi sopivaa lähinnä lapsille, jotka eivät kehittymättömyyttään ymmärtäisi tällaisia yksityiskohtia. (Mittel 2013, 38)

Kuten Mittel toteaa, lapset ovat oikeastaan aina olleet innostuneita animaatiosta. 1950-1960-lukujen uusi trendi ei ollutkaan niinkään lapsiyleisön kiinnostuksen herääminen, vaan aikuisyleisön karkotus. Televisiokanavat ja sponsorit alkoivat hyödyntää lauantaiamujen ohjelma-aikaa tavoittaakseen yleisön, jossa olisi mahdollisimman paljon lapsia

ja mahdollisimman vähän aikuisia ja markkinoimaan animaatioita pelkästään lapsille. Lisäksi ohjelmien tyyliä yksinkertaistettiin ja aikuisia kiinnostavien aiheiden ja huumorin määrää vähennettiin. Kokonaisuutena muutokset eristivät animaatiot tehokkaasti muista ohjelmista ja siirsivät ne ikään kuin omaan karsinaansa. Samalla animaatioon liitettiin voimakkaat mielleyhtymät lapsiyleisöstä ja luotiin se kapea määritelmä, jonka voi nykyaikanaakin tunnistaa animaatioon kohdistuvissa asenteissa. (Mittel 2013, 50-51)

3.2 Animaation nykymarkkinat

Euroopan animaatiomarkkinat kuvastavat nykyäänkin monilla tavoilla yllä kuvatun kehityksen lopputuloksia, vaikka animaatio onkin viime vuosina pyrkinyt, välillä onnistuneestikin, pois pelkästään lastenviihteen lokerosta. Tietoa audiovisuaalisen alan kehityksestä ja tilanteesta Euroopassa kerää ja levittää muun muassa Euroopan neuvoston alla toimiva Euroopan audiovisuaalinen observatorio (European Audiovisual Observatory 2018). Observatorion tuottaman *Focus on animation* -raportin alkusanoissa todetaan, että kaikista audiovisuaalisista aloista Euroopassa juuri animaatiolla on parhaat mahdollisuudet kasvattaa ja laajentaa yleisöään (Jiménez Pumares ym. 2015, 3).

Ajatusta käsitellään laajemmin myös saman tahon tuottamassa *Mapping the Animation Industry in Europe* -raportissa. Raportin mukaan televisioon tuotettu animaatio määritellään yleisesti lapsille suunnatuksi. Televisioyhtiöt tilaavat ja lähettävät animaatiota eri-ikäisille lapsille (2-6-vuotiaat esikoululaiset, 6-9-vuotiaat lapset ja 9-12-vuotiaat esiteini-ikäiset), mutta harvemmin tuottavat sisältöä teini-ikäisille tai vanhemmille, joille tuotetut sisällöt ovat nykyään pitkälti internetissä. Tälle taipumukselle raportissa mainitaan syyksi ensisijaisesti lastensarjojen lisensointiin ja oheistuotteisiin liittyvät mahdollisuudet. Animaation luonne itsessään ei siis ole syynä kohderyhmän rajallisuuteen, sillä, kuten raportissa huomautetaan, animaatio ei itsessään ole genre, vaan tekniikka ja ilmaisukieli, joka sopii minkä tahansa genren kerrontaan. (Jiménez Pumares ym. 2015b, 104).

Raportissa kuitenkin todetaan, että animaatioelokuvan kohdeyleisö on laajempi, kuin televisioon tehdyillä animaatiosarjoilla. Vaikka pääosa täyspitkistä animaatioelokuvistakin

suunnataan lapsille ja nuorille, olosuhteet myös aikuisille suunnatuille elokuville ovat parantuneet viime vuosikymmenen aikana esimerkiksi Ranskassa, Espanjassa ja Saksassa, joissa elokuvat kuten *Waltz with Bashir* (2008) ja *Persepolis* (2007) ovat raivanneet tietä dokumentaarille animaatioelokuville. Vuoden 2017 *Cartoon Forum* -tapahtumaa käsittelevässä blogikirjoituksessaan Heikki Jokinen (2017) toteaa, että aikuisille suunnatun animaation tilanne Euroopassa saattaa hyvinkin olla paranemaan päin: jopa kolmannes kaikista tapahtumassa esitellyistä animaatioelokuvaprojekteista oli suunnattu aikuisista tai nuorista aikuisista koostuvalle yleisölle. Lisäksi jo lehtien ja muiden julkaisujen elokuva-arvosteluista ja yksittäisten ihmisten reaktioista on voinut huomata, että esimerkiksi Pixarin elokuvat, kuten *Inside Out* ja *Coco*, sekä monet japanilaiset animaatioelokuvat, kuten Mamoru Hosodan *Poika ja peto* ja Makoto Shinkain *Your Name* ovat saaneet ylistäviä arvioita ja keränneet suuria katsojalukuja. Elokuvan puolella alkaa siis näyttää siltä, että animaatio on hyvinkin löytämässä katsojia myös muualta kuin lasten parista.

Tämänkaltaisessa markkina- ja kulttuuriympäristössä syntyy myös *Planeetta Z*: televisiolevitykseen suunnattu animaatiisarja on vielä toistaiseksi jossain määrin enemmän sidottu lapsiyleisöön kuin esimerkiksi kokopitkä elokuva ehkä olisi. Sarjan tuotantoon vaikuttaa lisäksi jonkin verran se, että Suomessa animaation markkinat ja saatavilla oleva rahoitus ovat melko marginaalisia, mikä käytännössä pakottaa tuotannot kansainväliseen yhteistyöhön. Hyvä puoli on se, että verrattuna esimerkiksi näyteltyihin sarjoihin, animaatio on lähtökohtaisesti melko helposti lokalisoitavissa erilaisiin kieli- ja kulttuuriympäristöihin, ja dialogitonta animaatiota on mahdollista viedä ulkomaille sellaisenaan, koska sitä ei tarvitse erikseen kääntää. Animaatio on siis sekä luonteeltaan että olosuhteiden pakosta kansainvälistä.

Viime vuosien trendinä on vaikuttanut olevan, että animaatioelokuvien tapaan myös lapsille suunnatut animaatiisarjat löytävät katsojia ja suurtakin suosiota aikuisten joukosta. Amerikkalaiset lasten- ja nuorten animaatiisarjat kuten *Adventure Time*, *Paavo Pesusieni*, *My Little Pony: Ystävyysden taikaa*, *Steven Universe* ja *Avatar: the Last Airbender* ovat keränneet laajaa suosiota aikuistenkin keskuudessa. Lisäksi animaatioita tuotetaan myös suoraan aikuisille: viime vuosikymmeninä pinnalle on noussut muun muassa Yhdysvalloista tuotettuja animaatiisarjoja, kuten *BoJack Horseman*, *Rick & Morty* ja *Family*

Guy joiden voi väittää jatkavan Simpsonien jo vuosikymmeniä sitten aloittamaa satiirisen animaation perinnettä. Varsinkin alkuperäisen sarjakuvan huomioon ottaen, *Planeetta Z* saattaisi hyvinkin sopia tähän jatkumoon lapsille suunnattuna sarjana, josta myös vanhempi yleisö löytää itselleen sopivaa huumoria, mielikuvituksellisuutta ja visuaalisuutta. Vaikka oletus animaatiosta lasten- ja nuortenviihteenä elää yhä vahvasti, voi hyvinkin olla, että tiukimmat rajanvedot alkavat pikkuhiljaa murtua, ja animaatio hyväksytään tulevaisuudessa helpommin myös muihin rooleihin.

4 LAPSET KOHDERYHMÄNÄ

Miten lapsille suunnattu animaatio sitten eroaa muusta animaatiosta? Onko kohderyhmällä todella väliä, jos animaatioelokuvia katsovat tyytyväisinä kaiken ikäiset ja jatkuvasti kasvava joukko aikuisia löytää myös lastensarjat?

The Animation Producer's Handbook -teoksen kirjoittajat Lea Milic ja Yasmin McConville mainitsevat kohdeyleisön määrittämisen ensimmäiseksi ja tärkeimmäksi tehtäväksi, joka animaatioprojektin aloittamiseen sisältyy. Kohdeyleisö vaikuttaa projektin kaikkiin osiin käsikirjoituksesta visuaaliseen suunnitteluun ja animaation tyyliin. Kohdeyleisön tarkasta määrittämisestä on hyötyä myös, kun animaatiota esitellään mahdollisille ostajille. Kohderyhmään liittyy Milicin ja McConvillen mukaan lisäksi oleellisesti myös esimerkiksi sukupuoli, mutta keskityn tämän työn puitteissa pelkästään eri ikäryhmiin (2006, 14-16). Terhi Väänänen mainitsee haastattelussa, että kohderyhmän määrittäminen ei ole varsinaisesti välttämätöntä, mutta se antaa tuotannolle uskottavuutta.

Eri kohderyhmille ei varsinaisesti ole virallisia määritelmiä, mutta alalla on joitakin konventioita. Milic ja McConville nimeävät animaatiolle viisi kohderyhmää: alle kouluikäiset 2-4-vuotiaat; nuorimmat alakouluikäiset, eli 5-8-vuotiaat; vanhemmat alakouluikäiset, eli 9-12 vuotiaat; 13-16-vuotiaat teini-ikäiset, ja sitä vanhemmat, jotka käsitetään aikuisyleisöksi. Kirjoittajien mukaan kohderyhmän valinta näkyy animaatiossa siten, että nuoremmille ryhmille tehdään yksinkertaisempia ja temmoltaan hitaampia animaatioita, kun taas esimerkiksi teineille tarjotaan enemmän nopeita toimintakohtauksia ja erikoisefektejä. Väänäsen mukaan Suomessa nuorempien lasten kohdalla oleellinen jako tehdään "Pikku Kakkos -ikäisiin ja sitä vanhempiin", jolloin raja vedetään esikouluikäisiin ja nuorimpiin kouluikäisiin, eli 7-10-vuotiaisiin. *Planeetta Z*-sarjan ydinkohdeyleisöksi on määritetty Suomessa 7-10-vuotiaat ja ulkomailla 6-9-vuotiaat.

Kohderyhmien jaot vaikuttavat tavallaan viittaavan siihen, että animaatio käsitetään erityisesti lasten viihteeksi: lähteissä mainitut ikäryhmät muodostuvat eri-ikäisistä lapsista (1-3, 3-6, 7-9, jne.), ja kaikki yli 16-vuotiaat käsitetään ryhmään "aikuiset", jotka

muodostavat jonkinlaisen homogeenisen massan jota ei sen tarkemmin tarvitse eritellä. On kuitenkin oleellista huomioida myös, että lapsuuteen sisältyy huomattavasti enemmän erilaisia kehitysvaiheita, kuin aikuisuuteen.

Potterin (2016) mukaan lapset määritellään yleensä erityiseksi mediayleisöksi. Syy tähän liittyy lasten kehitykseen: lapset eivät ole kognitiivisilta, emotionaalisilta ja moraalisilta taidoiltaan samalla tasolla, kuin aikuiset, eikä heillä ole samanlaista kokemuspohjaa, johon median sisältöjä voisi peilata. Lapset eivät pysty vastaanottamaan ja käsittelemään mediasisältöjä samalla tavalla kuin aikuiset, ja näin ollen lasten uskotaan olevan muun muassa alttiimpia median negatiivisille viesteille, joilta heitä tulisi suojata.

Lasten kognitiivisten eli tiedollisten taitojen kehittyminen liittyy suoraan siihen, millaisia sisältöjä eri-ikäisille lapsille voi ja kannattaa tarjota. Vaikka jo puolivuotiaat lapset kiinnittävät huomiota television liikkeeseen, edes kolmevuotiaat eivät vielä yleensä pysty hahmottamaan, että ruudulla tapahtuvat asiat liittyvät toisiinsa ja muodostavat juonen, sillä heiltä puuttuu vielä kyky ymmärtää monimutkaisia narratiiveja. Myös emotionaalinen kehitys liittyy kognitiiviseen kehitykseen: pienet lapset keskittyvät narratiivin sijaan yksittäisiin elementteihin, joten esimerkiksi juonenkäänteillä luotu jännittävä tunnelma voi jäädä heiltä huomaamatta. Noin nelivuotiaat lapset sen sijaan alkavat jo ymmärtää pidempiä juonia, ja pystyvät jossain määrin myös esimerkiksi erottelemaan, mitkä osat television tarjonnasta ovat ohjelmia ja mitkä mainoksia. Alle seitsemänvuotiaat eivät kuitenkaan välttämättä ymmärrä, mikä mainoksen tarkoitus on. Yli kahdeksanvuotiaat lapset ymmärtävät jo monimutkaisempia juonia ja pystyvät suhtautumaan mainoksiin jokseenkin kriittisesti. (Potter, 2016: 55-59)

Erilaiset mediaohjelmat voivat kuitenkin edistää lasten kehitystä. Lapsi esimerkiksi oppii pikkuhiljaa ymmärtämään faktan ja fiktion eron, ja piirroselokuvat ja animaatiot tekevät sen helpommaksi kuin realistiset kuvaohjelmat. Lisäksi animaationsarjat ja muut lastenohjelmat tarjoavat lapsille erilaisia samaistumiskohteita ja antavat heille mahdollisuuden käydä läpi erilaisia tunteita ja kokemuksia (Salokoski 2006, 76-77). Lisäksi, kuten Pikku Kakkosen tuottaja Maija Koivula toteaa, "Lapsi tarvitsee satua, johon kuuluu myös jännitystä ja vaaran uhkaa. Satu antaa mahdollisuuden käsitellä vaikeita asioita, hyvän ja

pahan taistelua. Lopussa pahan tulee saada palkkansa. Näin lapsi kokee selviytymisen riemua, vapautumista ja oman minän vahvistumista” (Pentikäinen & Ruhala 2006, 97). Opettavaisen ja lempeän sisällön lisäksi myös jännityksellä on siis selvästi paikkansa lastenviihteessä.

Lasten kehitysvaihe ja lastenohjelmien kasvatuksellinen rooli huomioidaan Suomessa sekä kuvaohjelmien säätelyllä että siinä, millaisia lastenohjelmia esimerkiksi eri kanavat tarjoavat. Lapsille suunnattujen mediatuotteiden rajoituksista on verrattain helppoa saada tietoa, sillä sisältöjen valvomisesta on säädetty laissa niin Suomessa kuin muual- lakin maailmassa, ja sekä valvonnasta vastaava viranomainen sekä siinä käytettävät kri- teerit on määritetty tarkasti. Lisäksi eri kanavat noudattavat ohjelmien valinnassa ja esit- tämisessä omia periaatteitaan.

Suomessa esimerkiksi Yleisradio (2018) kertoo verkkosivuillaan lastenohjelmia koske- vista periaatteistaan. Yle tuottaa ohjelmia kaikenikäisille lapsille 3-vuotiaista ylöspäin. Ylen periaatteiden lista ei varsinaisesti perustu sisältöä koskeville kielloille: ainoastaan viihteellinen tai perusteeton väkivalta on suljettu suoraan pois. Pääasiallisesti periaat- teissa korostuu ohjelmien kasvatuksellinen tehtävä, esimerkiksi juuri lapsen tasapainoi- sen kasvun ja positiivisen minäkuvan muodostumisen tukeminen sekä leikkiin, omaan ajatteluun ja asioiden löytämiseen kannustaminen. Lisäksi ohjelmissa tavoitellaan ”rikas- tuttavaa, myönteistä, rohkaisevaa, kiireetöntä ja turvallista katsomis- ja kuuntelukoke- musta”.

Suomessa kuvaohjelmien tarjoamisesta ja sopivuudesta eri-ikäisille lapsille säädetään lisäksi Kuvaohjelmalaissa (710/2011). Audiovisuaalisen materiaalin ikärajoista Suo- messa päättää Kansallisen audiovisuaalisen instituutin mediakasvatus- ja kuvaohjel- mayksikkö MEKU, jonka toiminta perustuu Kuvaohjelmalakiin sekä Lakiin kansallisesta audiovisuaalisesta instituutista (28.12.2007/1434). Kansallisen audiovisuaalisen insti- tuutin tehtäväksi on laissa määritetty muun muassa mediakasvatuksen, lasten mediatai- tojen ja lapsille turvallisen mediaympäristön edistäminen, sekä tiedotus lapsia ja mediaa koskevista asioista (Laki Kansallisesta audiovisuaalisesta instituutista).

Kaikki Suomessa levitetyt ohjelmat luokitellaan, eli niihin liitetään ikärajamerkintä, jotka tarjoavat ehkä konkreettisimman näköalan siihen, millaisia sisältöjä pidetään kullekin ikäryhmälle sopivina. Kuvaohjelmalain mukaan kuvaohjelman luokittelulla tarkoitetaan ”kuvaohjelman katsomiseen perustuvaa arviointia siitä, onko kuvaohjelma omiaan vaikuttamaan haitallisesti tiettyä ikää nuoremman lapsen kehitykseen” (§3, alakohta 5). MEKUn mukaan ikäraja ei ole suositus, vaan arvio ohjelman haitallisuudesta lapsille: se ei siis kerro, mikä ohjelman tekijöiden tarkoittama kohderyhmä on ollut, vaan varoittaa tietynlaisesta sisällöstä, jolta lapsia voi olla tarpeen suojella. Se, että ohjelma on nimellisesti sallittu kaikenikäisille ei välttämättä tarkoita, että se olisi esimerkiksi viisivuotiaalle mielenkiintoinen tai käsitelisi teemoja, joihin alakouluikäinen pystyy samaistumaan.

Suomessa kuvaohjelmien ikärajoja on viisi: ohjelmat voivat olla sallittuja kaikenikäisille, yli 7-vuotiaille, yli 12-vuotiaille, yli 16-vuotiaille ja yli 18-vuotiaille. MEKUn luokittelussa käytetään pohjana erikseen laadittua 37-kohtaista kriteeristöä, joka kattaa neljää osaluuetta: väkivalta, seksi, ahdistusta aiheuttava sisältö ja päihteet. Kunkin ikärajamerkinnän alla on kuvailtu, missä muodossa ja kuinka paljon näitä elementtejä saa olla teoksessa, jotta tietyn ikärajan vaatimukset täyttyvät (MEKU 2016). Alle 18-vuotiailta kiellettyjä asioita ovat esimerkiksi hyvin yksityiskohtaiset tai ”mässäilevät” väkivallan ja seksin kuvaukset sekä aito, ongelmattomana tai ihannoiden esitetty väkivaltainen tai muuten haitallinen käytös. Lyhytkestoista tai ei-hallitsevaa väkivallan tai kuoleman uhkaa saa esittää jo 12-vuotiaille, mutta tälle ikärajalta vaatimuksena on lopun selviytymiskokemus tai positiivinen, toiveikas sävy, esimerkiksi päähenkilöiden selviytyminen vaarasta. Alle 7-vuotiaille esitetyn uhan ja väkivallan tulee olla lievää ja lyhytkestoista, ja kaikille sallitussa sisällössä uhkaavan tilanteen pitää ratketa ”saman kohtauksen sisällä”. Myös muissa kategorioissa edetään samankaltaisesti: mitä enemmän vahingolliseksi luokiteltua sisältöä on ja mitä yksityiskohtaisemmin se on esitetty, sitä korkeampi ohjelman ikäraja.

Planeetta Z -sarjan pilottijakson saama palaute on itse asiassa melko johdonmukaista MEKUn kriteeristön kanssa, sillä 7-10-vuotiaat ovat selkeästi alle 12-vuotiaita, ja ulkomailla sarjan markkinoinnissa käytetty 6-9-vuotiaiden ryhmä sisältää myös alle 7-vuotiaita. Terhi Väänänen mainitseekin, että saatu palaute ei varsinaisesti tullut yllätyksenä, sillä pilottijaksoja käytettiin osittain myös tietoisesti sisällön rajojen kokeilemiseen.

Samalla studio sai mahdollisuuden tuottaa ja esitellä sisältöä, joka oli juuri sellaista, mitä haluttiin tuottaa.

Graafisesti mielenkiintoisen ja muuten mielikuvituksellisen sarjan toteaminen liian pelottavaksi lapsiyleisölle voi kuitenkin tuntua myös holhoavalta. Ajatus vähääkään pelottavien tai synkkien kohtausten sensuroinnista herättää helposti vastustusta: pitääkö lapset kasvattaa pumpulissa vailla ymmärrystä elämän ja luonnon tosiasioista? Eikö “vanhoina hyvinä aikoina” ollut aina tarjolla vähintään muutama lastenohjelma, joiden outoa tunnusmusiikkia tai hieman liian jännittävää loppuhuipennusta katsottiin aikanaan sohvan takaa ja muistellaan vielä vuosikymmenten jälkeen iho hieman kananlihalla?

Keskustelu jää helposti pyörimään sen ympärille, saako lapsille suunnatussa sisällössä olla väkivaltaa ja ahdistavia tilanteita, sekä pitääkö lapsia suojella epäsovivalta sisällöltä vai olisiko parempi, että ihmiset saisivat jo nuorella iällä ymmärrystä elämän synkemistä puolista. Oleellinen kysymys nykyaikana voisi kuitenkin olla myös esimerkiksi se, ovatko väkivalta ja ahdistavat tilanteet välttämätön osa myöskään aikuisille tarkoitettua materiaalia. Lapsia ja aikuisia kohderyhminä tuskin pohjimmiltaan erottaa se, että lapset tarvitsevat opettavaista ja väkivallatonta materiaalia, kun taas aikuisyleisön kaipaa peittelemätöntä väkivaltaa, seksiä ja mahdollisimman ahdistavia juonenkäänteitä.

Kuten aiemmin mainittu, juuri tähän aiheeseen liittyvää keskustelua on käyty myös *Planeetta Z*-sarjan kehittelyn aikana, kun on pohdittu, missä määrin jaksojen tarinoissa voidaan näyttää planeetan luonnossa tapahtuvaa väkivaltaa ja missä määrin pitäisi keskittyä muihin asioihin. Pilottijakson saamaan palautteeseenkin voi suhtautua monella tavalla - toisaalta halu tarjota lapsille tarinoita, jotka eivät sisällä väkivaltaa tai liian pelottavaa materiaalia, ei kuulosta kohtuuttomalta, toisaalta joissain tapauksissa kyse voi hyvinkin olla perusteettomasta konservatiivisuudesta ja holhouksesta. Asenteet ja motivaatiot vaihtelevat valtavasti maasta, ajasta ja henkilöstä toiseen, ja tyhjentäviä vastauksia siitä, mikä olisi oikein tai kannattavaa, on lopulta tietysti vaikeaa löytää.

5 ULOS LASTENOHJELMAN LOKEROSTA?

Opinnäytetyöni kirjoittaminen on tarjonnut mielenkiintoisen mahdollisuuden tutustua lasten animaation tämänhetkisiin markkinoihin ja kaupallisen animaation kehitykseen. Lisäksi katsaus *Planeetta Z* -sarjan tuotantoon on toiminut hyvänä esimerkkinä siitä, millaisia kysymyksiä lasten (ja osittain myös aikuisten) animaation tuotantoon liittyy.

Animaatio on sijoitettu länsimaisessa kulttuurissa melko tiukasti lastenviihteen kategoriaan, mikä näkyy toistaiseksi vahvasti esimerkiksi siinä, että aikuisille suunnatun animaation tuottaminen merkitsee todennäköisesti pienempää budjettia ja pienempää yleisöä. Animaation tekijän näkökulmasta tilanne on toki turhauttava: animaatio on muutenkin melko marginaalinen taiteen ja viihteen laji, ja nekin harvat tuotannot, joita saadaan aikaiseksi, on tuomittu toteuttamaan ahtaita malleja. Ainakin Suomen olosuhteissa mahdollisuudet tuottaa ammattimaisesti ja suurella budjetilla syvällistä ja aidosti monipuolista sisältöä animaation muodossa voivat olla rajalliset. Hienoa on kuitenkin, että globalisoituva maailma helpottaa maailmanlaajuisia yhteistyötä animaation alalla.

Lastenviihdettä leimaa toki perusteettomasti yhä 1960-luvulla syntynyt ajatus siitä, että lapsille kelpaa mikä tahansa, eikä lapsille suunnatun viihteen tarvitse täyttää mitään erityisiä kriteerejä. On helppoa jumiutua ajatukseen, että jos kaikki animaatio on suunnattu "vain lapsille", kaikki animaatio on huonolaatuista, vaikka lapsille tuotetaan nykyään jopa Suomen pienten markkinoiden olosuhteissa todella korkealaatuista ja kunnianhimoista animaatiota. Voi kuitenkin olla, että aikuisten suosioon nousseet lastensarjat, kuten *Adventure Time*, eivät olekaan saaneet suosiota *siitä huolimatta*, että ne on suunniteltu lapsille, vaan *sen takia*.

Lasten animaatioon ja lastenohjelmiin yleensä kohdistuu toki paljon rajoituksia. Toisaalta ne ovat tavallaan myös aikuisten viihdettä vapaampia toteuttamaan mielikuvituksellisia, värikkäitä ja joskus vähän sekopäisiä ja anarkistisiakin maailmoja ja juonikuvioita. Jos väkivaltaa ja vaaraa pitää vähentää tai olla näyttämättä, mitä voisi kehittää tilalle? Onko

mahdollista luoda tarinoita, joiden draama perustuu johonkin muuhun, kuin väkivaltaiseen konfliktiin, mutta jotka ovat silti jännittäviä ja mielenkiintoisia?

Innostus yksityiskohtaiseen väkivaltaan ja konfliktiin on, vaikkakin läsnä pitkälti jo antiikin tragedioissa, vahvasti osa nykyään tarjolla olevaa "aikuisten viihdettä" esimerkiksi *Game of Thrones*, *Hannibal*, *True Detective*, *Breaking Bad* ja monet muut tv-sarjat tekevät viihdettä synkillä, inhorealisticilla maailmoilla joissa ensisijaiset keinot draaman luomiseksi ovat väkivallan uhka ja seksuaalinen jännite. Synkällä ja väkivaltaisella aikuisten draamalla on eittämättä paikkansa, ja monet yllä mainituista sarjoista ovat ansiokkaita teoksia. Väkiältä ja siitä kumpuava jännitys voivat kuitenkin käydä kerronnan keinoina yksitoikkoisiksi. Ehkä lasten animaation viehätys aikuiskatsojien silmissä kumpuaa juuri siitä, että sen on tarjottava jotain muuta.

LÄHTEET

European Audiovisual Observatory. 2018. About us. Viitattu 27.4.2018. Saatavilla <https://www.obs.coe.int/en/web/observatoire/about>

Jiménez Pumares, M.; Kevin, D. & Talavera Milla, J. (toim.) 2015. Focus on Animation. European Audiovisual Observatory. Viitattu 9.4.2018. Saatavilla http://ec.europa.eu/newsroom/dae/document.cfm?doc_id=9909

Jiménez Pumares, M.; Simone, P.; Kevin, D.; Ene, L. & Talavera Milla, J. 2015b. Mapping the Animation Industry in Europe. Strasbourg: European Audiovisual Observatory (Council of Europe). Viitattu 19.4.2018. Saatavilla http://ec.europa.eu/information_society/newsroom/image/document/2016-26/mapping_the_animation_industry_in_europe_16280.pdf

Jokinen, H. 2017. The Growing Wave of Adult-themed Animation Features from Europe. Viitattu 21.4.2018. Saatavilla <https://www.awn.com/animationworld/growing-wave-adult-themed-animated-features-europe>

Laki Kansallisesta audiovisuaalisesta instituutista 28.12.2007/1434. Saatavilla <http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2007/20071434#a13.9.2013-671>

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

MEKU. 2016. Ikärajakriteerit. Viitattu 24.4.2017. Saatavilla <http://www.ikarajat.fi/kriteerit.pdf>

Milic, L. & McConville, Y. 2006. The Animation Producer's Handbook. Maidenhead: Open University Press.

Mittel, J. 2013. The Great Saturday morning exile. Scheduling cartoons on television's periphery in the 1960s. Teoksessa Stable C. & Harrison, M. (toim.) Prime Time Animation: Television Animation and American Culture. New York: Routledge, 33-53.

Pentikäinen, L & Ruhala, A. 2006. Pikku Kakkonen – 30 vuotta luotettavia lastenohjelmia. Teoksessa Pentikäinen, L.; Ruhala, A. & Niinistö, H. (toim.) Mediametkaa! Osa 2 - Kasvattajan matkaopas lasten mediamaailmaan. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy. 96-98. Viitattu 23.4.2018 Saatavilla <http://mediametka.fi/wp-content/uploads/2014/05/Mediametkaa-Osa-2a.pdf>

Potter, W. J. 2016. Media Literacy. New Delhi & Singapore: SAGE Publications. Viitattu 19.4.2018. Saatavilla https://www.sagepub.com/sites/default/files/upm-binaries/18529_Chapter5.pdf

Salokoski, T. 2006. Turvallista mediamatkaa! Taitavaksi median tulkitsijaksi aikuisen tukemana. Teoksessa Pentikäinen, L.; Ruhala, A. & Niinistö, H. (toim.) Mediametkaa! Osa 2 - Kasvattajan matkaopas lasten mediamaailmaan. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy. 75-86. Viitattu 22.4.2018 Saatavilla <http://mediametka.fi/wp-content/uploads/2014/05/Mediametkaa-Osa-2a.pdf>

Stabile, C. A. ja Harrison, M. 2013. Prime time animation – An overview. Teoksessa Stable, C. & Harrison, M. (toim.) Prime Time Animation: Television Animation and American Culture. New York: Routledge, 1-12.

Winder, C. & Dowlatabadi, Z. 2001. Producing animation. Boston: Focal Press.

Väänänen, 2017. Haastattelu. Pyjama Films -animaatiostudion toimitusjohtajaa Terhi Väänästä haastatteli 22.11.2017 Inari Halme.

Yleisradio. 2018. Lastenohjelmien periaatteet. Viitattu 9.4.2018.
Saatavilla <https://yle.fi/aihe/lapset/lastenohjelmien-periaatteet>