



Purgatory – elävä taulu

Animaationtekijän näkökulma

Laura Palosaari
opinnäytetyön kirjallinen osa
Uuden median maisteriohjelma
Medialaboratorio
Taideteollinen korkeakoulu
25.3.2008

Sisällysluettelo

1.	<i>Purgatory – elävä taulu aiheena, tuotantona ja animaationtekijän työn kuvana</i>	4
2.	Elävän taulun rakentaminen animaationa	10
2.1	Elävä taulu -aihe animaatioissa	10
2.2	Kehärakenne ja yksi rajausta animaatioissa	13
2.3	<i>Purgatoryyn</i> vaikuttaneet teokset	14
2.3.1	Pirjetta Brander	14
2.3.2	Ilja Kabakov	14
2.3.3	Kiirastulta kuvanneet taiteilijat	16
2.3.4	De Lempicka, Ingres ja Tunick	17
2.3.7	Runoilijoita	19
3.	<i>Purgatoryn toteutus ja tuotantoprosessi</i>	20
3.1	Kuvataiteilijan, muusikon ja animaattorin yhteistyöstä	20
3.2	<i>Single Roomin</i> ja <i>Purgatoryn</i> vertailua	20
3.3	<i>Purgatoryn</i> tuotantoprosessista	21
3.4	Toteutuksen lähtökohtia	21
3.5	Animoinnista	23
3.5.1	Animoinnin lähtökohtia	23
3.5.2	Ihmishahmojen painottomasta liikkeestä	23
	Aikuiset	24
	Vauva	26
3.5.3	Luonnonelementtien animoinnista	27
	Sade	27
	Pilvet	28
	Meteorit	29
	Liekit	29
	Salamat	31
3.6	Äänisuunnittelusta	32
3.7	Jälkituotannosta	32
4.	Mitä animaation tekijä tekee?	34
4.1	Omasta taustastani	34
4.2	Mitä on animaatio-ohjaajuus?	34
4.3	Animaattori, animaationtekijä vai mikä?	35
4.4	Ohjaus ja tekijyys	36
4.5	Hahmosuunnittelun ja animoinnin ero	37

5. Lopuksi	38
5.1 Mitä animointi on?	38
5.2 Mitä opin <i>Purgatoryn</i> tekemisestä?	39

Lähteet	42
Audiovisuaaliset lähteet	42
Kualähteet	42
Painetut lähteet	44
Painamattomat lähteet	45
Näyttelyt	45

Liitteet

Liite 1 *Purgatoryn* käsikirjoitus 16.8.2007

Liite 2 *Purgatoryn* kuvakäsikirjoitus 16.8.2007

Kiitokset

Kiitän Medialaboratorion henkilökuntaa Ilpo Karia, Tommi Jauhiais-ta, Pekka Salosta, Pipsa Asialaa, Tuukka Teponojaa, Vennu Nivalaista ja Mikko Laitista. Kiitos Vesa Puhakalle teoksen masterin tekemisestä. Kii-tän Heli Ellistä, Niklas Gustafssonia, Maria Palavamäkeä, Martin Gimp-liä, Merja Niemistä, Outi Parkkilaa, Leena Jääskeläistä, Tatu Pohjavirtaa, Tuomas Karhua, Vilja Helkiötä, Alekski Hyvöstä ja maisteriseminaarilaisia arvokkaista työtäni edistäneistä kommentista ja neuvoista. Suurkiitos Sanna Laakkoselle, joka taittoi opinnäytetyöni kirjallisen osan. Kiitos vanhemmilleni.

Erityisesti kiitän opinnäytetyöni ohjaajia Kai Lappalaista ja Heidi Tikkaa heidän syvällisestä paneutumisestaan työhöni.

I. *Purgatory* – elävä taulu aiheena, tuotantona ja animaationtekijän työn kuvana

Aloite *Purgatoryn* tekemiseen tuli kuvataiteilija Pirjetta Branderilta, jonka aikaisemman animaatioteoksen *Single Room* (2007) olin animoinut. Yhteistyömme oli sujunut hyvin, ja *Single Roomin* valmistumisen jälkeen Brander ehdotti yhteistyössä tehtävää animaatiota tulevaan näyttelyyn Amos Andersonin taidemuseoon. Hän pyysi mukaan myös muusikko Raoul Björkenheimin, joka oli osallistunut *Single Roomin* tuotantoon suunnittelemalla teoksen äänimaailman.

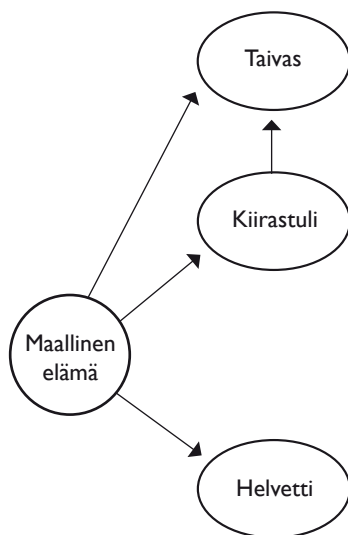
Purgatory-animaatio perustuu Pirjetta Branderin saman nimiseen akvarellimaalaukseen vuodelta 2007. Maalaus esittää viittä alastonta kärsivää ihmishahmoa, jotka kelluvat liekkien ja pilvien rajaamassa autiossa tilassa. Brander teki tämän maalauksen alunperin animaatiota suunnitellen, lähtökohtana oli tehdä tästä maalauksesta elävä.

Kuva 1: Pirjetta Branderin akvarellimaalaus *Purgatory* (2007).



Liikkeen tuominen kuvaan ei ollut Pirjetta Branderille uusi asia sinänsä, koska hän oli aiemmin toteuttanut muutaman animaation, joissa kuva muodostuu kameran alla.¹ *Single Roomissa* ja *Purgatoryssa* käyttämämme animaatiotekniikka, tietokoneavusteinen pala-animaatio, oli hänelle kuitenkin uusi. Minua innosti osallistuminen taiteelliseen projektiin, jossa saisin työskennellä kiinnostavan sisällön kanssa, ja pystyisin keskittymään animointiin. Halusin joutua ajattelemaan animointia jonkun muun kuin itseni tekemän tyylin kautta, ja samalla arvelin voivani vaikuttaa sisältöön. Ajattelin, että Branderin maalauksen tyyli ja minun animointini sopisivat yhteen ja että olisin näin ollen oikea ihminen tekemään tämän työn.

Yhteistyömme tuloksena syntyi 6-minuuttinen animaatio, josta tehtiin kaksi versiota: viisi ja puoli minuuttia kestävä versio esitettäväksi näyttelytilassa installaationomaisesti tilaan projisoituna luuppina sekä kuuden minuutin elokuvafestivaalileivitykseen suunniteltu versio, jossa on alku- ja lopputekstit. Animaation molempien versioiden varsinainen sisältö on identtinen. *Purgatory*-animaatiossa tumman liilaa taustaa vasten kohoaa hitaasti alastomia ihmishahmoja ylöspäin. Tunnelma on arvokas ja surumielinen. Hahmot kohoavat hitaasti huojuvien liekki keskeltä ja katoavat kuvasta. Hahmot näyttävät olevan tietoisuuden rajamailla, silloin tällöin jonkun käsi tai jalka säpsähtää. Kuvan läpi kulkee hitaita pilviä, joita välillä halkovat kirkkaat salamot, välillä meteoriryöppy. Hitaasti liekeistä alkaa kohota samaan aikaan yhä enemmän ihmishahmoja, jotka täyttävät koko kuvan. Kun ihmisjoukko katoaa, yksinäinen pieni vauva nousee kuvan läpi heidän perässään ja suuri pilvi, josta alkaa sataa mekaanista sadetta peittää kuvan.



Kuva 2: Katolisen kirkon mukaan useimmat taivaaseen pääsevät tarvitsevat puhdistusta ennen kuin kohtaavat Jumalan.

Suomenkielinen Wikipedia kuvaa kiirastulta seuraavasti: *Purgatory*, suomeksi kiirastuli ja latinaksi *purgatorium*, ‘puhdistuspaikka’, on sieluntila, jossa pelastuneen ihmisen sielu kuoleman jälkeen puhdistuu (lat. *purgare*, ‘puhdistaa’) synneistä ennen taivaaseen pääsyä. Kiirastuli kuuluu katolisen kirkon teologiaan. Katolisen kirkon mukaan useimmat taivaaseen pääsevät tarvitsevat puhdistusta ennen kuin kohtaavat Jumalan. Sitä vastoin kadotukseen joutuvat eivät käy kiirastulella. Luterilaisen kirkon teologiaan kiirastulioppi ei kuulu, itse asiassa se oli yksi olennainen syy uskonpuhdistukselle. (Wikipedia) *Purgatory* on luontevaa jatkoa Pirjetta Branderin teoksissa toistuville lihallisuuden ja kärsimyksen teemoille.

¹ Kolmetoistaminuuttinen *Drawing the line somewhere* (2002) jakautuu viiteen eri piirroksen, jotka syntyvät kameran alla viiva viivalta. Kolmeminuuttisessa *Nature Mortessa* (2003) kuihtuvat ja jälleen virkoavat liljat yhdistyvät liljoista kameran alla maalattuun maalaukseen.

Ajatuksena oli rakentaa *Purgatorysta* elävä taulu. Englanninkielisen Wikipedian mukaan elävä taulu (ransk. tableau vivant) tarkoitti alun perin kuvaelmaa, jossa ryhmä ihmisiä esiintyi huolellisesti valituissa asuissa ja asennoissa. Elävän taulun ajatukseen kuului, että esittäjät seisoivat hiljaa paikoillaan koko esityksen ajan. Esitykset perustuivat esimerkiksi kuuluisaan maalaukseen, ja niihin saatettiin liittää myös alastomuutta, joka oli kiellettyä sen ajan teatteriesityksissä. Elävät taulut olivat suosittua ajanvietettä ennen radiota, elokuvaa tai televisiota. (Wikipedia)

Kuva 3: Elävä taulu, *Folies Bergères*, Pariisi, noin 1920.



Työryhmämme tulkitse kuitenkin elävä taulu -käsitteen toisin. Animaation historiassa elävä taulu voidaan ymmärtää lajityypiksi, jossa maalaus, usein jokin olemassa oleva tunnettu maalaus, herätetään henkiin animaation keinoin. *Purgatory*-animaatiossa lähtökohtana on maalauksen oma kuvapinta, joka animoidaan. Työryhmämme käytti *Purgatorysta* koko tuotannon ajan termiä elävä taulu, jolla tarkoitimme yhdessä rajauksessa luoppaavaa² kuvaa. Sisällytimme elävä taulu -ajatukseen myös sen, että sitä voi alkaa katsoa ja sen luota voi poistua milloin haluaa.

Kuvataiteilijoita on alkanut kiehtoa ajatus tuoda liike kuvaan. Yhä useammat taiteilijat tekevät mediataidetta ja joutuvat miettimään, miten sitä asetetaan esille näyttelyssä. Usein haasteena on liikkuvan kuvan sijoittaminen näyttelytilaan. Esimerkiksi Kiasman johtaja Berndt Arell kertoi, että jos Kiasma rakennettaisiin nyt, sinne olisi suunniteltu enemmän tiloja, joihin luonnonvalo ei pääse, koska video- ja tietokoneotokset ovat viimeisen kymmenen

² Heli Elliksen määritelmän mukaan luoppi (engl. loop) on animoitu liike tai liikesarja, joka alkaa ja loppuu samalla tavalla ja jota voi toistaa saumattomasti.

vuoden aikana yleistyneet niin paljon. (Metro-lehti 28.12.2007) Näyttelytilassa videoteoksen katsomista helpottaa, jos katsoja saa itse päättää, milloin hän alkaa katsoa teosta ja kuinka kauan hän sitä katsoo. Elävä taulu -aihe selvästi kiinnostaa, sillä esimerkiksi Helsingin kaupungin taidemuseo Tennispalatsin *Suomi animoi* -näyttelyssä keväällä 2008 oli esillä lukuisia töitä, joiden voi ajatella kuuluvan tämän määritelmän alle.³ Sekä *Purgatory* että *Single Room* on tehty niin, että niitä voi esittää installaationa tai elokuvateatterissa. Kumpaakin elävää taulua voi myös kuvata sanalla 'animaatioteos', joka sisältää ajatuksen sekä mediainstallaationa esitettävästä versiosta että elokuvateatteriversiosta.

Purgatoryn ja *Single Roomin* lisäksi animaation historiassa on lukuisia muita animaatioita, jotka käsittelevät elävä taulu -aihetta. Elävä taulu -aihe on ollut animaationtekijöille varmasti mieluinen, koska animaatio sijaitsee lajina kuvataiteen ja elokuvan rajapinnassa ja animaationtekijöiden monipuolinen visuaalisen kulttuurin tuntemus tulee aiheen kautta hyvin esille. Aihe on tarjonnut animaationtekijöille mahdollisuuden esimerkiksi vapaaseen tarinankerrontaan ja eri aikakausien ja tyylien yhdistelyyn. *Purgatoryn* toteuttamiseen valittu animaatiotekniikka on vaikuttanut työn sisältöön siltä osin, että tämä työ olisi täsmälleen tällaisena ollut hyvin hankala toteuttaa kameran alla animoiden. Tuotanto toteutettiin käsin maalatuilla akvarellipaloilla, joita animoitiin tietokoneella After Effects -ohjelmalla. Valitun tekniikan ansiosta taiteilijan oli mahdollista itse tehdä palat, jolloin tyyli pystyttiin säilyttämään täsmälleen sellaisena kuin hän halusi. En ole ainakaan tähän mennessä nähnyt samalla tekniikalla tehtyä elävä taulu -genreen sijoittuvaa työtä omien töidemme lisäksi.

Kuten useiden animaationtekijöiden elävä taulu -aiheiden kohdalla, myös *Purgatory* käy vuoropuhelua taidehistoriallisten lähteiden kanssa. Koska teoksen animaattorina olen ollut vastuussa liikkeen tuottamisesta tähän elävään tauluun, olen tarkastellut *Purgatoryn* suunnittelussa käyttämiäni lähteitä etupäässä liikkeen kannalta. Erityisesti minua on kiinnostanut ylöspäin kohoavan liikkeen teema, joka toistuu esimerkiksi kiirastulta kuvanneiden taiteilijoiden sekä *Purgatoryyn* vaikuttaneen venäläisen käsitetaiteilijan Ilja Kabakovin töissä.

Purgatory on syntynyt kolmen eri alan taiteilijan yhteistyönä, joilla kaikilla oli oma tehtävänsä. Kuvataiteilija teki palat

³ Esimerkiksi Pirjetta Branderin *Single Room* (2007), Marra Lammen *Alkukertomus* (2006), Vappu Rossin *Suudelma* (2007), Pekka Sassin *Seven* (2006), Antti Tantun *Contemplation* (2005) ja Maria Ångermanin *Silent pleasure* (2002).

huolella animaattorin ohjeiden mukaan. *Purgatoryn* yksi ihmishahmo koostuu noin 53 palasta. Hyvin tehtyjen palojen ansiosta animaattorin oli mahdollista animoida tarkasti esimerkiksi ihmishahmojen sormien säpsähdyksiä. Animaattori vastasi teoksen liikkuvien elementtien sommittelusta, ja myös teoksen tarkka käsikirjoitus syntyi animoidessa. Animointi tehtiin teosta varten sävellettyyn musiikkiin. Työnjako mahdollisti sen, että jokainen meistä saattoi keskittyä oman osaamisensa mukaiseen työhön. Samalla se edellytti yhteistyötä ja usein visuaalisten viitteiden varassa tapahtuvaa ideointia. Tällaisessa työssä teoksen luovan tekijyyden voi ajatella jakautuneen meidän kolmen kesken.

Minua kiinnostaa kysymys siitä, miten tekijyys jakautuu pienissä tuotannoissa, joissa tehdään tiivistä yhteistyötä ja miten tämä tekijyyden jakautuminen on mahdollista osoittaa sitten, kun teos on valmis, esimerkiksi teosta levitettäessä. Animaatiolyhytelokuvatuotannot perustuvat oman kokemukseni mukaan pitkälti yhteistyölle ja yhteisöllisyydelle, ja elokuva-alalla yleinen käytäntö osoittaa ohjaajuus yhdelle henkilölle saattaa olla ongelmallinen, sillä se ei minusta välttämättä riittävästi huomioi animaationtekijän roolia animaation keskeisten ratkaisujen tuottajana. Animaationtekijä on monialainen ammattilainen, joka hallitsee käsityön, ajattelun, liikkeen ja teknologian. Kysymys siitä, mitä animaatio on tai mitä animaationtekijä tekee, vaikuttaa näennäisen yksinkertaiselta. Opinnäytetyöni kirjallisen osan keskeinen haaste on ymmärryksen luominen animaationtekijän työn merkityksestä. Käytän *Purgatorya* esimerkkinä, koska toimin tässä tuotannossa juuri animaattorina, en ohjaajana tai visuaalisena suunnittelijana.

Opinnäytetyöni kirjallisessa osassa sijoitan *Purgatoryn* elävä taulu -animaatioperinteeseen ja kuvaan *Purgatoryn* tuotantoprosessia paneutumalla niihin visuaalisiin lähteisiin, joiden kanssa animaattorina työskentelin ideoidessani ja luodessani teoksen liikekieltä (luku 2). Tämän jälkeen kuvaan teoksen animoinnin keskeisiä ratkaisuja ja käsittelen yksityiskohtaisesti animoimani visuaaliset elementit (luku 3). Raportin loppupuolella (luku 4) palaan kysymyksiin yhteistyöstä, tekijyydestä ja animaattorin roolista.

Kari Juusosen mukaan ”animaatio on elottoman elollistamista” (Juusonen 2001, 42).⁴ Tämän opinnäytetyöni kirjallisessa osiossa tulen käyttämään sanaa ”animaatio” merkityksessä ”animaatioelokuva” ja sanaa ”animointi”, kun kerron liikkeen luomisesta. Teen

⁴ Juusonen täsmentää, että ”elollistaminen ei ole sama asia kuin elävöittäminen, joka usein tarkoittaa lähinnä dekoraatiota, elottoman naamiointia kiehtovampaan muotoon.” (Juusonen 2001, 42)

näin, koska tämä on animaatioalalla työskentelevien keskuudessa vakiintunut käytäntö. Englanninkielessä käytetään samaa sanaa “animation” sekä animaatioelokuvasta että animoinnista, minkä vaikutuksesta suomenkielisten elokuvien lopputeksteissä näkee “animointi”-sanan lisäksi välillä sanaa “animaatio”, kun tarkoitetaan liikkeen luomista.

“Animaattori”-sanaa käytän henkilöstä, joka animoi animaatioelokuvaa. Koska käsittelen etupäässä animaatiolyhytelokuvia, en koe tässä opinnäytetyössä tarpeelliseksi jakaa animaattori-nimikettä omiin alanimikkeisiin, kuten tehdään animaatiosarjatuotannoissa.⁵

Käytän sanaa “animaattori” merkityksessä “elollistamisen ammattilainen”. Opinnäytetyössäni ajattelen animaattorin osaamisen lähtökohtaisesti niin, että animaattorin tehtävänä on välittää liikkeen ja rytmin kautta elokuvan sisältö ymmärrettävästi katsojalle.

⁵ Piirrosanimaatiostudion henkilökuntaan kuuluu esimerkiksi ammattinimikkeitä key animator (pääanimaattori), animator (animaattori), assistant animator (apulaisanimaattori), inbetweener (välikuvien piirtäjä). Esimerkiksi englantilaisen Cosgrove Hallin työkuvauksissa pääanimaattori sijoittui samaan luokkaan ohjaajan ja tuottajan kanssa. (Ayma, Martins Ferreira, Lyons, Rouxel, painovuosi puuttuu, arvioni on 1994, 104)

2. Elävän taulun rakentaminen animaationa

2.1 Elävä taulu -aihe animaatioissa

Purgatoryn yhteydessä tarkoitan elävä taulu -käsitteellä sitä, että olen ensisijaisesti pyrkinyt kunnioittamaan Pirjetta Branderin maalauksen alkuperäistä henkeä ja aihetta. Lähtökohta on ollut yksinkertainen: tehdä tästä maalauksesta elävä. Toiset animaationtekijät ovat lähestyneet tätä aihetta eri tavoilla. Yllättävän monessa animaatioissa käytetään elävä taulu -sanaparia esimerkiksi kirjaimellisesti siinä merkityksessä, että taulun kangas heräisi eloon. Näin tehdään esimerkiksi John Halasin ja Joy Batchelorin animaatioissa *Magic Canvas* (1948), Georges Schwizgebelin *Le sujet du tableausa* (*Taulun aihe*, 1989) ja Christian Lindbladin *Omakuvassa* (2007). Priit Pärn taas esittää animaatioissaan *Aamiainen ruohikolla* (1987) maalauksen syntymisellä päähenkilöidensä haaveen onnellisuudesta. Mikko Torvisen *Vetovoimassa* (2007) kuuluisan maalauksen ympärille tehdään lyhyt, alkuperäistä maalausta tukeva tarina. Osamu Tezukan animaatioissa *Tableaux d'une exposition* (*Tauluja näyttelyssä*, 1966) taulut heräävät vuorollaan eloon ja museokontekstia käytetään löyhänä rakenteena ja mahdollisuutena esitellä erilaisia visuaalisia tyylejä ja hahmoja. Selventääkseni elävä taulu -animaatioperinnettä, johon *Purgatory* sijoittuu, kerron lyhyesti näiden animaatioiden perusasetelmista ja vertaan niitä tarvittaessa *Purgatoryyn*.⁶

Halasin ja Batchelorin *Magic Canvas* (1948) on abstrakti animaatio, joka alkaa selventävällä tekstillä:

Here is something different from the ordinary cartoon film. It is a ballet in which the dancers symbolize two aspects of man – one part of him soars up bravely like a bird and brings riches and joy to the earth; the other stays imprisoned and waits to be set free. Here is something new and exciting. Relax and let your eyes and ears enjoy it.

Tämän jälkeen nähdään kuva taiteilijan työhuoneelta, jossa tyhjällä maalauskaarella lukee animaation nimi: “Magic canvas, A study in movement, form & colour”. Tekijöiden esittelyn jälkeen kamera ajaa kohti tyhjän taulun valkoista pintaa, josta avautuu

⁶ Haluan kiittää Kai Lappalaista siitä, että hän kehotti minua katsomaan Halasin ja Batchelorin *Magic Canvasin*, Georges Schwizgebelin *Le sujet du Tableaun* ja Osamu Tezukan *Tableaux d'une Expositionin*, ja myös lainasi minulle nämä animaatiot.

silmä abstraktiksi maisemaksi ja värit ja muodot alkavat tanssinsa. *Magic Canvasissa* elävä taulu -teema toimii siis perusteluna animaatiolle, jossa sekoitetaan keskenään erilaisia visuaalisia tyylejä sekä abstrakteja ja esittäviä elementtejä. Päähahmoina esiintyvät kaltereiden välissä kamppaileva ihmishahmo ja valkoinen kyyhky, joka animaation alussa pakoilee iskeviä salamoita ja sadetta. *Magic Canvasin* lopussa ihmishahmo sulautuu silmään, joka sulkeutuu alun sinertäväksi maisemaksi. Vaikka *Magic Canvas* on kehärakenteinen kuten *Purgatory* ja animaatiot sisältävät myös samoja luonnonelementtejä, ne eivät tyylillisesti muistuta toisiaan.

Georges Schwizgebelin *Le sujet du tableau* (Taulun aihe, 1989) kulki aiemmin nimellä *Le portrait du Faust* (Faustin muotokuva). Se perustuu alunperin Marv Newlandin suunnittelemaan Faust-projektiin, joka oli tarkoitus toteuttaa kymmenisen animaattorin voimin. Animaatiossa esiintyy vanhus, joka maalauttaa muotokuvansa nuorena miehenä. Taidemaalari maalaa nuoresta miehestä elävän ja tämä lähtee seuraamaan nuorta punaisiin pukeutunutta naista taulusta tauluun. (Cotte 2004, DVD-julkaisussa *Les peintures animées de Georges Schwizgebel*)

Le sujet du tableau muistuttaa alkuasetelmaltaan *Magic Canvasia* mm. siinä, että myös tämä animaatio alkaa kuvalla taulun kehyksistä, joiden sisään kirjoittuu animaation nimi ja tekijöiden tiedot. Schwizgebel ei mainitse nimeltä alkuteksteissä kiittämiään lukuisia taidemaalareita, mutta tunnistan vaikutteita ainakin Henri Matisselta, Velazquezilta, Manet'ltä ja De Chiricolta. Schwizgebel maalaa animaationsa omalla tunnistettavalla tyylillään ja yhdistelee näiden tunnettujen maalausten osia kolmiulotteiseksi rakennelmaksi.

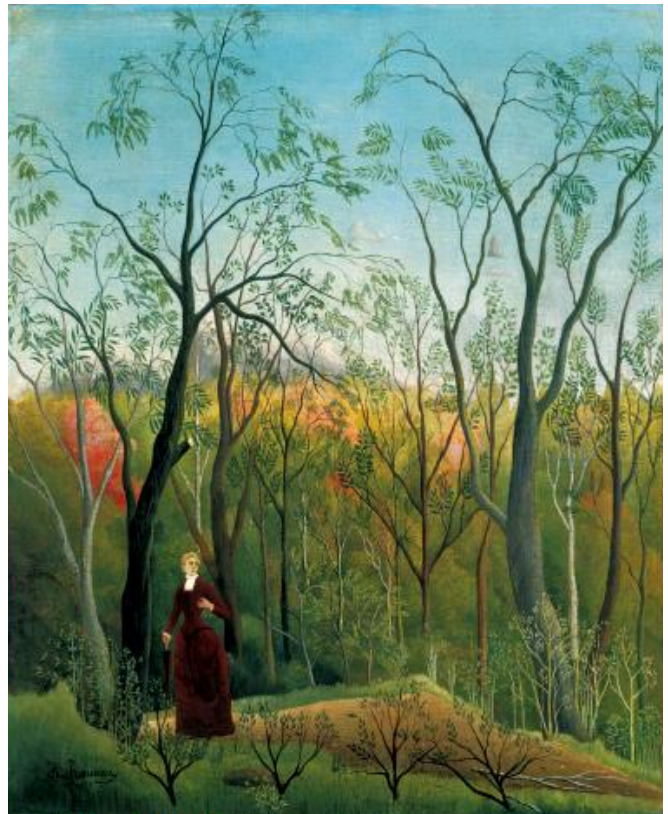
Christian Lindbladin *Omakuva* (2007) on vaha-animaatio, jossa taidemaalari maalaa itse muotokuvaansa. Animaation lopussa omakuva vinkkaa taidemaalari silmää ja jää nauramaan räkäisesti, kun taidemaalari pakenee paikalta. Omakuvassa elävä taulu jää elämään yksin pimeään huoneeseen. Animaatiossa yhdistetään kahta animaatiotekniikkaa, vaha-animaatiota ja maalausta kameran alla.

Myös Priit Pärnin animaatiossa *Aamiainen ruohikolla* (1987) yhdistetään eri animaatiotekniikoita. Pärnin animaatiossa Manet'n samanniminen maalaus toimii hetkellisenä vapauden vyöhykkeenä animaation päähenkilöille. Animaatiossa on kohta, jossa yksittäin omista jaksoistaan esitellyt henkilöt kohtaavat toisensa piknikillä, ja asettuvat Manet'n maalauksen mukaiseksi sommitelmaksi. Animaation tekniikka vaihtuu piirrosanimaatiosta kameran alla tapahtuvaksi maalaukseksi ja näemme, miten *Aamiainen ruohikolla* -maalaus syntyy. Kohtaus loppuu niin, että sama kuvataan takaperin, ja päähenkilöt palaavat omiin askareihinsa. *Purgatory* liittyy *Aamiainen ruohikolla* -animaatioon mielestäni

vain siltä osin, että kummallakin animaatiolla on sama nimi kuin lähtökohtana olevilla maalauksilla.

Mikko Torvisen animaatiota *Vetovoima* (2007) *Purgatory* si-vunnee kerronnallisesti ja siinä, että molemmat perustuvat maala-uksiin. Molemmissa on ollut myös tarkoitus säilyttää maalausten alkuperäinen mysteeri. Mikko Torvisen *Vetovoima*-animaation lähtökohtana ovat olleet Henri “tullimies” Rousseau’n öljyväri-maalaukset *La promenade dans la forêt* (Kävely metsässä, 1886) ja *La Guerre* (Sota, 1884). Torvinen on rakentanut näiden kahden maalauksen ympärille lyhyen tarinan opettajattaresta, joka kuu-lee metsässä outoa kohinaa. Kun nainen lähtee kävelemään ääntä kohti, hänen hameenhelmaansa takertuu oksa ja hame repeytyy. Yrittäessään irrottaa repeytynyttä helmaansa nainen paiskautuu pensaaseen ja muuttuu siellä hurjaksi luolanaiseksi. Luolanainen kävelee metsässä olevan kohisevan liitutaulun luokse, painaa sen luona olevaa taulusientä ja sukeltaa liitutaulun sisään. *Vetovoi-massa* Torvinen onnistuu muutamassa minuutissa tiivistämään opettamiseen, luontoon ja sivistykseen liittyviä jännitteitä. Torvi-nen pysyy animaatiossaan uskollisena alkuperäisten maalausten logiikalle ja tunnelmalle, vaikka hän on toteuttanut sen omalla tyyllillään piirrosanimaationa.

Kuvat 4, 5 ja 6: Still-kuva Mikko Torvisen animaatiosta *Vetovoima* (2007) sekä Henri Rousseau’n maalaukset *La Guerre* (1884) ja *La Promenade dans la forêt* (1886).



2.2 Kehärakenne ja yksi rajaus animaatioissa

Kun elokuvan alku yhdistetään sen loppuun kehärakenteeksi, vahvistetaan tunnetta siitä, että mikään ei muutu. Tällaisia animaatioita ovat esimerkiksi Ivan Maksimovin *Bolero*, Raoul Servais'n *Harpya*, ja Brothers Quay'n *Street of Crocodiles*, joka alkaa ja loppuu samalla kuvalla.⁷ Myös *Purgatoryssa* kehärakenteella pyritään vahvistamaan toistoa, ja sitä tehostetaan pitäytymällä lisäksi samassa rajauksessa koko animaation ajan. Yhdessä rajauksessa pysyminen viittaa *Purgatoryssa* tietysti ennen kaikkea animaation lähtökohtana olevaan maalaukseen ja elävä taulu-ajatukseen.

Purgatoryn rajaus muodostuu tummanliilasta taustasta, jonka etualalla on rivi keltasinisiä liekkejä. Tausta on teoksen ainoa osa, joka pysyy paikallaan. Kaikki muut elementit ovat jatkuvassa hitaassa liikkeessä, jonka takia sommitelma muuttuu koko ajan. Liekkejä lukuun ottamatta kaikki elementit tulevat kuvaan sen ulkopuolelta, liikkuvat kuvan läpi ja poistuvat. Teos ikään kuin jatkuu rajauksensa ulkopuolella.

Tämänkaltainen yhdessä rajauksessa pitäytyminen on mielestäni varsin yleistä näkemissäni kuvataiteilijoiden tekemissä animaatioteoksissa, joissa rajauksen sisällä oleva kuva esimerkiksi piirtyy esiin ja häipyä, tai kuvan sisällä on hyvin pientä liikettä. Näissä teoksissa tuntuu olevan usein kyse yhdestä ikuisesti toistuvasta hetkestä, ja ne ovat staattisempia kuin animaationtekijöiden työt.

Esimerkki tällaisesta teoksesta ja äärettömän hitaasta liikkeestä on Marra Lammin *Alkukertomus* (2006). Teos kestää 13 minuuttia, jonka aikana kuvaan piirtyy ohuita kaarevia viivoja, jotka muodostavat kaleidoskooppimaisen näkymän. Liike on niin hidasta, että kuvan muuttuminen on tuskin havaittavaa. Tekijän mukaan teos viittaa islamilaisen taiteen perinteeseen ja pyhän geometrian käsitteeseen. (<http://www.av-arkki.fi/web/index.php?id=510>)

Kuvataiteilijoiden yhden rajauksen animaatioteoksia on kiinnostava verrata animaationtekijöiden yhdessä rajauksessa tapahtuviin animaatioihin. Niissä on usein tarina, jota rajaus tehostaa tai kommentoi. Esimerkiksi Samuel Abajón-Nurmisuon vaha-animaatiossa *Rauhallisesti* (2003) neljä hirviötä syö sitruunaa, ja rajauksen tarkoituksena on esittää hirviöt tasapuolisesti. Toinen esimerkki on Erik van Schaaikin piirrosanimaatio *Vent* (2004), jossa mustana siluettina esitetty mies yrittää liikkua voimakasta tuulta vastaan kuvaruudun läpi ja liike vaihtuu animaation lopussa yllättäen syvyyssuuntaiseksi, kun pikkutyttö tekee hänelle yllätyksen.

⁷ Tämä ratkaisu tukee animaation perustana olevan Bruno Schulzin novellin pysähtyneisyyden teemaa.

Nämä esimerkit kuvaavat niitä kahta erilaista kuvataiteilijan ja animaattorin mukanaan tuomaa perinnettä, jotka mielestäni *Purgatoryssa* yhdistyvät. *Purgatoryssa* animaattorin haasteena oli, miten pitää hidas liike kiinnostavana yhdessä rajauksessa. Voisi ajatella, että yhdessä rajauksessa tapahtuvassa animaatioissa animaattori on paljaimmillaan, sillä liike joko toimii tai ei. Animoimista ja rytmiä ei voi parantaa leikkaamalla kätevästi toiseen kuvaan, kuten elokuvissa yleensä tehdään. Yhdessä rajauksessa animoinnin tyyli näkyy selvästi.



Kuvat 7, 8 ja 9: Still-kuvat animaatioista Marra Lammin *Alkukertomus* (2006), Erik van Schaaikin *Vent* (2004) ja Samuel Abaijón-Nurmi-suon *Rauhallisesti* (2003).

2.3 Purgatoryyn vaikuttaneet teokset

2.3.1 Pirjetta Brander

Purgatoryn visuaaliseen tyyliin eniten vaikuttanut taiteilija on tietenkin Pirjetta Brander itse, jonka työt olivat aina läsnä palaverissamme hänen työhuoneellaan, jossa niitä on esillä. Tutustuin Pirjetan töihin myös hänen nettisivuillaan, koska hän on tehnyt maalausten ja grafiikan lisäksi myös esimerkiksi installaatioita, joita en olisi muuten nähnyt. Tämä oli pohjatyötä käsikirjoitusta ja animointia varten, tein näin saadakseni käsityksen siitä, miten Pirjetta ajattelee.

2.3.2 Ilja Kabakov

Muista taiteilijoista minuun vaikutti erityisesti venäläinen käsite-taiteilija Ilja Kabakov.⁸ Kabakovin näyttelykatalogissa 5 albumia taiteilijan töitä esitetään mielestäni hyvin elokuvamaisesti. Albumit muodostavat väljiä tarinoita absurdeista sattumuksista, jotka taiteilija on itse keksinyt. Kuva saattaa koostua välillä pelkästä

⁸ Kiitän Pirjettaa siitä, että hän lainasi minulle Kabakovin katalogin.

tekstistä, välillä Kabakov taas on piirtänyt puuväreillä hyvin tarkasti ja realistisesti erikoisen tuokion, kuten esimerkiksi kuvan ilmassa leijailevista ruusupensaista. Kabakovin työt vapauttivat omaa ajatteluani ja alkoivat toimia oikeutuksena *Purgatoryn* käsikirjoituksen väljyydelle. Minusta tuntuu, että erityisesti ne työt, joissa oli vain tekstiä, saivat mielikuvitukseni liikkeelle.



Kuvat 10 ja 11: Ilja Kabakovin ”Kymmenen ruusupensasta Kossyssa” ja ”Rouva Luninan kommentti”, jossa lukee: Vain suljetussa tilassa istuva, pimeyden ympäröimä sielu voi uneksia auringon valon kultaamista kaukaisista laaksoista, äärettömästä horisontista... Hitaasti sielu kohoaa ylös ja katoaa taivaansineen...

Kabakovin 5 albumissa toistuu hämmästyttävän usein ylöspäin kohoamisen teema. En ollut tiedostanut, että tämä seikka oli siirtynyt sellaisenaan *Purgatoryyn*. Alkuperäinen ajatus animaatiolle oli, että ihmishahmot tippuisivat hitaasti ylhäältä alaspäin, mutta minusta rupesi tuntumaan siltä, että olisi parempi, jos suunta olisi vastakkainen. Liikkeen suunnan vaihtoon saattoi alitajuisesti vaikuttaa myös se, että olen lapsena asunut monta vuotta Belgiassa, jossa katolinen kuvasto on eri tavalla läsnä kuin Suomessa, ja olen saattanut nähdä keskimääräistä enemmän kiirastuli-kuvia.



Kuva 12: Gustav Dorén kuvitusta Danten *Jumalaiseen näytelmään*.

2.3.3 Kiirastulta kuvanneet taiteilijat

Ylöspäin kohoaminen käy yksiin katolisen kirkon teologian kanssa ja toistuu kiirastulta kuvaavissa maalauksissa. Esimerkiksi Jean Colomben maalauksessa kiirastuli esitetään punaisena, ihmisten päistä muodostuvana alaspäin virtaavana jokena, josta enkeli nostaa puhdistautunutta sielua ylös taivaaseen. Kiinnostava yksityiskohta maalauksessa on vedessä kelluva papiston edustaja, jonka tunnistaa päähineestä.

Dante kuvaa teoksessaan *Jumalainen näytelmä* kiirastulen kehinä, jonka yläpuolella on paratiisi. *Jumalainen näytelmä* kertoo Danten ja hänen oppaanaan toimivan Vergiliuksen matkasta Helvetin ja Kiirastulen kautta Paratiisiin. Jumalaisen näytelmän on kuvittanut esimerkiksi Gustav Doré, joka kuvaa ylöspäin pyrkivää liikettä useasti.

Ylöspäin kohoava liike tekee *Purgatorysta* lohdullisemman ja kevyemmän ja vaikuttaa olennaisesti teoksen sisältöön. Teos kuvaa tällaisena kiirastulesta taivaaseen siirtyviä sieluja. Jos suunta olisi ylhäältä alaspäin, teos kuvaisi maailmasta kiirastuleen siirtyviä sieluja. Sen, että *Purgatoryn* ihmishahmot ovat kaikki valkoihoisia, arvelen johtuvan etupäässä siitä, että Pirjetta Branderin *Purgatorya* varten pyytämät mallit olivat valkoihoisia. Myös tutkimassani kiirastuli-kuvastossa kiirastulella kärsivät ihmiset esitetään poikkeuksetta valkoihoisina. Branderin maalauksissa taas esiintyy oikeastaan minkä värisiä ihmishahmoja tahansa, esimerkiksi punaisia, vihreitä, mustia ja valkoisia.

Kuva 13: Jean Colombe: *Les Tres Riches Heures du Duc de Berry. Purgatory. Folio 113v.* (1485–1489).

Kuva 14: Domenico di Michelino (1417–1491): *La commedia illumina Firenze.* Dante pitää kädessään teostaan *Jumalainen näytelmä*. Danten vasemmalla puolella näkyy kiirastuli, jonka yläpuolella on paratiisi.



2.3.4 De Lempicka, Ingres ja Tunick

Branderin *Purgatorya* varten tekemistä hahmoista minulle tulivat mieleen tsekkiläisen taidemaalarin Tamara de Lempickan (1898-1980) veistokselliset ihmishahmot. De Lempickan hahmot näyttävät koostuvan erilaisista vierekkäin asetelluista paloista, joita tekisi mieli alkaa animoida.

De Lempickan maalauksesta *Groupe de quatre nus* (1925), jossa on neljä alastonta ihmistä lähekkäin, minulle tuli mieleen Jean-Auguste Dominique Ingresin öljyvärimaalaus *Turkkilainen kylpylä* (*The Turkish Bath*, 1862). *Turkkilainen kylpylä* on pyöreä öljyvärimaalaus, jonka kuvapintaa hallitsevat pyöreät alastomat naiset.⁹



Kuvat 15 ja 16: De Lempickan *La Dormeuse* (1923) ja *Groupe de quatre nus* (1925).

Kuva 17: Jean-Auguste Dominique Ingresin öljyvärimaalaus *Turkkilainen kylpylä* (*The Turkish Bath*, 1862).



⁹ Maalauksen taakse Ingres on kirjoittanut oman ikänsä: 82 vuotta. (Honour & Fleming 2006, 653)

Näistä maalauksista sain idean vierä vieressä hitaasti liikkuvista alastomista ihmishahmoista, josta muodostui *Purgatoryn* joukko-kohtaus. Valmis joukkokohtaus vertautuu valokuvaaja Spencer Tunickin ottamiin kuviin alastomista ihmisistä julkisilla paikoilla. Tunickin kuvissa alastomia ihmisiä on niin paljon, että alastomuus unohtuu ja ihmisistä muodostuu ympäröivään arkkitehtuuriin vertautuvaa pintaa.¹⁰ *Purgatoryn* joukkokohtaus saattaa assosioitua kuviin joukkohautoista keskitysleirillä.¹¹

Kuva 18: Still-kuva *Purgatoryn* joukkokohtauksesta.

Kuva 19: Spencer Tunick: *Finland 2*, 2002.

Kuva 20: Kuva joukkotuhosta Stéphane Bruchfeld ja Paul A. Levinen kirjasta *Kertokaa siitä lapsille...* (IMS/AKG).



¹⁰ Spencer Tunickin näyttely Helsingissä vuonna 2002 otetuista kuvista oli Galleria Forsblomilla Helsingissä 16.11.2007- 6.1.2008.

¹¹ Kiitän Niklas Gustafssonia tästä huomiosta ja tästä hänen etsimästään valokuvasta.

2.3.5 Runoilijoita

Purgatoryn tuotantoprosessin aikana luin etupäässä runoja, ja tämä on myös vaikuttanut lopputulokseen, vaikka en olekaan suoraan ottanut tiettyä yksittäistä runoa ohjenuorakseni. Muutamien lukemiini runojen osat tuntuivat hämmästyttävällä tavalla sopivan yhteen työstämäni materiaalin kanssa ja tukevan minua valinnoissani. Walt Whitman kirjoittaa esimerkiksi:

Te raskassydämiset, epäilysten riivaamat,
 Toivonne menettäneet, syrjäytyneet ihmiset,
 Pinnalliset, pahantuuliset, murjottavat, vihaiset, kärsivät, pettyneet,
 jumalattomat,
 Minä tunnen teistä jokaisen, tunnen kärsimyksenne meren,
 epäilyksen, epätoivon, epäuskon.
 Kuinka valaanpyrstö läiskähtää veteen!
 Kuinka valas kaartuu äkkiä kuin salama kaarelle, kouristelee ja
 suihkuttaa verta!
 Olkaa rauhassa, te epäilijät ja jurot murjottajat verisine pyrstöinenne,
 Minä otan paikkani teidänkin keskuudessanne,
 Menneisyys ajaa teitä, minua, jokaista yhtä lailla eteenpäin,
 Ja se mitä ei vielä ole koettu, tuleva, on aivan sama teille, minulle,
 kaikille.
 En tiedä mitä tulemme kokemaan, mitä on edessä,
 mutta tiedän että sitä on riittävästi, eikä se petä odotuksiamme.
 Jokainen eteenpäin kulkeva saa osansa, jokainen tielle jäänyt,
 Kukaan ei pety odotuksissaan.
 (Walt Whitman: *Laulu itsestäni* teoksesta *Valitut runot* (Sammakko
 2007, suom. Markus Jääskeläinen)

Helena Sinervo kirjoittaa runossaan *Kun maatumisen vietti saa vallan*:

ilma ei liikahda, ei pöly,
 ei pimeys laatikoissa,
 vain irtoamisen, ajelehtimisen
 hidas ja näkymätön
 liike.

Juuri tällaisen liikkeen ympärille animaatio oli tarkoitus rakentaa.

3. *Purgatoryn* toteutus ja tuotantoprosessi

3.1 Kuvataiteilijan, muusikon ja animaattorin yhteistyöstä

Purgatory ei olisi voinut toteutua ilman aiempaa yhteistyötämme *Single Roomissa*. Koen jopa, että *Single Room* oli minulle tavallaan harjoitustyö *Purgatorya* varten. Tutustuin Pirjetta Branderiin ja Raoul Björkenheimiin *Single Roomia* tehdessä, ja tiesin, että molemmat ovat oman alansa ammattilaisia, mutta en itse asiassa tuntenut kummankaan tuotantoa kovin hyvin ennen kuin aloitimme yhteistyön. Koska niin selkeästi edustimme kukin omaa alaamme, Pirjetta kuvataidetta, Raoul musiikkia ja minä animaatiota, yhteistyö oli kuitenkin helppoa jo *Single Roomin* kohdalla. *Purgatorya* tehdessämme meidän oli tämän lisäksi rennompaa työskennellä yhdessä, koska tunsimme toisemme, kommentoimme enemmän toistemme työtä kuin *Single Roomissa* ja mielestäni lopputuloksesta tuli näin parempi.

3.2 *Single Roomin* ja *Purgatoryn* vertailua

Vaikka sekä *Single Room* että *Purgatory* ovat kaksi lähes saman työryhmän toteuttamaa elävää taulua, ne ovat syntyneet eri tavalla. *Single Room* oli alunperin olemassa maalauksena, josta tehtiin animaatio, *Purgatoryn* Pirjetta sen sijaan maalasi animaatio mielessään. *Single Roomissa* kunnioitettiin maalauksen alkuperäisen rajauksen lisäksi sen sommittelua, ja liikesarjat kehitettiin Pirjetan toivomuksesta sellaisiksi, että hahmot liikkuvat omilla paikoillaan. *Purgatoryssa* säilytettiin sen sijaan vain maalauksen perusrajaus, eli kuvan alareunan liekit ja yläreunan pilvi, jonka jälkeen animaattori vastasi hahmojen ja muiden elementtien sommittelusta kuvaan. Myös äänisuunnittelu tehtiin lähtökohdiltaan eri tavalla: *Single Roomissa* kuva animoitiin mykkänä ja ääni tehtiin siihen tuotannon lopuksi, *Purgatoryssa* äänisuunnittelu aloitettiin samaan aikaan animoinnin kanssa, ja animaattori animoi ääniraidan mukaan.

Kuvat 21a ja 21b: Still-kuvia Pirjetta Branderin animaatiosta *Single Room* (2007).



3.3 *Purgatoryn* tuotantoprosessista

Koska tiesimme, että tulisimme *Purgatoryn* tuotannon aikana työskentelemään kolmessa eri paikassa, Pirjetta Kaapelitehtaalla, minä Medialaboratoriossa ja Raoul New Yorkissa, oli tärkeää, että kaikilla kolmella olisi samansuuntainen käsitys siitä, mitä olimme tekemässä. Koska tunsimme toisemme jo, riitti, että tapasimme tuotannon aikana vain kerran kaikki kolme yhdessä. Tässä tapaamisessa tuotannon alkuvaiheissa loimme yhteisen mielikuvan tulevasta työstä. Tapaamisen jälkeen olin Raoulin kanssa yhteydessä sähköpostitse ja se sujui vaivattomasti, kun tiesimme mitä oli tarkoitus tehdä. Pirjettaa tapasin säännöllisesti parin viikon välein, jolloin hän antoi minulle uusia paloja ja minä näytin hänelle animoitua kuvaa ja varmistin, että se oli kehityksessä hänen haluamaansa suuntaan. Taiteellinen yhteistyömme sujui hyvin ja kaikki kolme työryhmän jäsentä antoivat teokseen vahvan panoksensa.

Tuotanto sijoittui elokuun 2007 ja helmikuun 2008 välille. Onnistuimme melko hyvin pitämään alkuperäisestä aikataulusta kiinni, vaikka vuorottelin samalla tietokoneella toisen tuotannon kanssa, jonka aikataulu venyi ja meni siksi noin kolmeksi kuukaudeksi täsmälleen päällekkäin *Purgatoryn* tuotannon kanssa.

3.4 Toteutuksen lähtökohtia

Yksi työn lähtökohdista oli, miten pitää hidaskäyttö kiinnostavana. Pyrin tähän pitämällä teoksen kokonaiskeston lyhyehkönä. Oli vaikeaa määritellä sopiva kesto etukäteen. Aluksi ajattelin kestoksi jopa jotain yhtä lyhyttä kuin aiempi yhteinen työmme *Single Room*, joka on kestoltaan 2 minuuttia 40 sekuntia. Tuntui hauskalta idealta, että tekisi kaksi tunnelmaltaan hyvin erilaista teosta, joilla olisi täsmälleen sama kesto, ja joita voisi mahdollisesti esittää vierekkäin tai vuorotellen samassa tilassa. Hylkäsin tämän ajatuksen kuitenkin melko nopeasti, koska se alkoi minusta vaikuttaa mekaaniselta ja näppärältä. Tajusin, että näin lyhyt kesto ei palvelisi *Purgatoryn* sisältöä, ja että kestoja tarvittaisiin lisää, koska hahmot tulisivat liikkumaan niin hitaasti.

Näkemiäni videoteosten perusteella arvioni on, että moni teos voisi olla puolet lyhyempi ilman, että sisältö olennaisesti kärsisi siitä. Hämmästyttävän moni taiteilija tekee yhä yli kymmenminuuttisia videoteoksia. Pyrkimykseni oli, että *Purgatoryn* voisi galleriatilassa katsoa tässä ajassa kahteen kertaan yhden kerran sijaan, jos niin haluaisi. Ajattelin myös *Purgatoryn* katsomistilannetta elokuvateatterissa. En halunnut, että *Purgatorysta* tulisi 12 minuuttia kestävä piina keskellä lyhytelokuvanäytöstä, mutta arvelin, että puolet lyhyempänä sen voi katsoa, vaikka siitä ei pitäisikään.

Toinen tapa pitää hidas liike kiinnostavana oli rytmin tietoinen rikkominen yhdistämällä hidasta perusliikettä nopeisiin liikkeisiin. Tarkoitus oli, että animoinnissa piti koko ajan tapahtua jotain. Kuvassa piti olla koko ajan pientä liikettä.

Tyylillisesti teoksen oli tarkoitus näyttää akvarellimaalaukselta ja enemmän perinteiseltä pala-animaatiolta kuin tietokoneanimaatiolta, vaikka en ole kokenut tarpeelliseksi yrittää häivyttää tietokoneen jälkeä millään tavalla, esimerkiksi käsittelemällä lopullista kuvaa filmillä kuvatun näköiseksi. Kuten aiemmin jo mainitsin, lähtökohtana oli “tehdä tästä maalauksesta elävä”, ja päätin käyttää kaikkia Pirjetalta saamiani paloja sellaisenaan. En käyttänyt mitään efektejä, vaikka käsikirjoitusvaiheessa suunnitelin kokeilevani taustaan valoeffektejä, joilla taustan olisi saanut hehkumaan. En myöskään esimerkiksi tehnyt eri animointitasoille toisistaan eroavia epäterävyyksiä, jotka olisivat kiinnittäneet huomion vain osaan hahmoista. Nämä puritaaniset valinnat ovat mielestäni omalta osaltaan vaikuttaneet siihen, että *Purgatorya* voi ajatella elävä tauluna.

Purgatory on esimerkki myös siitä, miten uusi digitaalinen tekniikka vaikuttaa teoksen sisältöön. *Purgatorya* olisi juuri tällaisena ollut hyvin hankala toteuttaa perinteisesti kameran alla animoiden. Jos työ olisi tehty kameran alla, esimerkiksi liekkejä olisi pitänyt animoida tasaisen hitaasti 12 kertaa sekuntia varten koko elokuvan keston ajan, koska ne ovat koko ajan näkyvillä ja *Purgatory* tapahtuu yhdessä kuvassa. Samaan aikaan animaattorin olisi lisäksi pitänyt keskittyä animoimaan muita kuvaan sisään tulevia liikkuvia elementtejä. Arvelen, että jos projekti oli haluttu toteuttaa juuri tällaisena, se olisi ollut liian riskialtis kameran alla toteutettavaksi, ja olisi ollut helpompaa keksiä toisia ratkaisuja, esimerkiksi kuvata sama sisältö eri kuvakoissa.

3.5 Animoinnista

3.5.1 Animoinnin lähtökohtia

Animoidessani käytin vain neljäsosa resoluutiota, jotta kuva pyörisi paremmin tietokoneella. Kuva näytti usein pikselöityneeltä, eikä sitä ollut miellyttävää katsoa. Koska kuvat olivat isokokoisia, ja niitä tuli samaan tiedostoon yhä enemmän sitä mukaa, kun tuotanto eteni, kuvien avautuminen ja animoinnin tarkistaminen hidastui. Animoidessani silmäni väsyivät nopeasti. Tällaista ongelmaa en muista kokeneeni kameran alla työskennellessä.

Animoidessani kysyin itseltäni säännöllisesti: ”Miten Pirjetta tekisi tämän, jos hän animoisi itse?” Tällainen toisen ihmisen kautta ajattelu on mielestäni osa animaattorin ammattitaitoa varsinkin silloin, kun animoidaan toisen taiteilijan tyyllillä. Arvostin saamaani tekemisen vapautta, ja nautin siitä, että lähes kaikki ehdotukseni tulivat hyväksytyiksi ja tunsin olevani avuksi. Lopputyöohjaajani Kai antoi minulle arvokkaita animointiin liittyviä kommentteja, joita erittelen tarkemmin myöhemmin tässä kappaleessa.

3.5.2 Ihmishahmojen painottomasta liikkeestä

Tietokoneella animoitaessa ongelmana on usein, että liike vaikuttaa tahattomasti painottomalta, jonka takia hahmo vaikuttaa epäaidolta. Tarkoituksellinen painottomuuden vaikutelmaan pyrkiminen on harvinaisempaa. *Purgatoryssa* tähän pyrittiin siksi, että painottomuus osaltaan tukisi hahmojen tahdottomuutta ja olemista olosuhteiden armoilla. *Purgatoryn* animoinnissa lähdin siitä, että hitaasti kelluvien ihmishahmojen perusliikettä rikkomaan tulisi joitain nopeita liikkeitä, kuten ihmishahmojen säpsähdykset ja putoavat meteorit.

Olen aiemmin animoinut painotonta liikettä hyvin erilaisessa tuotannossa *Purgatoryyn* verrattuna, Christian Lindbladin vahaanimaatiossa *Space Pigs* (2000), joka kuvattiin kuva kuvalta Super 16 mm filmille. Animaatio alkaa kuvalla, jossa päähenkilö, Mister Pig, kelluu avaruudessa kuvan poikki. Mister Pig oli tehty tinalankarungon ympärille muovailuvahasta, ja hänellä oli selässään pieni huopapala, jotta häntä voisi helpommin liu’uttaa selällään lasilevyn päällä eikä animoinnista jäisi siihen rasvaista vanaa.

Painottomuuden tunteen aikaansaamiseksi kaikkien yksittäisten liikutusten piti olla hyvin pieniä ja keskenään samanlaisia. Kuva oli vaikea, ja vaatii pitkäjänteistä keskittymistä, koska painottomuuden illuusio olisi särkynyt helposti.

Purgatorya aloitellessa pääsin muutamalla avainkuvalla¹²

¹² Avainkuva (engl. key frame)

samaan tulokseen. Animooidessani *Purgatoryn* ihmishahmoja siirsin hahmon ensin pois näkyvistä kuvan alareunan alle ja annoin avainkuvan, sitten siirsin hahmon kuvan yläreunan yli ja annoin toisen avainkuvan. Tämän jälkeen etsin sopivan hitaan rytmin siirtämällä avainkuvia sopivan kauaksi toisistaan aikajanalla. Päädyin siihen, että yksi hahmo liikkuu kuvan läpi noin minuutissa. Näiden positio-avainkuvien lisäksi annoin rotaatio-avainkuvat, jotta hahmot pyörivät itsensä ympäri.



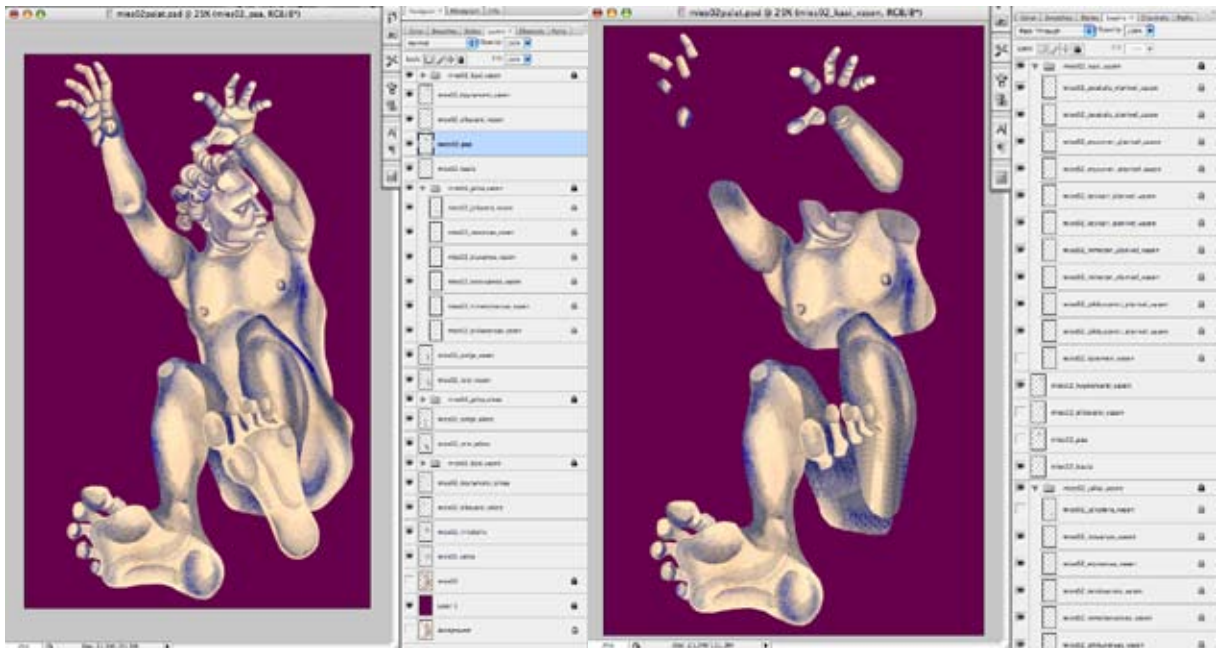
Kuva 22 ja 23: Animoimassa avaruudessa kelluvaa Mister Piggiä Christian Lindbladin animaatiossa *Space Pigs* (2000).

Aikuiset

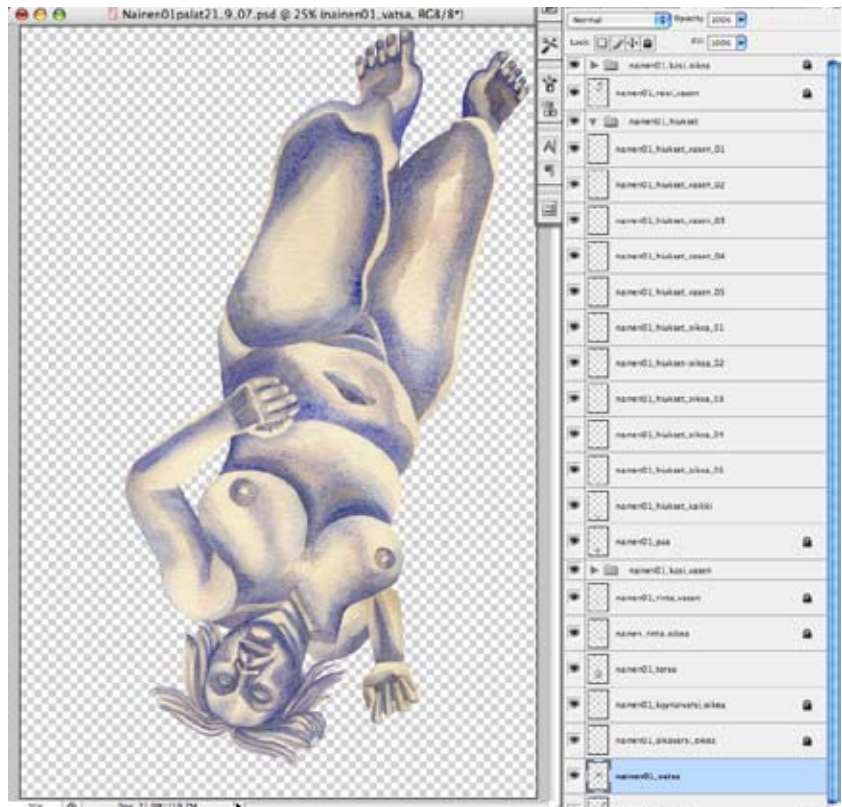
Animoin aikuiset ihmishahmot siinä järjestyksessä, kun sain valmiit hahmot Pirjetalta. Tarkoitus oli animoida ylöspäin kohoavia, tahdottomia ihmishahmoja, jotka silloin tällöin saavat tuskanväristyksiä. Tarkoitukseni oli tehdä tuskanväristyksistä sellaisia, jotka eivät yllätä ihmishahmoja, koska he ovat paikassa, joka on täynnä tuskaa. Tein keskenään vähän erilaisia väristyksiä, joista osa näyttää siltä, että hahmo ei mahda tekemälleen liikkeelle mitään, osa taas on tietoisien liikkumisen rajalla. Tarkoitus oli, että ei ole ihan selvää, ovatko hahmot tietoisia itsestään vai eivät. Joistain säpsähdyksistä tulee mieleen elävän mallin piirtäminen ja se pieni hetki, jolloin malli verryttelee sormiaan kesken asennon ja palaa sen jälkeen jälleen paikalleen.

Tein kaikille aikuisille vähintään yhden säpsähdyksen. Säpsähdykset ovat nopeita liikkeitä ja saavuttaakseni oikeanlaisen tuntuman, animoin ne oikeastaan kuin kameran alla perinteisenä pala-animaationa. Jokaisen ihmishahmon käsi koostui noin 11 palasta ja jokaisessa sormessa oli 2 nivelpalaa. Käden säpsähdystä

varten liikautin kaikkia 10 niveltä hieman eri aikaan ja kopioin niiden perään alkuperäisen käden asennon avainkuvat. Sitten hioin näitä liikkeitä tarpeen mukaan. Animoinnin loppuvaiheessa tein Kain ehdotuksesta yhdelle hahmolle säpsähdyksen sijaan pidemmän tärinän, jotta se rytmittäisi kokonaisuutta paremmin.



Kuvat 24, 25 ja 26: *Purgatoryn* ihmishahmoja. Yksi hahmo koostuu noin 53 palasta.



Vauva

Vauva oli aluksi kuvassa paljon isompi, koska aloittaessani kohtausta ajattelin Hayao Miyazakin *Spirited Away* lihavaa jättivauvaa. *Spirited Away*ssä vauva on kooltaan suurempi kuin animaatioelokuvan 10-vuotias tyttöpäähenkilö Chihiro.

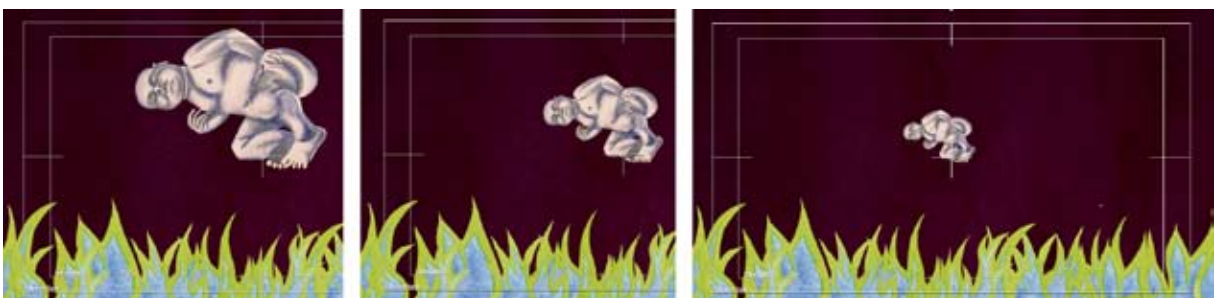
Skaalasin *Purgatoryn* vauvan myöhemmin pieneksi, koska se oli mielestäni sisällöllisesti toimivampi ratkaisu. Vauva tulee kuvaan joukkokohtauksen jälkeen, jossa koko kuva-ala on peittyneet ihmishahmoihin. Vauvakohtaus on tehokkaampi, kun vauva on pieni ja näkyy korostetun yksin tummaa taustaa vasten. Pieni vauva vastaa myös paremmin muiden ihmishahmojen kokoluokkaa.

Vauva oli minulle vaikea asia sisällöllisesti ja minun teki mieli jättää se kokonaan pois. Mielestäni vauvan läsnäolo muuttaa *Purgatoryn* sisältöä lohduttomammaksi, vaikka se on dramaturgisesti paikallaan. Vauvalle en tehnyt säpsähdystä.

Kuva 27: Luonnoksia Hayao Miyazakin *Spirited Away*-animaation päähenkilö Chihirosta ja jättivauvasta.



Kuva 28: *Purgatoryn* vauva skaalattuna kolmeen eri kokoon (40%, 25%, 15%). Näistä 15 % oli se, jota käytettiin.

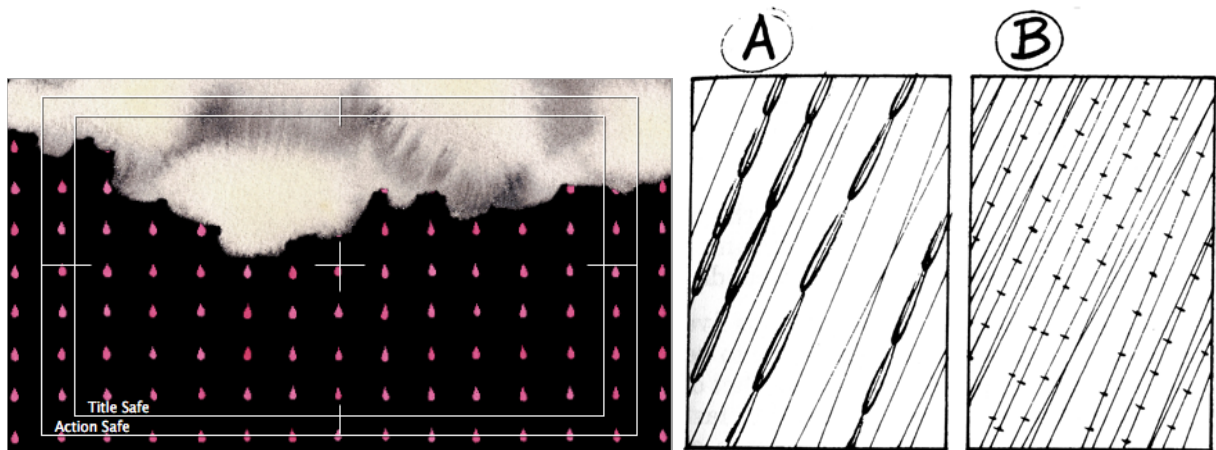


3.5.3 Luonnonelementtien animoinnista

Purgatoryn animoinnille on ominaista se, että siinä on tehty moni asia päinvastoin kuin yleensä. Seuraavaksi käyn läpi teoksessa olevat animoidut luonnonelementit ja vertaan niitä tarvittaessa yleisiin käytäntöihin.

Sade

Purgatoryn mekaaninen, verenpunainen sade on tehty neljällä sadepisaraplanssilla. Sadepisarat on maalattu käsin akvarellipaperille ja niistä on koostettu neljä identtistä planssia Photoshopissa. Kun kunkin planssin pisararivit asemoidaan vähän toistensa alle ja pistetään pyörimään, syntyy tasainen sadeseinämäsykli. *Purgatoryssa* sadeseinämä toimii myös jonkinlaisena esirippuna ja elokuvaversiossa teoksen lopetuksena.



Kuvat 29:
Purgatoryn sadepisaraplanssi.

Kuva 30: Kaksi *Timing for Animation*-animaatio-oppikirjan sade-esimerkkiä. Esimerkissä A kuvan etualalla oleva sade ja esimerkissä B kuvan taka-alalla oleva sade.

Animaatio-oppikirjoissa sateen animoinnissa pyritään usein epä-säännöllisyyteen. Esimerkiksi *Timing For Animationin* kirjoittajat Harold Whitaker ja John Halas sanovat suoraan, että ”ongelma sadetta animoitaessa on, että siitä saattaa tulla hyvin mekaanisen näköinen.”¹³ (Whitaker ja Halas 2002, 90) He tarjoavat ratkaisuksi, että

”Vaikka sade oikeasti sataa suurin piirtein yhdensuuntaisissa linjoissa, se täytyy animoida satunnaisemmin, jos halutaan, että se vaikuttaa realistiselta. Parasta on ajoittaa se satamaan nopeasti alaspäin.” (Whitaker ja Halas 2002, 90)¹⁴

¹³ ”One problem with animating rain is that it can appear very mechanical.” (Whitaker ja Halas 2002, 90)

¹⁴ ”Although rain actually falls in more or less parallel lines, it must be animated with a more random slope if a realistic effect is to be achieved. It is best to time it moving quickly down.” (Whitaker ja Halas 2002, 90)

Mekaaninen sade koetaan ongelmalliseksi ehkä siksi, että sade esitetään usein myrskyn osana ja silloin sateen avulla kuvataan myös tuulta. Nopean ja luonnollisen näköisen sateen sijaan *Purgatoryssa* oli kuitenkin tarkoitus tehdä tasainen sade, jonka nopeus ei muutu. Huomasin käyttäväni tähän Whitakerin ja Halasin keinoa:

”Kuten muidenkin efektien kohdalla, animaatiosate voi kuvata tunnelmaa ajoituksellaan. Jos halutaan surkeaa tunnelmaa, sade voi sataa pystysuoraan ehkäpä puolella normaalinopeudestaan.” (Whitaker ja Halas 2002, 90)¹⁵

Purgatoryssa sateen mekaanisuus on liioiteltu äärimmilleen, koska liikkeessä ei tapahdu minkäänlaista muutosta. Sade on meditatiivinen ja monotoninen. Kun *Purgatoryn* taiteellinen osuus oli jo valmis, kävin ranskalaisen käsitetaiteilijan Annette Messengerin näyttelyssä taidemuseo EMMAssa Espoossa. Messengerin installaatioteoksessa *Casino* on hetki, jossa ohuen leyhyävän punaisen kangasmeren päälle laskeutuu katosta tasaisena rintamana mustia ohuita pääkallomaisia esineitä. Se muistutti rytmiltään *Purgatoryn* sadetta.

Pilvet

Alunperin olin ajatellut pilvien liikkeeksi hidasta kitkuttelua, ikään kuin pilvet olisivat heiluneet hieman edestakaisin lihakoukuissa. Tämän idean sain katsoessani Ingmar Bergmanin viisikymmentäluvulla tekemää Bris-saippuamainosta *Tennisflickan*. Yhdistin *Purgatoryn* ja Bris-mainoksen mielessäni, koska mainoksessa on osio, joka muistuttaa *Purgatoryn* perussommitelmaa.

Kuva 31: Kolme kuvaa Ingmar Bergmanin Bris-mainoksesta *Tennisflickan*.



Mainos alkaa kuvalla tennistä pelaavasta naisesta, josta siirrytään “maagiseen teatteriin” katsomaan, mitä naisen hikoilevalla iholla tapahtuu. Aluksi näemme, miten mustapukuinen bakteeri

¹⁵ “As with all effects animation rain can express a mood by it’s timing. For a miserable mood, rain can fall vertically at perhaps half it’s normal speed, whilst the speed can increase with a greater tilt from the horizontal for more violent moods.” (Whitaker ja Halas 2002, 90)

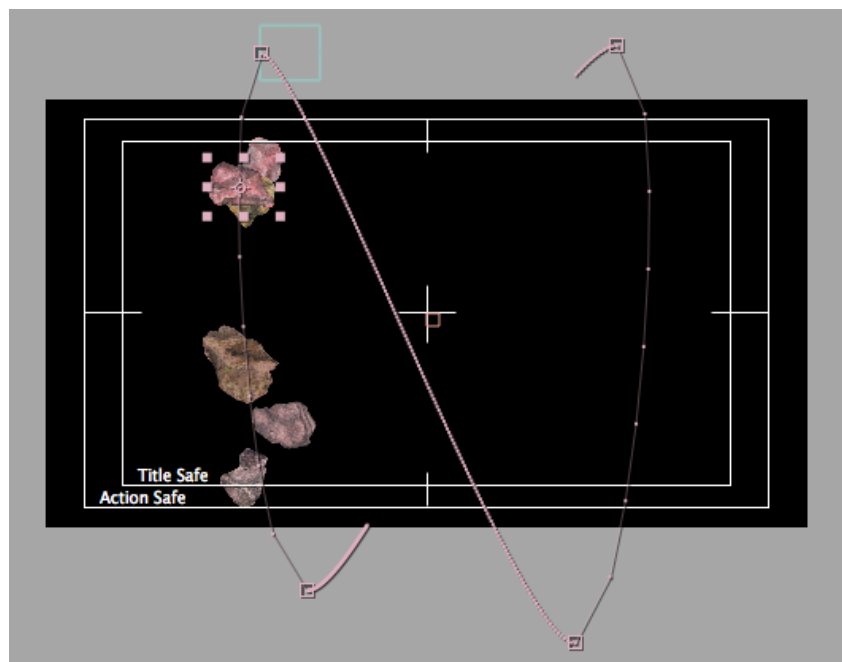
hyökkää pienen valkoisen hikipisaran kimppuun. Bakteeri ja hikipisara taistelevat, mutta sitten Bris-saippuavaahto, joka esitetään ilmapalloon, ajaa molemmat pois. Katsoin mainoksen monta kertaa, koska hikipisaran vaappuva sisääntulo teki minuun vaikutuksen, ja ajattelin hyödyntää sitä pilvien animoinnissa. Animoin pilvet kuitenkin kulkemaan tasaisesti vääjäämättömillä liikeraidoillaan, jotta ne eivät veisi huomiota ihmishahmoilta. Jos pilvillä olisi ollut enemmän luonnetta, myös ihmishahmojen rooli olisi muuttunut.

Pilvet olivat aluksi tummia ja kiinalaisemman näköisiä, mutta pyysin Pirjettaa tekemään uudet palat, koska ensimmäiset pilvet eivät tyyliltään eivätkä väriltään sopineet yhteen hahmojen kanssa.

Meteorit

Meteoreja käytetään rytmittämään ihmishahmojen sisääntuloa. Lähtökohtana oli, että nopea meteorisade ennakoii uuden hahmon sisääntuloa kuvaan. Meteorit ovat korostetun realististen kivenmurikoiden näköisiä, koska ne putoavat niin nopeasti kuvan läpi, että ne tuskin näkyvät. Meteorit edustavat myös kovaa elementtiä kelluvassa tilassa.

Kuva 32: Meteorien liikeradat. Käytin kaikkiin meteoriryöppyihin samoja paloja, mutta vaihdoin palojen putoamispaikkaa ja putoamisjärjestystä. Ylöspäin nousevat meteorit peitin maskilla, eli ne eivät näy kuvassa.

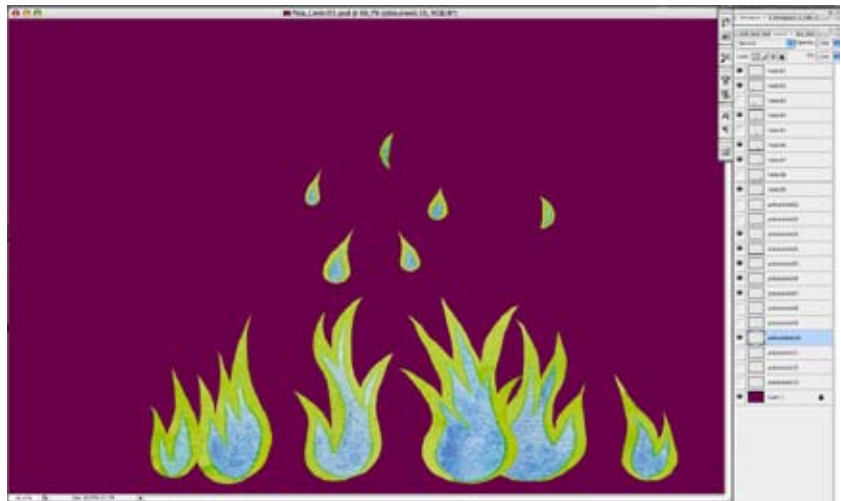
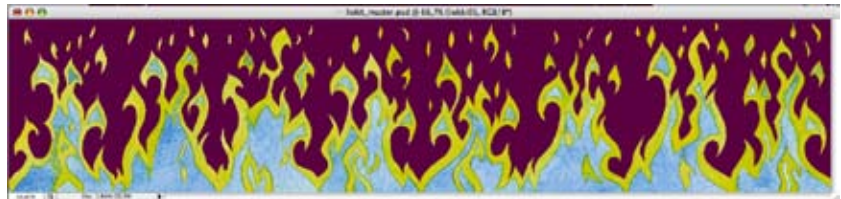


Liekit

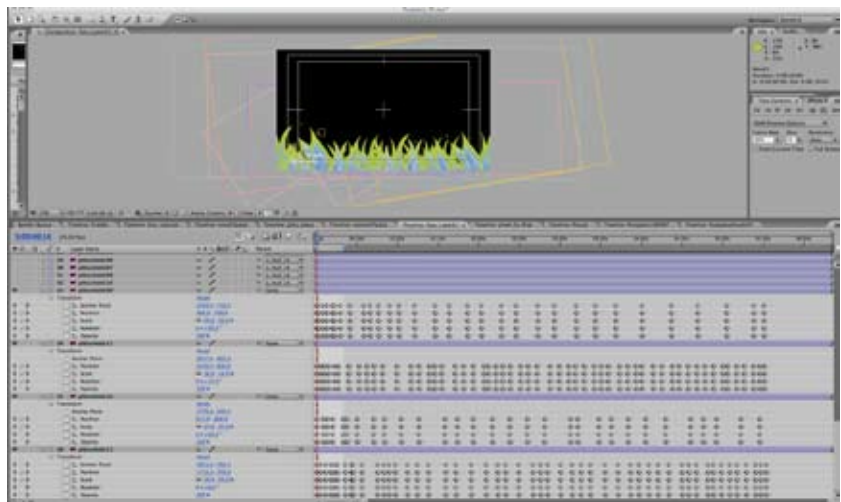
Realistinen tuli on itsessään nopeaa, koko ajan muuttuvaa liikettä. Päätimme alunperin tehdä liekit piirrosanimaatiomaisesti ja hidastaa niitä kokonaisuuteen sopivaksi. Tämä suoraan *Timing for Animationista* otettu liekkisykli oli kuitenkin liian huomiota

herättävä ja vei huomion kaikelta muulta toiminnalta. Pohdimme hetken vaihtoehtoa, että liekit eivät liikkuisi ollenkaan, vaan toimisivat ornamenttina kuvan alareunassa. Tällöin olisi ollut liekkien keltasinisestä värityksestä huolimatta aivan selvää, että liekit esittävät liekkiä. Vaikka *Purgatoryn* tekniikkana on palaanimaatio, epäilin, että palaliekkit näyttäisivät animoituina liian jäykiltä, ja olin alunperin hylännyt ajatuksen. Kai suositteli kuitenkin kokeilemaan niitä, ja se osoittautui hyväksi ratkaisuksi, sillä palaliekkit sopivat tyyllillisesti paremmin kokonaisuuteen kuin piirrosanimaatioliekkit.

Kuvat 33 ja 34:
Hylätyt piirrosanimaatioliekkit ja niiden alla palaliekkit, joita käytettiin.



Kuva 35: Palaliekkien animointi. Harmaat vinoneliöt aikajanalla ovat avainkuvia, jotka pyrin sijoittamaan satunnaiseen järjestykseen 15 ja 30 sekunnin välein. Kuvan yläreunassa näkyy kuvarajaus, jonka ympärillä on eri värisiä kehyksiä. Niistä näkee, että liekit ovat eri asennoissa suhteessa toisiinsa.



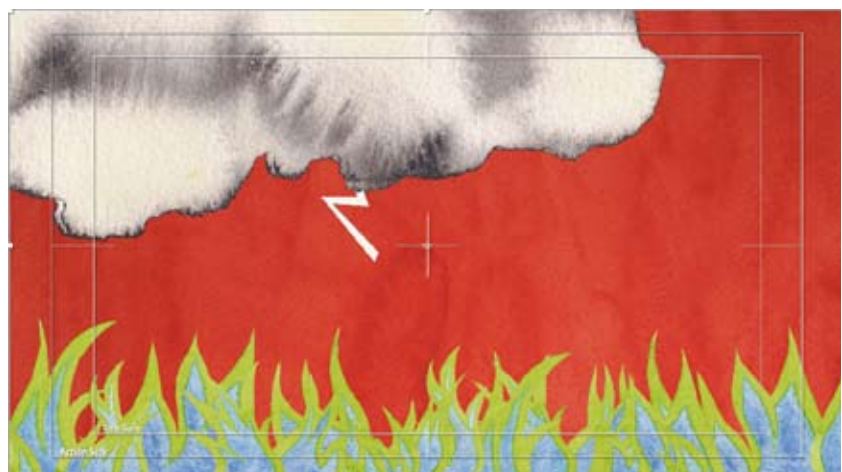
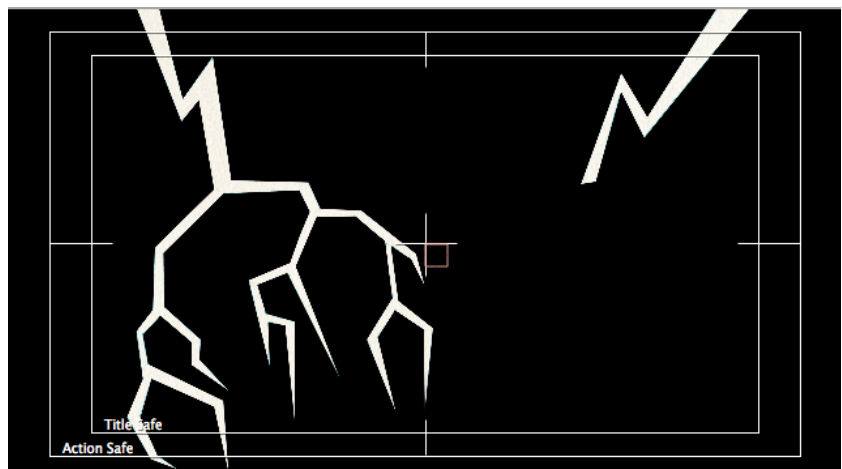
Animoin palaliekkit hyvin hitaiksi, jotta ne eivät veisi huomiota muilta liikkuvilta elementeilä. Tämä oli tärkeää, koska liekit ovat sekä kuvassa että liikkeessä koko animaation ajan. Liekki-avainkuvia on vaihtelevasti 15 ja 30 sekunnin välein. Hitaan

liikkeensä takia ne muistuttivat huojuvaa heinää. Kain ehdotuksesta lisäilin liekkeihin pieniä ylöspäin häviäviä tulihituksia sinne tänne. Lisätäkseeni tulentuntua tein näistä hituksista huomattavasti nopeampia kuin perusliekkeistä. Palaliekkiänsä ansiosta *Purgatoryn* tulesta tuli monimerkityksellisempi, liekkipelto.

Salamat

Salamoiden tarkoitus on rikkoa kuva jollain siihen sopimattomalla elementillä. Sain tämän ajatuksen Mati Kütin animaatiosta *Une instituut* (2006), jonka näin Animatricks-animaatifestivaaleilla lokakuussa 2008. Une instituutissa on hyvin hidas omalaatuinen kerrontansa ja pehmeän tummat hiekkaiset sävyt, joita rikotaan välillä aivan erityyillisellä voimakkaalla teknisen näköisellä kirkkaan vihreällä. Halusin hyödyntää tätä keinoa *Purgatoryssa*.

Aluksi *Purgatoryssa* oli vain kaksi isoa salamaa vauva-kohtauksen jälkeen. Siinä vaiheessa ne toimivat yllättävänä lisäelementtinä ennen sadetta. Halusin kuitenkin lisätä pienet salammat, jotta ne toimisivat isojen salamoiden istutuksena.



Kuvat 36 ja 37: *Purgatoryn* isot salammat ja pikku salama taustan ja pilven kanssa.

3.6 Äänisuunnittelusta

Ensimmäisessä yhteisessä palaverissamme Raoul kertoi suunnitelmistaan ottaa musiikin lähtökohdaksi Pendereckin¹⁶ ns. Hiroshima-sinfonian ja esitti, miltä se kuulostaa. Sovimme tyylistä ja kävimme käsikirjoituksen läpi niin, että näyttelin sen erilaisia rytmejä Raoulille. Käsikirjoituksessa ei lukenut, milloin mitään piti tapahtua, mutta ehdotin Raoulille alustavasti joitakin aikoja, jotta hänen olisi helpompi työskennellä. Ehdotin esimerkiksi, milloin meteorit putoisivat.

Sain Raoulilta kaiken kaikkiaan kolme ääniversiota. Ensimmäisen ääniversion perusteella suunnittelin kokonaisuuden. Se oli pituudeltaan 6'20", ja alkoi animoidun kuvan kanssa tuntua liian pitkältä, koska kokonaisuus pysyi dynaamisena vain 5'30" asti. Ehdotin, että lyhentäisimme kokonaispituutta. Raoul muokkasi lähettämäni animoidun kuvan perusteella toisen ääniversion, joka oli pituudeltaan juuri 5'30" eli lähes minuutin lyhyempi alkuperäistä. Joukkokohtauksen nähtyään Raoul muokkasi ääntä lisää. Tein lopuksi kaksi master-kuvaversiota, ensimmäinen oli viiden ja puolen minuutin mittaista luoppaavaa versiota varten, ja toinen kuuden minuutin lopputekstillistä elokuvaversiota varten. Raoul miksasi näihin molempiin master-äännet.

3.7 Jälkituotannosta

Kun taiteellinen työ oli valmis, HD-laatuiseen master-kuvan renderoinnista¹⁷ muodostui piinaava prosessi, johon kului kuukausi, vaikka siihen oli alun perin varattu pari päivää. Tarkoitukseni oli renderoida koko kuuden minuutin animaatio yhdellä kertaa äänen kanssa. Halusin tehdä näin, koska koko animaatio tapahtuu yhdessä rajauksessa. Pelkäsin, että jos renderoisin materiaalin erillisissä osissa, niitä ei saisi ihan saumattomasti kohdalleen, jolloin kuvaan tulisi tähdys. Materiaalin renderointi yhdeksi Quicktime-tiedostoksi ei kuitenkaan ottanut onnistuakseen. Aikaisemman, hyvin samankaltaisen projektimme *Single Roomin* kohdalla, mitään tällaisia ongelmia ei tullut vastaan, enkä ollut varautunut niihin. Koska *Single Room* on kestoltaan yli puolet lyhyempi kuin *Purgatory*, se oli myös puolet kevyempi renderoida, ja koska siihen tehtiin ääni kuvan mukaan, en renderointivaiheessa ollut joutunut ajattelemaan äänen synkronisointia.

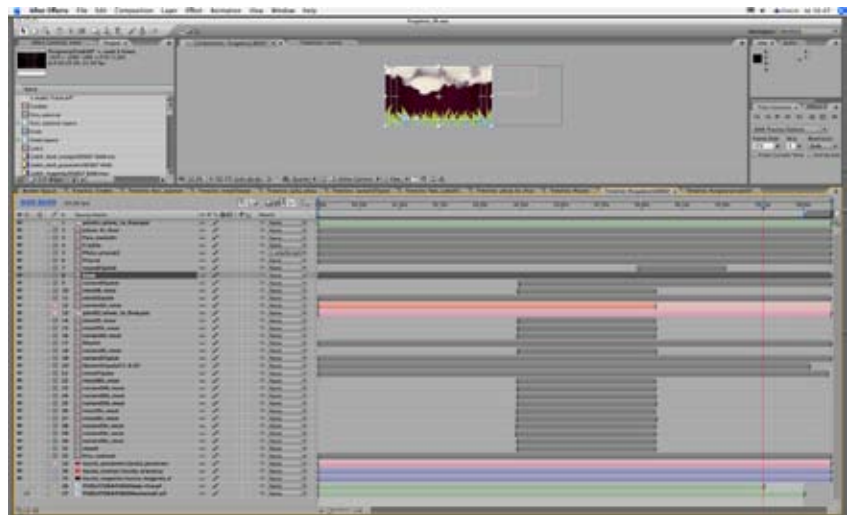
¹⁶ Puolalainen Krzysztof Penderecki (s.1933) kuuluu maailman tunnetuimpiin säveltäjiin. *Threnody for the victims of Hiroshima* on 1960 sävelletty teos 52 jousisoittimelle.

¹⁷ Renderointi, renderöinti (engl. rendering). Työvaihe, jossa tietokone laskee kuva kovalta valmiin kuvamateriaalin. Renderoitu kuvamateriaali voidaan tuoda leikkausohjelmaan leikattavaksi.

Monen eri syistä keskeytyneen renderointiyrityksen jälkeen onnistuin lopulta renderoimaan *Purgatoryn* Quicktimeksi täysresoluutiolla. Tiedosto oli kooltaan yli 50 GB ja sen renderointiaika yli 72 tuntia. En pystynyt tarkastamaan master-tiedostoa tietokoneella, jolla työskentelin, koska se ei jaksanut pyörittää näin isoa tiedostoa, ja minulta jäi huomaamatta siihen renderoitaessa tulleet värivirheet joukkokohtauksessa. Tätäkään Quicktimea ei siis voinut käyttää.

Renderoin lopulta animaation kuvasekvenssinä, TGA-jonona, kolmessa osassa ilman ääntä. TGA-kuvia oli yhteensä 9000 kappaletta ja niiden yhteenlasketuksi renderointiajaksi tuli käytännössä sama 72 tuntia kuin vaurioituneelle Quicktime-tiedostolle.¹⁸ Annoin TGA:n ja ääniversiot AV-arkin Vesa Puhakalle, joka yhdisti kuvan ja äänen. Vesa sai siirrettyä ne Quicktime Pro-ohjelmaan, onnistui tekemään niistä siellä Quicktime-videon ja yhdisti sen ja äänen Final Cut Pro:ssa. Vesa teki myös äänihäivytykset installatioversion alkuun ja loppuun, jotta se luuppaisi paremmin, ja renderoi lopulliset versiot. Koska *Purgatorysta* piti tehdä kaksi master-versiota – yksi installatioversio ja toinen elokuvaversio – tähänkin renderointiin meni aikaa, sillä kummastakin tiedostosta tuli noin 50 GB:n kokoinen. Olen äärettömän kiitollinen Vesalle, joka hoiti projektin loppuun ja *Purgatoryn* valmiiksi. Teimme tämän työn Vesan kanssa itsenäisesti, sillä Pirjetalla oli alkanut uusi projekti ulkomailla.

Kuva 38: *Purgatory* valmiina renderoitavaksi. Joukkokohtaus näkyy aikajanan keskellä päällekkäisinä tumman harmaina tasoina.



¹⁸ Renderointiaikaa oli vaikea arvioida etukäteen, koska se vaihteli kuvien vaativuuden mukaan. Renderoin materiaalin kolmessa 3000 kuvan osassa, joista TGA-kuvien 0-2999 renderointiaika oli 9 tuntia, mutta TGA-kuvien 3000-5999 sen sijaan 39 tuntia, koska joukkokohtaus sijoittui tälle välille. Osio saattoi tulla valmiiksi yöllä, jolloin en ollut paikalla käynnistämässä uuden osion renderointia. Yksi 3000 TGA-kuvan osio oli kooltaan 17,4 GB.

4. Mitä animaation tekijä tekee?

4.1 Omasta taustastani

Pidän tarpeellisena kertoa omasta koulutustaustani, koska se on vaikuttanut paljon siihen, miten ajattelen animaatiosta. Olen ollut animaation kanssa tekemisissä vuodesta 1993 alkaen. Aloitin opiskelun Turun taiteen ja viestinnän oppilaitoksen nukkeanimaatiolinjalla, jota veti Kitta Sara, ja jatkoin opiskelua tutkintoon johtavalla animaatiolinjalla, jota johtivat virolainen animaatio-ohjaaja Priit Pärn ja koulutussuunnittelija Eija Saarinen. Valmistuttuani olen toiminut mm. kokopäiväisenä animaatiokouluttajana Helsingin kaupungin nuorten työpajalla Sinisellä Verstaalla yhdessä Tuula Leinosen kanssa. Animaatioklinikka – Suomen animaationtekijät ry:n puheenjohtajana olin kolme vuotta.

4.2 Mitä on animaatio-ohjaajuus

Animaatio-alalla on paljon ohjaajia, jotka suunnittelevat ja toteuttavat itsenäisesti elokuvansa alusta loppuun. Usein kaikki paitsi äänisuunnittelu ja musiikki tehdään itse. Tämä on ollut myös saamani koulutuksen perusajatus. Opiskeluaikanani en olisi osannut nimetä Suomessa animaatiostudiota, johon olisi voinut hakea töihin. Oli tärkeää osata toteuttaa omat ideansa itsenäisesti. Tilanne on muuttunut paljon kymmenessä vuodessa, mutta tätä taustaa vasten on kiinnostavaa pohtia, mitä animaatio-ohjaajuus minulle tarkoittaa.

Opiskeluaikanani animaatio-ohjaus tarkoitti käytännössä käsikirjoittamista, kuvakäsikirjoittamista, hahmosuunnittelua, hahmojen rakentamista, lavasteiden rakentamista, animointia, valaistusta, kuvausta ja leikkausta. Ohjaaminen astui kuvaan oikeastaan vasta silloin, kun neuvotteli äänisuunnittelijan ja muusikoiden kanssa. Ohjaaja oli koulutuotannoissa siinä mielessä myös tuottaja, että jokainen oli vastuussa oman animaationsa aikataulusta. Koulutuotannoissa ei opiskelijan näkökulmasta katsottuna liikkunut rahaa.

Opettaessani animaatiota olen tuottanut lukuisia oppilaideni animaatioita ja huomannut, että raja tuottajan ja ohjaajan roolien välissä saattaa pienessä yhteisössä olla häilyvä. Kun toimin kouluttajana, tarkoitukseni oli tehdä animaation tekemisestä mahdollisimman vaivatonta. Yritin luoda sellaiset olosuhteet, joissa on helppo työskennellä ja helppo kysyä tarvittaessa neuvoa. Yhtä tärkeää oli myös antaa oppilaille työrauha silloin, kun he animoivat. Käytännössä tämä tarkoitti sitä, että yritin pysyä poissa esimerkiksi nukkeanimaation kuvaustilanteesta silloin, kun kuva oli kesken. Kuvasta puhuttiin ennen ja jälkeen, mutta ei silloin, kun

sitä työstettiin.

4.3 Animaattori, animaationtekijä vai mikä?

Animaattorin tehtävä on tehdä liike ymmärrettäväksi ja animaattoriksi kasvaa animoimalla. Olen kuullut animaatiostudio Anima Vitaen perustajajäsenen Antti Haikalan sanovan animaatioseminaareissa useamman kerran yksinkertaisen lauseen, joka sisältää vuosien harjoittelun tuloksen: ”Animaattorin tehtävä on animoida.” Se, että animaattori saa vain animoida, on mielestäni tietyllä tavalla luksusta, sillä ennen kuin päästään animointivaiheeseen, pitää tehdä tietysti paljon muutakin.

Olen huomannut, että ainakin auteur-animaatioita tekevät käyttävät itsestään usein nimikettä ”animaationtekijä”, eivät niinkään nimikkeitä ”animaattori”- tai ”animaatio-ohjaaja”. Oletan, että ”animaationtekijä”-nimikkeen tarkoituksena on kuvata kaikkia niitä animaatiotuotantoon liittyviä osa-alueita, joista animaationtekijät helposti ovat vastuussa.¹⁹ Animaationtekijä-nimike saattaa alkaa kuulostaa vanhanaikaiselta, kun tuotantoja jaetaan yhä pienempiin osiin ja osaaminen erikoistuu.

Tällä hetkellä animaationtekijän työkuva on moninainen, ja siihen kuuluvat usein edelleen ne samat osa-alueet kuin opiskeluaikanaanikin: käsikirjoittaminen, kuvakäsikirjoittaminen, hahmosuunnittelu, hahmon rakentaminen, kuvaus, valaisu, animointi ja usein editointi. Tämä mahdollistaa sen, että työryhmät voivat säilyä samankaltaisina lyhytelokuvatuotannosta toiseen, mutta tekijät voivat olla eri tuotannoissa vastuussa eri asioista ja ottaa erilaisia rooleja ryhmässä. Kokemukseni mukaan animaatiotuotannoissa on yleisesti ottaen hyvä henki siksi, että kaikilla työryhmään kuuluvilla on selkeä käsitys toistensa osaamisesta. Tekisi mieli sanoa, että animaatioalalla ammattikäytäntönä on toisten auttaminen. Tähän totutaan jo opiskeluaikana, koska kaikki tietävät, miten paljon työtä animaation tekeminen vaatii.

¹⁹ Esimerkiksi Animaatioklinikan, vuonna 1997 rekisteröidyn Suomen vanhimman animaatioyhdistyksen, virallinen nimi on ”Animaatioklinikka – Suomen animaationtekijät ry”.

4.4 Ohjaus ja tekijyys

Perinteisesti ohjaajaksi merkitään se henkilö, joka kantaa päävastuun audiovisuaalisissa tuotannoissa. Animaatiolyhytelokuva-tuotannoissa ohjaaja on yksi työryhmän jäsen ja tekee ohjauksen lisäksi usein paljon muutakin. Otan esimerkiksi kaksi piksilaatio-animaatiota²⁰, joissa olen ollut mukana, *Ruusutarhankatu* (2007) ja *Lumikki* (2006). *Ruusutarhankadusta* tuli minun ohjaukseni, koska olin tehnyt käsikirjoituksen ja onnistuin hankkimaan sille rahoituksen. Muut työryhmän jäsenet, esimerkiksi Leena Jääskeläinen, Maria Björklund ja Petri Bergman, tekivät elokuvan eteen kuitenkin aivan yhtä paljon työtä ja itse asiassa vielä ohjasivat minua kuvauksissa, koska itse näyttelen toista pääosaa. Palasin ohjaajan rooliin konkreettisimmin äänisuunnittelu- ja lopputuotantovaiheessa, ja olen sen jälkeen hoitanut animaation levittämisen festivaaleille. *Lumikin* teimme lähes saman työryhmän kanssa, mutta siinä Leena Jääskeläinen oli ohjaaja ja minun roolini oli yksiselitteisesti näytellä.

Toinen vastaava esimerkki on Jan Anderssonin ohjaama nukkeanimaatio *Nenäliinoja myytävänä* (2003), jossa Jan ohjauksen lisäksi toimi nukentekijänä, lavasterakentajana, animaattorina ja kuvaajana yhdessä Christer ”Chrzu” Lindströmin kanssa.²¹ Chrzu oli silloin tuotannossa työharjoittelussa. Myöhemmin, Chrzun ohjaamassa nukkeanimaatiossa *Kaukosaaren kirous* (2008), Jan Andersson toimi pääanimaattorina ja Chrzu ohjauksen ohella myös yhtenä nukentekijöistä, lavasterakentajista ja animaattoreista.

Purgatoryn ohjaaja on Pirjetta Brander, koska alkuperäinen idea teoksen toteuttamisesta oli hänen, hän hankki sille rahoituksen ja loi animaation visuaalisen tyylin. Päädyimme yhteisesti siihen, että Pirjetta merkitään ohjaajaksi ja visuaaliseksi suunnittelijaksi ja minut käsikirjoittajaksi ja animaattoriksi.

Määrittely muuttuu vaikeammaksi, kun esimerkiksi AV-arkin nettisivuilla nimikkeet ”director” (ohjaaja) ja ”author” (tekijä) yhdistetään nimikkeeksi ”director/ author” (ohjaaja/tekijä), jolloin tässä tapauksessa vain Pirjetta tullaan mainitsemaan *Purgatoryn* tekijänä. *Purgatoryn* yhteydessä animaattori ei ole ”director”, mutta voisiko hän olla toinen ”author”? Mielestäni kyllä, koska animaattori on sommitellut, rytmittänyt ja animoinut koko elokuvan ja vaikuttanut näin huomattavasti lopputuloksen sisältöön.²² Tämän esimerkin tarkoituksena ei ole vähentää ohjauksen arvoa, vaan havainnollistaa animaattorin työhön liittyvää problematiikkaa, tehdä animaattorin työtä arvostetummaksi ja näkyvämmäksi ja osoittaa, että se on työtä, jolla on tekijä.

²⁰ Piksilaatio on animaatiotekniikka, jossa animoidaan ihmistä kuva kovalta.

²¹ Työryhmään kuului myös muita.

²² *Purgatoryssa* animaattori toimi myös käsikirjoittajana.

Koen tärkeäksi pohtia animaattorin asemaa, sillä animaattorin työ, animointi, saatetaan jättää mainitsematta esimerkiksi jopa Suomen elokuvasäätiön animaatiolyhytelokuvia koskevia tukipäätöksiä esiteltäessä.²³ Pidän tätä erikoisena, koska animaatioelokuvaa ei ole mahdollista tehdä ilman animointia. Kärjistetysti voisi sanoa, että ilman animaattoria esimerkiksi pala-animaatiotuotanto olisi kuvakäsikirjoitus ja tietty määrä paloja. Animaattorin nimen mainitseminen auttaa luomaan mielikuvaa tulevan tuotannon tyylistä ja laadusta, aivan samalla tavalla kuin esimerkiksi ohjaajan, kuvaajan tai äänisuunnittelijan nimen mainitseminen.

4.5 Hahmosuunnittelun ja animoinnin ero

Haluan myös tähdentää, että hahmon suunnittelu ja animointi ovat eri asia, sillä olen huomannut, että siihen liittyy epäselvyyksiä. Tähän saattaa vaikuttaa piirroselokuvatuotantojen perinne, joissa animaattori liikuttaa hahmoa piirtämällä sitä. Koska animaattorille piirtäminen on ennen kaikkea liikkeen tekemisen väline²⁴, piirrosanimaatiotuotannoissa työskentelee erityyppisiä piirtäjiä. Yksinkertaistaen voisi sanoa, että animaattorin tehtävä on luoda liike hahmolle, jonka puhtaaksi piirtäjä piirtää puhtaaksi niin, että hahmon massa pysyy samana. Tietokoneella animoitaessa animaattorin ei enää tarvitse osata piirtää. Nyt kun sekä 2D- että 3D-tietokoneanimaatiotuotannot ovat nopeasti yleistyneet, tullaan entistä useammin törmäämään siihen, että animaattori ei ole suunnittelut ja rakentanut hahmoa, jota animoi, vaan on puhtaasti elollistamisen ammattilainen.

Mainitsemani hahmosuunnittelun ja animoinnin välinen epäselvyys näkyy esimerkiksi Kopioston kopiostoraporttilomakkeessa²⁵, josta nimike ”animaattori” löytyy ”Kuvitus”-osion alta, kuten nimikkeet graafikko, nukentekijä, kuvataiteilija ja valokuvaaja. Sen sijaan esimerkiksi käsikirjoitus, ohjaus, kuvaus, leikkaus, äänisuunnittelu, maskeeraussuunnittelu ja selostus ovat omia osioitaan. Mielestäni animointi ansaitsisi myös oman osionsa, koska se edustaa liikkeen luomista, jota ei voi pitää kuvituksen alalajina.

²³ Tuore esimerkki löytyy uusimmasta Suomen elokuvasäätiön tiedotuslehdessä SES-infosta, jossa esitellään kolme tuotantotukea saanutta animaatiolyhytelokuvaa, joista kahdessa ei mainita, kenen on tarkoitus animoida ne. Sen sijaan käsikirjoittaja, ohjaaja, kuvaaja, leikkaaja ja äänisuunnittelija mainitaan. (SES-info 1/2008, 13-14)

²⁴ Norman McLarenin sanoin ”Animation is not the art of drawings that move, but rather the art of movements that are drawn.”

²⁵ Tuottajan tehtävä on täyttää kopiostoraportti kaikista ohjelmista, jotka esitetään televisiossa. Koska animaattori-nimikettä ei alun perin mainittu raportissa, oli vaarana, että tuottaja ei muistaisi mainita animaattoreita, ja nämä jäisivät ilman Kopiosto-korvauksia.

5. Lopuksi

5.1 Mitä animointi on?

Animaatiosta puhuttaessa käy hirveän helposti niin, että puhutaan vain visuaalisesta tyylistä ja käsikirjoituksesta, itse animoinnin jäädessä vaille huomiota. Hyvää animointia on esimerkiksi vaikea vangita festivaalikatalogin still-kuvaan tai selittää sanallisesti. Olen yrittänyt hahmottaa sitä, mitä animointi on tarkastelemalla erityisesti omaa työtäni *Purgatory*-teoksessa. Toivon sitä kautta sanovani jotain, josta on hyötyä myös muille tekijöille.

Perinteisessä taidekoulutuksessa on totuttu siihen, että taiteilija hioo omaa tyyliään vuosia. Animoinnin ollessa kyseessä saatetaan joutua ajattelemaan päinvastoin. Animaattorin ammattitaitoa voi olla esimerkiksi kyky matkia kenen tahansa piirrostyylillä niin hyvin, että saa millaisen hahmon tahansa liikkumaan uskottavasti. Tai että sisäistää jonkin nukan luonteen niin, että voi ottaa sen ”itseensä sisäisenä kokemuksena” filosofi Pekka Himasen ajatusta lainatakseni. Animointi muistuttaa tässä suhteessa esimerkiksi näyttelijän tai muun esittävän taiteilijan työtä, jossa työn sisältönä on usein toiseen hahmoon samastuminen, sen nahkoihin asettautuminen.

Animaation tekemisessä luottamus ohjaajan ja animaattorin välillä on erittäin tärkeää. Esimerkiksi nukkeanimaatiossa ohjaajan täytyy luottaa animaattorin työskentelyyn, koska hän ei kuvaustilanteessa pääse animaattorin ja nukan väliin. Tietokoneanimaatiossa saattaa olla vaarana se, että ohjaaja ja animaattori eivät sovi asioista etukäteen kunnolla, koska kaikkea voi periaatteessa loputtomasti hioa ja muuttaa. Tämä saattaa johtaa aikataulujen venymiseen, jos animaattori joutuu tekemään työnsä uudestaan tai vaihtoehtoisesti siihen, että hahmon luonteesta tulee erilainen kuin ohjaaja olisi halunnut.

Yksi tapa tarkastella animoinnin tasoa on arvioida, sopiiko tietty liikekieli kulloinkin kyseessä olevalle animoitavalle hahmolle. Animaation tyyliin sopivan animaattorin valintaan on siksi hyvä kiinnittää huomiota. Muistan kuulleen, että kun Tallinnan nukkeanimaatiostudio Nukufilmillä piti animoida kohtaus, jossa lapsi peitellään nukkumaan, kohtauksen animaattoriksi valittiin nainen, jolla itsellään oli lapsia, koska ajateltiin, että hän osaisi tehdä sen hyvin. Muistan myös nähneeni ohjelman, jossa Nick Park kertoi pyytäneensä Steve Boxia animoimaan kriminaalipingviini Feathers Mc Graw’n animaatiossaan *The Wrong Trousers* (1993). Saattaa olla, että Nick Park teki näin aikataulusyistä, koska animoi itse animaation toiset päähenkilöt Wallacen ja Gromitin (<http://wip.wallaceandgromit.com/about/wrongtrousers/>), mutta on myös hauska kuvitella, että Nick Park aavisti Steve Boxin olevan juuri oikea animaattori tälle hahmolle. Feathers

Kuva 39: Steve Boxin animoima Feathers McGraw Nick Parkin animaatiossa *The Wrong Trousers* (1993).



McGraw’sta tuli ikimuistettava hahmo ja animaatio on voittanut mm. Oscarin.

5.2 Mitä opin *Purgatoryn* tekemisestä?

Purgatoryn tekeminen on minulle ollut mielenkiintoinen projekti, ja olen kokenut työskentelyn ilman liian sitovaa käsikirjoitusta vapauttavana. *Purgatoryn* käsikirjoitus toimi enemmänkin dramaturgisena alustana kuin ohjenuorana. Tällaisessa työskentelyssä on kuitenkin vaaransa, varsinkin koska en ollut animaation ohjaaja ja olisin saattanut joutua tekemään paljon asioita uudelleen. Vaikka olen sitä mieltä, että tämä työskentelytapa sopi *Purgatoryyn*, haluaisin tehdä seuraavan projektin tarkemman käsikirjoituksen kanssa. Esimerkiksi Brothers Quayt pitävät kuvantekoa sattumuksille avoimena prosessina, mutta hekin vaativat tiukan käsikirjoituksen animointivaiheessa.²⁶

Kun nyt katson *Purgatoryn* käsikirjoitusta elokuulta 2007 ja vertaan sitä valmiiseen animaatioteokseen, olen sitä mieltä, että olemme melko hyvin onnistuneet säilyttämään käsikirjoituksen alkuun kirjoitetut alkuperäiset lähtökohdat: “Animaatio toimii sekä luoppina että kerran katsottuna. Animaatio tapahtuu yhdessä kuvakoossa. Animaatiossa yritetään välttää tarinan kertomista.” Viimeisellä lauseella viittaa oletukseen, että animaation on tarkoitus kertoa tarina.

Yksi tapa välttää tarinan kertomista *Purgatoryssa* oli tehdä hahmoista sellaisia, että niihin ei ole tarkoitus samaistua. Käsikirjoituksen mukaan “henkilöt edustavat ihmisen prototyyppijä, heillä ei ole esim. silmiä.” Prototyyppi on lopputulosta katsottaessa mielestäni liian voimakas sana, mutta hahmoissa on jotain patsasmaista, eikä heille tee mieli kuvitella esimerkiksi liikkuvia pupilleja.

Purgatoryn käsikirjoituksessa on enemmän syy–seuraus-suhteita ja esimerkiksi joillain luonnonelementeillä enemmän luonnetta kuin valmiissa teoksessa, mikä tekee käsikirjoituksesta eriytyneen kuin valmiista animaatiosta. Tämä voisi olla ongelma, mutta valmis teos on mielestäni onnistuneempi kuin sen luonnosmainen käsikirjoitus.

Jos käsikirjoitus olisi ollut tarkempi, olisi voitu säästää työtä esimerkiksi hahmojen paloittelussa. Jos käsikirjoituksessa olisi päätetty esimerkiksi, että vain hahmon vasen käsi säpsähtää, vain vasen käsi olisi pitänyt paloitella 11 osaan ja oikeaa kättä

²⁶ ”Emme tarkkaan tiedä miltä kaikki tulee näyttämään. Animointivaiheessa tarvitaan tiukka käsikirjoitus, alussa taas on löysemää. Skenario ei ole pääsämme, vaan käsissämme”, Stephen Quay on sanonut heilutellen sormiaan. (Jokinen 1996)

varten olisi riittänyt vain yksi pala. Tämänkaltainen ajansäästö voi kuitenkin hankaloittaa tuotantoa myöhemmin, sillä muutama ylimääräinen pala saattaa ratkaisevasti vaikuttaa liikkeen laatuun. Hahmon tulee olla tehty niin, että se voi suorittaa sille suunnitellut liikkeet ja vielä parempi on, jos on vähän pelivaraa. Koska *Purgatoryssa* visuaalisen suunnittelun ja animoinnin tekivät eri henkilöt, oli tärkeää, että hahmon animoitavuus ei muodostuisi ongelmaksi kesken kaiken. Lähdimme siitä, että hahmot tehdään alun perin kunnolla eikä niille lisätä uusia paloja jälkikäteen.

Minusta kiinnostavaa *Purgatoryn* tuotannossa oli se, että esimerkiksi kuvan tyyli ja sommittelu erotettiin toisistaan. Kuvataiteilija teki tyylin ja värit, ja animaattori sommittelun sitä mukaa, kun sai kuvataiteilijalta hahmojen paloja ja taustoja erillisinä tiedostoina. Animaattorin oli luontevaa vastata *Purgatoryn* sommittelusta, koska se toi lisää vapautta animointiin. Kuvataiteilijan olisi ollut hankalampi arvioida, miten eri elementtien liikeradat vaikuttavat toisiinsa.

Purgatoryn teoskuvauksen yhteydessä pohdimme käytäntöä osoittaa ohjaajuus yhdelle henkilölle. Kun on tehnyt tiivistä yhteistyötä, saattaa olla vaikea määritellä tekijyyttä jälkikäteen. Kari Juusonen kirjoittaa osuvasti, että: ”Jos animaattori rinnastetaan näyttelijään, on ohjaajan tehtävä pitää animaattori kurissa: hän pitää huolen siitä, ettei kuviin tule kahta tulkintaa: ohjaajan ja animaattorin omaa käsitystä, siitä mikä on olennaista.” (Juusonen 2001, 43) *Purgatoryn* kohdalla ohjaaja ja animaattori ovat onneksi molemmat tyytyväisiä lopputulokseen. Tiedostan, että animaationtekijä, joka on toiminut ohjaajana, saattaa helposti alkaa ohjata myös animaattorin roolissa.

Kun työskentelee moniulotteisen käsitteen kanssa kuten kii-rastuli, johon yhdistetään kärsimys ja liikkeen hitaus, vaarana on, että lopputuloksesta tulee tekotaiteellinen. Mielestäni on ennen kaikkea onnistuneen musiikin ansiota, että teos ei lipsahda teko-taiteellisuuden puolelle. Toiseksi siihen vaikuttaa se, että teoksen kokonaispituus on siedettävä ja *Purgatoryssa* myös, että hahmojen kasvoissa ei ole liikkuvia osia.

Kun katsoin *Purgatoryn* pakattuna DVD-levyltä, olin hämentynyt siitä, miten paljon tiedoston pakkaaminen hävittää pienistä liikkeistä. Osa pitkään työstämistäni säpsähdyksistä näytti mielestäni epämääräiseltä värinältä, mikä on kiusallista, koska säpsähdykset ovat olennainen osa sisältöä. Vaikka nykyään animaation pitäisi toimia sekä elokuvateatterissa, televisiossa, DVD-levyllä, verkkosivuilla ja matkapuhelimesta katsottuna, *Purgatory* on ensisijaisesti suunniteltu isolta kankaalta katsottavaksi. Toivon, että sitä tullaan DVD:n sijaan esittämään vähemmän pakattuna esimerkiksi suoraan tietokoneelta. Vaikka suurikokoisia HD-laatuisia tiedostoja oli tuotannon aikana vaikea käsitellä, uskon, että teos kannatti silti tehdä näin. Tietokoneet kehittyvät

niin nopeasti, että *Purgatorya* on myöhemmin toivottavasti mahdollista esittää suoraan tietokoneelta jopa HD-laatusena, vaikka se ei tällä hetkellä vielä onnistuisikaan.

Purgatorya tullaan esittämään Taideteollisen korkeakoulun Masters of Arts -näyttelyssä 2008 ja Amos Andersonin taidemu-
seon Splätsh! Vesivärin ulottuvuudet -näyttelyssä kesällä 2008.

Lähteet

Audiovisuaaliset lähteet

Jos teoksen tarkka kesto on tiedossa, se on ilmoitettu muodossa x'xx'' (x minuuttia xx sekuntia).

- Abajón-Nurmisuo, Samuel: *Rauhallisesti* (Suomi 2003) 1'52''
- Andersson, Jan: *Nenäliinoja myytävänä* (Suomi 2003) 17 min.
- Bergman, Ingmar: *Tennisflickan* Bris-saippuamainoksia -sarjasta (Ruotsi 1951–1953) 1 min.
- Brander, Pirjetta: *Drawing the line somewhere* (Suomi 2002) 13 min.
- Brander, Pirjetta: *Nature Morte* (Suomi 2003) 3 min.
- Brander, Pirjetta: *Single Room* (Yhden hengen huone) (Suomi 2007) 2'40''
- Chrz: *Kaukosaaren kirous* (Suomi 2008) 16'15''
- Halas, John & Batchelor, Joy: *Magic Canvas* (Iso-Britannia 1948) 10 min.
- Jääskeläinen, Leena: *Lumikki* (Suomi 2006) 5 min.
- Kütt, Mati: *Une instituut* (Institute of the Dream) (Viro 2006) 10 min.
- Lampi, Marra: *Alkukertomus* (Creation Myth) (Suomi 2006) 13'47''
- Lindblad, Christian: *Omakuva* (Suomi 2007) 5'20''
- Lindblad, Christian: *Space Pigs* (Suomi 2000) 26 min.
- Maksimov, Ivan: *Bolero* (Venäjä 1992) 6 min.
- Palosaari, Laura: *Ruusutarhankatu* (Suomi 2007) 4'50''
- Park, Nick: *The Wrong Trousers* (Iso-Britannia 1993) 26 min.
- Pärn, Priit: *Aamiainen ruohikolla* (Neuvostoliitto 1987) 26 min.
- Quay Brothers: *Street of Crocodiles* (1986) 21 min.
- Rossi, Vappu: *Suudelma* (Kiss) (Suomi 2007) 0'54''
- Sassi, Pekka: *Seven* (Seitsemän) (Suomi 2006) 2'
- Schaaik, Erik van: *Vent* (Alankomaat 2004) 4'50''
- Schwizgebel, Georges: *Le sujet du tableau* (Taulun aihe) (Sveitsi 1989) 6 min.
- Servais, Raoul: *Harpya* (Belgia 1979) 9 min.
- Tanttu, Antti: *Contemplation* (Kontemplaatio) (Suomi 2005) 2'
- Tezuka, Osamu: *Tableaux d'une exposition* (Tauluja näyttelyssä) (Japani 1966) 37 min.
- Torvinen, Mikko: *Vetovoima* (Suomi 2007) 2 min.
- Ångerman, Maria: *Silent pleasure* (Hiljainen mielihyvä) (Suomi 2002) loop

Kuvalähteet

Kuva 1: Brander, Pirjetta (2007). *Purgatory*. akvarellimaalaus.

Kuva 2: Kiirastuli-kaavio <http://en.wikipedia.org/wiki/Purgatory> haettu 25.3.2008

- Kuva 3: Tekijä tuntematon (noin 1920). *Tableau vivant, Folies Bergères* http://en.wikipedia.org/wiki/Tableau_vivant haettu 25.3.2008
- Kuva 4: Torvinen, Mikko (2007). Still-kuva animaatiosta *Vetovoima*. Hinku ja Vinku 2007-DVD.
- Kuva 5 ja 6: Rousseau, Henri: *La Guerre* (1884) ja *La promenade dans la forêt* (1886). Öljyvärimaalaukset. *Le Journal des Peintres en Ligne* http://www.duvaleix.com/journaldespeintres/article.php?id_article=62 haettu 10.3.2008
- Kuva 7: Lammi, Marra (2006). Still-kuva animaatiosta *Alkukertomus*. <http://www.av-arkki.fi/web/index.php?id=510> haettu 25.3.2008
- Kuva 8: Schaaik, Erik van (2004). Still-kuva animaatiosta *Vent*. <http://www.youtube.com/watch?v=B4arkH8ejeg> haettu 25.3.2008
- Kuva 9: Abaijón-Nurmisuo, Samuel (2003). Still-kuva animaatiosta *Rauhallisesti*. Sininen Verstas/ Studio Animo.
- Kuva 10 ja 11: Kabakov, Ilja (1994). *Kymmenen ruusupensasta Kossysa ja Rouva Luninan kommentti*. Teoksessa *Ilja Kabakov: 5 albumia*. (1994) Nykytaiteen museon julkaisuja 26/1994, Valtion taide-museo. Helsinki: ARTPRINT
- Kuva 12: Doré, Gustav (1861–1868) kuvitus Danten Jumalaiseen näytelmään. Teoksessa Dante, Alighieri (1980). *Jumalainen näytelmä, kuvittanut Gustav Doré*. Hämeenlinna: Arvi A. Karisto Oy.
- Kuva 13: Colombe, Jean (1485–1489). *Les Très Riches Heures du Duc de Berry. Purgatory. Folio 113v*. Musée Condé, Chantilly. <http://www.christusrex.org/www2/berry/fl113v.html> haettu 25.3.2008
- Kuva 14: Michelino, Domenico di (1417–1491). *La commedia illumina Firenze*. Fresko. http://en.wikipedia.org/wiki/Domenico_di_Michelino haettu 25.3.2008
- Kuva 15: Lempicka, Tamara de (1923). *La dormeuse*. Öljyvärimaalauus. http://www.artnet.com/magazineus/news/waltzer/waltzer11-8-06_detail.asp?picnum=13 haettu 25.3.2008
- Kuva 16: Lempicka, Tamara de (1925). *Groupe de quatre nus*. Öljyvärimaalauus. <http://www.askart.com/askart/artist.aspx?artist=134434> haettu 25.3.2008
- Kuva 17: Ingres, Jean-Auguste Dominique (1862). *The Turkish Bath*, öljyväri puulle, Louvre. Teoksessa Honour & Fleming (2006). *Maa ilman taiteen historia*.
- Kuva 18: Still-kuva *Purgatoryn* joukkokohtauksesta.
- Kuva 19: Tunick, Spencer (2002). *Finland 2*. Valokuva. Helsingin Sanomat 18.11.2007.
- Kuva 20: IMS/AKG (ei vuotta) Kuvaaajan ja kuvan nimi ei tiedossa. Valokuva. Teoksessa Bruchfeld, Stéphane & Levine, Paul A. (1998). *Kertokaa siitä lapsillenne... kirja juutalaisten joukkotuhosta Euroopassa 1933-1945*. Tukholma: Norstedts tryckeri
- Kuva 21a ja b: Brander, Pirjetta (2007). Still-kuvia animaatiosta *Single Room*.
- Kuva 22: Lindblad, Christian tai Tolvanen, Tero (2000). Laura Palosaari animoi *Space Pigsä*. Valokuva.

- Kuva 23: Palosaari, Laura (2000). Mister Pig vanhana ja nuorena animaatioissa *Space Pigs*. Valokuva.
- Kuva 24, 25, 26: *Purgatoryn* ihmishahmojen paloja. Screenshot.
- Kuva 27: Ghibli, Studio. Luonnoksia Hayao Miyazakin animaation Chihirosta ja jättivauvasta. Teoksessa Ghibli Studio (2001). *The Art of Spirited Away* (ISBN 4-19-810006-3)
- Kuva 28: *Purgatoryn* vauva skaalattuna kolmeen eri kokoon. Screenshot.
- Kuva 29: *Purgatoryn* sadepisaraplanssi. Screenshot.
- Kuva 30: Whitaker, Harold ja Halas, John. Sateen animointi. Teoksessa Whitaker, Harold & Halas, John (2002). *Timing For Animation*. Iso-Britannia, Antony Rowe Ltd, Chippenham, Wiltshire: Focal Press
- Kuva 31: Bergman, Ingmar (1951-1953) Still-kuvia mainoksesta Tennisflickan. <http://www.youtube.com/watch?v=cFUqfVthY8Y&feature=related> haettu 25.3.2008
- Kuva 32: *Purgatoryn* meteorien liikeradat. Screenshot.
- Kuva 33, 34, 35: *Purgatoryn* piirrosanimaatioliekit, palaliekkit ja palaliekkien animointi. Screenshot.
- Kuva 36, 37: *Purgatoryn* isot ja pienet salammat. Screenshot.
- Kuva 38: *Purgatory* valmiina renderoitavaksi. Screenshot.
- Kuva 39: Park, Nick (1993). Feathers McGraw animaatioissa *The Wrong Trousers*. Valokuva. <http://wip.wallaceandgromit.com/about/wrongtrousers/> haettu 16.3.2008

Painetut lähteet

- Ayma, Pierre & Martins Ferreira, Armando & Lyons, Robin & Rouxel, Jacques (painovuosi puuttuu, arvioni on 1994). *The European Animation Industry's Production Handbook*. (painopaikka puuttuu): Cartoon Media Programme of the European Union
- Cotte, Olivier (2004). DVD-julkaisu *Les peintures animées de Georges Schwizgebel*. NFB
- Honour, Hugh & Fleming, John (2006, uudistetun laitoksen toinen painos). *Maaailman taiteen historia* (käytetyn otteen suomentanut Jyri Kokkonen). Kiina: Otava
- Hujanen, Minna /STT (28.12.2007). *Metrohaastattelu, Berndt Arell johtaa Kiasmaa, Jokelan ammuskelu näkyy luultavasti pian nykytaiteessa*. Metro-lehti nro 250
- Kabakov, Ilja (1994). *Viisi albumia*. Näyttelyluettelo, julkaisijat: Nykytaiteen museo Helsinki ja Museet för samtidskunst Oslo, Nykytaiteen museon julkaisuja 26/1994, Valtion taidemuseo. Helsinki: ARTPRINT
- Sinervo, Helena (1994). *Lukemattomiin*. Porvoo: WSOY
- Uotila, Hannamari (toim.) (2007). *Animatricks festivaalikatologi 24.-28.10.2007*. Painotalo Casper Oy
- Whitaker, Harold & Halas, John (2002). *Timing For Animation*. Iso-Britannia, Antony Rowe Ltd, Chippenham, Wiltshire: Focal Press

Whitman, Walt (2007). *Valitut runot* (suom. Markus Jääskeläinen). Jyväskylä: Saimakko

Painamattomat lähteet

Himanan, Pekka (2007). Luovuus-luentosarja syksyllä 2007. Taideteollinen korkeakoulu Helsinki. Omat muistiinpanoni.

Jokinen, Heikki (1996). Muistiinpanot Brothers Quayn haastattelusta Lontoossa 24.9.1996.

Juusonon, Kari (2001). *Nukkeanimaatiotaiteen realismista*. Lopputyön kirjallinen osa. 29.4.2001. Taideteollinen korkeakoulu, elokuvataiteen osasto, animaatioelokuvan MA-linja, Helsinki

Lampi, Marra *Alkukertomus* teostiedot <http://www.av-arkki.fi/web/index.php?id=510> haettu 25.3.2008

Park, Nick *The Wrong Trousers* taustatietoa <http://wip.wallaceandgromit.com/about/wrongtrousers/> haettu 25.3.2008

Näyttelyt

Spencer Tunick. Helsingissä vuonna 2002 otettuja kuvia. Galleria Forsblom Helsinki 16.11.2007–6.1.2008

Annette Messager. Espoon modernin taiteen museo EMMA 3.11.2007–27.1.2008

Suomi animoi. Helsingin kaupungin Taidemuseo Tennispalatsi 30.1.–27.4.2008

Purgatory

Käsikirjoitus pala-animaatioon Pirjetta Branderin maalauksesta

Laura Palosaari 16.8.2007

Animaatio toimii sekä looppina että kerran katsottuna.

Animaatio tapahtuu yhdessä kuvakoossa.

Animaatiossa yritetään välttää tarinan kertomista.

Henkilöt:

Tyttö

Pullea nainen

Mies

2.mies (mallina tanssija, joka on hyvä vääntymään eri asentoihin)

(Vauva)

Henkilöt edustavat ihmisen prototyyppejä, heillä ei ole esim. silmiä. Henkilöt liikkuvat hitaasti ja arvokkaasti. He kelluvat avaruudessa. Kaikki eivät näy kerralla. Joku voi olla välillä toisen edessä. Henkilöt liikkuvat vapaammin kuin pilvet. Katsoja tulkitsee henkilöitä sen mukaan, millä etäisyydellä he ovat toisistaan ja missä järjestyksessä he ilmestyvät kuvaan.

Luonnonilmiöt:

Pilvet (pilvillä voi olla omat mekaaniset liikeradat, kuin näyttämöllä. Kurinalaiset pilvet.)

Meteorisade (kiviä, nopeita, kovia, edeltävät henkilön tulemista kuvaan)

Salama tai salamat (syttyää tulen)

Tulenliekit (henkilöt katoavat tuleen kuvan alareunassa)

Sade (rankkasade, joka täyttää hetkeksi koko kuvan ja sammuttaa tulen)

Tausta:

Tausta hehkuu violetti, punaoranssi, punainen. Kokeile After Effectsissä valoeffektejä.

Tunnelma:

Arvokas, ei naurettava.

Käsikirjoitus:

Pilvinen avaruus.

Pilvet kulkevat hitaasti omaa rataansa kameran ohi.

Pilvi menee kameran ohi ja sen takaa näkyy kelluva tyyppi 1.

Kivisade.

Kivisateen paikalle tulee kuvan yläreunasta sisään Tyyppi2.

Pilvi menee ohi.

Kivisade.

Tyyppi3 ilmestyy kuvan yläreunasta kivisateen paikalle.

Salama välähtää ja iskee kuvan alareunaan.

Kuvan alareunasta hulmahtavat liekit ja ne jäävät siihen palamaan.

Tyyppi 1 kelluu niin lähellä kuvan alareunaa ja liekkiä, että hän häviää liekkeihin.

Kivisade.

Tyyppi4 tulee kuvaan.

Tyyppi2 on jo lähellä alareunaa ja liekkiä.

Alkaa sataa koko kuvan täydeltä ja tuli sammuu.

Tyypit kelluvat ilmassa.

(2.salama + liekit + Tyyppi2 häviää tuleen.

(HUOM. näin kirjoitettuna animaatio ei vielä looppaa, mutta animaation on tarkoitus alkaa alusta esim. seuraavasti:

Loppu:

Pilvi peittää henkilöistä osan

Kivisade.

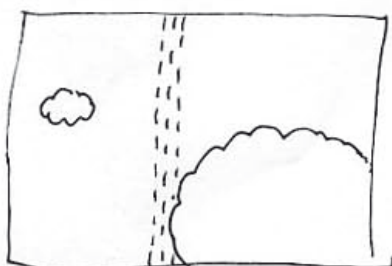
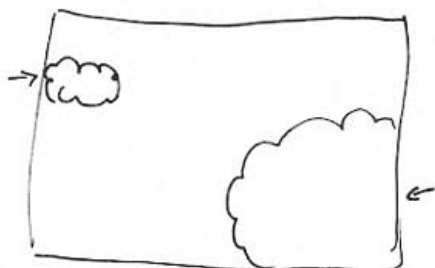
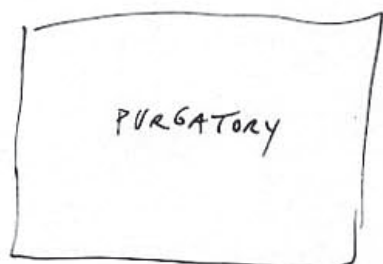
Tyyppi1 tulee omalle alkupaikalleen.)

IDEOITA:

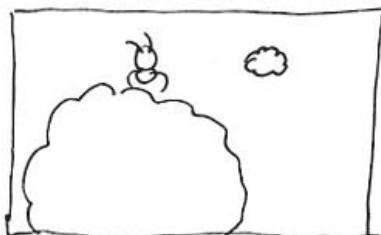
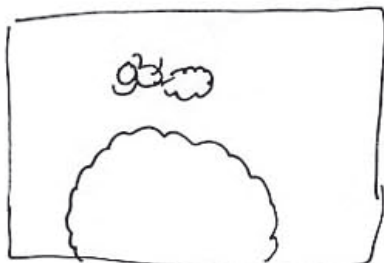
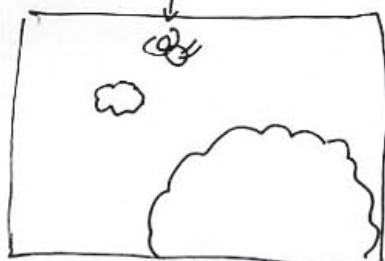
- liekki voi "napata" kellujan?
- tyven kohta animaation keskellä
- hahmot liikkuvat vapaammin kuin pilvet

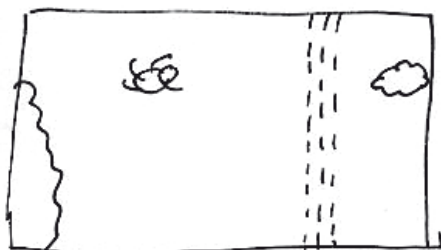
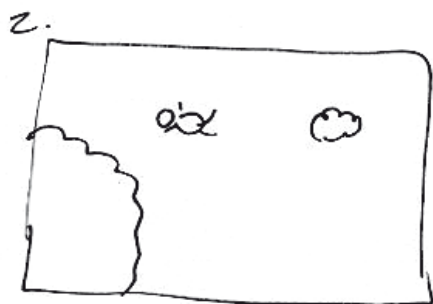
7.

16.8.07
LAURA

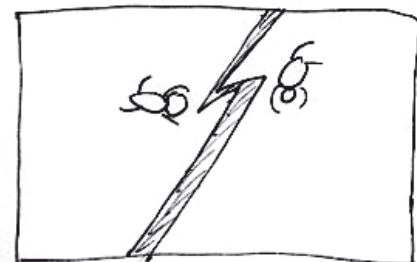
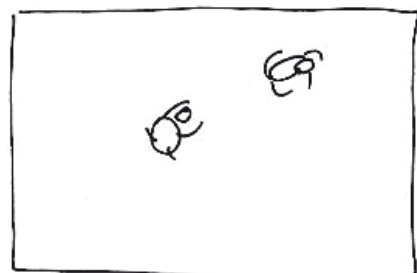
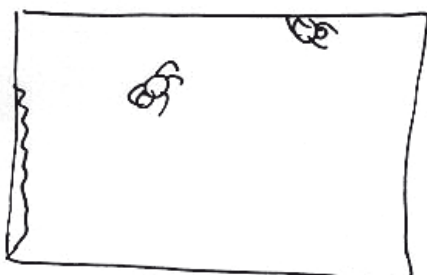
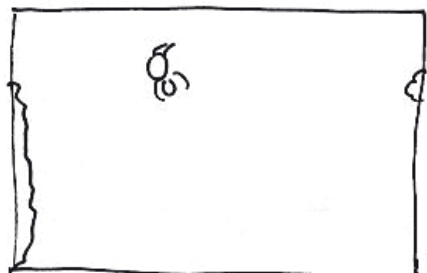


KIVISADE



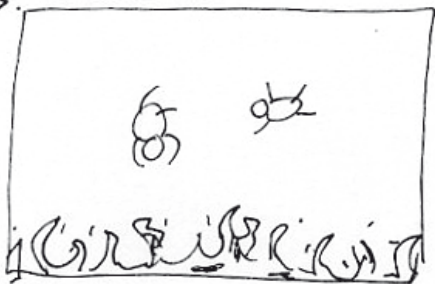


KIVISADG

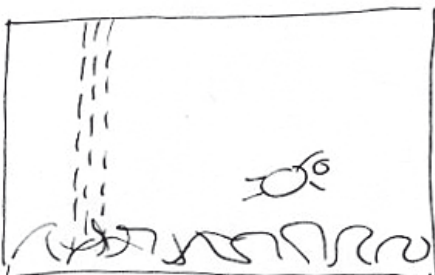
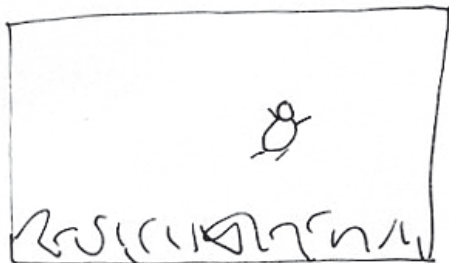


SALAMA

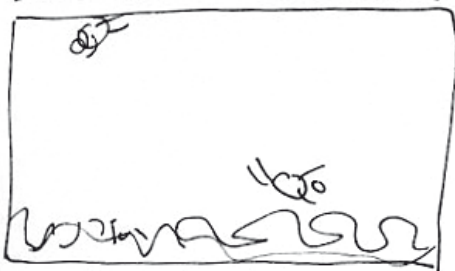
3.



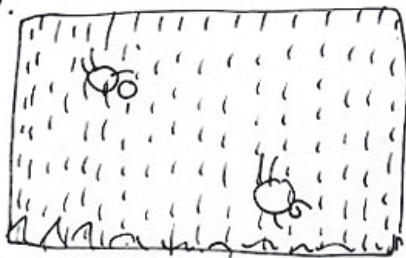
TULI SYTYY



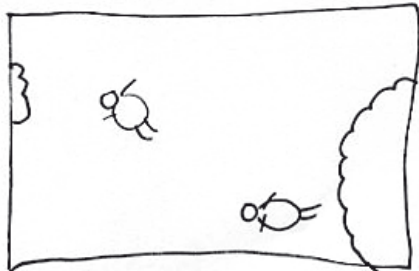
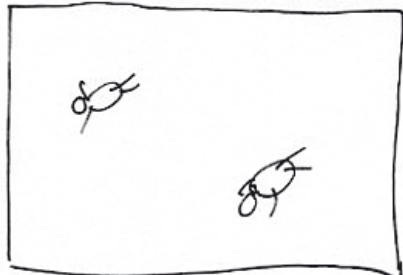
KIVISADE



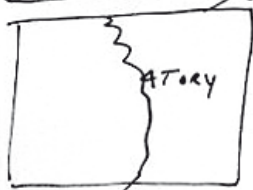
4.



SADE SÄHMUTTAA TULEN



ISO PILVI PEITTÄÄ SCENEN JAKKAUKKI
HÄMMÖT



- tiheämmät kivisateet

[salama!
tuli!
sade!

- tiivis rytmi
← luonnonilmisillä

- kellajilla runka