

Opinnäytetyö (AMK)
Viestinnän koulutusohjelma
Animaation suuntautumisvaihtoehto
2012

Kari Pieskä

MIKSI ANIMAATIO?



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Viestintä | Animaatio

23.4.2012 | 38

Vesa Kankaanpää, Eija Saarinen

Kari Pieskä

MIKSI ANIMAATIO?

Miksi käyttää animaatiota ilmaisukeinona? Animaation tekeminen vie aikaa, miksi ei käyttäisi jotain muuta keinoa. Työ pohtii missä sen voimakkain ilmaisu sijaitsee. Opinnäyte tarkastelee tekijänsä havaintoja taiteesta, ilmaisusta ja tunteen syntyisestä/synnyttämisestä. Samalla se miettii näiden kaikkien merkityksellisyyttä ja mielekkyyttä. Tarkoituksena on saada tekijä ymmärtämään koulutuksen ulkopuolelle jääneitä asioita. Opinnäyte on tekijänsä itselleen kirjoittama animaattorin käsikirja.

Työ kokoaa yhteen oleellisia asioita animaation maailmasta ja saa tekijänsä pohtimaan asioiden merkityksiä. Se synnyttää ja viestii tärkeitä huomioita tekemisen motivaatiosta. Opinnäytteen aikana tekijälle selvenee esimerkiksi se, että jokainen tulkitsee eri tavoin, eikä tulkintaan voi loppujen lopuksi täydellisesti vaikuttaa. Animaatio myös eroaa muista taiteenlajeista liikkeen ansiosta. Liikkeen hallinta onkin yksi animaattorin olennaisimmista työkaluista.

ASIASANAT:

Animaatio, ilmaisu, ilmaisun etsiminen, taiteilijuus, animaation keinot.

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Film and Media | Animation

23.4.2012 | 38

Vesa Kankaanpää, Eija Saarinen

Kari Pieskä

WHY ANIMATION?

Why should anyone use animation as a form of expression? It takes time and effort to animate, where is the power of animation? Thesis is asking questions in the area of art, expression and emotion. At the same time it wonders the relevance and meaningfulness of all this. Thesis is aimed to understand subjects that were not considered during education. Such as self-expression. In the end, this thesis is a manual for animator written to its writer.

Work is collecting essentials from the world of animation. It gives its writer a chance to ponder motivation, why he is doing things in a certain way. During thesis it is understood that the viewer understands a work through his own experiences. In the end, the interpretation cannot be influenced by the animator. Animation is essentially about motion. Controlling motion is the key for good animation.

KEYWORDS:

Animation, expression, artist, expressing with animation.

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	6
2 OMIA LÄHTÖKOHTIA JA HAVAINTOJA	8
2.1 Lähtökohtia	8
2.2 Henkilökohtainen kokemus luovuuden lähteenä	9
2.3 Taiteen mysteeri	10
3 KYSYMYKSIÄ OMASTA TEKEMISESTÄ	12
3.1 Ennen opinnäytettä	12
3.2 Ajatusten konkretisointi kuviksi	13
3.3 Tekemisen merkitys	16
4 ANIMAATION PERIAATTEITA	18
4.1 Animaattorin tyhjä ruutu	18
4.2 Kontakti katsojaan	20
4.3 Animaation suhde muihin taiteenlajeihin	20
4.4 Kuvan ja sanan suhde	22
4.4.1 Mykkä-animaatio	22
4.4.2 Taulu ja sana	23
4.4.3 Aineellinen ja aineeton maailma	24
5 ANIMAATIO KÄYTÄNNÖSSÄ	26
5.1 Asioiden suhteet toisiinsa	26
5.2 Viitteellisyys animaatiossa	27
5.3 Visuaalinen viehätys	28
5.4 Kerronta ja visuaalisuus	31
5.5 Liikkuva ihminen kuvassa	32
6 YHTEENVETO	35
LÄHTEET	38

LIITTEET

Liite 1. Kysymyksiä myöhempää pohdintaa varten.

KUVAT

Kuva 1. Realistinen askel viitteellisellä hahmolla.	26
Kuva 2. Kädet lisätty.	27
Kuva 3. Hahmo tuijottaa kiinnostuksensa kohdetta.	29
Kuva 4. Hahmo puristuksissa.	30
Kuva 5. Ajatus syntyy.	32
Kuva 6. Ajatus syntyy reaktion kanssa.	33
Kuva 7. Ajatus syntyy ilman metaforaa.	34

1 JOHDANTO

Opintojen alussa meille esitettiin kysymys: "Miksi animaatio?". Kysymyksen tarkoituksena oli etsiä syitä, miksi käyttää animaatiota ilmaisumuotona. Opinnäytteessäni pohdin kysymystä kahdella tapaa: Miksi animaatiota kannattaa käyttää ilmaisukeinona ja miksi minä haluan tehdä animaatiota? Oletan, että ensimmäinen kysymys tulee valottamaan myös toista kysymystä. Ne havainnot mitä löydän, päättyvät lopulta taiteelliseen opinnäytteeseeni.

Opinnäytteeni on matkakertomus etsinnästäni ja ennen kaikkea oman oppimisen väline. Motivaationani ei ole suoranaisesti halu tuoda jotain uutta ja mielenkiintoista animaation tekijöiden tietoisuuteen. Aion selvittää itselleni, miksi ylipäänsä tehdä animaatiota. Missä on animaation vahvuus? Mitä animaation ilmaisussa on niin erityislaatuista, että sitä kannattaa harjoitella? Etsinnän aikana pyrin kehittämään ammatillista identiteettiäni herättelemällä kysymyksiä kiinnostavilta alueilta.

Opiskeluni tuli murrosvaiheeseen tajutessani pakollisten kurssien päättyneen, ja havaitsin olevani oppimisen suhteen täysin omillani. Toki saan tukea, mutta en voi olettaa enää kenenkään antavan minulle valmiita vastauksia. Huomaan alitajuisesti odottaneeni jonkun antavan merkityksen sille, mitä täällä teemme, tai osoittavan, mistä suunnasta näitä kysymyksiä kannattaa lähestyä. Oivallettuani tämän, aion käyttää molemmat opinnäytteeni asian selkeyttämiseen. On mahdollista, että muutkin tekijät pohtivat samankaltaisia asioita ja löytävät työstäni virikkeitä sekä inspiraatiota.

Koen, että koulutukseni aikana en ole löytänyt henkilökohtaista kontaktia käsitteeseen "ilmaisu". Opinnäytteessä pyrin etsimään omaa ilmaisuani ja viemään sitä eteenpäin. Kaikki havainnot tai oivallukset tulevat vaikuttamaan tulevaisuuden työskentelyyni, olipa se sitten kaupallisella tai epäkaupallisella puolella. Pohdin samalla myös taiteilijuutta ja sitä, milloin itseään voi kutsua taiteilijaksi.

Lähtökohtani työhöni on ammatillinen ja näkökulmani kokemuksellinen. Tutkin aluettani fenomenologisen tutkimuksen mukaisesti, eli käytän omia kokemuksiani ja havaintojani tutkimukseni aineistona. Etsin ennemminkin hyviä kysymyksiä kuin suoria vastauksia. Pidän hyvää kysymystä parempana kuin hyvää vastausta. Se jättää suuntaviitan, jota kysyjä voi käyttää kehittääkseen omaa ajatustaan ja mielipidettään aiheesta.

Pohdin myös tunnetta ja sen syntymistä. Mitä minun tulee tehdä, jotta katsoja kokee tunteen? Pitäisikö minun käyttää sanaa "tunnistaa", kokemisen sijaan? Voiko tunnetta pelkästään tunnistaa? Pauli Laasonen kertoo opinnäytteessään, että ainoa varsinainen tapa kokea elokuva on tunnepohjainen. Jos haluaa pohdita animaatiota pidemmälle, älyllinen analyysi tehdään lähes aina tämän tunteen pohjalta. (Laasonen 2010, 25.)

Käytän päälähteinä kolmea teosta. Edellä mainitun Pauli Laasonen opinnäytetyö, Animaatio taiteellisen ilmaisun välineenä (2011), antoi hyviä näkökulmia. Kai Mikkosen Kuva ja sana (2005) käsittelee enemmän yksittäisen kuvan ja sanan ilmaisullista vuorovaikutussuhdetta. Teoksesta sain hyviä lähtökohtia ajatteliseni aloittamiseksi. Ülo Pikkovin Animasophy (2010) pohtii animaation ilmaisua ja tekemistä.

Etsin animaation ilmaisuvoimaa oman tyylini avulla. Taiteellisen työni maailma tulee olemaan hyvin niukka. En keskity taustojen tai värimaailman tekemiseen, vaan pelkästään hahmoihin, liikkeeseen ja tunteen etsimiseen. Kuinka pelkistettyä voi animaatio olla, että se vielä viestii? Tehtyäni havaintoja, pyrin kääntämään ne konkreettisiksi tavoiksi toimia.

2 OMIA LÄHTÖKOHTIA JA HAVAINTOJA

2.1 Lähtökohtia

Uskon, että jokainen joka haluaa käyttää luovuuttaan, joutuu käymään läpi tietynlaisia prosesseja. Minut tämä pyrkimys on johdattanut kääntymään sisäänpäin ja tarkastelemaan itseäni tekijänä. Mitä minä haluan? Miksi minä haluan? Vaikka nämä edellä esitetyt kysymykset on helppo kirjoittaa tekstinä, on vaikea löytää itsestään vastauksia. Uskon että on luontevampaa tarkkailla ulkopuolista maailmaa, kuin arvioida objektiivisesti omaa käyttäytymistä. Epäilen näiden kysymysten olevan kaikkein olennaisimpia pyrkimyksessä johonkin merkitykselliseen.

Pystynkö kutsumaan itseäni taiteilijaksi? Millaisen polun muut tekijät ovat kulkeet, jotta he voivat kutsua itseään taiteilijoiksi? Ovatko he siis itse arvioineet itsensä taiteentekijöiksi? Vai onko heidät hyväksytty taiteilijoiden piiriin jonkun heidän teoksen kautta?

Havaitsin itsestäni mallin jonka pohjalta olen toiminut. Olen tehnyt koulutöitä hieman väärällä asenteella. Olen tehnyt niitä alitajuisesti muille, kuten oppilaitokselle. Ehkä olen joskus ajatellut jonkun opiskelijan tai opettajan arvostavan tekemääni juttua, vitsiä tai animointia. Olen siis suunnannut tekemistäni miellyttääkseni ennemminkin muita, kuin itseäni. Se tuntuu ymmärrettävältä tavalta toimia, kun ei ole kokemusta tekemisestä. Jostain täytyy saada varmistusta siihen mitä on tekemässä, koska ei kykene näkemään lopputulosta.

Olen pyrkinyt havaitsemaan tunteen, joka on saanut minut toimimaan näin. Olen alkanut tavoitella käsitteen "luota itseesi" merkitystä. Sanaparina "luottaa itseensä" on klisee. Tutkailtuani itseäni, olen löytänytkin sille uuden merkityksen. Se ei ole pelkästään sanapari, vaan se on myös *kokemus*. Koen, että olen saanut itseensä luottamiseen uudenlaisen kontaktin. Olen tullut sellaiseen tulokseen, että se on jollain tapaa merkityksellistä. Luottaessani visiooni vääristämättä sitä muiden mielipiteillä, teoksen lopputulos tuntuu kokonaisemmalta.

Jos jatkan tätä rataa, aikaansaannokseni tulee olemaan kokonainen ja merkityksellinen, koska en työskentele muiden vahvojen vaikuttimien alla.

Luottaminen voi olla myös ”sokeaa”. Tekijä saattaa luottaa sokeasti omaan työhönsä, koska joku on sanonut sen olevan kaikkein tärkein asia. Voi olla, että kritiikkiä ei silloin pysty ottamaan rakentavasti. Oma tekeminen ei ehkä ole siinä vaiheessa, että kokonaisuus olisi hahmotettu ja tekijä kykenisi näkemään kritiikin mahdolliset vaikutukset teoksessa. En vielä koe olevani taiteilija, mutta uskon olevani oikeilla jäljillä. Taiteilijuuden käsite on varmasti laajempi kuin mitä ymmärränkään. Hyväksyn tällä erää havainnon, ”luota itseesi” riittävänä lähtökohtana.

2.2 Henkilökohtainen kokemus luovuuden lähteenä

Uskon, että mitä tahansa teosta tekee, millä tekniikalla tahansa, on hyvä löytää teema tai aihe omista kokemuksista. Tässä tilanteessa tulee helposti ajateltua tunnettuja tekijöitä. Voisi ajatella, että tehdäkseen jotain isoa ja merkityksellistä, täytyy omata valtavasti kokemuksia joista ammentaa. Esimerkiksi Ernest Hemingway eli vaiherikasta elämää. Hän oli sodassa, haavoittui, rakastui hoitajaansa ja varmasti koki elämässään vähän muutakin. Hänellä täytyi siis olla iso varasto materiaali, kokemuksia ja tuntemuksia, joita käyttää kirjoittamisen apuna.

Julia Cameron huomauttaa kirjassaan Kultasuoni (2007, 69) samasta aiheesta: ”Luulemme, että ollaksemme todella luovia meidän olisi pitänyt matkustaa ympäri maailmaa, elää Pariisissa, joutua vankilaan Marokossa, käyttää huumeita tai ampua vihollisen sotilaita... Että olisimme todella taiteilijoita... Toisin sanoen pelkäämme olevamme tylsiä, liian ”tavallisia”, emme tarpeeksi värikkäitä. Silkkää hölynpölyä. Oma elämäsi on täynnä loistavaa materiaalia.” Olen hänen kanssaan samaa mieltä. Elämä itsessään on täynnä tuntemuksia joista ammentaa. Tällä hetkellä arkeani rikastuttaa perheeni, kaksi lasta ja avopuoliso, joiden kanssa kokemuksia syntyy runsaasti.

Luulen, että joku ei tee omista kokemuksistaan teosta, koska hän epäilee niiden vahvuutta. Hän katsoo ylöspäin ja näkee valtavan määrän jo tehtyjä teoksia, joiden sanomat tai teemat hän kokee ylevämpänä ja tavoiteltavampana kuin oman elämänsä. Lapsetkin matkivat, ja imitoimalla vanhempien ihmisten elämää he oppivat miten elää. Aristoteles sanoo, että ihmisen jäljittelyhalu on suurempi kuin muiden. Ensimmäiset tiedot opitaan juuri jäljittelyn avulla, joka tuottaa myös nautintoa. (Aristoteles, 1967.)

2.3 Taiteen mysteeri

On luonnollista, että jo tehty taide antaa esimerkin johon pyrkiä. Toisiin teoksiin vertaaminen ei ole kuitenkaan saanut minua ajattelemaan oikein. Imitoinnin tarve on syntynyt, kun olen ajatellut, että minut pitäisi nähdä taiteilijana. Syntynyt halu vaikuttaa taiteelliselta on saanut minut unohtamaan miten vapaata tekeminen on aikaisemmin ollut. Piirtäminen on ollut tarkoituksetonta eikä tähdännyt kehittymiseen.

Ajatukseni taiteesta ovat alkaneet muokkautua vuonna 2006, aloittaessani Limingan taidekoulussa. Halusin nähdä itseni tulevana taiteilijana, joten yritin tehdä taidetta silloisen käsitykseni mukaan. Olen imitoinut ja pyrkinyt saamaan teoksiini samanlaista mysteeriä, mitä olen nähnyt muissa, onnistuneiksi luokitelluissa teoksissa. Luokittelu on tapahtunut siten, että olen antanut (alitajuisesti) jollekulle toiselle osapuolelle vallan olla uskottava luokittelija. En ole siis kyseenalaistanut, koska minulla ei ole ollut vahvaa näkökulmaa, jonka kautta kyseenalaistaa. Luokittelijana on voinut toimia kuka tahansa arvovaltaiselta vaikuttava henkilö, joka on tehnyt uskottavan vaikutuksen luokitellessaan. Edellisestä lauseesta voi päätellä, että pyrkimystä taiteen ymmärtämiseen ei ole helpottanut iso määrä erilaisia "uskottavia luokitelmia".

Toki olen nähnyt teoksen muodot, värit ja teknisyyden, ja osannut arvostaa niitä sellaisenaan. Syvemmälle mennessä en ole kuitenkaan kyennyt ymmärtämään teoksen olemassaolon tarkoitusta. Kutsun sitä tässä taiteen mysteeriksi. Olen kokenut teoksen epäselväksi tai mysteeriseksi, koska en ole ymmärtänyt sitä.

Tästä on muotoutunut minulle käsitys tahallisesta epäselvyydestä. Epäselvyydestä on siis tullut jollain tasolla onnistumisen synonyymi. Ajattelin, jos teen teoksen, jossa on epäselviä elementtejä, siitä tulee hyvä teos. Toisessa ääripäässä on äärimmäisen tekniset ja taidokkaat teokset, jotka ovat myös hämärtäneet tekemisen merkitystä. Kun en ole kyennyt näkemään taidokkaan jäljen taakse, myös siitä on tullut synonyymi onnistuneelle teokselle.

Tuleeko aidon mysteerin kokemus siitä, että työssä on käytetty elementtejä, jotka ovat kontaktissa tekijän oikeisiin tunteisiin? Silloin ne voivat olla monimerkityksellisiä, koska ihmiset kokevat samat asiat eri tavoin. Voi olla, että se mysteeri onkin juuri se monimerkityksellisyys. Ongelma on, kuinka tehdä sellainen kuva? En usko tekijän tuottaneen tarkoituksellisesti monimerkityksellistä kuvaa tai teosta. Uskonkin, että kun aito tunne on ollut myötävaikuttamassa kuvan tai tapahtuman syntymiseen, siitä tulee tunteita herättävä teos.

3 KYSYMYKSIÄ OMASTA TEKEMISESTÄ

3.1 Ennen opinnäytettä

Tein ensimmäisen elokuvani Pelkkää Hiekkaa vuonna 2010. Piirrosanimaationi hahmoina oli kaksi poikaa hiekkalaatikolla, yhdistettynä oman kokemuspiirin ulkopuolelta haettuihin teemoihin. Ne olivat ajatuksia maailmankaikkeuden olemuksesta. Hiekka oli metafora atomeille ja hiekkakakut symbolisoivat maailmankaikkeuden rakentumista samanlaisista rakennuspalikoista. Käsittelin tuota ajatusta tavoitteena löytää erilaisia näkökulmia elämään. En kuitenkaan päässyt yhtään lähemmäs niitä ajatuksia. Elokuva on kuulemma ihan hilpeä ja mielenkiintoinen, mutta aivan eri syistä mihin tähtäsin. Ajattelin, että tekeminen saa minut tajuamaan jotain oleellista elämän luonteesta, ja ehkä katsojassakin syntyy jonkinlainen oivallus.

Tekeminen oli mielestäni epämääräistä. Halusin luottaa itseeni ja ajattelin, että ymmärrän tekemisen merkityksen vasta loppuvaiheessa. Ymmärrystä ei silloin syntynyt, mutta kokemuksena elokuvan tekemisen prosessi on nyt minulle arvokas. Elokuvassa olevat ansiot ovat saattaneet syntyä myötätuntoisen katseen ansiosta, tai ehkä voivat olla onnekkaita sattumia. En kuitenkaan halua tehdä asioita luottaen liiaksi tuuriini. Väittäisinkin, että jos minä en tiedä mitä olen tekemässä, ei sitä kukaan muukaan tule tietämään.

Tästä syystä pyrin opinnäytteessäni erilaiseen lähestymiseen. Kotonani on kaksi pientä lasta ja avovaimoni, ja elämä on ollut huomattavan intensiivistä viimeiset kolme vuotta. Tajusin kotona syntyvän enemmän kaikenlaisia ääripäiden tuntemuksia kuin missään muualla. Taiteellisen opinnäytteeni lähtökohdaksi minulle syntyi siis perheen tema. Haluan kokeilla mitä tapahtuu, jos teen lopputyön henkilökohtaisesta aiheesta. Samalla astun sellaiselle alueelle, jossa on vaarana kertoa itsestään enemmän kuin normaalisti on tapana. Tahdon käsitellä perhe-elämään liittyviä asioita ja tunteita, ja lähden etsimään animaatiollisia keinoja niiden ilmaisuun.

Kun puhun tässä yhteydessä tunteista, puhunkin yllättäen myös tunnottomuudesta. Se on myös tuntemus, mutta vaikuttaa olevan tunnistettavissa vasta jälkikäteen. Minulle perheeseen liittyi olennaisesti jonkinlainen alkuvaiheen hämmennys, enkä löytänyt omaa luonnollista rooliani. Roolin kokemisen puute johti pikkuhiljaa tunnottomuuteen ja tahdottomuuteen. En löytänyt asioille merkitystä, enkä tiennyt mikä perheen tarkoitus on. Opinnäytteen tekeminen auttoi osaltaan siihen, että havaitsin itsestäni tuon tilan missä elin.

Koko prosessi ja asian käsittely (koulussa ja koulun ulkopuolella) on johtanut siihen, että oivalsin olevani yksi osa perhettä. Tajusin, että kuulun osana pakettiin, joka hoitaa asioita yhdessä. Paketin sisällä tuetaan toisia ja luotetaan toisiin. Huomasin millainen olin ollut ennen. Olen aina pyrkinyt itsenäisyyteen ja jonkinlaiseen riippumattomuuteen niin, että pystyisin selviytymään ilman muita ihmisiä.

Oivalluksen jälkeen olikin helppo nähdä itsensä osana perhettä. Kykenin lohduttamaan avopuolisoani ja sanomaan: "Kaikki on hyvin, kaikki kyllä selviää". Ilman pelkoa siitä, että jos avaan itseni lohduttamaan, saisin vastakaikuna kaikkien suojien läpi menevän hyökkäyksen. Opinnäytteeni kannalta oli tärkeää havaita tapahtuman avaamat mahdollisuudet. Taiteellisessa osiossa rakennan kokonaisuuden, jossa yhtenä osana käsitellään havaintoa luottamuksesta ja yhteenkuuluvuuden tunteesta.

3.2 Ajatusten konkretisointi kuviksi

Miten saan siirrettyä oivalluksen ja tapahtuman taiteelliseen opinnäytteeseeni? Kuinka ilmaista konkreettisesti yhteenkuuluvuuden tunnetta? Sanallistetussa muodossa havainto on helppo välittää eteenpäin, mutta sen muuttaminen kuviksi onkin haasteellisempaa.

Ensimmäisinä ajatuksina tulivat yksinkertaiset symbolit, jotka yhdistyvät toisiinsa luoden kokonaisuuden. Mieleeni juolahti 3 neliötä (muu perheeni), joihin liittyy 1 kolmio (minä). Jonka jälkeen muodostelma muokkautui palloksi. Tässä lähestymisessä on kuitenkin jotain vikaa. Se vaikuttaa tyhjältä ja mielenkiinnot-

tomalta. Luulen syyn olevan siinä, että kuvat on rakennettu tietoisesti ymmärtämisen pohjalta: "Minä olen kolmio, ja muu perhe neliöitä". Se on asian abstrakti presentaatio eikä idea ole kontaktissa alkuperäiseen tunteeseen lainkaan. Riittäisikö se, että animoin kappaleita luoden objekteille persoonia? Lähestymistapa vaikuttaa väärältä. Toki tapahtumat teoksessa ennen ja jälkeen kuvailemaani abstraktiutta vaikuttavat tilanteen tulkintaan.

Kirjassaan *Zen ja luovuus*, John Daido Looori (2008, 146) kertoo aiheen etsimisestä näin: "Varo kuitenkin esittämästä vain tunnettasi. Älä maalaa ukkosta, jos olet vihainen, tai kaunista kukkaa, jos olet iloinen. Kaivaudu syvälle ja löydä todellinen yhteys tunteisiisi. Etsi sitten aihe, joka herättää sinussa samaa tunnetta." Ukkosen kaltaisen materiaalin käyttäminen tuntuu luontevalta esittäessäni vihaisuutta. Minulla on siis taipumus pyrkiä vain esittämään tunnetta, koska sen kaltaiset ajatukset syntyvät ensimmäisinä. Kuten ukkonen pyrkii esittämään vihaa, nämä geometriset muodot pyrkivän esittämään yhteenkuuluvuuden tapahtumaa.

Voisin tehdä perheeseen kuulumisen oivalluksesta animaation, joka kuvaa tilannetta täsmälleen niin kuin se tapahtui. Mitä jos laitan hahmojen päälle puhekuplat? Jos niissä selitetään hahmon läpikäymät ajatukset, mitä sitten tapahtuu? Entä jos mieshahmo kertoo naishahmolle seuraavasti:

"Oivalsin, että olen osa perhettä. En ole nähnyt sitä aiemmin, mutta nyt näen miten sinä olet ajatellut. Olen ollut tunteeton, koska en ole nähnyt rooliani. Anteeksi. En ole sitä tiedostanut, mutta se on vaikuttanut koko olemukseeni. Roolittomuus on ollut jotain sellaista, mitä en pysty vielä aivan täysin selittämään. Itselleni enkä sinulle. Mutta en tiedä onko sillä väliä, koska nyt tiedän, että te 3 olette minun elämäni tärkeimmät ihmiset, me olemme perhe, minä luotan teihin, sinuun ja sinun pitää myös pystyä luottamaan minuun."

Sanallisesti ilmaistuna tilanne vaikuttaa selvemältä. Ilman tekstiä saman asian ilmaiseminen onkin vaikeampaa. Edellisessä tekstissä asia on ilmaistu mahdollisimman suoraan ja kiertelemättä. Mutta miten teen sen kuvin, elein ja asenoin, eli animaation keinoin? Onko saman asian tarkka viestiminen ylipäänsä edes mahdollista?

Tarkennan tapausta siten, että ajattelen oivalluksen perheestä olevan vain aktiivoiva tapahtuma, jonka jälkeinen luottamus ja yhtenäisyys ovat sitä seuranneet tunteet. Mikäli luottamus ja yhtenäisyys ovat tunteet, joita minun pitää kuvittaa, miten sen teen? Jos lähestyn kysymystä Lloorin mukaan, eli etsin aiheen, joka herättää minussa samaa tunnetta, mistä sitä etsin?

Eräs havaitsemani lähtökohta asioiden selvittelyyn on sanallinen. Näin pystyn jäsentämään tapahtumia paljon selkeämmin, kuin vain pyörittelin niitä mielessäni. Tunteen kääntyessä yhdeksi sanaksi, tässä tapauksessa "luottamukseksi", käännöksessä tuntuukin tapahtuvan jotain vesittymistä.

Ehkä ratkaisuun liittyy, että sana "luottamus" tuntuu pysyvän tietoisuuden väärällä puolella. Kun sanasta pääsee yli ja kokee sen tunteen "syvällä" ja todella luottaa, ehkä sitten vasta on mahdollista tuottaa sanasta kuva tai tapahtuma. Koska tunnetta voidaan kuvata tuhannella sanalla, uskon ettei ole mahdollista tehdä yhdestä sanasta kuvaa, ennen kuin sana ymmärretään tunteen kautta. Kuva synnyttää 1000 sanaa, 1000 sanaa synnyttää tunteen ja tunne voi synnyttää uudestaan kuvan.

Perimmäisenä ongelmana voi olla yritys sanallistaa syntynyttä tunnetta. Tunteen jättämä jälki on itselle todellinen ja siihen pystyy jollain tasolla palaamaan. Ehkä tunnetta prosessoidessa tehdään askel, jossa sitä pyritään kuvaamaan yksinkertaisella sanalla. Sanalla yritetään järkeistää ja jäsentää epämääräisenä vellovaa tunnetta. Tapauksessani sana "luottamus" pyrkii kuvaamaan koko tapahtumaa yhdellä sanalla. Paperille kirjoitettuna sana on kuitenkin vain sana. Kun kirjoittaja palaa katsomaan sanaa seuraavan kerran, sen merkitys voi olla eri. Mutta se voi toimia myös suuntaviittana, jolla tunnetta voi lähteä uudelleen tavoittelemaan.

3.3 Tekemisen merkitys

Seuraavaksi lähestyin käytännön opinnäytettäni kokonaisuutena. Pohdin animaationi todellista merkitystä. Miksi teen sen näin? Toki, koska haluan saada jotain valmiiksi ja valmistua koulusta, mutta taustalla on varmasti jotain muutaakin. Keskityin tekemiseeni ja mietin miksi teen tätä, mitä siitä voi olla hyötyä. Kirjoitin paperille seuraavat kysymykset.

1. Onko animaation tarina sellainen, josta pitäisi tajuta jotain?
2. Onko tämän tarkoitus opettaa?
3. Onko tämän tarkoitus viihdyttää?
4. Onko tämän tarkoitus selvittää minulle jotain?
5. Onko tämän tarkoitus havainnollistaa se perheen kokemisen tunne?
6. Miten pystyn havainnollistamaan sen tunteen? Tarvitseeko sen havainnollistamisen olla täydellisen tarkka?
7. Onko siitä mitään hyötyä kenellekään jos havainnollistan sen tunteen täydellisenä?
8. Miksi minä haluan kertoa siitä tunteesta? Haluanko sitä siksi, että voin kertoa maailmalle olevani hyvä isä, tietoinen tunteistani ja herkkä?
9. Onko kyseessä itsepromootio?
10. Teenkö tätä muille?

Heti ensimmäisen kysymyksen jälkeen huomasin lähestymisen olevan hyvä. Tunnistin, että täältä suunnasta voin saada tekemiseeni jotain lisää. Näitä kysymyksiä kirjoittaessani vastasin saman tien niin rehellisesti kuin kykenin. Sain rajattua tietynlaisia polkuja pois ja se auttoi selkeyttämään ajatusta. Huomasin, että ajattelin tekeväni animaatiota muille. Halusin, että joku muukin samankaltaisessa tilanteessa oleva voisi saada mahdollisuuden sisäiseen muutokseen. Tunsin, että siinä on tarve ja motivaatio.

Kun sain kirjoitettua kysymyksen 7 ylös, tajusin ettei ole mitään syytä havainnollistaa sitä tunnetta täydellisenä. Sillä mitä siitä kukaan saa sitten enää irti? Vastauksen etsiminen kuuluu irrottamattomana osana vastauksen löytymiseen.

Aiemmin mietin tarkan viestinnän onnistumista. Nyt huomaan ongelman pohtimisen tarpeettomuuden, koska en voi täysin vaikuttaa siihen miten katsoja vastaanottaa viestin. En voi lopulta kontrolloida katsojan tulkintaa, eikä minulla ole siihen enää mitään syytäkään. He löytävät asian tai tunteen kuin uutena. Itse oivaltaminen onkin hienointa mitä voi tapahtua. En pysty viestimään asiaa tai tunnetta täydellisen tarkasti kuvalla, mutta ei siihen näytä olevan tarvettakaan.

4 ANIMAATION PERIAATTEITA

Seuraavaksi pohdin tarkemmin animaation tapoja ilmaista. Animaatio vaikuttaa olevan usean erilaisen taidemuodon yhteensulautuma, mutta jolla on omanlaisiaan taipumuksia. Yritän löytää taipumuksia, jotka eivät ilmene luontevasti missään muussa taidemuodossa. Pysin selvittämään miksi animaatiota kannattaa käyttää viestintä- tai ilmaisumuotona. Samalla etsin konkreettisia tapoja yhdistää edellisistä kappaleista saamiani havaintoja omaan taiteelliseen opinnäytteeseeni.

Lapsuudessani näin animaatioita, joissa oli jotain luotaantyöntävää. Hyvänä esimerkkinä Pikku kakkosen Nukkumatti ja Nalle Luppakorva. Niiden animaatioiden maailma ei ollut ihanaa ja kevyttä, vaan niissä oli outo vire. Kun muistelen niiden synnyttämää kokemusta, mieleeni nousee vaivaantuneisuus ja ajatus, että olisipa tämä jo ohi. Toisaalta näin taas paljon hilpeitä ja notkeita piirroselokuvia, joista mainitakseni Disneyn piirrosanimaatiot. Ajattelin, että olisi hienoa olla piirrosanimaation kanssa tekemisissä. Toy Storyn jälkeen 3d-tekniikka yleistyi kokoillan animaatioissa. Silloin se taas vaikutti juuri siltä, mitä haluan tehdä.

Nyt mielenkiintoni on suuntautunut vahvasti piirrosanimaation suuntaan. Piirtämistä voi oppia lopun ikäänsä ja taitoa voi käyttää muissakin ammateissa. Tässä on selkeä jatkuvan kehittymisen ajatus, joka on kiehtovaa ja motivoivaa. Näen itseni mielelläni 75-vuotiaana isoisoisänä, joka vieläkin opiskelee piirtämistä. Vapaapäivinäni selvittäisin lapsenlapsilleni, miten muutamalla viivalla saa mielikuvituksen lentämään.

4.1 Animaattorin tyhjä ruutu

Taidemaalari voi maalata prosessoimalla, katselemalla teostaan ja tekemällä etenemispäätöksiä syntyneiden tuntemusten perusteella. Valokuvaaja voi kiertää maailmaa etsien kuvakulmia, jotka herättävät hänessä reaktioita ja tunteita.

Elokuvaaja tai dokumenttiohjaaja pystyy reagoimaan ympäristöönsä etsiäkseen oikeanlaista kuvakulmaa tai tunnelmaa. Entä miten animaattori asioita lähestyy?

Ülo Pikkov kertoo kirjassaan *Animasophy*, että animaattori aloittaa tyhjästä ruudusta (Pikkov 2010, 118). Animaattori luo siis maailman tuottamallaan kuvilla. Maailma voi olla mitä vain, mikä antaa sille paljon mahdollisuuksia, mutta samalla paljon haasteita. Pikkovin mukaan, verrattuna elokuvataiteeseen, animaattori aloittaa tekemisen tyhjästä ruudusta, jonka jälkeen hän täyttää ruudun objekteilla. Elokuvantekijä sen sijaan tuo kaikki objektit ruudun ulkopuolelta.

Olen havainnut ja tiedostanut itsestäni ominaisuuden, joka lähenee sitä, mitä muissa taiteissa voi kutsua spontaanisuudeksi. Spontaanisuus-sanalla tarkoitan tekijän reagointia johonkin asiaan nopeasti ja avoimin mielin (vrt. taidemaalarin prosessimaalaus). Animaattorin kyky löytää erikoisia lähestymisiä arkisiin asioihin voi olla yksi tapa ajatella animaation tekemisen vapautta, vastakohtana sen tekemisen ja tuottamisen järjestelmällisyydelle. Tietysti tekeminen on aina auki spontaanisuudelle ja uusille ideoille. Koen kuitenkin animaation tekemisvaiheen olevan järjestelmällistä työtä, ja alkuvaiheen vapaampaa ideoiden pyörittelyä ja havainnointia.

Tein spontaanisuudesta havainnon eräänä keväisenä aamuna, jolloin takatalvi oli tiputtanut maahan pienen kerroksen lunta. Kävelin jalkakäytävällä ja huomasin auringon sulattaneen lumen kaikkialta muualta, paitsi sieltä mihin autojen varjot osuivat. Autojen varjot olivat säästäneet lumen sulamiselta. Havainto tuntui mielenkiintoiselta ja automaattisesti mieleni alkoi etsimään mahdollisuuksia tästä havainnosta. Mitä jos auton varjo onkin se, joka on jäädyttänyt maan? Auto voisi lähteä liikkumaan ja varjo jäädyttäisi kaiken matkallaan. Ehkä todellisuus onkin jotain aivan muuta, kuin se mitä näemme?

Havainto kertoo minulle, että animaattorin suurin mahdollisuus spontaanisuuteen saattaa olla juuri ideoimisalueella. Havainnoidessaan hän voi nähdä erilaisia variaatioita todellisuudesta pelkästään oman mielikuvituksensa kautta. Näitä variaatioita hän voi käyttää hyväkseen suunnitellessaan animaatioita.

4.2 Kontakti katsojaan

Animaation maailmaan kuuluu kiinteästi vahva visuaalinen suunnittelu. Animaatioissa näkee paljon hyvin kaunista, kiinnostavaa ja selkeää kuvaa. Visuaalisuus voi toimia houkuttimena, jolla katsoja saadaan vedettyä sisään animaation tarinaan. Kuvataiteilija Inci Eviner, joka käyttää myös animaatiota teostensa joukossa, kertoi luennollaan käyttävänsä kauniita kuvioita ansana, jolla katsoja nappataan teoksen äärelle. Vasta tämän jälkeen katsoja ehkä löytää asioita ja teemoja, joita Eviner teoksillaan pyrkii ilmaisemaan. (Eviner 2012.) Käsiteän sen siten, että tämän ”nappaamisen” aikana luodaan kontakti, tai suhde teoksen ja kokijan välille.

Animaation alussa tuntuu olevan vaihe, jossa voi tapahtua sama ”nappaaminen” eli suhteen syntyminen katsojaan. Esimerkiksi Yuri Norsteinin animaatiossa ”Siili sumussa (1975)”, siili ottaa elokuvan alussa nopean kontaktin katsojaan. Siili kävelee ja vilkaisee katsojaa lyhyen ajan. Vilkaaisu tapahtuu ilman mitään ilmeistä, kuvassa näkyvää syytä. Havainto oli minulle tärkeä kokemus, koska tunsin siilin muuttuvan yhtäkkiä läheisemmäksi hahmoksi. Olen kuullut tästä aiheesta paljon, mutta vasta nyt olen tiedostanut (tuntenut) alun tärkeyden. Tulevassa taiteellisessa opinnäytteessäni pyrin antamaan sille sen vaatiman huomion.

4.3 Animaation suhde muihin taiteenlajeihin

Taiteenlajien suhteiden pohtiminen on lähtenyt jo antiikin Kreikasta, jolloin Aristoteles mietti samanlaisia kysymyksiä. Miten taiteet suhtautuvat toisiinsa ja mitkä niiden erityisominaisuudet ovat? Aristoteles jakoi taiteet kahteen osioon. Niistä ensimmäiset jäljittelevät rytmin, kielen ja harmonian avulla (musiikki, runous, draama), ja toiset käyttävät värejä ja muotoja jäljitelläkseen (maalauksen ja veistotaide). (Mikkonen 2005, 104.)

Animaatio tuntuu kuuluvan ensimmäiseen ryhmään. Animaatio kulkee ajassa ja sen tapahtumat vertautuvat toisiinsa synnyttäen jännitteitä, kuten musiikissa tai

runoudessa. Animaatiossa on mahdollisuus hyödyntää myös kuvataiteen keinoja, kuten muotoja ja värejä. Olennaisin ero kuvataiteen ja animaation välillä on, että animaatiossa on liikettä. Kuvan liikkuesssa ei tarvita samanlaista keskittynyttä katsomistapaa kuin kuvataiteessa. Eikä katsoja siihen pystyisikään, koska hänelle ei anneta siihen aikaa. Kuvat jatkavat etenemistään välittämättä katsojasta, jonka on parasta pysytellä perässä.

Kuvien liikkeellä on suuri merkitys teoksen kokemiseen. Se, että katsoja antaa itsensä teoksen vietäväksi on merkityksellistä paitsi hänelle itselleen, myös tekijälle. Esimerkiksi minuun tekijänä se vaikuttaa siten, että haluan tarinan elementtien olevan selkeitä. Jos haluan kertoa tarinan, vaikkakin monimerkityksellisen sellaisen, myös tarinan kerronnan välineiden täytyy olla selviä. Tällöin käytän koulussa opetettuja taitoja, kuten kompositio, huomiopiste, värialueet ja leikkausohjeet. Kun katsoja antautuu teoksen vietäväksi, häntä täytyy osata viedä oikein.

Aristoteleellä ei todennäköisesti aikanaan ollut mahdollisuutta jäsentää liikkuvaa kuvaa osaksi kahtiajakoaan. Mikäli Aristoteles olisi nähnyt ensimmäisiä näytelmäelokuvia, hän olisi saattanut jaotella sen draaman kaltaiseksi taiteeksi. Sen jälkeen kun kuvaa rytmittäisiin leikkauksella, kuvan ymmärtäminen vaatisi jo aikaa. Seuraavaksi rikottaisiin konventio, jossa kuvataan näyttelevää ihmistä suoraan edestä, kuten näyttämötaiteessa, ja kerrontaa vahvistettaisiin erilaisilla kuvakulmilla. Kun tästä edetään animaatioon, jossa voidaan manipuloida tuotettuja symboleja tai merkkejä, tilassa, joka voi muuttua milloin tahansa miksi tahansa, voi olla, että Aristoteles olisi alkanut hahmottelemaan kolmatta osiota.

Kai Mikkonen tiivistää taideteoreetikko Gotthold Lessingin (1729-1781) ajatuksia taiteiden suhteista seuraavasti: Maalaustaiteen ominta aluetta on tilassa tapahtuva asioiden yhdistely, kun taas kehittyvät tapahtumat ovat runouden todellisia aiheita (Mikkonen 2005, 114). Animaatiossa on pääsääntöisesti tapahtumia jotka kehittyvät, joten animaatio lähenee tässä yhteydessä myös runoutta.

Ajatellessani animaation liikekieltä, ja kuinka sen kautta voidaan ilmaista, huomaankin animaation lähenevän tanssia. Miten tanssien ilmaistaan tunteita?

Tanssijat ovat kehonsa kautta kontaktissa tunteeseen, jota he pyrkivät viestimään. Koska eurooppalaisessa taideanimaatiossa ei perinteisesti käytetä tekstiä tai puhetta (ks. esim. Fierlinger 2012), hahmon ilmaisussa voidaan käyttää hyväkseen kehonkieltä, jota käytetään tanssissa.

4.4 Kuvan ja sanan suhde

4.4.1 Mykkä-animaatio

Animaatiokoulutuksessamme on käytäntö, että meidän tulisi näyttää kuvilla ja liikkeillä kaikki mitä haluamme. Tekstiä tai puhetta ei siis suositella käytettäväksi. Hyväksyin sen koulutuksemme alussa suoralta kädeltä käytäntönä, joka todennäköisesti saisi minut ajattelemaan enemmän kuvilla kuin tekstillä. Kuulosti siltä, että siitä on hyötyä animaattorille.

Löysin TVpaint- animaatio-ohjelman keskustelufoorumilta animaatiotuotantoa käsittelevän palstan. Siellä Paul Fierlinger, kokenut amerikkalainen animaattori, esittää eurooppalaisen animaation kehittyneen sellaiseksi mitä se nykypäivänä on, koska eurooppalaisen yksikielisen animaation levitysmahdollisuudet ovat liian pienet. Jos halusi saada elantonsa tekemällä animaatiota, sen täytyi olla yleiskielistä, joten animaattorit joutuivat etsimään tapoja ilmaista ilman tekstiä. (Fierlinger 2012.)

Fierlingerin esittämä ajatus ei yksistään tunnu riittävältä, joten asiassa lienee olevan muitakin puolia. Uskon, että pelkällä kuvalla kerrottaessa joutuu myös tekemään erilaista ajatustyötä. Tällöin yhtälöstä poistetaan tekstin selventävä luonne. Lähtökohtaisesti tämä ajatus on haastava. Minulle on luonnollisempaa selventää tapahtumia kielellisesti, kuin pyrkiä mimiikkaan. Saman tilanteen tai hahmon motivaation kertominen pelkästään kuvin ja elein vaatii erilaista ajattelua.

Kumpi tapa sitten on parempi? Tekstillä ja puheella voi varmasti myös ilmaista isoja asioita, ellei suurempia kuin kuvilla. Ehkä nämä kaksi tapaa ilmaista ovat

vain eri luonteisia. Kuitenkin tilanteessa, jossa puhe selventää motivaatioita ja tunnelmaa, animaattori ei välttämättä kiinnitä niin paljon huomiota kehonkieleeseen. Näin toimiminen ei kehitä liikkeen avulla kertomisen taitoa, josta animaatiossa on pohjimmillaan kyse.

4.4.2 Taulu ja sana

Taulu eroaa animaatiosta siten, että taulu ei pysty näyttämään kuin rajatun määrän tapahtumia ajassa. Kai Mikkonen kertoo, että sana tai taulun nimi luo kuvalle taustaa ja merkitysyhteyksiä. Ilman sitä olisi vaikea saada käsitystä tietystä tapahtumien jatkumosta. Tosin Mikkonen mainitsee myös, että taulun nimeämättä jättäminen voi olla merkitsevä vihje. Modernin taiteen ollessa kyseessä saattaa joutua pohtimaan miksei teoksella ole nimeä. (Mikkonen 2005, 181-183.)

Kuva (taulu) on aina tulkinnanvarainen ja tekstillä pystytään selittämään kuvasa olevia tapahtumia. Teksti voidaan kuitenkin myös rakentaa tulkinnanvaraiseksi, kuten runoksi. Teksti on joka tapauksessa ainoa tapa yrittää selittää ajatuksia selvästi ja kuva on aina altis tulkinnalle.

Mikkosen mukaan yksittäistä kuvaa (tapahtumaa) on vaikea tulkita ilman yhteyttä toiseen tapahtumaan tai taulun nimeen siten, kuin tekijä on sen tarkoittanut tulkittavaksi. John Loori sanoo asiasta näin: ”Parhaimmillaan sanat ja kuvat sanovat yhdessä jotain, mitä kumpikaan niistä ei yksinään voi sanoa.” (Loori 2008, 245). Animaatiossa tätä ongelmaa ei ole, koska animaatio on pääsääntöisesti tapahtumia ajassa. Uskon saman vuorovaikutuksen, joka taulun ja tekstin välillä on, syntyvän animaatiossa tapahtumien ja leikkausten välissä. Tapahtumat yhdistyvät toisiinsa katsojan mielikuvituksessa, ja hän rakentaa merkitykset niiden välille.

4.4.3 Aineellinen ja aineeton maailma

Miten ajatellaan pelkällä kuvalla? Kirjoittaessani tätä lausetta, ajattelen tekstinä. Ajatukseni ovat tekstin kaltaisessa muodossa päässäni ja tulostan niitä tähän samalla kun etenen. Mikä on tämän tekstin olemus? Mikä siitä tekee sellaista, että se ilmenee mielessäni tekstimuodossa, eikä kuvina?

Lähestyn asiaa siten, että jaan mahdolliset ilmaistavat/viestittävät asiat kahteen erilaiseen ryhmään. Otan lähtökohdaksi aineettoman ja aineellisen maailman. Aineettomalla maailmalla tarkoitan kaikkea sellaista, jota ei voi käsin koskea. Kuten ajatukset, tunteet, mielipiteet ja muut pään sisäiset tapahtumat. Aineellisella maailmalla tarkoitan sitä mitä voi koskea, kuten esineet ja keho.

Aineellisesta maailmasta on helppo tehdä tai ottaa kuva, koska objekti on jo olemassa. Kuva siis esittää objektia, jonka katsoja näkee ja tunnistaa. Jos haluan kuvilla aineellista objektia tekstillä, uskon sen onnistuvan ainoastaan tiettyyn pisteeseen asti. Kuvan selittäjä joutuu näkemään paljon vaivaa sen eteen, että tekstin tai puheen tulkitsija ymmärtäisi täsmälleen minkä muotoinen, kokoinen tai näköinen kappale on kyseessä.

Selventäessään objektin olemusta, selittäjä kaventaa tulkinnanmahdollisuuksia. Esimerkiksi "laatikko > punainen laatikko > puinen punainen laatikko". Ensimmäinen tulkintaan kuuluu kaikki laatikot. Toiseen kaikki punaiset laatikot ja kolmanteen kaikki puiset ja punaiset laatikot. Näin edeten kuvan selittäjä pyrkii tarkentamaan objektin ominaisuuksia tulkitsijalle ja tulkinta lähenee selittäjän kuvaa objektista. Asian kuvaaminen realistisesti (valokuva) näyttää objektin nopeasti sellaisena kuin se on. Mikkonen kertoo kuvan ja sanan välisen työnjaon tavanomaisesta konventiosta: "teksti herättää mielikuvia ja myös kertoo, miten kertoja kokee ja tulkitsee asioita, mutta todellinen kuva esittää asian läsnä olevana niin, ettei sanoja tarvita." (Mikkonen 2005, 54.)

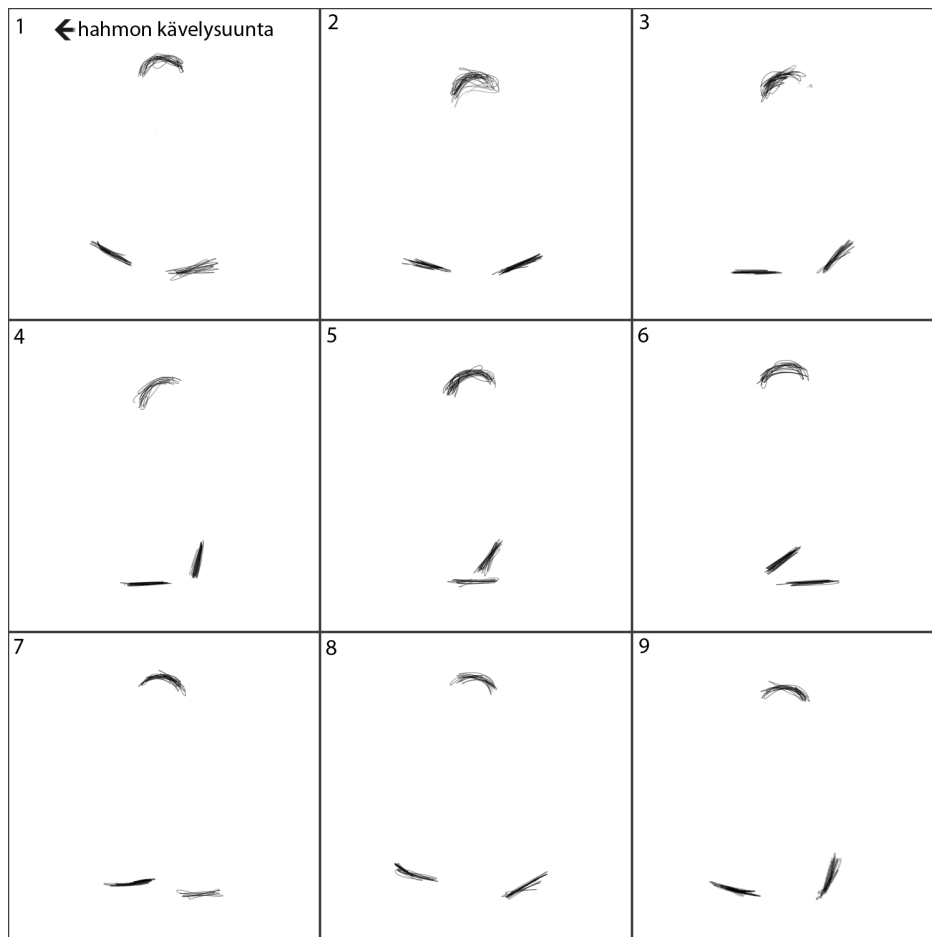
Aineettoman maailman kohdalla näen seuraavanlaisen ongelman: Miten tehdä aineettomasta ajatuksesta tai tunteesta kuva? Miten sellaista voi kuvittaa mikä ei ole suoraan kuvitettavissa? Jos käytetään sovittuja symboleita, silloin tunnutaan lähestyvän kielellistä ilmaisua.

Tässä yhteydessä otan avukseni eräältä luennolta kuulemani ajatuksen. Se mikä näkyy hahmon pinnalla on "sisäisten voimien ulkoinen ilmaus" (Tolonen 2009). Sisäisten voimien uskon olevan juuri näitä ajatuksia, tunteita, hengen tuotteita eli aineetonta maailmaa. Se, miten aineeton maailma näkyy fyysisten objektien kautta, on sisäisten voimien ulkoinen ilmaus. Se miten keho reagoi vihaan, rakkauteen ja muihin tunteisiin on samaa sisäisten voimien ulkoista ilmausta. Tämä päätelmä suuntaa kohti itsestäänselvyyttä, että animaatiossa kehon liikkeellä pyritään ilmaisemaan se mitä hahmo ajattelee tai tuntee. Aineeton ja aineellinen maailma yhdistyvät lopulta liikkeessä.

5 ANIMAATIO KÄYTÄNNÖSSÄ

5.1 Asioiden suhteet toisiinsa

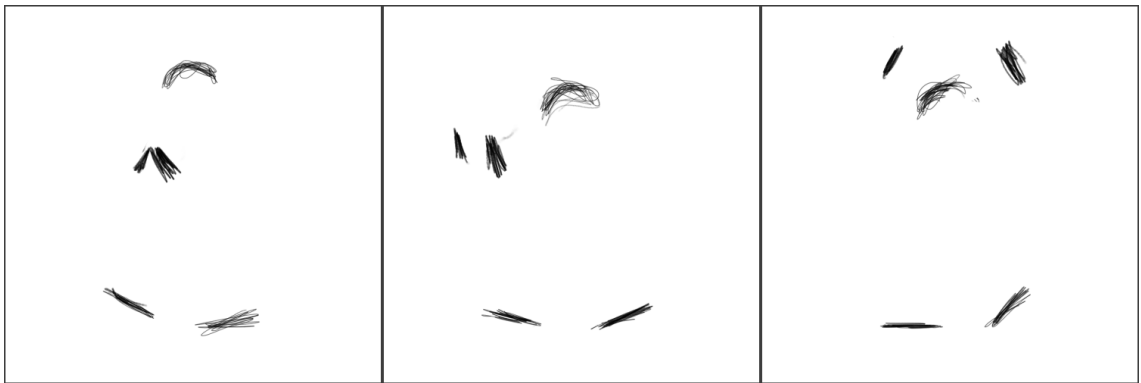
Animaation oleellisin ominaisuus on liike. Objekti laitetaan liikkumaan peräkkäisillä kuvilla ja tarina etenee. Liikkeellä ilmenee myös muita ominaisuuksia. Tyhjän ruudun lähtökohta antaa luontevan mahdollisuuden jättää liikkuvan objektin osia pois. Se onnistuu, koska liike paljastaa asioiden suhteet toisiinsa. Kuvassa 1 on kuvattuna yksi askel yksittäisinä kuvina, piirrettynä mahdollisimman vähillä elementeillä. Kokeilin mitä tapahtuu, jos keho jätetään kokonaan pois.



Kuva 1. Realistinen askel viitteellisellä hahmolla.

Testi on mielenkiintoinen, koska liikkeessä näiden elementtien suhteet toisiinsa rakentavat illuusion kokonaisesta kehosta. Näin vähät elementit pystyvät kuvaamaan asennetta ja tunnetiloja. Tässä versiossa jätin kädet tarkoituksella pois, koska kehon äärimmäiset osat näyttävät riittävän havainnon syntymiseen. Niiden välisellä suhteella pystyy kertomaan jo jotain.

Tuodessani kädet mukaan kuvioon ilmaisun mahdollisuudet kasvavat rajusti. Jalkojen ja päälleen suhteella pystytään kertomaan asioita ryhdistä, massasta ja vauhdista. Mutta kädet tuovat lähes kaikki mahdolliset asennot mukaan laskuihin.



Kuva 2. Kädet lisätty.

Tässä kuvasarjassa ei ole animaatiota, mutta jo pelkästään asentojen näkeminen tiedottaa käsien tuomasta ilmaisuvoimasta kuvassa. Kun tähän lisätään animaatio, mahdollisuudet vaikuttavat rajattomilta. Aion tutkia tämän tavan käyttöä pidemmälle käytännön opinnäytteeni tekemisessä.

5.2 Viitteellisyys animaatiossa

Edellisissä kuvasarjoissa olevat kuvat ovat mielenkiintoisia siitäkin syystä, että katsoja täyttää puuttuvat osat päässään. Viitteellinen hahmo voi olla täysin elävä, vaikka siitä puuttuisi olennaisia osia. Mitä katsojassa tapahtuu, jos hän joutuu tekemisiin viitteellisen animaation kanssa? Miten katsoja kokee hahmon?

Oletan, että teos muuttuu hänen kannaltaan erilaiseksi. Katsoja joutuu aktivoitumaan ja tekemään huomaamattaan aivotyötä, jotta hahmo jatkaa elämistä katsojan pään sisäisissä maailmoissa. Hän joutuu väistämättä vuorovaikutukseen hahmon kanssa ja teos voi muuttua katsojalle tärkeämmäksi. Toki lähes kaikessa katsomisessa kokija on vuorovaikutuksessa teoksen kanssa, mutta pyrin näillä esimerkeillä selvittämään, miten juuri viitteellisyys tai minimalistisuus muuttaa vuorovaikutussuhdetta.

Jos verrataan kirjoihin, tekstiin uppoutuminen on jollain tapaa samankaltaista viitteellisyyden kanssa. Kun siirrytään realistisesta kuvasta kohti viitteellistä, abstraktimpaa kuvaa, oletan kokijan joutuvan tulkitsemaan ja näkemään tarinaa enemmän päässään. Ehkä tässä suhteessa se lähenee tekstin tai kaunokirjallisuuden kokemista. Silloin lukijan mielikuviutus on avainasemassa hänen kehittämänsä maailman rikkaudelle.

5.3 Visuaalinen viehätys

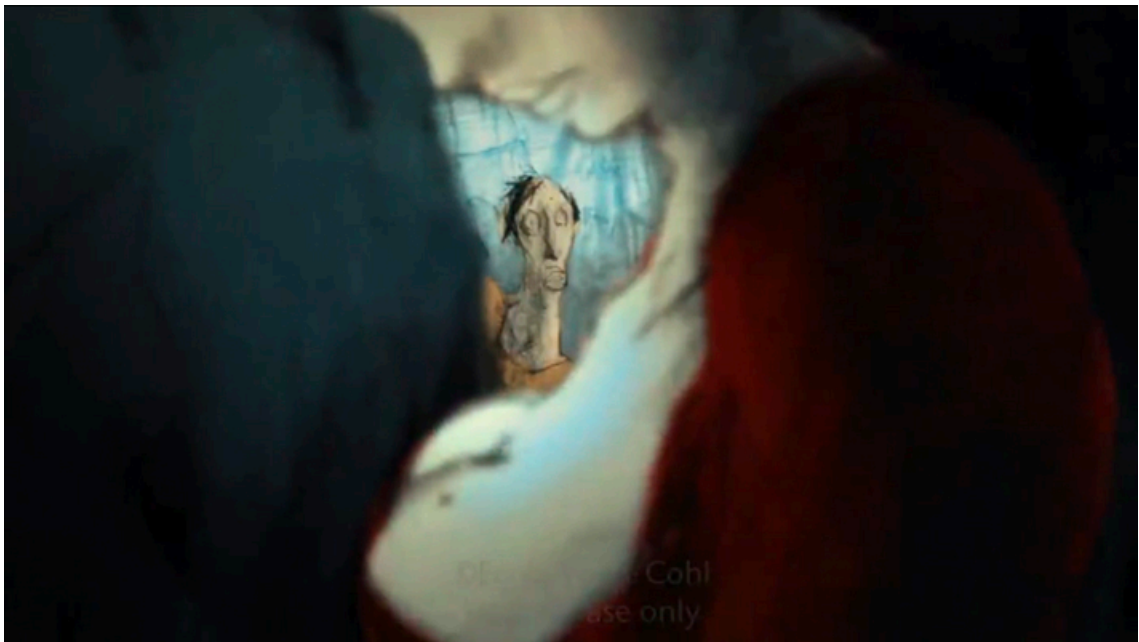
Etienne Guiolin animaatio "Rame Dames" (2010) vaikuttaa ensikatselulta visuaalisesti mielenkiintoiselta. Elokuvan näkyvä maailma on kokonaisuutena miellyttävä. Myös hyvä animointi kuuluu visuaalisen viehätyksen alle. Käsitteen vastakohtana pidän tarinallista nokkeluutta.

Rame Dames- animaation pohjalla kulkee yksinkertainen tarina, joka yhdistää tapahtumat toisiinsa jäntevällä tavalla. Tarinasta ei muodostu minulle tarkkaa havaintoa siitä, miksi animaatio on tehty. En huomaa sieltä mitään selkeää ja viekasta ideaa, joka olisi teoksen lähtökohtana tai sen pohjalla. Oletankin, että juuri siitä syystä tämän teoksen haluaa nähdä uudestaan. Siinä on jotain selittämätöntä, eikä mitään alleviivattua.

Animaation tarina alkaa, kulkee, kääntyy hieman ja tulee päätepisteeseen, joka on looginen, rehellinen ja miellyttävä. Päähenkilössä ei kuitenkaan tapahdu animaation aikana mitään muutosta. Hän on animaation alussa sama henkilö kuin lopussakin. Elokuvassa visuaalisuus ja liike tekee kaiken mielenkiintoiseksi. Päähenkilöstä on tehty innokas ja hänellä on toivoton, mutta uskottava ja

rehellinen päämäärä. Hahmo on mielenkiintoinen avuttoman pyrkimyksensä vuoksi. Ehkä hahmo itsessään tekee animaatiosta katsottavan.

Koko elokuva keskittyy yhden tunteen perässä juoksemiseen. Mies näkee naisen, jonka lähelle hän haluaa, ja jota hän ei halua kadottaa silmistään. Voi olla että juuri nämä naiselliset muodot ovat jättäneet minuun vahvan muistijäljen. Tunne, kun hahmo puristuu ihmisiä vasten, voi yhdistyä punaisena hehkuvaan naishahmoon.



Kuva 3. Hahmo tuijottaa kiinnostuksensa kohdetta.

Mielestäni kyseisessä elokuvassa on yhdistetty hyvin eroottinen lataus viivan muokkautumisen muodostamaan pehmeeseen. Elokuvan alussa jopa viritetään katsoja (Mies? Miksei nainenkin?) ruuduntäyttävällä, puolelta toiselle keinahtelevalla punaisella takamuksella oikeaan mielentilaan. Vaikka tässä animaatiossa käytetään samanlaisia kerronnallisia elementtejä kuin live-elokuvassa, siinä on myös vahvaa animaatiollista ilmaisua. Juuri viivankäyttö ja liikkeiden pehmeys ovat oleellisia animaation keinoja.

Visuaalisella ilmeellä ja animaatiolla on saatu aikaan todella tiivis ja muhkea tunnelma, joka itsessään jätti tunnejäljen. Se miksi haluan nähdä teoksen uudesta, on ehkä tunne puristumisesta, joka on koko ajan läsnä. Voi olla, että

joku osa minusta haluaa nähdä sen siinä hallitsevan eroottisen latauksen takia, mene ja tiedä. Joka tapauksessa, asioiden pehmeä kuvaaminen on itsessään mielenkiintoista.



Kuva 4. Hahmo puristuksissa.

Tunne puristumisesta ei kuitenkaan ole aktuaalinen puristumisen tunne. En koe kehossani samaa, mitä elokuvan päähenkilö kokee tunkeutuessaan läpi ihmis-massan. En koe, että minun ympärilläni olisi oikeaa painetta. Mitä minä siis koe-n? Mikä minussa aktivoituu? Oletan, että tässä suhteessa puhutaan muistoista. Minulta täytyy löytyä kehollinen muisto puristumisesta, jotta se voi aktivoitua kuvan kautta. Ja mitä yleisempi tapahtuma, sitä useampaa ihmistä se voi akti-voida.

Voisi olettaa, että jos saan animaatioon yhdistettyä mahdollisimman paljon ke-hollisia sekä yleisiä kokemuksia, katsojalla olisi helpompaa eläytyä siihen. Voi jopa olla, että jos animoin supervahvan hahmon nostamassa normaalille ihmi-selle liian painavia kohteita, katsoja tunnistaa ja kokee ponnistuksen omalla ta-vallaan. Jokainen on joutunut todennäköisesti jossain vaiheessa suorittamaan fyysistä ponnistelua ja tuntemus voi syntyä tämän muiston kautta. Entä jos su-pervahva hahmo ottaa ja lähtee lentoon?

Miettiessäni lentämistä, huomaan, että minussa syntyy joitain tuntemuksia vapaudesta ja vauhdista. Tiedän, että olen nähnyt joskus unia lentämisestä. Voiko olla mahdollista, että tuntemukset syntyvät sitä kautta? Miten on mahdollista tuntea unessa miltä tuntuu lentää, kun se on fyysisesti mahdotonta? Mieleeni tulee keinu, jossa vauhtia ottaessani koen painottomuutta. Olen ollut korkeissa paikoissa ja tuntenut korkeanpaikan jännitystä. Ehkä unessa syntyvä tunne on kuvitelma, joka on yhdistelmä monia tuntemuksia. Voiko olla, että ihmisellä on jonkinlainen tunnepankki täynnä perustunteita, joita yhdistelemällä syntyy loputtomasti uuden tuntuisia kokemuksia?

Rakennan mielelläni lopputyöni tällaiselle pohjalle. Pyrin saamaan tarinaan kehoollisia tuntemuksia, joiden kautta kertoa tarinaa. Paras lähtökohta tietenkin on, että jos huomaan jonkin synnyttävän minussa jotain, voin olettaa samankaltaisen tapahtuvan katsojassakin.

5.4 Kerronta ja visuaalisuus

Mikä on kerronnan ja visuaalisuuden ero ja yhteys? Epäilen, että kerronta voi tapahtua tasolla joka on täysin ilmeinen ja selkeä. Esimerkkinä tilanne: näytetään asian x liikkuminen paikasta a paikkaan b. Asia x liikkuu, vailla mitään persoonaa, paikasta a paikkaan b. Tällöin oletan, että katsoja pysyy ajatuksen tasolla, joka on tiedostava. Hän näkee kappaleen liikkuvan ja tiedostaa, että kappale on vaihtanut paikkaa.

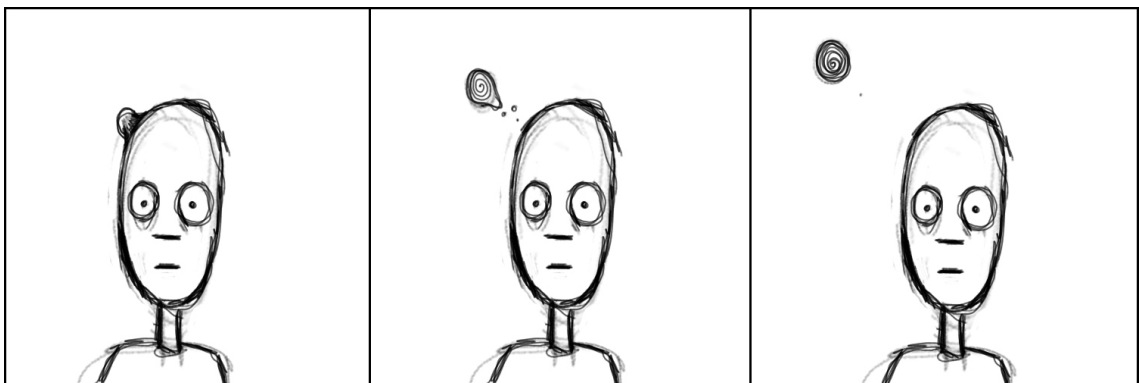
Sen sijaan, jos hahmo animoidaankin elävän ihmisen kaltaisesti paikan a ja b välillä. Mitä silloin syntyy? Miten katsoja kokee nämä kaksi erilaista tapaa saman asian ilmaisuun? Katsoja näkee, että hahmo on presentaatio kävelevästä ihmisestä jolloin hän kykenee samaistumaan siihen oman kehonsa kautta. Samaistuminen ei todennäköisesti ole tietoista toimintaa vaan katsoja lukee animaatiota niin monen erilaisen havainnointijärjestelmän kautta, että niiden yhdistyttyä syntyy ainoastaan tunne liikkeestä. Jos animaatio on hyvin tehty, eli massat toimivat oikein tai loogisesti suhteessa toisiinsa, katsoja kokee liikkeen uskottavana. Syntyy kontakti, joka jo itsessään on mielenkiintoista. Animaatiossa

kuitenkin voidaan viedä liikettä kauemmas realistisesta. Liikettä voidaan liioitella, hahmo voi venyä tarpeen mukaan ja se voi silti olla uskottavaa.

Uskottavuus säilyy, jos hahmo toimii omien rajojensa puitteissa. Animaattorin tehtävänä on viedä hahmo asennosta toiseen. Kun hahmo on liikkumatta, täytyy olla tarkka sen suhteen miltä hahmo näyttää. Sen sijaan liikkeet, jotka tapahtuvat esimerkiksi nopeissa liikkeissä, voivat olla reilusti venytettyjä. Todennäköisesti katsojalla ei ole aikaa tiedostaa nopean väliasennon venytettyä tilaa. Kun katsojalla olisi mahdollisuus tehdä havainto välitilasta, hahmo on jo päätepisteessään ja vie kaiken huomion.

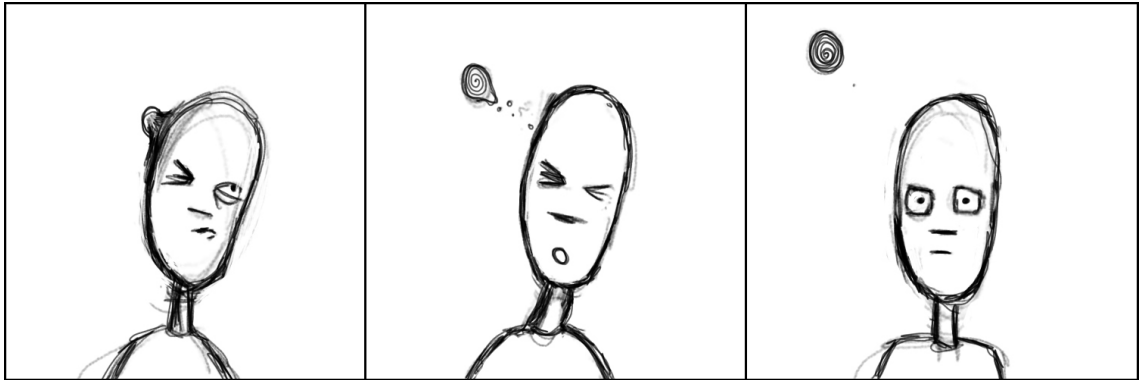
5.5 Liikkuva ihminen kuvassa

Animaatiolle on olennaista, että siinä on liikkuvia objekteja. Pidänkin liikettä animaation isoimpana vahvuutena. Näen omia pyrkimyksiäni metaforalliseen kerrontaan, ilmaisemalla ajatuksen syntymistä hahmon päästä syntyvällä nyrkinkokoisella pallolla.



Kuva 5. Ajatus syntyy.

Ongelmana on, että oletan sellaisen ratkaisun olevan tunteeton eli katsoja joutuu tekemään tietoisien tulkinnan pallon olemuksesta. Katsoja voi tiedostaa, tai olla tiedostamatta, että syntynyt pallo on ajatuksen syntymisen metafora, mutta tapahtuma itsessään ei synnytä tunnetta. Voi olla, että jos pallon syntymiseen yhdistää hahmon reaktion, katsojassa syntyy jotain luonteeltaan paljon monimutkaisempaa.

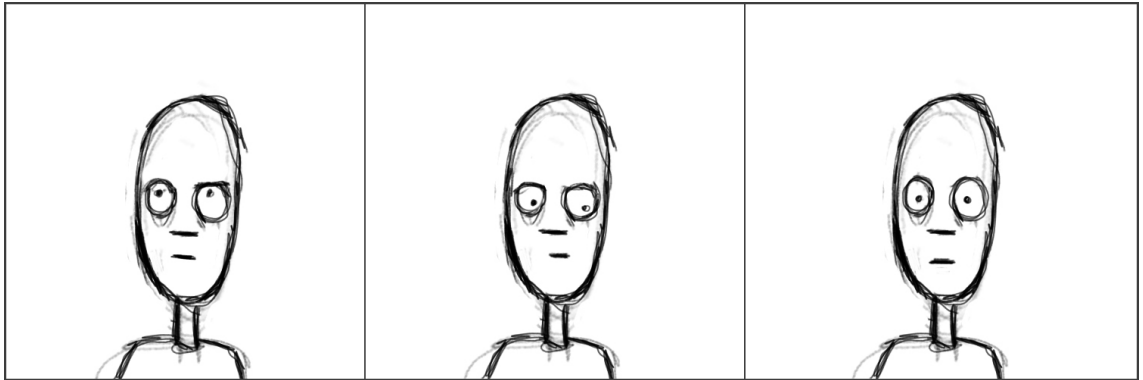


Kuva 6. Ajatus syntyy reaktion kanssa.

Kuvassa 6 hahmolle muodostuu reaktion kautta suhde syntyneeseen objektiin. Joskaan se ei muuta kyseessä olevan metaforan tiedostettavaa luonnetta.

Mietin metaforalliselle kerronnalle vaihtoehtoja ja aloin pohtimaan liikettä. Katsoessaan toista, ihminen tulkitsee nopeasti ja vaivattomasti toisen eleistä ja liikkeistä hänen mielentilaa. Näin kohteen katsojassa syntyy jotain sellaista, jota ei voi suoraan ja tiedostaen käsittää. Ihmisen tunteiden näkyminen kehossa on osa sitä mysteeriä, mistä aiemmin puhuin. Otan esimerkiksi kasvonilmeet. Oletan niiden tulkinnan tapahtuvan alitajunnan tasolla niin, että katsoja ei tiedosta minkä yksittäisen lihaksen aktivoituminen aiheuttaa minkäkin tunteen. Kasvonilmeitä havainnoidaan yhtenä luontevana pakettina. Uskon, että näin syntyvä tulkinta tulee jonkun muun, kuin tiedostetun ajattelun kautta.

Esimerkeissäni on karikatyyri pelkästään kasvonilmeillään reagoivasta ihmisestä. Oletan kuitenkin kasvonilmeiden- ja kehontulkinnan toimivan samankaltaisen havainnoinnin pohjalta. Sillä erolla, että kasvonilmeistä katsoja tuntuu voivan lukea monipuolisempia tunnetiloja, ja kehoa voi ehkä lukea kauempaa.



Kuva 7. Ajatus syntyy ilman metaforaa.

Huomasin, miten olen itse pyrkinyt tekemään mahdollisimman vähillä liikkeillä ja vaivattomasti asioita. Olen pyrkinyt kertomaan tarinaa enemmän metaforilla ja tuijotuksilla, kuin liikkeellä. Minun olisi ehkä pitänyt tehdä jotain aivan päinvastaista ja keskittyä siihen mikä animaatiossa on olennaista, eli liike.

Ülo Pikkov kertoo kirjassaan *Animasophy*, että hahmon uskottavuus ei tule sen täydellisestä mallintamisesta, vaan hahmon dynaamisesta liikkeestä. Fotorealistinen mallintaminen on vain toissijainen uskottavuuden tae. (Pikkov 2010, 102.) On selkeää, jos teen hahmon jonka pää on painunut ja hän löntystää kumarassa, että hänellä on huono olo, hän on masentunut tai mietteisään. Hänen olemustaan ei voi hyvällä tahdollakaan tulkita esimerkiksi onnelliseksi. Vastapainoksi hahmo joka kävelee pää pystyssä, reippain ja rennoin askelin.

6 YHTEENVETO

Opinnäytteeni alussa kysyin, miksi käyttää animaatiota jonkin muun ilmaisumuodon sijaan. En vieläkään osaa siihen tarkalleen vastata. Ehkä ilmaisumuodolla ei ole väliä. Ajautuminen jonkin taidemuodon pariin omien mielenkiintojen kautta, ja siitä nauttiminen saa riittävästi tällä erää vastaukseksi. Animaatiossa on monia puolia. Se antaa esimerkiksi mahdollisuuden tehdä kokonaisen teoksen yksin: ei tarvitse hallita isoa työryhmää, vaan animaatiota voi halutessaan työstää metsässä pienessä nyrkkipajassa. Toisaalta on myös mahdollisuus tehdä ryhmässä, mikä on sosiaalisen elämän kannalta suotavampaa.

Animaation ehdottomasti olennaisin osa on liike. Myös se on tärkeää, että liikkeitä pystyy vahvistamaan animaation keinoin, kuten venyttämällä. Se mitä animaatiohahmon pinnalla näkyy, pohjautuu useimmissa tapauksissa realistiseen maailmaan. Animaatiossa tätä liikettä kuitenkin voidaan liioitella. Koska animaatiolla on haastavaa tehdä esimerkiksi täydellisiä ihmisen kasvoja, jotka viestivät pienillä eleillä, animaatio käyttää liioittelua. Opinnäytteeni aikana havaitsin, miten olin pyrkinyt tarinaa aiemmin kertomaan. Yritin kertoa mahdollisimman vähällä vaivalla, koska olin kuullut jonkun joskus sanovan "laiska animaattori on hyvä animaattori." Laiskuuden käsitteen takana kuitenkin piilee sellainen ajatus, että tulee ymmärtää, mitä täytyy tehdä. Jos animaattori huomaa esimerkiksi, että joku kohta voidaan kertoa tehokkaasti pelkällä äänellä, voi säästyä paljon työltä. Tai kuvakulman vaihtaminen laajasta pienempään voi säästää monta animoitavaa askelta.

Löysin liikkeiden aiheisiin mielenkiintoisen näkökulman: keholliset tuntemukset. Päätin, että jos animaatiossa on yleisiä, kehollisia tuntemuksia, silloin siinä on tarttumapintaa katsojalle. Putoaminen, kaatuminen ja ehkä tappeleminenkin voivat aktivoida katsojassa samankaltaisia tiloja. Oletin, että katsojalla ei välttämättä tarvitse olla kyseisestä kuvatusta tunteesta täsmällistä kokemusta. Vaan hänen päänsä sisässä oleva "tunnepankki" tuottaa yhdistelmän, joka on samankaltainen. Esimerkiksi kontakti lentävään animaatiohahmoon voi syntyä

keinussa syntyneen painottomuudentunteen ja korkeapaikan jännityksen yhdistelmästä.

Animaation tekemistä helpottaa se havainto, että en pysty viestimään asiaa tai tunnetta täydellisen tarkasti. Näyttää siltä, että siihen ei ole myöskään tarvetta. Katsoja tulkitsee teoksen omasta näkökulmastaan ja peilaa tapahtumia omien kokemustensa kautta. Jos olisi olemassa jokin kaava aina toimivien animaatioiden tekemiseen, se olisi jo löydetty ja hyvässä käytössä. Se, miten katsojat tulkitsevat on todennäköisesti jatkuvasti elävässä tilassa. On kuin katsojakunnan yli virtaisi hitaita muutoksen aaltoja, jotka ohjaavat katsojakunnan mielenkiintoa arvaamattomiin ilmansuuntiin.

Animaattorilla on myös mahdollisuus muokata todellisuutta tekemisensä kautta. Hän voi kuvitella vaihtoehtoisia todellisuuksia mielikuvituksensa avulla. Näitä todellisuuksia käyttäen hän pystyy rakentamaan mielenkiintoisia ja arvaamattomia maailmoja. Se antaa katsojalle virkistävän näkökulman tavallisiin asioihin. Katsoja voi hakea animaatiosta jotain, jolla taistella arjen värittömyyttä vastaan.

Animaatio on verrattain vapaa ilmaisumuoto, joka antaa tekijälleen melko vapaat kädet. Uskon, että animaatio taiteena on koko ajan muutoksessa ja kehittyä tekijöidensä mukana ennustamattomaan suuntaan. Tähän vaikuttaa osaltaan kiihtyvä internetin käyttö töiden jakelukanavana. Näin on mahdollista päästä helposti kiinnostavan animaation äärelle. Tekemisen yleistymiseen vaikuttaa osaltaan digitekniikan yleistyminen, joka on tehnyt animaation tekemisen aloittamisesta helposti lähestyttävää.

Taiteessa on loppujen lopuksi kysymys ilmaisusta, ja siitä miten hyvin onnistun ilmaisemaan itseäni ja ajatuksiani. Opinnäytteen myötä olen nähnyt selkeästi, miten oma ajatus voi kannatella hyvinkin heppoisia lauseita. Mutta lukijalle sama lause romahtaa jo ensimmäisellä askeleella. Viestinnän opettelussa on olennaista, miten välitän ajatukseni mahdollisimman selkeästi muille. Se, kuinka onnistun ilmaisemaan itseäni, riippuu siitä miten hyvin tunnen itseni. Miten loogisen ja kokonaisen teoksen teen, riippuu siitä miten loogisia ajatukseni ovat. Ilmaisun kannalta on tärkeää oppia käyttämään yleisiä käytössä olevia keinoja,

ja näyttää niillä mahdollisimman tarkasti mitä ajatellee. Mitä lähempänä ajatukset ovat minua, sitä enemmän pieniä yksityiskohtia niistä tunnen, ja sitä loogisempia ne ovat.

Pohditut aiheet ovat osoittautuneet vaikeiksi, mutta hyvin mielenkiintoisiksi. Työn edetessä, huomasin saavani koko ajan lisää kokemusta ammatillista elämäni varten. En ole vielä siirtänyt mitään ajatuksista konkreettiseksi tekemiseksi, mutta sekin tapahtuu ajallaan. Tehdessäni taiteellista opinnäytettäni, joudun varmaankin palaamaan näihin kysymyksiin. Sitä pidän ainoastaan positiivisena asiana.

LÄHTEET

Cameron, J. 2007. Kultasuoni – matka luovuuden sydämeen. Suom. Pekka Pakkala. Jyväskylä: Gummerus kirjapaino Oy.

Eviner, I. 2012. Luento 2.2.2012, Turun ammattikorkeakoulu, Linnankatu 54, Kuvateatteri.

Fierlinger, P. Ote TVpaint-keskustelufoorumilta, päivätty 03.02.2012 (Viitattu 9.4.2012.)
<http://www.tvpaint.com/forum/viewtopic.php?f=3&t=5532#p48927>

Guiol, E. 2010. Rame Dame. Ecole Emile Cohl. (Viitattu 26.03.2012)
<http://www.artilinki.com/en/media/show/etienne-guiol-rame-dame>

Laasonen, P. 2011. Animaatio taiteellisen ilmaisun välineenä. Opinnäytetyö. Viestinnän koulutusohjelma. Turku: Turun Ammattikorkeakoulu.

Loori, J. D. 2008. Zen ja luovuus – kehittyminen taiteen polulla. Suom. Hartikainen, T & Porcedu, L. Helsinki: Basam Books Oy.

Mikkonen, K. 2005. Kuva ja sana. Tampere: Tammer-Paino Oy.

Norstein, Y. 1975. Hedgehog in the fog – Siili sumussa. (Viitattu 9.4.2012)
<http://vimeo.com/9240644>

Pikkov, Ü. 2010. Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film. Engl. Eva Näripea. Tallinna: Estonian Academy of art, department of animation.

Tolonen, T. 2009. Luentosarja tammikuu 2009. Turun ammattikorkeakoulu, Linnankatu 54, Kuvateatteri.

Kysymyksiä myöhempää pohdintaa varten

Kun John Loori sanoi: ”Parhaimmillaan sanat ja kuvat sanovat yhdessä jotain, mitä kumpikaan niistä ei yksinään voi sanoa.” (Loori 2008, 245) Mikä on sellainen tilanne, jossa nämä kaksi tapaa ilmaista toimivat parhaiten yhteen? Tämä jäi avoimeksi kysymykseksi, johon en kiinnittänyt huomiota. Se on kuitenkin mielenkiintoinen kysymys: jos löytäisin tavan miten käyttää puhetta tai tekstiä vahvasti yhteen, miten voisin tuoda sen tavan animaatioon? Siten, että teksti vahvistaisi kerrontaa, eikä selittäisi sitä.

Yksi ratkaisematon kysymys liittyi metaforiin. En käyttänyt niiden pohtimiseen paljoa aikaa, mutta havaitsin mahdollisuuden tunnistaa hyvä ja huono metafora. Mihin liittyy hyvä metafora? Liittyykö hyvä metafora johonkin konkreettiseen? Tuleeko siitä sen kautta ymmärrettävämpi, kuin esimerkkinä nyrkinkokoisesta pallosta? Voi myös olla, että kaikki metaforat ovat samanluonteisia. Tämän tutkiminen vaatii elokuvien tarkastelua ja metaforien etsintää.