

ELÄVÄ FOSSIILI

tyylin jatkuvuuden tarkastelua nukkeanimaation historiassa

Pro gradu -tutkielma
Juuso Kuusisto
Taiteiden tiedekunta
Audiovisuaalinen mediakulttuuri
Lapin yliopisto
Syksy 2018

Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Työn nimi: Elävä fossiili : tyylin jatkuvuuden tarkastelua nukkeanimaation historiassa

Tekijä: Juuso Kuusisto

Koulutusohjelma/oppiaine: Audiovisuaalinen mediakulttuuri

Työn laji: Pro gradu -tutkielma

Sivumäärä: 74

Vuosi: 2018

Tiivistelmä suomeksi

Tutkin pro gradu -työssäni nukkeanimaation tyylin historiaa. Tarkastelen minkälaisia tyyliopoksia löytyy valikoimastani aineistosta, joka kattaa nukkeanimaatiolyhytelokuvia noin sadan vuoden ajalta. Apunani käytän neljää tyylielementtiä: kuvakoot, kompositio, leikkaus ja liike, joita analysoimalla annan tyylipiirteille niitä kuvaavat väiteluvut. Osana tutkimustani tuotin taiteellisen työn, 25 minuuttia pitkän nukkeanimaation *Henkioppi*. Animaatioprosessin kautta opin ymmärtämään tekniikkaa ja taitelijan osuutta tyylin synnyssä ja periytyvyydessä. Animaatio toimi myös tulosten verifioimisessa analyysivaiheessa. Tutkimuskysymykseni on: minkälaisena nukkeanimaatio näyttäytyy tyylin näkökulmasta. Tutkimukseni on laadullinen, mutta määrällisen ulottuvuuden siihen tuo erilaiset tyylin metriset elementit.

Väitteeni ovat, että tyyliiltään nukkeanimaatio on teatraalista, maalausmaista ja veistosmaista. Löydökset kytkeytyvät pitkälti nukkeanimaatiossa toistuviin kuvakokoihin, syväterävyysalueisiin, liikkeeseen, ja hitaaseen leikkaukseen. Nukkeanimaatio näyttäytyy omana spektaakkelimuotonaan, jonka tyyllilliset juuret kumpuavat historiallisista esitysmuodoista, kuten nukketeatterista.

Pohdin lopulta nukkeanimaatiota elokuvien viitekehyksessä ja mikä sen tulevaisuus on. Avasin spektaakkelimaailmaa, johon se kiinnittyy ja minkälaisista sen historia on. Tulkitsen tyylihistoriallisesta näkökulmasta tuloksiani.

Avainsanat: tyyli, topos, nukkeanimaatio, stop motion, elokuvat, historia

Muita tietoja:

Suostun tutkielman luovuttamiseen kirjastossa käytettäväksi_X

Suostun tutkielman luovuttamiseen Lapin maakuntakirjastossa

käytettäväksi_X (vain Lappia koskevat)

University of Lapland, Faculty of Art and Design

The title of the master's thesis: Living Fossil : Examining the Continuity of Style in the History of Puppet Animation

Author: Juuso Kuusisto

Degree programme: Audiovisual Media Culture

The type of the work: Master's Thesis

Number of pages: 74

Year: 2018

Summary in English

In my master's thesis I examine puppet animation's history of style. I investigate what kind of style topos are found in my study material that includes short puppet animation films from 100 years. I use four style elements for this: shot sizes, composition, cutting and movement which by analyzing them I create chapters representing them. As part of my thesis I created a 25-minute-long puppet animation *Study of Spirits*. Through the process of animation, I learned the technical aspects of creating style as well as artistic aspects. I used my animation for analysis and verification of results. My thesis' main question is: how puppet animation presents itself through style. This is a qualitative study with quantitative aspects because of many countable parameters of the animations.

My findings are that puppet animation's style is theatrical, painting-like and sculpture-like. These claims rise mainly from the use of repetitive shot sizes, focal lengths, horizontal movement and slow cutting pace. Puppet animation is represented as its own form of spectacle which roots are planted to the historical attractions like puppet theatre.

Finally, I argue movies against puppet animations and what the future is going to be. I examined the world of spectacles and the history of animation in it. I interpret the results from style historical point of view.

Keywords: style, topos, puppet animation, stop motion, movies, history

Further information:

I give a permission the master's thesis to be read in the Library X

I give a permission the master's thesis to be read in the Provincial Library of Lapland X (only those concerning Lapland)

SISÄLTÖ

1. Johdanto.....	5
1.1. Aineiston esittely.....	8
2. Tyylistä ja topoksista ja miten niitä tutkitaan.....	12
2.1. Tyylin historia.....	12
2.2. Mitä ovat tyyli ja tyylikausi.....	13
2.2.1. Modus.....	15
2.2.2. Periodityyli.....	15
2.2.3. Periodin loppuminen.....	18
2.3. Huhtamon topos.....	19
2.4. Tyyliitopos.....	22
3. Stop motionin ja nukkeanimaation historia.....	23
3.1. Stop motionin sukulaiset.....	24
3.2. Stop motion Suomessa.....	25
3.3. Stop motion maailmalla.....	30
4. Teatraalisena.....	34
4.1. Kuvakoot ja kameraliikkeet.....	34
4.2. Kokokuva hallitsevana tyylinä.....	35
4.2.1. Leikkaus, liike ja näyttämöllepano Teatterissa ja elokuvassa.....	37
4.3. Vanha elokuva ei opi uusia temppuja.....	39
4.4. Teatterista valkokankaalle.....	42
5. Maalausmaisena.....	44
5.1. Elävät kuvat.....	44
5.2. Tyyliä hallitusta kaaoksesta.....	45
5.3. Nukkeanimaatio spehtaakkeleiksi.....	49
6. Veistosmaisena.....	54
6.1. Elävöitettyt veistokset.....	54
6.2. Odotusta ja mahtailevaa.....	55
6.3. Kaupallisuus ja nukkeanimaation kehitys.....	60
7. Pohdinta.....	63
7.1. Vierivä kivi sammaloituu.....	63
7.2. Nukkeanimaation tulevaisuus.....	66
7.3. Jatkotutkimus ja tutkimuksen luotettavuus.....	69
8. Lähteet.....	71

1. Johdanto

Katsottaessa stop motion -elokuvaa on hyvin selvää, että kyse on poikkeavasta esitysmuodosta. Saattaa herätä kysymys, mitä järkeä on tehdä elokuvaa kuva kuvalta, jos olemassa on parempiakin vaihtoehtoja. Voi vaikuttaa, että stop motion on aikansa elänyt mediatuote, joka on häviämässä populaarimpien tekniikoiden alle. Ajatus oletetusta kuolevasta mediamuodosta loi pohjan tutkimukselleni. Lähdin tutkimaan stop motionia ja erityisesti nukkeanimaatiota ja miksi yhä tänä päivänä kaikista elokuvan tavoista se muistuttaa eniten varhaisimpia tyylejään.

Mediahistoria on täynnä esimerkkejä kadonneista mediaailmiöistä, kuten Erkki Huhtamon tutkima liikkuva panoraama, joka kuoli sukupuuttoon ja elää lähes ainoastaan enää arvostettuna taiteenmuotona ainutlaatuisen ilmaisunsa ansiosta (Huhtamo 2008, 1-40). Halusin perehtyä juuri nukkeanimaatioon, koska stop motionia voi toteuttaa monella tavalla. Tyyli määrittyy teoksiin tekoprosessin yhteydessä, joten en voinut vain katsoa elokuvia ja analysoida niitä, vaan minun piti päästä samalle tasolle kuin teosten tekijät. Yhdessä kirjallisen osani kanssa aloin toteuttaa taiteellisena työnä nukkeanimaatiolyhytelokuvaa ja yhdessä nämä muodostavat tutkimukseni.

Tutkimuskysymykseni on, minkälaisena nukkeanimaatio näyttäytyy tyylin näkökulmasta. Sovellan tutkimus -ja analyysivaiheissa Altti Kuusamon käsitystä tyyliperiodeista nukkeanimaatioon ja teemoitan nousevien tyyli-toposten kautta syntyvät vaikutelmat omiksi luvuikseen. Toposteoriaan käytän Huhtamon käsitystä mediatopoksesta ja media- arkeologista näkökulmaa, sekä Kuusamon käsitystä tyyli-topoksesta ja topoksesta taidehistoriallisena entiteettinä. Tyylin käsitys ja topos tulevat kyseeseen tutkimus -ja analyysivaiheessa. En oleta nukkeanimaatiota omaksi taideperiodikseen, enkä oleta olevan olemassa kuvakontinueettia lähtökohtaisesti. Tarkastelen aineistoa näiden käsitteiden näkökulmasta. Tyyli-tutkimukselle ja jaottelulle luo pohjan Henry Baconin tyyli-tutkimustapa

ja hänen audiovisuaalisen kerronnan teoria. Koska stop motion on pitkälti kuvakestoihin, hypertekstuaalisuuteen ja teknisyyksiin perustuva elokuvan laji, voin ymmärtää tyylin syntymistä juuri oman animaatioprosessin kautta. Jotta voi ymmärtää nukkeanimaation tyyliä, tulee ymmärtää prosessi kokonaisvaltaisesti tekemisen kautta, koska tyyliseikat pohjautuvat paljon perimätiedon hyödyntämiseen ja kamerateknisiin ominaisuuksiin. Taiteellinen työ palvelee analyysivaiheessa ja tulkinnassa. Taiteellisen prosessin kautta voin verifioida tutkimustuloksiani. Tekotapoihin perehtyminen auttaa ymmärtämään stop motionia, pelkän katsomisen avulla ei voi ymmärtää tekniikan vaikutusta tuotteen syntyyn (Furniss 2000, 62).

Tutkimukseni tavoite on selvittää ja ymmärtää laajemmassa mittakaavassa mediaailmiön käytöstä ja elinkaarta. Aineiston tulkinnan ja luennan taso on media-arkeologinen ja sen kautta opin ymmärtämään muitakin mediatuotteita (Huhtamo 1995, 89). Media-arkeologiasta ei olla yhtä mieltä, joten täytyy rajata tietty käytettävä perspektiivi (Huhtamo 2008, 25). Tutkimukseni avulla voin taiteilijana sekä tutkijana edesauttaa omaa taiteilevuutta tulevissa elokuvissani. Tutkimukseni mahdollisesti voi tarjota vaihtoehtoja ja ratkaisuja nukkeanimaation tuleville tyyliuunnille.

Tutkimukseni on laadullinen tutkimus, koska käytän yhtä nukkeanimaatiota vuosikymmentä kohti tutkimuksessani. Liikkuvakuva on nuori taide, eikä sitä tyylihistoriallisesti eritellä yhtä isoihin kokonaisuuksiin, kuten kuvataiteessa renessanssi ja barokki. Jaottelen nukkeanimaation oletetut tyyliperiodit parhaalla näkemälläni tavalla, vuosikymmenittäin. Puhekielessä puhutaankin usein elokuvista vuosikymmenittäin, tutkimuksissa rajaus tehdään jonkin aikana vallinneen historiallisen tapahtuman näkökulmasta esimerkiksi, Weimarin ajan saksalainen elokuva tai ensimmäisen maailman sodan jälkeen tulleet elokuvat. En näe tällaisten tapahtumien palvelevan niinkään tyylin muutosta, vaan ennemminkin muiden elokuvallisten elementtien muutosta. Toki voidaan olettaa, ettei minkään periodin vaihtuminen tapahdu yhdessä vuodessa, vaan se on liukuvaa, tämä ei

haittaa minua sillä kyse saattaa olla topoksista eli jatkuvuudesta, ei periodeihin jäävistä asioista. Stop motion on multimediaa, mutta tutkimukseni kannalta käsittelen nukkeanimaatiota enemmän elokuvana. Elokuva-analyysi, elokuvan historia ja tyyli tutkimus luovat teoreettisen viitekehyksen tutkimukselleni. Tulkitseen tuloksiani elokuvahistoriaa ja elokuvakulttuuria vasten ja tarkastelen osittain nukkeanimaatiota laajempänä ilmiönä.

Osittain määrällisen tutkimuksen ulottuvuuden työhöni tuo kuvaruutujen määrän laskeminen, otospituuksien vertaaminen ja muiden mitattavissa olevien asioiden ajoittaminen. Pointti on kuitenkin laadullisuudessa. Vaikka käytänkin rajattua määrää tutkimusteoksia aineistonani, luo koko nukkeanimaation historia ja sen reunaehdot työlleni kaikukoppaa. Laadullisuutta tutkimuksessani on elokuvien tapauskohtainen analysointi ja tyylin kautta löytyvien tutkimustulosten analysointi. Tutkimuksessa tulee olla varovainen, ettei valitut teokset lähtökohtaisesti ole valittu todistamaan tyylikontinuiteettia (Huhtamo 2008, 17). Tyylin löytäminen ei aina vaadi edes teosten kokonaisvaltaista tarkastelua, pelkkä yhden kohtauksen purkaminen osiin voi antaa tarvittavat vastaukset.

Koska tutkimukseni lähtökohta on, nukkeanimaation tyyli ajasta ja paikasta riippumatta, käytän aineistona lyhytelokuvia ympäri maailman eri aikakausilta. Tietotaidon ymmärtäminen tulee suureen osaan tutkittaessa tyylin syntyä. Animaatiossani oman tietotaitoni kautta teen näkyväksi niitä tyyllillisiä seikkoja, jotka vaikuttavat läpi nukkeanimaation historian. En käytä aineistossani kokopitkiä elokuvia, enkä ihmisillä näyteltäviä elokuvia, jotka sisältävät stop motion -osioita. Kokopitkissä budjetti nousee liian isoksi, että ei ole edes varmaa, onko käytetty tietokonetekniikkaa nukkeanimaation ehostamiseen. Budjetin kasvaessa saattaa tämä myös alkaa vaikuttaa elokuvan tyyliin (Bacon 2017, 37). Teosten valintaan vaikutti myös niiden olemassaolo. Moni vanha kiinnostava nukkeanimaatio on hävinnyt, tuhoutunut tai niistä ei ole nähtävillä digitaalista kopiota. Kaikki valitsemani videot ovat julkisesti nähtävillä, ne ovat myös aikanaan jokseenkin palkittuja tai merkittäviä.

1.1. Aineiston esittely

Teoksiksi valikoitui: *Kameramiehen kosto* (1912), *Kettu Repolainen* (1930-1937), *Kultasaksinen rapu* (1947), *Noan arkki* (1959), *Käsi* (1965), *Appelsiinipoika* (1972), *Balance* (1989), *Tyttö ja sotamies* (1995) ja *The Separation* (2003). Teosten alkuperäismaat vaihtelevat Euroopan maista Amerikan maihin. Aasiassakin on tuotettu nukkeanimaatioita, mutta yksikään niistä ei ole säästynyt tai nähtävillä. Afrikasta ei tiedokseni ole tullut nukkeanimaatioita, jotka olisivat esiintyneet alan festivaaleilla. Tutkimukseni pohjautuu siis pitkälti länsimaisen mediakulttuurin historiaan. Tekstiosan kanssa rinnakkain tehty taiteellinen työni on 25 minuuttia pitkä (25 kuvaa sekunnissa kuvanopeudella) nukkeanimaatio *Study of Spirits – Henkioppi* (2018).

Aineistoni on valmistunut vuosien 1912 ja 2003 välisenä aikana ja oma teokseni vuonna 2018. Käyn lyhyesti läpi, mitä teokset ovat ja mihin ne sijoittuvat nukkeanimaation historiassa.

Kameramiehen kosto sekä *Kettu Repolainen* olivat kummatkin Władysław Starewiczsin käsialaa. Muita säilyneitä tai saatavilla olevia teoksia ei toista maailmansotaa edeltäneeltä ajalta ole saatavilla. Starewicz oli kuitenkin nukkeanimaation uranuurtaja ja loi tyyllillisen pohjan koko ilmaisumuodolle.

Kameramiehen kostossa nukkeina toimivat kuolleet heinäsirkat, jotka ovat viritetty rautalangalla animoitaviksi. Valokuvaaja heinäsirkka kuvaa vaimoansa pettämässä toisen heinäsirkan kanssa. Kameramies lopulta esittää materiaalin paikallisessa elokuvateatterissa. Elokuva on kuvattu 1.33 : 1 -kuvasuhteella. Versio, jota käytän kestää 13 minuuttia 22 sekuntia, mutta potentiaalisesti pituus on voinut olla mitä vain, riippuen filmin esitysnopeudesta. Elokuva on yksivärinen ja taustalla on ainoastaan musiikkia.

Kettu Repolainen on 62 minuuttia ja 50 sekuntia pitkä epookki. Aikanaan mahdollisesti kokopitkänä elokuvana pidetty teos, on lyhytelokuva nykystandardeilla. Se on mustavalkoinen ja ranskankielinen. Tällä kertaa toistonopeus on vakiintunut 24 kuvaa sekunnissa. Kuvasuhde on 1.37 : 1. Teos oli kuvattu ja valmis jo vuonna 1930 mutta äänten tuottaminen oli vaikeaa ja elokuva sai ensi-iltansa vasta 1937. Kettu Repolainen kertoo nimikkohahmostaan, joka huijaa muita valtakunnan eläimiä, kunnes hänet määrätään vangittavaksi kuninkaan toimesta. Hahmot ovat eläinnukkeja, joiden sisällä on liikuteltavat tukirangat.

On hauskaa, että *Kultasaksinen rapu* on ensimmäinen filmatisointi Hergén Tintti -sarjakuvista. Tekniikaksi oli jostain syystä valikoitunut stop motion -nukkeanimaatio. Teoksen taustoista ei tiedetä paljoa. Sen on ohjannut Claude Misonne Belgiassa. Teoksen pituus on 58 minuuttia 13 sekuntia ja kuvasuhde on tuttu 1.37 : 1. Teos on mustavalkoinen ja ranskaksi puhuttu.

Bill Justice, oli ansioitunut Disney-animaattori ja hän ohjasi Noan arkin. Noan arkki on äärimmäinen harvinaisuus Disneyn animaatioiden historiassa, koska se on ainoa raamatullinen teos sekä nukkeanimaatio. Teos on Technicolor-värielokuva ja englanniksi puhuttu. Se kestää 20 minuuttia 48 sekuntia. Kuvasuhde on 1.37 : 1.

Käsi oli animaattori legenda Jiri Trnkan mestariteos. Surrealistisessa teoksessa veistäjä ottaa vastaan käskyjä kädeltä, joka haluaa taiteilijan tekevän veistoksia siitä. Kuvasuhde on 1.37 : 1. Teos on äänellinen, värillinen ja 17 minuuttia 52 sekuntia pitkä.

Appelsiinipoika on legendaarisen animaattorin Yuriy Norstheynin animoima ja Roman Kachanovin ohjaama neuvostoanimaatio. Norstheynin *Siili sumussa* (1975) valitaan useissa eri äänestyksissä maailman parhaaksi lyhytanimaatioksi kautta aikain. Teos on pala-animaatio, enkä sitä siksi käytä aineistonani, vaikka se olisi ollut kiinnostava tuote. *Appelsiinipoika* on 20 minuuttia 6 sekuntia pitkä, väreissä ja venäjäksi puhuttu. Kuvasuhde on

1.37 : 1. Teos on ensimmäinen Appelsiinipojan esiintyminen, joka jatkaa seikkailua Venäjän elokuvissa nykyäänkin.

Balance oli Länsi-Saksan kritiikki idälle. *Balance* on 7 minuuttia 41 sekuntia pitkä väreissä esitetty mutta mykkä animaatio. Alustalla tasapainoilevat identtiset olennot alkavat kilpailla soittorasiasta ja kääntyvät toisiansa vastaan. 1.37 : 1 -kuvasuhde on sama kuin 4:3 -kuvasuhde, joka oli asetettu televisiostandardi tähän asti, jolla *Balancekin* on esitetty. Teoksen ovat ohjanneet veljekset Wolfgang ja Christoph Lauenstein., jotka todennäköisesti tekivät kaiken muunkin taiteellisen elokuvaan liittyen animoinnista lähtien.

Tyttö ja sotamies on Katariina Lillqvistin varhaisempia nukkeanimaatioita. Se on 8 minuuttia 30 sekuntia pitkä suomenkielinen värielokuva. Kuvasuhde on sama kuin aiemmissa teoksissa. Tarina on surrealistinen matka, jossa tyttö etsii sodassa kadonnutta sulhastaan.

Viimeinen aineistoni ja vuosituhatosen edustaja on *The Separation*. Se kertoo syntymän yhteydessä erotetuista identtisistä kaksosista, jotka haluavat liittyä takaisin yhteen. Tekninen muutos on tullut, sillä teoksen kuvasuhde on aikansa mukaisesti 1.85 : 1, eli sama kuin 16:9. Englantilainen Robert Morgan ohjasi ja animoi teoksen. Pituutta elokuvalla on 9 minuuttia 11 sekuntia ja se on värillinen ja äänellinen.

Taiteellisen osion teokseni *Henkioppi* edustaa uusinta uutta vuoden 2018 nukkeanimaation rintamalla. Kuvasuhde on tällä kertaa elokuvamainen 2,35: 1. Kesto on 24 minuuttia 56 sekuntia. Nuket ovat kuitenkin toteutettu samalla tavalla, kun ne toteutettiin varhaisimmissa animaatioissa. Erityinen animoimiseen soveltuva tukiranka on rakennettu pehmeän materiaalin alle. Hahmot ovat kevyitä ja helposti liikuteltavissa. Samaa tekniikkaa on käytetty todennäköisesti *Kettu Repolaisessa* ja itäeurooppalaisissa animaatioissa, joista puhun myöhemmin. Kuvasin teokseni digitaalisesti, kaikki aineistoni teokset ovat filmille kuvattuja, mutta tietty digitaalisessa muodossa, koska ne internetistä katsotaan.

Stop motionista ja nukkeanimaatiosta ei ole tuotettu paljon aiempaa tutkimusta, eikä niiden historiaa ole juuri avattu tieteellisissä julkaisuissa. Käyttämäni metodit ja liikkuvaan kuvaan liitettävät teoriat ovat enemmän vakiintuneita ja tuttuja elokuvatutkimuksessa. Tehdyt animaatiotutkimukset painottuvat piirrosanimaatioon tai taitelijamuotokuvaan. Parhaat lähteet stop motionin historian avaamiseen toimivat lukuisat animaatiohistoriikit ja stop motionin tekniset ohjekirjat. Tällaiset lähteet palvelevat paremmin tutkimuksen siivittäjänä, kuin tehokkaana vertailupohjana. Tästä syystä oman animoinnin kautta olen saanut tärkeää aineistoa tutkimukseeni, jota lähteistä ei olisi saanut.

2. Tyylistä ja topoksista ja miten niitä tutkitaan?

2.1. Tyylin historia

Tyylin määrittelyyn voidaan käyttää useita taidehistoriallisia lähtökohtia, mutta tarkka rajaus on tehtävä muodon, semiotiikan ja ikonografian välille. On helppo erehtyä puhumaan tyylistä, jos tarkoittaakin puhtaasti sisällöllisiä -tai ilmaisullisia asioita. Perinteisesti tyyli on liitetty runouden, musiikin ja taiteen käsitteistöön (Kallio 1991, 763). Myöhemmin tyyliä alettiin pitää tapaan liittyvänä, kuten elämän tyyli (Kallio 1991, 763). Retoriikassa kyse oli enemmänkin aiheen esittämistavasta, jonka jälkeen se muuttui tarkoittamaan taiteilijan persoonallista taiteen tekotapaa (Konttinen, Laajoki 2000, 469). 1700-luvulla tyylikäsité liitettiin kokonaisuin kansakuntiin, ei vain yksittäisiin taiteilijoihin, josta syntyi jaottelu tyyliperiodeista ja tyyllilajeista (Kallio 1991, 764) (Konttinen, Laajoki 2000, 469). 1800-luvulla heräsi vasta ymmärrys taidekausista, täten menneiden taideperiodien tyylejä alettiin lainata vapaasti ja syntyi uustaideperiodeja (Kallio 1991, 764).

Koska elokuvan historia on vielä lyhyt, en oleta, että vastaavanlaisia taideperiodeja olisi vielä ehtinyt syntyään. Etenkin tietokoneanimaation tulo todistaa, että koko animaation maailma muovautuu radikaalisti. Maalaustaiteen luultiin aikoinaan kuolleen valokuvan tultua, vaan että se saisi jälleen herätä henkiin (Huhtamo 1997, 22). Elokuvan tultua on todennäköisesti ajateltu, ettei valokuvia tarvita, mutta kuten tiedämme, valokuvilla elävät kultakautta netin erilaisissa kuvapalveluissa. Tämä kehityssykli todistaa, että elokuvahistoria elää varhaiskautta taidehistoriallisessa tyylivertailussa ja siksi myöskään tyyliperiodit eivät ole ehtineet vielä muodostua. Kyse on 1800-luvun tilanteesta, jolloin tapamme käsittää tyylejä ovat taiteilijat, tuotantotalot ja koulukunnat. Vuosikymmeneen jaottelu on siis tehokkain tapa puhua liikkuvan kuvan tyyleistä nykyaikana.

Animaation tyylihistoriassa iso harppaus digitaaliseen tuottamiseen analogisesta tuottamisesta oli vuosikymmenien prosessi, eikä näin ollen sekään riitä luomaan eroa periodien välille.

2.2. Mitä ovat tyyli ja tyylikausi?

Elokuvahistoriassa tarvitaan selvä paikka tyyliprojektioille, eli historia tulee nähdä paikkana, jossa manifestoituu erot, ei jatkuvuus (Kuusamo 1996, 56). Kun tyylikausia aletaan semantisoimaan, niiden episteemistä tai retorista statusta eli selitysdiskurssia ei kysytä (Kuusamo 1996, 56). Ongelman tyylivertailulle luo myös sisällön ja muodon välinen kuilu, ja usein tyyliä pyritään selittämään tavoiksi ja menetelmiksi (Kallio 1991, 765). Ongelmallista tyylihistoriassa on, että se yksinkertaistaa ilmiötä se kiinnittää myös liaksi huomiota muoto-ominaisuuksiin (Konttinen, Laajoki 2000, 469). Tyyli noudattelee aina nousua, loistokautta ja kuolemaa, melkein kuin elokuvan draamankaari (Kallio 1991, 765).

Tyyliä voisi luonnehtia taiteellisia valintoja käsittäväksi, elokuvan ilmaisumuotoihin liittyväksi tavaksi (kuvakompositio, kameratyöskentely, valaistus, leikkaus, väri, rytmi, jne.) (Hakola 2017, 4). Tyyli voi olla elokuvien lajityyppeihin liittyvää, tästä syystä tyylin tunnistamiseksi sitä tulisi peilata normia tai vaihtoehtoa vasten (Hakola 2017, 4). Elokuvan tyylihistoriassa on pitkälti samoilla linjoilla, mitä tällaiset normit voisivat olla. Poikkeukselliset tai hätkähdyttävät visuaaliset elementit riittää takaamaan, että teoksen tyylistä tulisi onnistunut, ehjä, luova, koskettava, uutta luova, persoonallinen ... tai mitä hyvänsä tyylin laatukriteeriksi asetetaankin (Hakola 2017, 4). Itse käytän tyylin käsitettä aineiston analyysissä. Valikoin neljä tyylielementtiä, joita analysoin teoksissa: kuvakoot, kompositio, leikkaus ja liike. Nämä purkautuvat vielä pienemmälle makrotasolle analyysin kautta, kuten minkälaisen vaikutuksen kyseiset tyylit luovat katsojalle. Nämä neljä teemaa ovat oleellisesti myös sidoksissa toisiinsa ja

esimerkiksi tietty liikkeen tyyliin vaikuttava seikka saattaa vaikuttaa kuvakokoon. Jätän äänen ja näyttelijäntyön analysoimatta, koska tyylin kannalta niiden analysointi ei olisi kovin mielekästä. Näyttelyä analysoitaisiin metrisesti, eli puheen kovuus ja kesto, enkä pidä tätä kiinnostavana. Näiden tyylielementtien avulla nostan esiin oletettuja tyyliopoksia, joiden kautta tulkitSEN, miltä nukkeanimaatio näyttää tyylin näkökulmasta. Tarkastelen sitten näitä väitteitä *Henkioppia* vasten.

Omaksun työssäni Baconin tyyllittelytavan, sillä nukkeanimaatiossa on paljon kyse mitattavista yksiköistä. Tyyli on määritelmiä pakeneva ja se pyrkii muodostumaan yhä uudelleen, jopa jokaisessa elokuvassa (Hakola 2017, 4). Tyylin tutkijat ovat kiinnostuneet kvalitatiivisista menetelmistä ja mitkä elokuvailmaisun parametrit ovat mitattavissa, luokiteltavissa ja laskettavissa, sekä kuinka näitä kvantitatiivisia tuloksia tulee kontekstualisoida kuvailun ja tulkinnan kautta (Bacon 2017, 26). Kontekstualisointi on helppointa tarkasteltuna *Henkiopin* tekoprosessin kautta. Tekemisen lomassa selviää tietotaidon osuus tekemisessä, syyt keinojen käyttämiseen ja minkälaista vaikutusta ne luovat. Tyylin arvioimisessa ei siis ole kyse vain matemaattisista tuloksista vaan juuri kontekstualisoinnista (Bacon 2017, 27).

Kaikki tyylin mahdolliset osatekijät ovat myös elokuvan muodon osatekijöitä, kuten kameratyö, väri, ääni, musiikki (Bacon 2000, 21) ja tämä voi tuottaa tutkimuksellisia ongelmia. Tyyli on kuitenkin yksi muodon tärkeä osatekijä yhdessä tarinan ja teemojen kanssa ja juuri tyyli ohjaa muodon yksityiskohtien ja kokonaisuuden hahmottamista (Bacon 2000, 23, 24). Muoto on siis isompi kokonaisuus.

Tyyli on elokuvalliset keinot. Keinojen käyttämisen syytä voivat olla tekniset syyt, taloudelliset syyt, käytännölliset syyt tai vain esteettiset syyt (Bacon

2000, 24). Tyylin voisi tiivistää tarkoittamaan elokuvallisten tekniikoiden systemaattista ja merkityksellistä käyttöä (Bordwell 1997, 4). Bordwellilaisittain tyyli on elokuvan konkreettinen tekstuuri, pinta, jota havainnoida, joka kohdataan kuunnellessa ja katsottaessa. Tarinaa, teemaa, tunnetta ja kaikkea millä on meille väliä, kohti liikuttaessa kohtaamme tuon pinnan. Kyse ei ole sisällöstä kuten erehdytään ihmisten kesken luulemaan (Bordwell 2005, 32).

2.2.1. Modus

Oppia perus mausta taiteessa voidaan nimittää modukseksi. Se kattaa perussävyyn, muotoa määrittävät mitat ja perussävytekijät (Kuusamo 1996, 218). Moduksista on ollut aikoinaan oppia samaten kuin tyylistä. Modus koskettaa enemmän sisäisiä tekijöitä, ei tyyllillisiä tekijöitä. Päähenkilön psyyke draamaan, suhtautuminen tapahtumien kulkuun tai juoneen ovat moduksellisuutta (Kuusamo 1996, 218). Modusteorian kautta taiteen kokonaisuus vaikuttaisi sen pienimmissäkin yksityiskohdissa. Vanhat koulukunnat eivät alkaneetkaan noudattaa modusteoriaa (Kuusamo 1996, 223). Modus tulee lähinnä ymmärtää, ettei sotke eri elokuvallisia keinoja keskenään. Tutkija saattaa esimerkiksi hairahtua analysoimaan sisältöä, vaikka väkivaltaa ja sen representaatiota, sen sijaan, kun tyylin näkökulmasta tulisi tarkastella sen kuvallista kompositiota.

2.2.2. Periodityyli

Tyylin tiedämme siis olevan samankaltaiset piirteet, jotka esiintyvät ryhmässä taideteoksia. Kyse ei ole kuitenkaan vain muotoelementtien eli piirteiden summasta. Periodityyli taasen tarkoittaa tiettyä ajanjaksoa hallitsevia tyylipiirteitä ja niiden suhdetta vallitseviin tiettyihin aatteellisiin

näkemyksiin ja ihmiskuvaan (Kuusamo 1996, 171). Annan tutkimuksessani animaation vuosikymmenille tiettyjä tyyliperiodisia lähtökohtia, mutten oleta niiden olemassaoloa. Tyyliperiodin näkökulmasta yksittäinen teos saa heti uuden luonteen. Tyyli onkin outo kontekstihakuinen käsite, niin sanottu semioosinen systeemi, jossa käsite sitoo yksittäisen teoksen aina johonkin laajempaan kokonaisuuteen (Kuusamo 1996, 171). Tyyli otetaan yleensä selviönä siinä periodissa, kun se tapahtuu. Selviönä ottaminen ylläpitää taiteilijoiden ryhmän koheesiota (Kuusamo 1996, 188). Tyyliperiodin semanttista kontekstia ei ole syytä kysyä ja täten se näyttäytyy ongelmattomana. Yleinen tieto periodeista riittää pontimeksi tyylin tutkimukselle. Kyse on historiallisesta tietoudesta, jonkinlaisesta selviöstä. Eri tyyliperiodeilla syntyneitä synkronisia malleja ylittäviä diakronista mallia on haastava rakentaa ja hahmottaa (Kuusamo, 1996, 55). Historia pyrkii korostamaan eroja, ei jatkuvuutta. Taidehistoriallisesti ajateltuna, aikakausten vertailua voi pitää liian isona työnä. Välttämättömän aikakaustavertailun keskittymällä juuri jatkuvuuteen ja oletettuihin topologisiin ominaisuuksiin. Episteemiset tai retoriset statukset selitysdiskurssissa jäävät huomiotta tyylikausia semantisoitaessa (Kuusamo 1996, 55).

Tutkimusaineiston, eli nukkeanimaatioiden hankinnassa tuli käyttää varovaisuutta. Niin sanottu lasiseinäteoria, eli binääri subjekti-objekti topologia tarkoittaa luuloa, ettei historiallisia tapahtumia voi manipuloida oman tutkimuksen kautta (Kuusamo 1996, 56). Tutkijana minun on oltava puolueeton, koska lähtökohtana on jatkuvuuden löytyminen, en voi muovata historiallisia seikkoja tukemaan ennakoimaani tutkimustulosta, vaikka, tyyliopos on oma lähtökohtainen oletus läpi nukkeanimaation historian. Luonnollisestikin tyyli tutkimusta haastaa ainutlaatuista tyyliä omaavat teokset (Bacon 2000, 24). Elokuva voi myös tarkoituksella olla tyylivetoinen. Tyylivetoisia tarinoita ovat kertovat runoelmat ja oopperat (Bacon 2000, 81-82).

Ymmärtääkseen tyyliä, on syytä ymmärtää, että se on helppo rajata tarkoittamaan studion, teknologioiden tai koulukunnan tyyliä. On totta, että nukkeanimaatiostudioiden välillä on eroja. Studioiden kuten Aardmanin ja Laikan teokset ovat selvästi tekijöidensä luomuksia ja niitä voisi vertailla keskenään. Yleistä on, että Disneylläkin pysyvät samat työntekijät vuosikymmeniä ja tietotaidosta tulee periytyvää. Piirrosanimaatio ei liity tutkimukseeni, mutta kaikki tietävät heti nähtyään, mikä on Disneyn animaatiokäsialaa ja mikä ei. Tutkimuksessani haluan kuitenkin yleistää nukkeanimaation tyyliä, enkä jakaa sitä pienempiin osiin. Rajaamalla kokopitkät elokuvat pois, poistan isojen studioiden mahdollisesti luomia tyyliheittelyitä.

Erot hahmottuvat paremmin, kun ei tarvitse ottaa huomioon muuta kuin ajan kuluminen. Käyttämällä koulukunta -tai muuta rajausmenetelmää, tulisi perehtyä kyseisen yksikön sisäiseen toimintaan ja siellä mahdollisesti vaikuttaneisiin seikkoihin tyyliperiodien taustalla. Valtavirta elokuva voidaan nähdä tyylin määrittäjänä ja niin sanotun taide-elokuvan sen rikkojana. Nukkeanimaatiot ovat jotain näiden väliltä. Kansainväliset palkinnot tuovat valtaelokuvamaisuutta, mutta kyse on kuitenkin pienen kaliiberin taidelajista. Ehkä juuri tämä luo tutkimukseeni kiinnostavan ulottuvuuden tyylin näkökulmasta. Nukkeanimaation historian taitelijakuvat, studiot ja tekniikat luovat lähinnä historiallista kaikukoppaa, joka on isona taustavaikuttajana kaikessa. Väiteluvuissa tuon enemmän esille kuinka analoginen ja teknologinen murros ei lopulta nukkeanimaation kohdalla merkinnytkään tyylin oleellista muutosta. Puhun paljon ihmiselokuvasta ja kokopitkästä elokuvasta, kun vertailen nukkeanimaatiota elokuvien viitekehyksessä.

Tyyli tuo esiin persoonallisen ilmaisun ja maailmankatsomuksen, koskipa se sitten ryhmää, yksilöä tai paikkaa. Se on muotojen systeemi. Tyyli on historiallinen tosiasia, eikä sitä voi pitää etikettinä tai apuneuvona ja on

tuotettuna taiteilijan reaktio vallitsevaan tyyliin (Kuusamo 1996, 176). Tyylikausi ei voi sellaisenaan koskaan toistua, ainoastaan osat siitä voivat toistua, tai voi tulla tyylijäljitelmiä. Aikanaan tyyli ei ole kuitenkaan tyylikelementtien toistoa, vaan muotovarantojen suhteikasta muuntelua (Kuusamo 1997, 177). Ei pidä olettaa, että tyyli syntyy aina toisista tyyleistä lainaamalla.

2.2.3. Periodin loppuminen

Taidehistoriassa kaudet ovat voineet vaihtua nopeasti kuten kubismi ja gotiikka (Kuusamo 1997, 237). Ei pidä erehtyä luulemaan, että aiheen tai tavan muutos loisivat tyylikauden muutoksen. Vaikka tyyliperiodin yli jatkuisikin yksittäinen elementti, ei sekään tarkoita tyylin elävän jatkoajalla tai oletettua uudestisyntymää (Kuusamo 1996, 202). Kuvallaji sen sijaan saattaa säilyä muuttumattomana. On syytä pohtia, kuinka suuri osuus yksittäisellä lyhytelokuvalla on aikansa tyyliissä. Jos lähdetään olettamasta, että taiteilija mukailee aikansa tyyliä väistämättä, ei pitäisi syntyä ongelmaa väärän tyylin analysoinnille. Noudattipa taitelijat omintakeisia tyylejään, tai tarkoituksella pyrkisivät rikkomaan hallitsevia tyylinormeja, näen silti tällaisten taitelijoiden teosten olevan vääjäämättä vallitsevan tyyliperiodin tuotteita.

Tyyliperiodin loputtua alkaa aina välittömästi uusi tyyliperiodi. Ei voida elää tyyliittömässä ajassa. Periodin loppu voi olla ennakoitavissa ja jopa manipuloitavissa. Tyyliperiodi on kuitenkin jotain isompaa ja vaikuttavampaa, eikä sen luonnollista elinkaarta voi estää. Tyylikauden vaihtuessa toiseksi, ei edellisen kauden periodityylit välttämättä kuole täysin. Tämä mahdollinen jatkuvuusliike nostaa esille topoksen, tyylin kontekstissa, kuvien vaellushistorian ja kuvakontinuiteetin.

2.3. (Huhtamon) topos

Topokset ovat mediassa, kirjallisuudessa ja matematiikassa ilmeneviä toistoja, kaavoja ja jaettuja tiloja. Mediatopokset muistuttavat pitkälti kirjallisuuden ja retoriikan topoksia. Kirjallisuuden topostutkija Ernst Robert Curtius nostaa esille topoksien piirteet kirjassaan *Toposforschung*, jota Erkki Huhtamo käyttää mediatoposselvityksensä pohjana esseessään *Dismantling the Fairy Engine ; Media Archaeology as Topos Study*. Huhtamon omat kokemukset topoksesta olivat yhteneväisyydet sisällöllisinä seikkoina nykymediassa ja vanhassa mediassa (Huhtamo 2011, 27,28). Vanhasta medialähteestä löydetty elementti modernissa materiaalissa on topos. Topokset ovat vastuussa mediakulttuurin kehityksestä ja ne ilmentävät vallitsevan mediakulttuurin intressejä (Huhtamo 2011, 28). Ne ovat kapseleita kulttuurin mediapankeissa, joissa ne odottavat jälleen käytetyksi tulemistä (Huhtamo 2011, 29). Mainonnassa esimerkiksi topokset vaikuttavat ihmisten alitajuntaisina päämäärinä ja tästäkin syystä media- arkeologia haluaa selvittää topologisen avaruuden mysteeriä.

Curtius oli onnistunut selvittämään topoksen luonteen jo 1930-luvulla. Curtius jäljittää topoksen juuret antiikin Kreikan kirjallisuuteen ja teatteriin. Kirjallisuudessa topos on elänyt kliseen muodossa (Huhtamo 2011, 29,30). Huhtamon mediatopos on laajempi. Hänelle topoksen rajat eivät ole Curtiuksen tavalla kahlitut kirjallisuuden traditioon. Curtiuksen topos on siinä mielessä laaja, että se käsittää tyylin sekä sisällön. Curtius ei myöskään osaa päättää ovatko topokset historiallisten voimien kontrolloimia, vai ikuisia arkkityyppejä, kuten arkkityypiteorian kehittänyt C.G Jungin topokset (Huhtamo 2011, 29,31). Jungin arkkityyppi on jonkinlainen hahmo, joka elää yhteisessä tiedottomuudessa. Se pyrkii selittämään kuvakontinuiteettia mutta on itse muuttunut topokseksi, ja se kohottaa tietyt arkkityypit etuasemaan (Kuusamo 1996, 98). Huhtamon topokset ovat alati lisääntyviä ja vanhat topokset elävät yhä. Ne saattavat uinua topologisessa avaruudessa, kunnes niiden aika tulla esiin jälleen

koittaa (Huhtamo 2011, 32). Huhtamon lähestymistapa on lohdullinen, sillä se ei anna tiukkoja määreitä topoksen muodolle. Liian laajasti ymmärrettynä Huhtamon topos voi olla mitä vaan ja kaikki elementit esimerkiksi elokuvassa ovat vain topoksia.

Toposten hyöty on mediakulttuurin tutkimuksessa, sillä se auttaa meitä ymmärtämään juuri mediakulttuuria. Toposten läsnäolo monipuolistaa elokuvien kieltä, sillä tulemme tutummaksi sen traditioiden kanssa. Topoksen luonteeseen kuuluukin yhdistyä muihin kulttuurin perinteisiin (Huhtamo 2011, 35). Topokset ovat todistajia kulttuurin maailmiöistä. Kuolleen mediamuodon topokset jatkavat elämistä, tehden siitä näin epäkuolleen. Elokuvahistoriallisena esimerkkinä voisi käyttää vanhoja lännenelokuvia. Nähtävä musta hattu antagonistilla -topos voi nykyelokuvassa näyttäytyä antagonistin mustana paitana. Elokuvien sisällöissä topos voi olla esimerkiksi, kuten mystiikka topos: hyvät kauniita, rumat pahoja (Hietala 1996, 48). Mainonnassa perinteet ovat yhtä lailla läsnä ja topokset tulevat kaukaa. Ironista kyllä, vanha myy uusinta uutta.

Topokseen suhtaudutaan naivisti tajuamatta sen täyttää potentiaalia (Huhtamo 2011, 41). Taiteilijoille topokset ovat ennen kaikkea resursseja taiteen tekemiseen, uudistamatta genreä (Huhtamo 2011, 42). Pidän tällaisena resurssien hyödyntämisenä esimerkiksi Joseph Campbellin lanseeraamaa, monomyyttiä, eli niin sanottua sankarin matkaa. Sankarin matka on juonellinen runko, joka toistuu narratologiassa, elokuvissa ja kirjallisuudessa, voidaan siis puhua topoksesta. Sankarin matkan luonnetta ovat sittemmin jäsenelleet David Leeming ja Christopher Vogler. Kaikki antavat monomyyttille saman alkuasetelman: arkisesta tilanteesta sankari temmataa seikkailuun. Vastaavat ideat kätkevät sisäänsä topoksen ideologian. Ne ovat kliseitä ilman välttämättä sen negatiivista merkitystä.

Topokset ovat parhaiten havaittavissa juuri tyylillisinä, juonellisina ja pintapuoleisina vaikuttajina. Vastaavasti kokopitkien isojen stop motion - elokuvien juonet poikkeuksetta noudattavat monomyyttiä (*Kubo and the Two strings, Paranorman, Coraline, Frankenweenie, Corpse Bride* yms).

Fantasiassa ja animaatiossa tuntuu olevan toistuvina topoksina suuren pahan kukistaminen ja maailman pelastaminen. Mikään näistä topoksista ei välttämättä sisällä negatiivisia mielikuvia, mutta ne on helppo tunnistaa historiallisista lähteistä, esimerkiksi *Taru sormusten herrasta* ja *Tähtien sota* sisältävät kaikkia näitä elementtejä, eikä niihin suhtauduta negatiivisesti. Topokset todistavat kuvakontinueettia. Topoksen elämän jäljittäminen on media- arkeologian tehtävä (Huhtamo 2008, 16). Pelkkä topoksen tunnistaminen ei vielä riitä, ne tulee paikallistaa niiden ainutkertaisissa ja aktuaalisissa konteksteissaan (Huhtamo 1995, 99,100). Voisin pitää jonkinlaisena huhtamolaisena topoksena esimerkiksi nykykomedioiden nauruääniraitaa, joka on topos antiikin teatterin yleisön naurattamisesta. Topokset ovat muuttuvia ja siirtyviä ja epäselviä, mutta niissä on aina kyse jatkuvuudesta. Topos on ennen kaikkea media-arkeologian työkalu. Se ei noudata arkeologian lineaarisuutta, vaan saattaa nostaa esille matkalla huomaamatta jääneitä asioita

Huhtamon topos käsitteenä yltää koskettamaan kaikkia elokuvan osalualueita, ei vain tyyllisiä. Huhtamo on luonut selvästi vahvan pohjan topokselle ja hän käyttää teoriaansa media-arkeologisissa tutkimuksissaan. Haluan risteyttää Huhtamon topoksen Kuusamon ja Bacon tyylliseikkoihin. Se on oiva työkalu topoksen ymmärtämiseen, mutta laaja tutkimukseni kontekstissa. Topos osittain määrittäytyy myös henkilökohtaisen kokemuksen kautta. Tutkimuksessani topos on juuri se, mitä etsin ja minkä kautta tarkastelen tyyliä.

2.4. Tyylitopos

Käyttämällä huhtamolaista toposkäsitettä ja kuusamolaista tyylikäsitettä, voin tarkastella jatkuvia tyylitopoksia yli epäjatkuvien tyyliperiodien. Huhtamolainen käsitys kiinnittyy Kuusamon topokseen sitä selittävänä tekijänä. Tyylitopos on keskeinen elementti analyysissä ja tulkinnassa. Tyylitopoksen avulla onnistun teemoittelemaan ja yksinkertaistamaan tyylin osiin tutkimus -ja analyysivaiheissa.

Periodi on siis epäjatkuva paikallaan pysyvä ja topos jatkuva ja toistuva, vaikkakin Erwin Panofskyn tyyliä mukaillen tietyt perusmyytit ovat muita sitkeämmin kuvahistoriassa (Kuusamo 1996, 82). Tyylitopos on tyylikaudet ylittävä jatkuvuustekijä, joka on topostä sävyttävä (Kuusamo 1996, 115). Kuvakontinuiteetin hahmottaminen perustuukin juuri topos-jatkumoon ja nykyisyys säätelee omaa tulkintahorisonttiani.

Aihelma siirtyy kulttuurin topologiassa merkkijärjestelmästä tai modaalisesta kategoriasta toiseen. Tätä voidaan pitää intertekstuaalisena, alitajuntaisena, tahattomana, kuvahistoriallisena sivuttaisliikkeenä (Kuusamo 1996, 116). Tyylin muutoksista huolimatta on mahdollista, että murroskohtien yli vaeltaa tiettyjä temaattisia aspekteja ja motivaatioita. Tyyli-modaliteetit ovat näin muuttuvia, mutta niiden muutos on erilaista kuin topos-modaliteeteilla (Kuusamo 1996, 235). Toposten muuntoprosessin semiotiikkaa nimitetään kulttuuritopologiaksi. Tooppisesta paikalleen jäämisestä huolimatta, tietty semanttinen muuttumattomuus säilyy aina (Kuusamo 1996, 117). Tyyli on elokuvatutkimuksen viitekehyyksessä tekninen systeemi, joka säätelee teoksen sisältöä ja sen välittymistä katsojalle. Minulla on siis selvillä nukkeanimaation sovellettavat teoriat ja teokset, joita tutkin.

3. Stop motionin ja nukkeanimaation historia

Tutkimukseni kannalta on tärkeää tietää nukkeanimaation ja stop motion -tekniikan historiallinen kaikukoppa ja reunaehdot. Kaikukoppa siivittää analyysiä ja paikallistaa aineistoni tyylihistorialliseen kontekstiin paremmin. Katsaus suomalaiseen nukkeanimaatioon antaa vertailupohjaa myös omalle tekemiselleni.

Stop motion on animaatiotekniikka, jossa esinettä liikutetaan ja jokaisen liikkeen välissä otetaan kuva. Kun kuvat toistetaan tietyllä nopeudella peräjälkeen, syntyy illuusio liikkeestä. Stop motion kehittyikin still-valokuvauksen pohjalta, kuten ihmisillä näytelty elokuva ja se noudattaa samoja teknisiä periaatteita kuin elokuvat yleensä. (Patmore. 2003, 48). Stop motion ja animaatio voidaan katsoa alkavaksi samoihin aikoihin kuin elokuva, mutta sen perimä on paljon kauempana.

Ensimmäisenä animaation prototyyppinä voidaan pitää luolamaalauksia, joissa eläin – ja ihmishahmoille piirrettiin useita raajoja. Lepattava liekki sai aikaan illuusion liikkeestä, mutta tämä on vain teoria hahmojen moniraajaisuudesta (Lehtinen. 2013, 7). Irakista löydettiin 5000 vuotta vanha saviruukku, jonka ympärille oli kaiverrettu eläinhahmoja. Jokainen eläinhahmo oli hieman eri asennossa kertoen jonkinlaisesta animaation perusajatuksen oivaltamisesta (Lehtinen. 2013, 7). Vastaavia animaation esiasteita olivat phenatiskooppi ja zoetrooppi (Patmore. 2003, 48). Phenatiskooppi keksittiin 1800-luvun alkupuolella ja se pyörittää pähvikiekkoa, jossa on hahmo animoituna eri asentoihin. Kiekkoa pyörittämällä hahmo herää henkiin. Pian phenatiskoopin jälkeen tuli zoetrooppi, joka toimi samalla periaatteella. Kuvasarja tuotteen liuskalle, joka väännettiin ympyränmalliseksi sylinteriksi. Sylinterin sisälle katsottiin reiästä, josta saattoi nähdä liikkeen sylinteriä pyöritettäessä. Vuonna 1892 zoetrooppi yhdistettiin taikalyhtyyn, jolloin animaatio saatettiin projisoida kankaalle (Patmore. 2003, 48). Elokuvan historia katsotaan alkamaan Lumièren veljeksistä, vaikka suuri osa liikkuvaa kuvaa oli tuotettu jo ennen

tätä (Huhtamo 1997, 7). Voisin soveltaa samaa periaatetta stop motionin ja animaation alkuun. Alkamiselle kriteereitä ovat ensimmäinen filmille kuvattu animaatio ja selvä liikkeen manipulointi kuva kovalta. Ensimmäinen tiedetysti olemassa ollut stop motion-nukkeanimaatiolyhytelokuva oli *The Humpty Dumpty Circus* (1897). Elokuvan filmi on hävinnyt mutta teos on listattuna Guinnessin maailman ennätukseksi maailman ensimmäisenä animaationa ja vieläpä nukkeanimaationa. Albert Smith, teoksen tekijä, animoi tyttärensä nukkekotia ja leluja, prosessi ei eroa paljoa tämän päivän animoinnista.

3.1. Stop motionin sukulaiset

Jotta voi ymmärtää stop motionia ja nukkeanimaatiota, pitää ymmärtää niiden eri variaatioita. Stop motionilla on muutama tekninen ja tyyllinen alagenre. Go motion on tekniikka, joka ennemmin tukee perinteistä stop motionia, kuin loisi omaa. Siinä kohteita liikutetaan kuvan otto hetkellä, jolloin valotusajasta riippuen syntyy liikesumeutta. Perinteisessä stop motionissa esineet ovat kuvan otto hetkellä staattisia, jolloin kuvista tulee selkeitä (Sawicki. 2010, 122). Go motion on avuksi etenkin nopeissa liikkeissä, jotka saattavat muuten näyttää teknisesti huonoilta vauhtiviivojen puuttumisen takia. Keinotekoinen tapa simuloida liikkeen tuntua go motionin sijaan oli valella kameran linssiin vaseliinia vauhdikkaampien kuvien ajaksi. Go motionista voidaan puhua paremmin yhden kohtauksen tai kuvakulman yhteydessä. En puhuisi, että teos on toteutettu go motion-tekniikalla.

Still motion, tai kuten itse kutsuisin, diaesitys on tekniikka, jossa esitetään kuvia esineistä ja hahmoista perä jälkeen kuten stop motionissa. Kuvien ei ole kuitenkaan tarkoitus saada aikaan liikkeen illuusiota ja täten se on eri asia. Vaikka kuvat esittäisivätkin samaa esinettä, joka liikkuu, ei sitä lasketa stop motioniksi jos esitettyjen kuvien määrä on liian vähäinen sekunnissa. Yksi animoitu liike sekunnissa on mielestäni liian hidas eikä se ole enää stop motion tässä vaiheessa. Kaksi kuvaa sekunnissa juuri riittää

liikkuvuuteen, tosin hyvin jähmeään ja epäaitoon sellaiseen. Time lapse, eli ajastettu kuvaus on samantyylinen kuvien summa. Ajastetussa kuvauksessa ei ole tarvetta luoda illuusiota liikkeestä, eikä kohteita manipuloida yleensä kuvauksen aikana. Lopputulos näyttää samalta kuin nopeutettu video. Kriittinen osa stop motionin määritelmää onkin juuri manipulaatio, ei välttämättä kuvafrekvenssi (Crafton 1993, 44).

Stop motion jaetaan sisällön mukaan omiin lokeroihinsa. Nukkeanimaatio, jota itse teen, sisältää nukkeja animaation hahmoina. Nukeksi voidaan katsoa mikä tahansa itseommeltu hahmo tai kaupasta ostettu lelufiguuri. Claymation eli savianimaatio tai vaha-animaatio on muuten sama kuin nukkeanimaatio, mutta hahmot ovat tehty muovailuvahasta tai savesta. Piksillaatioissa animoitavat kohteet ovat huonekaluja ja hahmot ovat oikeita ihmisiä. Piksillaatio luo hyvin erikoisen efektin, minkä takia jotkut haluavat mieluummin animoida ihmisiä kuin suora kuvata heitä. Kaikkien näiden tyylien välissä on välityylit, joissa liikutetaan mitä esineitä sattuu ja miten sattuu. Tyyliään poikkeavin, muttei piirrosanimaatioksi luettava stop motionin muoto on pala-animaatio. Pala-animaatioissa kamera on passiivinen ja sen edessä animoidaan paperista ja pahvista ynnä muusta litteästä leikattuja asioita.

3.2. Stop motion Suomessa

Suomessa oltiin kiinnostuttu animaatiosta siinä missä muuallakin maailmassa. Meillä aloitettiin ensimmäiset animaatiokokeilut jo 1900-luvun alussa. Stop motion ja nukkeanimaatio alkoivat yleistyä Toisen maailmansodan jälkeen. Globaaliin tapaan ensimmäiset Suomessa nähdyt stop motion-videot olivat televisiomainoksia. Holger Harrivirta syventyi nukkeanimaatioon 1940- ja 1950-luvuilla. Ensimmäiset televisiossa esitetyt stop motion-mainokset olivat Professori Nerokeino

saippuapulverimainoksia. Lisäksi hänen tuotannostaan nähtiin raittiusfilmissä, *Poika, joka uskalsi sanoa ei* (Leinonen. 2014, 166,167).

Suomen stop motion -kulttuuri on kehittynyt pitkälti muutamien uraa uurtavien animaattoreiden vaikutuksesta. Emme keskittyneet niinkään kokopitkäänmuotoon, vaan lyhytelokuviin ja televisiosarjoihin. Vuonna 1974 perustettiin TV-ohjelma 1:n nukketrikkistudio. Näyttelijä ja tuore lastenohjelmavastaava Irja Ranin teki studiolla animaatiokokeilun *Taavetti ja mörkö* (1974). Animaatio vastasi teknisesti, mitä tahansa kansainvälistä stop motion -animaatiota. Se sai positiivisen vastaanoton ja se esitettiin televisiossa. Menestyksen siivittämänä Ranin päätyi tekemään Yleisradiolle yhdeksän osaisen animaationsarjan *Heikkopeikko* (1976-1977). Animaationsarja oli osoitus suomalaisesta taidosta stop motion rintamalla (Leinonen. 2014, 168,169).

Mirja Karisto oli studion seuraava iso nimi. Hän ohjasi ja animoi kuusitoista itsenäistä animaatiota vuosina 1977-1992. Toistuvina teemoina videoissa olivat keskiaikaiseen maailmaan sijoittuvat sadut, joissa peikot, jättiläiset ja kuninkaalliset elivät. Stop motion todisti olevansa kustannustehokas muoto fantasian toteuttamiseen ja tämä on varmasti yksi syy fantasiaelementtien toistuvuuteen animaatioissa. Koska nukkeanimaation teko oli keskitetty Yleisradion lastenohjelmiin Suomessa, ei ole vaikea ihmetellä, miksi saattoi syntyä yleinen käsitys, että animaatio on vain lapsia varten tehty videoilmaisuusmuoto.

Siinä missä animointitekniikat opeteltiin itseoppimalla, nukkejen valmistuksesta annettiin oppia työväenopistossa, jossa Mirjami Skarp hankki oppinsa. Skarp teki nukket moniin studion animaatioihin ja myöhemmin opetti satoja nukentekijöitä työväenopistolla. Nukkejenteko oli universaalimpi taito, koska sitä saattoi hyödyntää teatterissa ja marionettiesityksissä. Nukkeanimaatio oli toissijainen animaationmuoto 1970-luvulla. Pala-animaatio oli kustannustehokkaampi ja nopeampi tapa tuottaa ohjelmaa yleisradiolle, siksi se oli hankkinut jo vahvat juuret 1960-luvulla ja tullut suosituimmaksi animaatiotekniikaksi Suomessa 1970-

luvulla. Nukkeanimaatiota vastassa olivat muun muassa *Kössi kengurun* kaltaiset populaarit jättiläiset.

Vaikka vaha-animaatiosta ja nukkeanimaatiosta puhutaankin erillään, pidän materiaalin luomaa erottelua turhan näennäisenä, etteikö voitaisi puhua vain stop motionista ja eritoten nukkeanimaatiosta. Tutkimuksessani pidän kuitenkin nämä kaksi erillään ja valituissa aineistoissa ei vaha-animaatiota ole. Tuula Pukkila on ehdottomasti isoimpia uranuurtajia. Hän toimi TV-ohjelma 2:ssa lastenohjelmien toimittajana. Hän tuotti uransa aikana lähes kymmenen tuntia animaatiota täysin yksin alkaen vuodesta 1972. *Taikuri Savinen (1976-1978)* oli kunnianhimoinen hanke Pukkilalta toteuttaa yksin televisiosarja. Sarjan suosiosta kertoo jotain, että sitä esitettiin vielä omassani 2000-luvun nuoruudessani. Savisen maailmassa kaikki oli tehty muovailuvahasta. Koska tekniikka on otettu haltuun itseoppimalla, on Pukkila jättänyt tekemättä saviselle ollenkaan jalkoja animoinnin helpottamiseksi. King Kong-nuken sisällä olevaa vastaavaan liikuteltavaan tukirankaan ei Pukkilan tuotannossa ollut varaa. Savisen raajat ovat siis levänneet oman painonsa varassa. Animoinnin on täytynyt olla nopeaa, jotta muutosta ei ole ehtinyt tapahtua. Kuvaaminen tehtiin Bolex-kameralla, joka filmiä ei voinut leikata, toisin sanoin, ei ollut varaa virheisiin kuvien välillä. Jos väliin sattui kuva, jossa hahmo on kaatuneena, piti koko otos aloittaa alusta. Tämä on varmasti vaikuttanut tekniikan kehittymiseen ja hiomiseen ja ennen kaikkea tyyliin. Lopullisessa tuotteessa ei ole ilmiselviä virheitä havaittavissa. Jukka Kajava arvosteli Helsingin Sanomissa *Taikuri Savista* karuksi ja koruttomaksi. ”Fantasiamaailma on kolkko ja tunteeton.” (Kajava. HS 21.1.1977). Uskon, että kritiikki oli osoitettu jopa stop motion-tekniikkaa kohtaan, jonka tapana on luoda nykiviä, jopa pelottavia animaatioita. *Kössi kengurumainen* söpöys ei välity Savisesta sen kolmiulotteisuuden takia. Piirtämällä on paljon helpompi luoda tyyliteltyjä karikatyyrejä kuin nukeista. Nukeista tulee helposti pelottavan ja häiriintyneen näköisiä.

Pukkilan seuraava sarja oli *Lohikäärme Justus (1982-1984)*, joka oli yksi ensimmäisistä *Pikku kakkosessa* esitetyistä sarjoista. Sekä *Justus*, että

Savinen saivat vielä myöhemmin jatkoa. Sarjat jäivät tyyliinsä viimeisiksi edustajiksi. Pukkila teki vielä kolmannen sarjansa *Pallerot (1986-1987/1996)*. Vuonna 2000, osana uutta Yleisradion linjausta, kaikki *Pikku kakkosen* ohjelmat leikattiin uusiksi. Leikatuksi joutuivat niin *Pelle Hermanni*, kuin Pukkilan animaatiotkin. Noin kymmenen minuutin pituus pudotettiin seitsemän minuutin tienoille (Leinonen. 2014, 174-183). Muutoksen viesti oli selvä, vanhentuvalle hitaalle animaatiolle ei ollut enää tarvetta. Katsojatottumukset olivat muuttuneet nopeampaan ja räväkämpään toimintaan. Idästä tullut animebuumi ja Disneyn piirretyt laittoivat nukkeanimaation ahtaalle.

Pukkila toteutti vielä yhden sarjan, josta tuli hänen vaikutusvaltaisensa. *Viivi ja Leevi (1997-2001)* oli esityksessä neljän vuoden ajan. Pukkila korjasi aiempien animaatioidensa puutteet ja käytti kansainvälisiä konsteja animaation toteuttamisessa. Nuket saivat vihdoon metalliset luurangot, sekä virkatut vaatteet. Hahmojen kädet tehtiin lateksista ja lavasteet olivat kaikkea muuta paitsi muovailuvahaa. Lopulta sarja myytiin 12 eri maahan. *Viivistä ja Leevistä* opittujen tekniikoiden avulla Pukkila jatkoi animaatioiden tekemistä aina näihin päiviin asti. Animaatioiden muotokieli pysyi kutakuinkin samana.

Suomen mahdollisesti tunnetuin animaattori on Katariina Lillqvist. Häntä oli aina kiinnostanut sadut, nuket ja elokuva. Lillqvist valmistui Ylen ammattiopistosta leikkaajaksi 1986. Häntä ei kiinnostanut urheilun leikkaus, vaan elokuva oli lähempänä hänen sydäntä. Lillqvist sai vaikutteita eurooppalaisten mestarianimaattoreiden teoksista. Teosten inspiroimana Lillqvist haki ja pääsi opiskelemaan Tšekkoslovakiaan nukkeanimaatiota. Opinnot olivat pitkälti valtion rahoittamia, mahdollisesti johtuen nukkeanimaation todistetusta potentiaalista aiemmin. Nukkeanimaation opetus oli vielä hyvin harvinaista 1980-luvulla, vaikka sitä järjestettiin Helsingin Taideteollisessakorkeakoulussa.

Lillqvist pääsi harjoitteluun idolillensa animaattori Jiri Trnkalle vuonna 1990. Trnkan studiolla opetettiin kaikki stop motioniin liittyvä jokaista osa-aluetta

myöten. Lillqvist pääsi kokeilemaan nukentekotaitojaan elokuvissa *Marie* (1991) ja *Marie 2* (1993). Sattuman kautta hän teki töitä yhdessä Tuula Pukkilan kanssa. Itä-Euroopan vaikutteet olivat selvästi tulossa Suomeen. Samaan aikaan Lillqvist toteutti useamman vuoden aikana Tampereen ja Prahan välillä Kafka-trilogiansa. Lillqvist uudisti nukkeanimaation jymähtänyttä muotokieltä, prinsessat vaihtuivat noitiin, tyyli synkkeni hieman. Taustoina alettiin käyttää vanhoja valokuvia. Huoli oli, ettei vanhat kuvat voi saada aikaan syvyysvaikutelmaa. Valinta meni kuitenkin läpi, todennäköisesti lähinnä taloudellisista syistä. Kafka-trilogian osat saivat paljon kotimaisia- kuin ulkomaisiakin palkintoja. Menestys antoi Lillqvistille resurssit ja kysynnän jatkaa animaatioiden tekemistä. Itä-Euroopan kriisi ja Neuvostoliiton sortuminen vaikuttivat paljon animaatioiden sotaisaan kuvastoon. Lillqvist on toteuttanut tasaisesti animaatioita ja jatkaa yhä aktiivisesti. Vuoden 2008 *Uralin perhonen* nousi hänen kohutuimmaksi teoksekseen. Teoksessa kuvataan hyvin paljon Mannerheimia muistuttavaa hahmoa, joka on homoseksuaali. Hahmo tekee arveluttavia asioita, kuten ampuu ihmismaalitauluja ja kippistää kuoleman kanssa. *Uralin perhosesta* tuli erittäin palkittu ja suosittu ja se keräsi 450 000 katsojaa televisioensi-illassaan (Leinonen 2014, 184-193).

Lukuisia palkittuja lyhytanimaatioita vuosituhannen vaihteesta alkaen ohjannut Christian Lindblad edusti uutta suomalaista stop motion-ilmettä. Elokuvan tekijänä Lindbladilla oli elokuvalliset ilmaisunkeinot hallussa. Viihteellisyyden lisäksi animaatioissa oli vahvaa poliittista kommentointia. Lindblad koki muovailuvahan omakseen, eikä aio luopua siitä (Leinonen 2014, 194-197). Liisa Helminen oli toinen samaan aikaan vaikuttanut itsenäinen animaattori. Helmisen tuotannon isoimmat animaatioteokset ovat sarjat *Urpo ja Turpo* (1996-1997) ja *Turilas & Jäärä* (2001). Uusi tekijä alalla, Kari Juusonen, valmisti nuket käyttäen uusia vakiintuneita tekniikoita. Sarjat yhdistelivät animaatiolle tyypillisiä fantasian elementtejä. Kumpikin sarja olivat Ylen rahoittamia ja ne merkkasivat animaation paluuta lapsille suunnatuksi viihteeksi. Kehittynyt teknologia mahdollisti animoinnin seuraamisen reaaliajassa, sekä kevyen filmin leikkaamisen. *Turilaan ja Jäärän* animoivat, käsikirjoittivat ja ohjasivat yhdessä Helmisen kanssa

ansioitunut animaatiopariskunta Mariko Härkönen ja Ismo Virtanen. Produktioita työstettiin pitkälti Ylen Pasilan animaatiostudiolla sekä Helsingin Vallilan animaatiostudiolla.

Kari Juusosesta tuli animaatiomaailman uusi tähti. Hän haki innostuksensa stop motion alkujuurilta aina Quayn veljeksiä myöten. Hän toteutti useita palkittuja animaatioita samaisessa Vallilan studiossa. Hänen lyhytelokuvansa *Pizza passionata (2001)*, voitti pronssia Cannesin elokuvajuhlilla, mikä oli isoin Suomeen kannettu palkinto aikanaan. Digitaalinen jälkityöskentely oli nyt täysin mahdollista ja joudutti elokuvaprosessia merkittävästi. 2010-luvulla Juusonen siirtyi tekemään animaatioita kokonaan tietokoneella tehden samalla tarpeettomiksi nukkeanimaatiota varten varatun kaluston. Valinta heijasteli stop motionin suosion hiipumista. Tietokoneanimaatio on yhtä työlästä, mutta sen tekeminen on varmempaa ja turvallisempaa.

Vaikka stop motion tuntuu olevan vähissä Suomessa, saamme aina välillä todistaa sen elinvoimaisuutta. Kevyen hiljaiselon rikkoo Anni Ojan stop motion animaatio *Viikset (2015)*, joka voittaa Tampereen elokuvafestivaalien Risto Jarva-palkinnon. Nukkeanimaatiota opetetaan edelleen Suomessa. Turun ammattikorkeakoulussa on animaatiolinja sekä Aalto-yliopistossa voi opiskella animaatiosivuainetta. Suomen nukkeanimaation historia on pitkälti linkittynyt samojen tekijöiden varaan ja tietotaito on periytyvää muutamien taiteilijoiden välityksellä. Tietotaito kiinnittyy Itä-Euroopan animaation historiaan, joka todistaa kyseessä olevan isompi pienen piirin verkko.

3.3. Stop motion maailmalla

Elokuvan synnyn ja nukkeanimaation synnyn jälkeen kumpikin jatkoivat elämistä itsenäisinä ilmaisumuotoina. Kaupallisuus alkoi pian sanella elokuvan kehitystä ja tyyllisesti se otti oman suunnan (Durley, 166).

Animaatiolta ei osattu vaatia mitään, siksi sen muoto saattoi olla usein fantasianomaista (Lehtinen, 8). Multimedia yleensä oli sodallisen kehityksen sivutuote (Taylor, 203). Stop motion kehittyi kuitenkin autonomisesti ilman tarvetta palvella suurempia intressejä. Edes kaupalliset intressit eivät ole ohjanneet nukkeanimaatiota, tämä selviää katsomalla, kuinka viisi kaikkien aikojen eniten tienannutta nukkeanimaatio elokuvaa vertautuu muihin elokuviin. Muihin animaatioihin nähden nukkeanimaation tienestit ovat hyvin vähäiset. Nukkeanimaatio oli saavutettavissa hyvinkin yksinkertaisilla välineillä. Sama filmi, jolle elokuvia kuvattiin, riitti nukkeanimaation kuvaukseen. Nukkeanimaatio saattoi olla myös täysin kengännauhahudjetilla tehtyä. Eurooppa yhdessä Yhdysvaltojen kanssa lähti mukaan nukkeanimaatioiden tekoon samalla kun lähestyttiin Hollywoodin kulta-aikaa eli nukkeanimaatio toisenlaista elämää.

Saksa oli alusta asti mukana animaation tekijänä. 1900-luvun alussa saksassa stop motionia käytettiin tupakkamainoksissa, joissa tupakat marssivat, sekä muutamissa vaha-animaatioissa. Toinen maailman sota pakotti Saksan tuottamaan piirrosanimaatiota vastalauseena amerikkalaiselle populaarille animaatiolle ja nukkeanimaatio unohtui (Lehtinen 2011, 153-156). Sodan jälkeen valtio ei enää tukenut animaatiota, paitsi DDR:ssä, jossa alettiin idän tavoin keskittyä nukkeanimaatioon (Lehtinen 2011, 161). Propagandaista ideologiaa esittelevästä *Nukkumatista* (1959-) tuli isoin Itä-Saksan animaatio, jota Suomessakin esitetään edelleen. *Nukkumatin* idänhenkinen tyyli, on varmasti vaikuttanut Itä-Euroopassa nukkeanimaation ilmaisuun. Suomessa *Nukkumatti* DDR-lippujen leimutessa on saatellut lapsia uneen aina Pikku kakkosen jälkeen.

Iso-Britannia oli myös mukana varhaisista elokuvakokeiluista lähtien. 1890-luvulla Brittien kuuluisin nukkeanimaatiotaitaja, Arthur Melbourne-Cooper, loihti tulitikut tanssimaan mainoksessa (Lehtinen 2011, 163). *A Dream of Toyland* (1907) on Cooperin tärkein saavutus. Lyhytelokuva sisältää kohdan, jossa nuket heräävät henkiin. Tämä on yksi ensimmäisiä nukkeanimaatioita. Liike ja valot ovat hyvin nykiviä, mutta periaate on löydetty. Britit siirtyivät myös tekemään piirrosanimaatioita ja

nukkeanimaatio unohtui. Tämä trendi toistui monessa Euroopan maassa. Syynä on voinut olla, että nukkeanimaatio muistutti tyyliiltään liikaa Itä-Eurooppaa ja Neuvostoliittoa. 1972 perustettiin Aardman, joka keskittyi pelkästään vaha-animaatioiden tekoon. Aardmanin tyyliin kuului stop motionin tarkoituksen mukainen esilletuominen, jättämällä esimerkiksi animoijan sormenjäljen vahahahmojen pintaan.

Amerikassa Kanadassa stop motionia käytettiin menestyksekkäästi muissa ilmaisumuodoissa, kuin nukkeanimaatiossa (Lehtinen 2011, 181). Yhdysvalloissa nukkeanimaatioita esiintyi vähän väliä, mutta Walt Disney'n piirretyt hallitsivat animaatiokenttää koko vuosisadan ajan. Ainoana isona poikkeuksena animaatiomaailmassa voidaan pitää Quay veljeksiä (1947), jotka tekivät useita surrealistia nukkeanimaatioita 1970-luvulta näihin päiviin asti.

Nukkeanimaation isänä alettiin puhua Moskovassa syntyneestä Wladyslaw Starewiczistä (1882-1965). Hän kuvasi 1900-luvun alussa luontofilmejä, joissa animoi kuolleita ötököitä. Hyönteisten niveliin hän laitto rautalankaa, jotta näitä pystyi liikuttelemaan eri asentoihin (Lehtinen 2011, 188). Hän loi useita nukkeanimaatioita, jotka olivat ensimmäisiä lyhytelokuvia Venäjällä. Moni palkittiin kansainvälisillä festivaaleilla, mukaan lukien *Kameramiehen kosto* (1912), joka on osa aineistoani. Myöhemmin hän muutti Pariisiin, jonne perusti oman nukkeanimaatiostudiosa. Hänen jälkensä oli lopulta niin tyylikästä ja hiottua, että moni piti sitä oikeana, kuin hahmot oikeasti eläisivät (Lehtinen 2011, 188).

Siinä missä muualla maailmalla nukkeanimaatio oli hyytynyt sodan jälkeen, alkoi nukkeanimaation kulta-aika Itä-Euroopassa. Tšekkoslovakiassa alkoi vaikuttaa kaksi mestaria: Jan Svankmajer (1934) ja Jiri Trnka (1912-1969). Trnka aloitti piirrosanimaation tekijänä ja häntä nimitettiinkin idän Walt Disneyksi (Lehtinen 2011, 223). Nukkejen teko kiinnosti aina Trnkaa ja hän rekrytoi useita animaattoreita ja siirtyi nukkeanimaation tekoon. Tiukka

sensuuri ja neuvostomaisuus saneli sisällön. Trinka oli ensimmäinen taitelijavientituote animaation saralla Tšekkoslovakiassa. Minimalistisesta muotokielestä, dialogittomuudesta ja musiikin tahtiin etenevästä nukkeanimaatiosta tuli hallitseva normi Itä-Eurooppaan (Lehtinen 2011, 227). Merkittävin Trinkan teos oli *Käsi* (1965), jota käytän aineistossani, joka jäi hänen viimeiseksi.

Tšekkoslovakian animaatioperinnettä jatkoi samalla tyylillä Svankmajer, sekä Lubomir Benesin, joka teki Suomessakin erittäin suositun *Pat ja Matin* (1976-). Svankmajer jatkoi samalla fantasianomaisella tyylillä nukkeanimaatioiden tekemistä, mihin Euroopassa oltiin totuttu.

4. Teatraalisena

Tässä väitelmässä tarkastelen kuvakokojen, komposition, leikkauksen ja liikkeen osuutta tyylin luojana kautta nukkeanimaation historian. Esimerkiksi, Jo ensimmäisestä animaatiosta *Kameramiehen kosto* alkaen on puolikuva hallitsevin kuvakoko ja ajallisesti eniten käytetty yksittäisissä kohtauksissa ja koko lyhytelokuvassa. Tämä rajauksen tyyli on onnistunut esiintymään jokaisessa tutkimassani teoksessa näihin päiviin asti. Ainoastaan viimeisen 20 vuoden aikana ilmestyneet nukkeanimaatiot ovat jotenkin rikkoneet tätä tyyliä. Tästä pääsemme historiallisten jatkumojen äärelle, joista selviää tekijän osuus aina varhaista nukketeatteria myöten.

4.1. Kuvakoot ja kameraliikkeet

Kamerakuvat jaetaan perinteiseen tapaan kahdeksaan eri luokkaan (Wilson 2000). Ensimmäinen on yleiskuva, siinä näkyy kaikki selkeästi ja hahmot ovat kuvattu kaukaa ja kokonaisina. Yleiskuva esittelee tilan ja paikan. Yleiskuva voi kuvata kohteitaan, kuinka kaukaa tahansa, mutta se ei saisi olla niin läheltä, että hahmot mahtuvat kuvaan juuri ja juuri. Jossain tässä välissä on laaja kokokuva. Sen kriteerit eivät ole tarkkaan määritetty. Silloin kun hahmojen jalat ja pää näkyvät, mutta muuten heillä alkaa olla ahdasta kuvassa, kutsutaan kokokuvaksi. Kokokuvaa voi muunnella siten, että jalkaterät, tai kaikki polvista alaspäin rajautuu pois. Polvista ylöspäin rajaus on puolikuva. Useimmin puolikuva rajataan vyötäröstä ylöspäin. Kokokuvan ja puolikuvan välissä on laaja puolikuva. Rintakehästä ylöspäin rajaus, että naama on kuvan tärkein asia, on lähikuva. Puolikuvan ja lähikuvan välissä

on puolilähikuva. Lähikuvan rajausta mukaillee vielä ihmissilmän normaalia näkökenttää, mutta erityislähikuva menee niin lähelle kohdetta, ettemme oikeassa elämässä voisi nähdä sillä tavalla. Erityislähikuva voi olla kuva silmästä tai ihon poimuista. Usein käytetään vain viittä kuvakokoa jättämällä laajat kuvakoot pois (Wilson 2000). Aion itse noudattaa tätä rajaustapaa. Joskus voidaan jopa puhua vaan kokokuvasta, puolikuvasta ja lähikuvasta.

Kuvakokojen lisäksi tulee tietää kameran liikkeit, koska nämä voivat vaikuttaa kuvakoon muuttumiseen kuvan sisällä ja ne ovat tyylin kannalta yhtä tärkeässä asemassa.

Panoroinnissa kameran kuva liikkuu horisontaalisesti. Tilttauksessa kameran kuva liikkuu vertikaalisesti. Kumpikin onnistuu vain, jos kamera on lukittu jalustaan ja kameraa liikutetaan jalustan päällä. Jos kamera itsessään liikkuu ja tämä kuvataan, on kyse kamera-ajosta. Kamera-ajo voi olla minkä vain suuntainen. Pienenä muunnelmana kamera-ajolle on nosturikuva, jossa kameraa liikutetaan erilaisilla varsilla ja kraanoilla. Käsivara on kameraoperaattorin kannattelemana kuvaamaa kuvaa. Zoomaus on objektiivin sisäinen lähennys. Zoomauksessa kuva-ala kapenee tai laajenee. Tämä vaikuttaa polttoväliin ja syväterävyysalueeseen. Ilmakuva on yleistymään päin ja se toteutetaan kuvaamalla mistä tahansa lentävästä laitteesta, nykyisin lennoista.

4.2. Kokokuva hallitsevana tyylinä

Kameramiehen kostossa esitetään asiat pitkälti samalla tavalla kuin aikansa varhaisissa elokuvakokeiluissa. Jokainen kuva on kokokuva ja jokainen kuva on yksi kohtaus. Kuvakoossa ei tapahdu vaihtelua kesken kuvan ja hahmojen suhde kuvaan nähden säilyy samana koko teoksen ajan.

Ratkaisu kuvata näin on varmasti johtunut ajan kameroiden isosta koosta. Itse kuvaan pienellä järjestelmäkameralla, mutta ymmärrän helppouden rajata kuva kokokuvaksi. Animoiminen on huomattavasti vaikeampaa, mitä lähemmäs kohdetta mennään. *Henkiopissa* tuli usein vahinkoja, joissa käsi osui kameraan ja kamera liikahti. Tämä tarkoitti kuvan alusta aloittamista.

Kaksikymmentä vuotta myöhemmin Toisen maailman sodan kynnyksellä *Ketun tarina* osoittaa, että elokuvallisemmasta ilmaisusta huolimatta, kokokuva on yhä hallitseva. Tällä kertaa puolikuvia käytetään, mutta reilusti vähemmän suhteessa kokokuvien määrään. Ajan ihmiselokuvat käyttivät monipuolisesti kaikkia kuvakokoja mutta nukkeanimaatio vaikutti yhä kuvakokonsa puolesta samalta. Animaation laatu oli selvästi hiottu jo huippuunsa varhain, kuvakokojen käyttö oli tyypillistä. Seuraavat kaksi vuosikymmentä osoitti, ettei muutosta juuri tapahtunut. Sekä *Kultasaksisessa ravussa*, että *Noan arkissa*, kummassakin hallitseva raja on kokokuva. Ravun kokokuvat vastaavat lähes täysin ketun kokokuvia. Ainoastaan Noassa näkee jonkin verran puolikuvia, lähinnä puhekohtissa, muuten tarina kulkee kokokuvissa. Tyyliopoksena kokokuva on jo näin varhain havaittavissa.

Käsi ja *Appelsiinipoika* sisältävät huomattavasti eniten kokokuvaa. Lähikuvia ei ole juuri ollenkaan. *Balance* on monipuolisempi kuvakielensä puolesta, mutta pääpaino kallistuu kokokuvan puolelle. Kuvakokojen vaihtelu muistuttaa jo enemmän valtavirtaelokuvaa. *Tyttö ja sotamies* on tyyllinen paluu 60-luvun henkeen ja siinä esitetään suurin osa kuvista kokokuvina. *Separation* on oikeastaan ensimmäinen selvä poikkeus tyyllillisesti. Kaikkia kuvakokoja käytetään sujuvasti keskenään ja lopputulos on huomattavan elokuvamainen.

Tyylillisesti vaikuttasi, että kokokuvan topos on hallitseva miltei sadan vuoden ajan mutta muutos tapahtuu juuri 2000-luvulla. Kokokuva hallitsijana luo vahvan vaikutuksen teatraalisuudesta ja tarkoitan teatraalisuutta myös kirjaimellisessa mielessä teatterimaisena. Teatteria katsotaan yhdestä kuvakulmasta, samalla tavalla kuin nukkeanimaatiota. Teatterin niin sanottu kuvakoko on kokokuvaa muistuttava. Hahmot liikkuvat vaakatasossa estradilla. Pelkkä leikkausten kesto ja määrä ei tyylillisesti ole kiinnostavaa pelkästään elokuvien vaihtelevan rakenteen takia (Seppälä 2017, 47). Kyse on enemmänkin yleisvaikutelmasta.

4.2.1. Leikkaus, liike ja näyttämöllepano teatterissa ja elokuvassa

Pelkkä teatralinen kuvakoko ei itsessään takaa teatraalisuuden syntyä. Teatterissa kohtausta vaihtuu, kun esirippu sulkeutuu tai valot himmenevät salissa pimeäksi ja takaisin päälle. Tarinat kulkevat usein kronologisesti ja rakenne on selkeä. Nukkeanimaation leikkaus on hyvin samanlainen kuin teatterissa. Aineistoni teosten rakenne on alusta loppuun kronologinen ja sisältö tapahtuu lyhyen aikaraamin sisällä. *Kettu Repolaisen* tapauksessa elokuva alkaa kirjaimellisesti sen projisoinnilla teatterin kankaalle. Kohtaukset loppuvat häivyttämällä mustaan. Elokuvallisia temppuja ei juuri ole.



Kuva 1. Kettu Repolainen esitetään kokokuvissa ja liike tapahtuu sivuttaissuunnassa ikään kuin näyttämöksi rakennetulla lavasteella.

Leikkaus on kuitenkin leikkausta ja sanonta kuuluu, kun kaksi kuvaa yhdistää syntyy kolmas kuva näiden väliin. Tarkoitetaan siis kuvien välistä suhdetta. *Separationissa* ja *Balancessa* uusi kuva on aina yllättävä tai esittelee lähikuvin jotain kiinnostavaa. Kaikissa muissa kuvakoko lähinnä siirtyy kokokuvasta puolikuvaan ja silloinkin vain hetkellisesti. Suurin osa tärkeästä toiminnasta tapahtuu kokokuvissa, kuten teatterissa.

Iso pohdinnan aihe nukkeanimaatiossa ja animaatioissa ylipäätään, onko niissä kyse liikkeestä vai tunteesta. Animaatio syntyi elollistamaan, ja sitä se tarkoittaa. Ihmiselokuvassa kyse on tunteesta, se on empatiaa tuottava media. Hienovaraisiin eleisiin ja ilmeisiin on vaikea panostaa animaatioissa, joten ei ihme, että se on usein alati liikkuvaa. Liike tuo omat ongelmat mukanaan, onko sen tarkoitus simuloida todellisuutta, vai olla liioiteltua ja sarjakuvamaisen hullunkurista. Piirrosanimaatioissa ja 3d-animaatioissa tajuttiin hyvin nopeasti, että todellisuuden matkiminen tuottaa epämiellyttäviä kuvia, koska todellisuus on rumaa. Nukkeanimaatioissa

esineillä on jo tosi maailman status. varhaisimmat pala-animaatiot olivatkin lehdistä leikatuilla kuvilla toteutettuja Monthy Pythonin tyyliä teoksia (Furniss 2000, 67). Tällä yritettiin luoda kotoisuuden tunnetta, mutta todellisuudessa efekti olikin päinvastainen (Furniss 2000, 67). Tämä linkki todellisuuteen on huolenaihe animaattorille ja animaattorin ongelmallinen tehtävä nukkeanimaation kohdalla on, kuinka elää tämän yhteyden kanssa (Furniss 2000, 173). Kaikista animaationmuodoista nukkeanimaatio lankesi juuri tähän outoon välimaastoon. Freudilaisittain elävät elottomat ovat kauhistuttava konsepti itsessään (Furniss 2000, 169). Ainut keino poistaa outouden tunnetta on liioitella nukkeanimaatiossa liikkeitä, siitähän huolimatta liike aina vastaa jotain liikettä todellisuudesta, jota vasten peilaamme sitä. Poikkeava liike synnyttää speaktaakkelia ja muistuttaa teatterin suurieläisyydestä. Speaktaakkelia kuvaillaankin transsinomaiseksi liikehdinnäksi (Crary 2001, 73).

Kompositio tai näyttämöllepano ovat suoraan verrannollisia keskenään. Näyttämöllepanosta puhutaan teatterin yhteydessä, mutta taiteellisena prosessina se on sama kuin elokuvassa. Elokuvassa on sommittelun lisäksi kameran sijainti ja nämä yhdessä muodostavat komposition. Yhdistettynä kokokuvaan, leikkaukseen ja liikkeeseen, sinetöi nukkeanimaation kompositio teatraalisen vaikutelman.

4.3. Vanha elokuva ei opi uusia temppuja

Syyt teatraalisuuden syntyyn tulevat tiedostamatta tekeytyksen kautta. Mittakaavat ja lavasteet yhdistettynä kameraan ja animaation korreloivat keskenään teatraalisuuden luontiin. Kameran linssin lähentyvä suhde

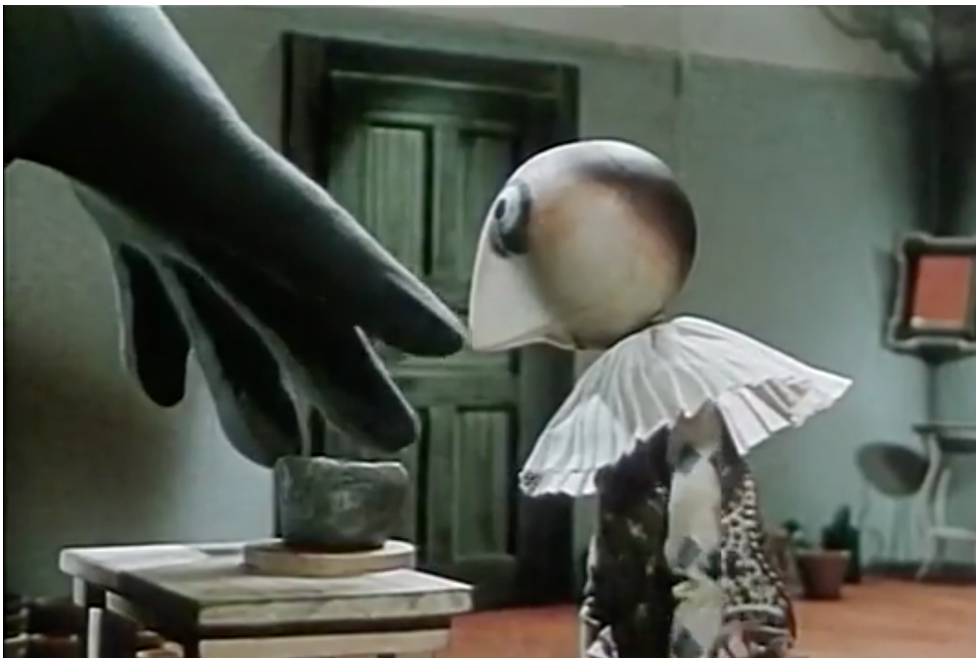
hahmoin kaventaa syväterävyysaluetta. Aineistoissani käytetyt hahmot ovat arviolta 15 – 30 senttimetriä korkeita. Itse käytin 30 senttiä korkeita hahmoja. 50 millimetrin polttovälillä 20 senttimetrin etäisyydeltä kuvatussa 30 senttisestä hahmosta on terävänä lähinnä kasvot, mutta korvat ovat jo epäterävyysalueella. Tällaista kompositiota on vältetty vanhoissa animaatioissa, *Tyttö ja sotamiehessä* selvästi on menty perinteisen tavan mukaan ja *The Separation* vasta muistuttaa omaa animaatiotani. Välttämällä lähikuvia on voitu kuvata enemmän ja yksityiskohtaisemmin tilanteita, jolloin yhdessä kuvakoossa säilymällä saadaan enemmän aikaan.



Kuva 2. *The Separation* on tyylillisesti ja temattisesti elokuvamaisempi kuin tyypillinen nukkeanimaatio.

Syitä animaation erilaiseen kehitykseen elokuvaan nähden selittää tekniikan omaksuminen. Tekniikka opittiin animaatioon heti ja tekniset aspektit olivat käytettävissä *Kameramiehen kostosta alkaen*. Yksi kuva saatiin aikaan kampeamalla 180 astetta filmikameran kahvaa (Bordwell 1989, 91). Ihmiselokuvan kanssa oli vielä paljon opittavaa 1900-luvun alussa, mutta nukkeanimaatiota pystyttiin toteuttamaan kuvanlaatua lukuun ottamatta samalla tavalla kuin 50 vuotta myöhemmin. Tämä käy ilmi

esimerkiksi *Kettu Repolaisessa*, jonka liike on yhtä sulavaa kuin *The Separationissa* tai *Balancessa*. Tietynlainen hypertekstuaalisuus vallitsee elokuvassa kuin animaatiossa, mutta nukkeanimaatiossa se tuntuu olevan enemmän esillä. Itä-Euroopan nukkeanimaatiot perivät tyylinsä joko kierrättämällä animaattoreita, tai kuten Suomen asemassa, tekniikkaa opitaan samassa koulussa. Kuten Disney koulutti omien elokuviensa animaattorit, on nukkeanimoiijat oppineet tyylin katsomalla aiemmin ilmestyneitä teoksia. Hypertekstuaalisuus tuntuu kuitenkin rajoittuvan mantereiden sisäisiin teoksiin, kuten neuvostolainen *Appelsiinipoika* muistuttaa enemmän *Tyttö ja sotamiestä* ja *Kättä*, kuin yhdysvaltalaisista *Noan arkkia*. Tekniikan asettamat ehdot ja animaattorilähtöinen työskentely tuntuvat kuitenkin olevan isompia tyylin vaikuttajia ja tämän kautta nukkeanimaatiot alkavat muistuttaa toisiaan hypertekstuaalisuudesta huolimatta. Ensimmäiset elokuvan vuodet loivat animaatiolle perimätiedon jatkumon (Gartz 1978, 128). Näihin aikoihin trikkielokuvan perustat istutettiin Tšekkeihin (1978, 129). Toisaalta multimedia, jota animaatiot ovat, muovautui 1960- ja 1970-luvuilla amerikkalaisen vastakulttuurin takia (Durley 1995, 203).



Kuva 3. *Käsi* on nukkejen rakennustavaltaan ja tyyliltään esimerkillinen teos.

Nukkeanimaatiossa vallitsee tarkempi kontrolli kuvajaoista, koska yleensä kaikki animoidaan vain kerran. Ihmiselokuvassa on varaa kokeilulle erilaisten kuvien välillä. Omassa animaatioprosessissa selvisi, kuinka tarkkaa etukäteistä suunnitelmaa animoija tarvitsee kuvaustilanteessa. Varaa epämääräisyydelle ei ole.

4.4. Teatterista valkokankaalle

Tyylillinen muutos nukkeanimaatioissa havaitaan selkeästi vasta tänä päivänä, kun ne alkavat elää ihmiselokuvan rinnalla, esimerkiksi perinteisten elokuvien ohjaajat, kuten Wes Anderson, tekee nukkeanimaatiota ihmiselokuvamaisesti. Teatterin historia on nähtävissä minkä tahansa elokuvan historiassa, kuten Méliès aloitti trikielokuvansa teatterimaisina esityksinä (Salt 1992, 35). Valaisu lainattiin suoraan teatterista ja oli kohtisuoraa ja litteää (Salt 1992, 115). Vanhojen elokuvien syvyysvaikutelman ja teatraaliseen tyyliin katsotaan vaikuttaneen viisi asiaa: tasainen valaisu, yksinkertaiset taustakulissit, kameran staattisuus, kuvattavan kohteen liikkumattomuus syvyysuunnassa ja kuvattavan kohteen kaukainen etäisyys kamerasta (Bacon 2000, 136). Varjoesitykset luolan seinille nuotion valossa periytyivät taikalyhtyesityksiksi tuhansia vuosia myöhemmin. Tämä taas jatkoi muuttumistaan saksalaisiksi Reinigerin siluettanimaatioiksi ja lopulta pala-animaatioiksi, joita tänä päivänä tuotetaan. Nukkeanimaation juuret ovat myös epäkonventionaalisesti ohi liikkuvan kuvan sittenkin teatterissa ja nukketeatterissa tarkalleen ottaen.

Nukketeatteri oli aina isoa Tšekkoslovakiassa (Gartz 1978, 160). Nukketeatteri oli siis luonnollinen jatke tälle taiteilijan taidon varaan rakentuvalle speaktaakkelille. Kumpikin esitys olivat usein lyhyitä, kansanomaisia ja huomiota puoleensa vetäviä. Kumpikin esitys ovat animoijan tietynlaista leveilyä. Pian nukketeatteritit kaapattiinkin nukkeanimaattoreiksi valtion teoksiin (Furniss 2000, 156). Nukkejentekotaitoa pystyttiin hyödyntämään kummassakin lajissa. Speaktaakkelin potentiaali havaittiin Hollywoodissa ja Euroopan animaattorit pääsivät luomaan tehosteita nukkeanimaation muodossa kalliisiin elokuviin. Japanin isoin nukketeatteristi oli Kihachiro Kawamoto, joka nähtyään Trnkan työt vaihtoi alaa nukkeanimoijaksi (Furniss 2000, 157). Nukkeanimaation liike erottautui heti ymmärrettävästä nukketeatterin liikkeestä omaksi oudoksi muodokseen. Vaikka teatterimaisuus ja tyyliopokset aktivoituvat nukkeanimaatioon näihin aikoihin, jatkoi nukketeatteri elämistä elokuvissa *Sesame streetin* kaltaisten sarjojen muodossa, joissa esitettävät hahmot ovat liikuteltavia nukkeja.

5. Maalausmaisena

5.1. Elävät kuvat

Ottaen huomioon nukkeanimaation yleisilmeen, näyttää se maalausmaiselta. Tarkoitan maalausmaisella tyyllistä ilmettä, jossa hahmot ovat syväterävyysalueella samalla tasolla, tai kaikki kuvassa nähtävä on yhtä terävää. Maalausmaisuuksia on myös kuvan kompositio ja aikaisempi teatraalinen yleisvaikutelma. Maalausmaisella tarkoitan erityisesti renessanssin ajan italialaisia öljyvärimaalauksia, joiden ilmaisu on jäänyt taidehistoriaan omanlaisena topoksenaan. Nukkeanimaation liike ja kameran staattisuus ovat omiaan luomaan maalausmaisen tyylin.

Maalausmaisuus on havaittavissa kautta aineistoni. Maalausmainen kompositio on periytynyt tyyli-topoksena, joka vuosikymmenellä, olematta kertaakaan poissa. Sama pätee liikkeeseen, joka tapahtuu aina terävyysalueella ja sivuttaissuunnassa lähes jokaisessa valitsemassani teoksessa. Jo toteamani isot kuvakoot ovat samanlaisia kuin maalauksissa, joissa asiat esitettiin usein kokokuvissa.

Omassa animointiprosessissa selvitin syitä maalausmaisuuksien syntymiselle ja miksi se on periytynyt läpi nukkeanimaation historian. Kokeilin tekniikoita, joilla animaattorin näkökulmasta maalausmaisuus on mahdollisesti syntynyt ja miksi se alkanut topologisesti esiintyä tyyliissä.

5.2. Tyyliä hallitusta kaaoksesta

Kuvan syväterävyys saadaan aikaan kameran linssin polttovälillä, aukon koolla ja kameran suhteella kuvattavaan kohteeseen. Viemällä kamera lähelle kohdetta nukkeanimaatiossa, tarkoittaisi tämä terävyysalueen muuttumista hyvin kapeaksi. Aukkoa pienentämällä voisi terävyysaluetta kasvattaa, mutta se vähentää valotusta, jolloin kuvasta tulee alivalottunut. Koska työskennellään pienessä mittakaavassa, ovat valotkin usein pieniä ja vähätehoisia, siispä saadakse asiats teräviksi ja kunnolla kuvaan, on nukkeanimaatiots kuvattu kokokuvissa ja sopivalta etäisyydeltä. Tällä tavalla terävyysalue toki pysyy kapeana, mutta hahmot voivat edes jotenkuten liikkua syvyysuunnassa.

Lähtökohtaisesti jokainen kuva on elokuvassa tasa-arvoinen, koska ne ovat leikkausprosessin kautta päätyneet esitettäväiksi. On analyysiin tehtävä selvittää niiden merkitys, kuten oletuksena musta ruutu ei ole hymyilevää hahmoa huonompi (Bordwell 1989, 63). *Käsi ja Balance* ovat teoksina hyviä esimerkkejä, joissa hahmottuvat maalausmaisuu selvimmin. Rajatussa tilassa hahmot ovat usein etualalla terävinä ja liike tapahtuu vaakatasossa, jottei liikuttaisi epäterävyysalueelle. Huomasin elokuvaani tehdessä, että ajan ja rahan säästämiseksi on helpoin rakentaa niin sanottu kenkälaatikkolavaste, eli kuution mallinen huone, josta puuttuu yksi seinä, josta voidaan kuvata sisään. *Kädessä* on selvästi tällainen lavaste, sillä kamera ei koskaan siirry pois paikaltaan. Nukkejen kontrollointi on huomattavasti helpompaa sommittelun kannalta kuin oikeiden näyttelijöiden, sama pätee maalauksiin, siksi nukkeanimaatiossa kompositio henkii renessanssimaista maalausta. Maalauksissa hahmot ovat maalattu selviksi, samoin tausta. Tämä vaikutelma hahmottuu liikkeen ja komposition kautta *Tyttö ja sotamiehessä*, jossa lähes kaikki kuvat ovat kokokuvia ja hahmojen liike aina vaakatasossa. Maalausmaisuu tukee

teatterimaisuutta, joissa yhdistyvät ikään kuin katsojalle asioiden esittäminen, kuin tirkistys pienoismalliin, joka elää. Leikkaus ei liity maalausmaisuuuteen ja sen topologinen perimä ei siksi palvele täysin tässä väitteessä.



Kuva 4. *Tyttö ja sotamies* on tyyllinen paluu itäeurooppalaiseen animaation.

Kameran liikkeitä on käytetty hyvin vähän aineistoni teoksissa. Sen kerran, kun kamera liikkuu, on se enemmän monotonisuuden rikkoja, kuin ilmaisullinen elementti. Vasta *The Separation*issa on käytetty ilmaisullisesti päteviä kameran liikkeitä. Kameraa voi liikuttaa kahdella tavalla nukkeanimaatiossa, joko kuvaa liikutetaan jälkikäteen editointiohjelmalla, tai kamera animoidaan liikkumaan kuva kuvalta, jolloin syvyysvaikutelma säilyy. Koska tämä olisi prosessina erityistä taitoa vaativaa ja riskialtista, ei moni animaattori halua tehdä sitä. Nukkeanimaatiossa käytettyjä kameranliikkeitä on havaittavissa vasta uusissa kalliissa kokopitkissä nukkeanimaatioelokuviissa. Vastakohtana kapealle terävyysalueelle on epäterävyysalue. Nukkeanimaatioissa epäterävät alueet ovat abstraktimpia ja pehmeämpi kuin ihmiselokuviissa. Sumeus on omalla tavallaan maalausmaisuuutta, luoden pehmeitä taustoihin pehmeitä pensselin vetoja

muistuttavaa jälkeä. Maalauksen ja tarkennuksen prosessi ovat yllättävän samanlaisia. Öljyvärikerroksia maalataan toistensa päälle enemmän ja enemmän kunnes haluttu selkeys ja muotojen terävyys saavutetaan. Haluttaessa kerroksia ei taustojen suhteen tarvita niin paljoa. Samalla tavalla Terävyydellä säädetään kuvan selkeyttä. Animaatiossani hahmot esitetään poikkeuksellisen lähellä kameraa, jolloin taustat ovat epäselvempiä. Yksi syy tällaiselle kompositiolle on lavasteiden yksinkertaisuuden häivyttäminen, joka omalla tavallaan syö teatraalisuutta, koska lavastemaisuus poistuu. Sama ilmaisukeino on yleisesti käytössä ihmiselokuviissa. Jos budjettia on ollut hienojen lavasteiden toteutukseen, pyritään niitä usein esittelemään etäännyttämällä kamera kuvattavasta hahmosta. *Appelsiinipojan* kaltaisissa animaatioissa tämä on tiedetty ja teatterimaisista lavasteista on tehty tehokeino, joita pyritään esittelemään. Vielä on ole havainnut teoksia, joissa tärkeitä asioita tai hahmoja liikutettaisiin epäterävyysalueella. Stop motion on taiteellistekninen prosessi, joka synnyttää efektejä, jotka eivät itse kuvaustilanteessa ole vielä havaittavissa (Furniss 2000, 170). Epävarmuus ja intuitio ohjaavat nukkeanimaation tyyliä (Furniss 2000, 167). Tästä huolimatta prosessissa syntyy tyyli, joka näyttäytyy samanlaisena yhä uudelleen.

Aineistoni teokset eivät hyödynnä aiemmin mainitsemaani go-motion-tekniikkaa, jossa liike pehmenee. Liikkeen osalta, tämä tukee entuudestaan maalausmaisuuutta, sillä maalauksissa ei myöskään ole vauhdin tuntua, vaan asiat ovat terävinä paikoillaan. Käytännössä nukkeanimaatiossa yksittäinen kaapattava ruutu rakennetaan samalla tavalla kuin maalaus, tekniikka on vain eri. Aloitan itse luomalla kuvakoon ja tekemällä sommitelman kuvaan. Ironista on, että piirrosanimaatio on vähemmän tyyliiltään maalausmainen, koska kameran luomat rajoitteet eivät ole pakottaneet tyyliä syntymään maalausmaiseksi.



Kuva 5. *Appelsiinipojan* näyttämöllepano ja lavasteet muistuttavat eri teatterinmuodoista.

5.3. Nukkeanimaatio speaktaakkeliksi

Maalausmaisuus ei rajoitu vain kuvan ulkonäköön. Maalausmaisuus noudattaa temaattista samanlaisuutta ja sisällöllisiä yhtäläisyyksiä. Animaatiossa, kuin maalauksissa, kuvalla ei ole ilmaisun puolesta rajoja (Patmore 2003, 14). Animaatio on edelleen kuvataiteen rinnalla ainut taiteen muoto, joka voi tehdä mahdottomasta mahdollista (Patmore 2003, 14). Animaation hahmot elävät ikuisesti, sillä niiden idea ei jatku kuvaruudun ulkopuolella, toisin kuin ihmisnäyttelijöiden. Tämä on johtanut edelleen animaatiota elämään fossiilina. Tänäkin päivänä Aku Ankka on samanlainen ja saman ikäinen. Koska ruumista ei ole, se tehdään (Hietala 1996, 44). Sama ikuinen viehätys säilyy tauluissa, Mona Lisa on aina sama henkilö.

Teknologia ei koskaan kehity irrallaan yhteiskunnasta, noudattaen omaa itseriittoista tarkoitustaan (Durley 1995, 165). En voi väittää, että nukkeanimaation kohdalla, aineistoni valossa, olisi todiste kuvakontinuiteetista kaikista topoksista ja historiallisista yhtäläisyyksistä huolimatta. Nukkeanimaatiokin on ollut kuitenkin aikansa tuote, vaikka tyyli olisikin periytynyt samanlaisena. Vasta *Separatinissa* voi huomata vahvoja tyylin muutoksia. Kyse on yksittäisistä jatkuvuustekijöistä, muttei koko kuvaston periytyemisestä. Omassa animaatioprosessissa huomasin, että sinänsä mikään ei kahlitse minua nukkeanimaation konventioihin, siksi päädyinkin käyttämään paljon lähikuvia. Tyyli on lopulta kuitenkin enemmän, kuin joukko materiaalia koskevia päätöksiä (Bacon 2017, 28). Tyyli luo odotuksia ja mediatuotetta tarkastellaan näiden odotusten kautta (Bacon 2018, 28). Nukkeanimaatio piirien pienuuden takia, odotukset tyylin suhteen ovat ylläpitäneet samanlaista tyyliä. Kuten aiemmin kerroin, on tekijöiden piiri animaattoreista nukentekijöihin ollut hyvin Itä-Eurooppa keskeistä. En pidä Itä-Eurooppaa tyylin tyysijana, onhan sen piirteet ollut

jo olemassa sellaisenaan, vaikka *Noan arkissa* Amerikassa. Jos lähtisin analysoimaan nukkeanimaatiota erilaisten tyylipiirteiden kautta, tai tarkoitushakuisesti hakisin erilaisia nukkeanimaatioita, voisin heittää koko tutkimukseni ympäri. Valitsemani neljä tyylipiirrettä ovat pinnallisimmat, mitä pystyin keksimään ja mielestäni eniten yleisvaikutelmaan vaikuttavia tyylipiirteitä. Nukkeanimaatio on jonkinlaista kaavoissa pitäytyvää ilmaisua ja innovatiivisuus on havaittavissa tyylin ulottumattomilla osa-alueilla.

Esimerkki maalausmaisen tyylin tulosta ihmiselokuvaan on Stanley Kubrickin *Barry Lyndon 1975*, jossa syyt teatraaliselle ilmeen syntymiselle ovat samat kuin nukkeanimaatioissa. *Barry Lyndon* on kuvattu pitkälti luonnon- ja kynttilän valossa. Valotehon ja objektien valovoiman takia aukon on täytynyt olla mahdollisimman auki kamerassa. Tämä on puolestaan luonut samanlaiset syväterävyysalueet kuin nukkejen mittakaavassa. Liike ja komposition on tapahtunut nukkeanimaatiomaisesti, tämä ohjaa tyyliä olemaan tekniikasta syntyvä tuote.

Tyylillisesti tietokoneanimaatio on hyvin erilainen kuin nukkeanimaatio. Uskon, että tyyli on kadonnut juuri luonnonlakien ja kameratekniikan puutteen takia. Mikäli ei käytetä go-motion-tekniikkaa, on nukkeanimaation yksittäiset kuvat selviä ja teräviä, ei siis ole liikesumeutta. Rauhallisella liikkeellä pyritään poistamaan töksähtelevää vaikutelmaa. Toinen keino on tehdä haluttu liike nopeasti, hidastuvan ja nopeutuvan liikkeen vuorotteluna. Oli tilanne mikä tahansa, yksittäinen kuva nukkeanimaatiosta poimittuna on kuin maalaus itse. Maalauksissa harvoin jäljiteltiin vauhtisumeutta samanlaisena kuin elokuvissa tai tosielämässä sen näemme. Viipyilevät otospituudet ovat omiaan luomaan rauhallisen maalausmaisen sävyn.

Tapa kuluttaa maalauksia on samanlaista kuin katsoisi nukkeanimaatiota. Kokemus on samanlainen kuin museossa kävelisi taululta toiselle. Tyyli säilyy ja variaatiota tapahtuu lähinnä kuvakoissa, joista suurin osa ovat kokokuvia.



Kuva 6. Noan arkissa liike on vaakatasossa ja komposition litteän maalausmainen ja teatraalinen.

Vanhanaikainen tekniikka ja tyyli muistuttavat muutenkin jostakin museoon kuuluvasta. Animaation prototyypit ruukku ja luolamaalaukset liittyvät suoraan maalausmaisuuuteen. Toinen tapa linkittää animaatio maalausmaisuuuteen on sarjakuvan kautta. Sarjakuvapaneelien näyttämöllepano muistuttaa paljon nukkeanimaation (Furniss 2000, 66). Paneeli jaetaan samalla tavalla aina hahmoon ja taustaan. Piirretyt hahmon määrätietoinen sommittelu on samanlaista kuin animaattorilla. Kuva pysyy sarjakuvassa yhtä staattisena, sillä liikkeen toteutus olisi vaikeaa. Sarjakuvassa paneelien vaihtelu on kuin leikkausta animaatiossa. Sama viipyilevä tempo, jolla tarkastelemme paneeleja osiltaan, näkyy nukkeanimaatiossa, joissa kuvakoot kestävät usein kauemmin kuin viisi sekuntia.

Stop motion ei voi automatisoitua. Kaikki muut taiteentekotavat kehittyvät teknisesti, mutta stop motionia ei voi viedä eteenpäin ilman sen kaikista pelkistetyimpien elementtien poistamista, animoija, joka luo illuusion liikkeestä kuva kovalta. Koko stop motionin luonne riippuu tästä alkukantaisesta tekotavasta, siinä missä maalaaminen, piirrosanimaatio, tietokoneanimaatio ja kuvanveisto kehittyvät koko ajan. Tarvitaan yhä animaattori, joka liikuttaa nukkea. Suurin tekninen tavoite ennen tietokoneanimaatiota oli piilottaa animoijan kädet (Priebe 2010, 9). Tästä lähtökohdasta kumpuaa koko nukkeanimaation tyyli ja lopulta sen maalausmaisuuks.

Animaatioita tulee tarkastella elokuvatutkimuksen viitekehyksessä, sillä animaatiotutkimus historiallisesti on hyvin nuori ala (Furniss 2000, 3). Kokonaiskuvan luominen nukkeanimaation maailmasta hankaloittaa, että vanhoja animaatioita ei ole digitalisoitu, jolloin ne ovat käytännössä kadonneet yleisestä tietoisuudesta (Furniss 2000, 3). Kuitenkin, vaikka olisi kuinka vähäpätöinen teos animaatiohistoriassa, noudattaa se silti tyylihistoriallisia piirteitään (Bordwell 1997, 1-7).

Teatraalisuus ja maalausmaisuuks muistuttavat vahvasti elokuvahistoriallisia speaktaakkeleita. Speaktaakkeli on suuret piirteet omaava tuote. Sanat, jotka kuvaavat speaktaakkelia ovat paatos, mahtipontisuus, epookki ja pinnallisuus. Vaikka aineistoissani päästään syvällisiin teemoihin, on niiden esitystyyllissä suureellisuutta ja pinnallisuutta samaan aikaan. Stop motionin alkuperäinen idea oli olla trikkikuvaus erikoistehosteena. Lopulta nukkeanimaation kehityttyä omaksi taiteenlajikseen palveli se kuriositeettina ja attraktiona (Gartz 1978, 160). Tarkoituksena luoda taikatemppele elävistä esineistä ja nukeista. Ensimmäinen tarkoitus on siis kaikkeudessaan speaktaakkelin luominen. Vaativasta ja aikaa vievästä tekotavasta johtuen, animaatiot olivat lyhyitä ja ytimekkäitä, ja ne

aikaansaivat suuria tunteita ilman syvällisyyttä. *Kamera miehen kostossahan* kyse on kirjaimellisesti elävistä kuolleista ja yksinkertaisesta pettämistarina. Nukkeanimaatio on ollut animaattorin leveilyä taidoillaan (Gartz 1978, 160). Tämän päivän Hollywood -spektaakkelit ovat myös efekteillä mässäilyä ja leveilyä.

Olisi hyvä myös pohtia nukkeanimaation olemassa olon tarkoitusta ja miksi se on yhä täällä. Tuskin uudet kokopitkät nukkeanimaatioelokuvat *Isle of Dogs* (2018) tai *Kubo and Two Strings* (2016) tarjoavat enää samaa ruokaa spektaakkelin nälkään, mitä se tarjosi aikoinaan. Nukkeanimaation tyylillinen liikkumattomuus on tehnyt siitä epäsuositun, toisaalta, se on sen suurin suosioon vaikuttava tekijä. Maailma on muuttunut niin, ettei leikkaaja koske enää ollenkaan fyysiseen filmiin (Gartz 2003, 178). Nukkeanimaatiossa säilyy fyysinen kosketus teoksen ja tekijän välillä. Animaation epäsuosio saattaa selittyä tähtien vähyydellä ja epädramaattisella tekoprosessilla (Gartz 1975, 8). Tämä tekee animaatioiden hahmoista kuolemattomia, mutta ajassaan epäsuosittuja. Ehkä pelkkä nukkejen eläminen on omiaan spektaakkelin luomiselle, sillä tyyliltään se on aina suureellista.

6. VEISTOSMAISENA

6.1. Elävöitettyt veistokset

Veistosmaisuuks on nähtävissä nukkeanimaatioissa kirjaimellisesti sekä kuvainnollisesti sanan varsinaisessa mielessä. Veistosmaisuuks tai patsaanomaisuus muistuttavat kaikki aiemmista perinteisistä taidemuodoista, kuten maalausmaisuuks tai teatraalisuus. Aiemmin on käynyt selväksi vanhan median vaikutus uuteen. Vanhat rakenteet ovat aina, joko näkymättömästi tai näkyvästi läsnä uusissa medioissa (Zielinski 1999, 14). Kuten aiemmatkin väitteet, kiinnittää veistosmaisuuks nukkeanimaation tyyliopokset taidehistoriaan. Veistosmaisuuks on myös osa speaktaakkelia, jota nukkeanimaatio tyyliensä puolesta edustaa. Löydökseni eivät niinkään todista kuvakontinuiteettia tai tyyliopodien olemista nukkeanimaatiossa, kyse on enemmän yksittäisistä tyyliopoksista.

Veistosmaisuuksudessa kyse on korostetusta liikkeestä ja itseensä huomiota vetävästä käytöksestä. Koen veistosmaisuuksuden myös kirjaimellisena veistoksena olemisena, niin kuin aineistoni teosten hahmot, nekin ovat omalla tavallaan veistoksia. Ne on valmistettu kuten veistokset ja tekotavaltaan ne vastaavat veistotaidetta. Pelkkä hahmojen representaatio on omiaan luomaan veistosmaista vaikutelmaa, mutta liikkeellä ja leikkauksella luodaan korostettua ja huomiota kiinnittävää esiintymistä. Komposition ja näyttämöllepanolla saadaan hahmo kuvan keskiössä patsastelevasti esille. Veistosmaisuuksuden luominen ei välttämättä ole animoijan tarkoitus, vaan se on enemmänkin tekotavan kautta syntyvä

vaikutelma (Furniss 2000, 169). Tyyliopokset ovat havaittavissa kautta aineistoni, mutta selvin muutos tapahtuu vuosituhannen vaihteessa.

6.2. Odotusta ja mahtailevaa

Patsaiden asema on toimia julkisina huomiota herättävinä taideteoksina. Ne ovat usein ihmisfiguureja ja muotokieli on rajoittunutta. Tärkein tehtävä on kuitenkin luoda julkista ja mahtipontista taidetta. Patsaiden ympärillä on aina joukko ihmisiä kuvaamassa niitä. Niissä on jonkinlaista speaktaakkelin omaisuutta, kuten nukkeanimaatiossa. Nukkeanimaatio toimii attraktiona ja kuriositeettina kylillä (Gartz 1978, 160). Mykkä esitys on taannut kansanomaisuuden ja helpon lähestymistavan (Gartz 1978, 160). Aineistostani *Kameramiehen kosto*, *Käsi*, *Balance*, *Tyttö ja sotamies* osittain sekä *The Separation* ovat dialogittomia. On siis selvää, että mykkä ilmaisu on vetänyt huomiota liikkeeseen ja veistosmaisuuuteen. Mykkyys on vanhimmassa ja uusimmassa teoksessa, mutta välissä ilmestyneissä teoksissa on selvää narratiivisuutta. Veistosmaisuuus ilmenee ennemminkin topoksena kuin kuvajatkumona. Itse animoidessani veistosmaisuuuden syntyä voi ennustaa kuvakokoa valittaessa ja liikettä suunniteltaessa. Kokokuva ja hahmon keskittäminen ovat animoijalle helppoja ja turvallisia ratkaisuja kuvaustilanteen hallinnan kannalta. Halusin tietoisesti rikkoa veistosmaisuuuden syntyä, vaikkakin juuri tällöin liikkeeseen kiinnittää tavallista enemmän huomiota ja patsastelu syntyy vääjäämättä. Ilman dialogia tapahtuvassa kohtauksessa katsojan huomio on vangittava korostetulla liikkeellä. Hidastuva ja kiihtyvä liike on myös perusta onnistuneelle animoinnille. Liike yleensäkin linkitetään animaatioissa tärkeäksi osaksi esteettisyyttä, koska absoluuttista paikallaanoloa ei ole (Furniss 2000, 79).



Kuva 7. *Balancesa* liike perustuu pitkälti odotukseen, kiihtyvyyteen ja hidastuvuuteen.

Tyylin kautta veistosmaisuuks näkyy mittakaavassa ja kuvien tekstuureissa. Pienoismitakaavan poistaminen nukkeanimaatiossa on haastavaa, ellei mahdotonta. Kuten itse huomasin, syvyysterävyysalue on kapea pieniä kohteita läheltä kuvattaessa. Moni katsoja on oppinut assosioimaan tämän tyylin juuri nukkeanimaatioihin. Tietyt tosimaailman elementit paljastavat nukkeanimaation mittakaavan. Tällaisia elementtejä ovat vesi ja tuli, jotka näyttävät nukkejen maailmassa liian isoilta. Vaatteiden kankaiden tekstuurit ja pöly ovat myös liian isoja ja ne paljastavat pienen mittakaavan. Tämä on osaltaan myös nukkeanimaation ainutlaatuisuus ja sen yksi vahvuus. Ehkä juuri siksi, ettei nukkeanimaatioiden kannata yrittää jäljitellä todellisuutta, niihin sallitaan tosielämän artefakteja, joilla on meidän ymmärtämämme status (Furniss 70, 2000). Samasta syystä Wallace ja Gromit -vahaanimaatioissa näkee usein animoijien tarkoituksella jättämiä sormenjälkiä hahmoihin.

Kyse on nukkeanimaatioissa siis tiedostetusta pienoiskoosta, tätä ei yritetä edes poistaa. Kokokuvat ja teatraalisuus yhdessä luovat vaikutelman kuin katsoisi pienoismallia museossa. Jotkut pienoismallit saattavat sisältää liikettä, kuten junaratoja. Tämä on veistosmaisuuksia ja patsastelua nukkeanimaatioiden osalta. Kuten sanoin käsittäväni veistosmaisuuksien huomiota vetäväksi speaktaakkeliksi. *Kameramiehen kosto* on teoksista ainoa, joka esitetään realistisessa mittakaavassa, sillä hyönteishahmot ovat 1:1-mittakaavassa. Kaikkien loppujen teosten hahmot ovat vaihtelevissa mittasuhteissa. Pienoismallimaiset kuvat todistavat myös lisää nukkeanimaation vanhanaikaisuutta. Nukkeanimaatio on elokuvan muodoista ainut, jossa kaikki kirjaimellisesti pölyyntyä.

Vaikka se mitä nähdään ja kuinka kauan linkittyy vahvasti leikkaukseen, ei leikkausten määrällä tee mitään. Rytmien animoijan ja leikkaajan tunteista kumpuava päätös, ei välttämättä matemaattinen asia, jota hän ajattelee (Seppälä 46, 2017). Kautta aineiston leikkausta käytetään enemmänkin pakollisena kohtauksen kuljettajana, kuin taiteellisena elementtinä. Pois lukien *The Separation* ja *Balance*, teoksissa hahmot poistuvat kuvista ja kuva leikkaa uuteen kuvakulmaan, johon hahmo saapuu. Tämä on suoraviivaista, käytännöllistä, mutta melko mielikuvituksetonta. Tämä vuorostaan luo viipyilevän tahdin, joka välittää nukkeanimaation veistosmaista luonnetta. Ennen digiaikaa, etenkin varhaisissa elokuvissa, leikkausta on vältetty, koska se on ollut kallista ja stressaavaa ja leikkauskalusto oli usein hajalla (Gartz 9, 2003).

Koska animoija on usein myös teoksen leikkaaja ja rytmien luoja, syntyy veistosmaisuuksia jo kuvaustilanteessa. Ihmiselokuvissa, leikkaaja on oma taiteilijansa, joka löytää kuvasta materiaalista asioita, joita välttämättä ohjaaja ei ollut ajatellut. Kun itse kuvasin, oli jatkumon luonti päämääräinen tavoitteeni. Jos halusin jonkinlaista temppuilua, tai montaasia, piti tämä

suunnitella tehokkaasti etukäteen, mutta kuten itse, muiden animaattoreiden tavoin, oli lineaarisen helposti ymmärrettävän jatkumon luominen käytännöllistä ja turvallista. Animaatiota tehdessä, mitään ei tehdä enempää, kuin tarve, toisin kuin ihmiselokuvassa kuvataan useita kuvakulmia ja leikkaustilanteessa kokeillaan niitä yhteen. Nukkeanimaation tekoprosessissa syntyy tahtomattaankin outo vaikutelma pysähtyneestä maailmasta, jossa varjot eivät liiku, ikään kuin katsoisi valokuvaa, joka elää (De Vries 131, 2013). Varsinkin *Appelsiinipojassa* on nukkeanimaatioille ja stop-motionille tyypillinen ilmiö, jossa tärkeimmät hahmot liikkuvat, mutta taustan hahmot ovat täysin paikoillaan veistoksina. Tämä tietenkin johtuu animoinnin raskaudesta. Kokeilin tehdä yhden kohdan, jossa kaikki taustankin hahmot liikkuvat, mutta työmäärä oli liian suuri ja epäonnistumisen riski kasvaa heti huomattavasti.

Varsinkin itäeurooppalaisissa animaatioissa on esillä hidastuva ja nopeutuva liike. Omista esimerkeistäni, *Kädessä*, on perinteinen idän tapa liikkeelle. Hahmot liikkuvat kovaa tai juosten ja hidastuvat miltei staattisiksi paikoilleen. Tällainen tapa animoida antaa pelivaraa ruutujen määrän suhteen. Katsoja ei ehdi huomata ruutujen vähyyttä nopean liikkeen aikana ja staattisissa kohdissa voidaan käyttää, vaikka yhtä kuvaa useiden sekuntien ajan. Tietty lopputulos luo entisestään veistosmaista vaikutusta vetämällä huomiota nopeaan liikkeeseen ja samalla pitkittämällä hahmojen paikallaan olemista. Ilmiö on tuttu myös halvoista piirrosanimaatioista, joissa pitkitetään mahdollisimman paljon yksittäisiä kuvia. Mainitsin aiemmin, ettei absoluuttista paikallaanoloa ole. Ainoa keino toteuttaa paikallaanoloa olisi äärimmäisen tarkka animointi, liian tarkka jopa, jottei kuvasta tule rauhaton.

Liike kertoo yleensä paljon elokuvan sisällöstä ja liikettä analysoimalla on mahdollista päätellä elokuvan genre katsomatta itse elokuvaa. Tietokone pystyi analysoimaan hitaan liikkeen liittyvän surullisuuteen (Valentin, Ed

2009, 7,8). Hahmojen muuttumattomuus liittyi taas realismiin (Valentin, Ed 2009, 7,8). Nukkeanimaatiossa muihin animaatioihin poiketen hahmot eivät veny tai muuta muotoaan muuten. Vaha-animaatiossa muuttuminen on yleistä mutta nukkejen fyysinen kiinteys rajoittaa tätä. Täten liike kiinnittyy realismiin nukkeanimaatioiden osalta, joka osaltaan muistuttaa maalausmaisuudesta. Renessanssin taiteen isoin tavoite olikin saada aikaan realismia (Bordwell 1997, 71).

Pois leikkauksen tehtävä on aina jättää näyttämättä epätärkeä ja tylsä informaatio elokuvassa (Bacon 2000, 125). Entäpä stop motion, jossa lähtökohtaisesti ei ole leikattavaa, vaan materiaalia tuotetaan tarpeen mukaan? Omassa animaatioprosessissa ainakin kävi selväksi, että materiaalin tarve on amatööritasolla arvioitava ja liian pitkistyttäväksi on helppo ajautua. Veistosmaisuus kumpuaa myös osittain tällaisesta tekemisen prosessista. Montaasi, jossa aikaa tiivistetään tai nopeutettu kuva eivät tule nukkeanimaatiossa kyseeseen, joten varaa ajan kanssa pelaamiseen on hyvin vähän.

Varhaiset nukkeanimaatio pioneerit eivät koskaan kuitenkaan noteeranneet teknologiaa, kuten taikalyhtyä inspiraationaan animaatiolle (Crafton 1993, 1-7). Animaattoreita innosti enemmän plärit, eli taskuelokuvat (Crafton 1993, 1-7). Kyse oli liikkeen tarkasta analysoinnista ja jäljittelystä, kuinka hahmot saavat mystisesti oman elämänsä (Crafton 1993, 1-7). Maalausmainen litteä kuvamedia on siis vaikuttanut nukkeanimaation tyyliin, jonka taustalla on ollut jokseenkin pinnallinen kansanomaisen tempun, taskukokoinen speaktaakkeli.

6.3. Kaupallisuus ja nukkeanimaation kehitys

Voi tuntua, että speaktaakkelinomainen veistosmaisuus vetää itsetietoisesti vain huomiota pinnallisiin tyylipiirteisiin. Asia ei kuitenkaan ole näin, sillä *Käsi* kritisoi pohjimmiltaan kommunismia, mutta se on esitetty lapsellisena pidettynä animaationa. *Balance* käsittelee ahneutta ja individualismia, vaikka se voisi näyttää alkuun pelkältä speaktaakkelilta. Samaten *The Separation* kertoo veljellisestä rakkaudesta omalla kierolla tavallaan. Tarinatasolla teokset ovat siis kaikkea muuta kuin speaktaakkelilta voisi olettaa. Nukkeanimaatio on ehkä speaktaakkelinomaisen tekotapansa kautta saanut houkuteltua yleisöä katsomaan niitä ja sitten pintaa syvemmältä on paljastunutkin jotain muuta. Samanlaista syvyyttä en odottaisi Hollywoodin suurilta ja kalliilta speaktaakkelituotannoilta.

Ilmiö on perujaan nukketeatteriin, jota saatettiin käyttää propagandan välineenä esittämällä tunnettuja hahmoja nukkeina. Arvuutella voi onko luolamaalaustenkin äärellä kerrottu syvällisempiä tarinoita, kuin niiden yksinkertaisilta vaikuttavat aiheet saattavat antaa ymmärtää. Päällimmiltään speaktaakkeleilta tulisi odottaa draamallista epäkunnianhimoa (Zielinski 93, 1999). Valtavirtaelokuvassa elokuva ei yritä vetää huomiota tyyliinsä, vaan kertoa tarinaa tehokkaasti ja ekonomisesti (Seppälä 2017, 46).

1890-luvulla elokuva tuli pian tunnetuksi ihmisten keskuudessa, eikä sen esitysmuotoa pidetty vieraana, päinvastoin se nähtiin todellisuuden heijastumana (Crary 344, 2001). Varhaisilla elokuvilla oli tapana olla speaktaakkeleita, mutta niiden tuli tavoitella sitä erilaisten temppujen avulla, sillä liikkuvasta kuvasta tuli pian arkipäiväinen normi. Stop motion ei koskaan normalisoitunut samalla tavalla ja yhä tänä päivänä ensimmäistä

kertaa nukkeanimaatiota näkevä saattaa ihmetellä, miten se on tehty. Elokuva koettiin simulaationa ja empatiaa tuottavana esitysmuotona (Crary 2001, 344). Stop motion ei olisi ikinä voinut kilpailla empatian kanssa, siksi varhaiset nukkeanimaatiot *Kettu Repolainen*, *Noan Arkki* ja *Kultasaksinen rapu* ovatkin satuja, kerrottuna yksinkertaisesta narratiivisesta näkökulmasta. Ilmeille ja tunteiden näyttämiseksi ei ole sijaa. Kaiken liikkuvan kuvan alku oli kuitenkin speaktaakkeliä aikaa. Ihmiselokuva harppasi pian pois tästä muotista, siinä missä nukkeanimaatio kehittyi omaksi speaktaakkelimuodokseen.

Edisonille, jota pidetään yhtenä elokuvan teknisistä keksijöistä, elokuvalla ei ollut itseisarvoa, se oli ainoastaan kaupallisuuden jatke (Crary 31, 2001). 1890-luku oli visuaalisten attraktioiden aikaa ja oli tarjolla monia esitysmuotoja, kuten taikalyhdyt, varjoesitykset ja lopulta elokuvat. Taikalyhty oli speaktaakkeli itsessään ja usein sen mainoksissa klovni tai kääpiö paljasti lyhdyn yleisölle (Crary 274, 2001). Tekniikka oli siis alusta asti vahvasti osa sen tuottamaa speaktaakkelia. Nukkeanimaation ja liikkuvan kuvan kohdalla kiinnostus itse tekniikkaa kohtaan säilyi lähinnä tekijöiden keskuudessa. Tekniikka ei ollut jatke tuotteelle kuten aiemmissa projisointimuodoissa. Kyse voi olla, että filmin teknisyyden ylittämisen helposti ymmärrettävyyden rajan ja lopullinen elokuva on itsessään jo niin nautinnollinen ja kiinnostava, ettei tekniikka sen taustalla kiinnosta enää. Kyse on kuin taikatemppuesityksestä, jossa katsoja haluaa välttämättä tietää, miten temppu on tehty, mutta tämän jälkeen temppu on pilalla. Nukkeanimaationkin on helppo imeytyä sisään.

Maailman ensimmäisissä nukkeanimaatioissa usein oli aiheina elottomien henkiin herääminen, kuten ötökät ja lelut. En ihmettelisi vaikka tällaisten kuvien avulla oltaisiin pidetty yllä uskoa näiden asioiden heräävän oikeasti eloon. Lopulta nukke on omanlainen veistoksensa ja vasta manipuloinnin kautta siitä tulee nukke. *Kultasaksisen ravun* alussa näemme elottoman

nuken muistuttamassa todellisuudesta. Samalla tavalla *Noan arkin* alussa ihmiskädet rakentavat nukke-esityksen, muistuttaen tosielämästä. *Kädessä* oikea ihmiskäsi on antagonisti. Kuten useat Disney-piirretyt alkavat satukirjasta, halutaan nukkeanimaatiossa muistuttaa sadusta ja speaktaakkelista.

7. POHDINTA

7.1 Vierivä kivi sammaloituu

Vuonna 2005 tulee jotain uutta ja odottamatonta, jonka jälkiseurauksissa elämme vieläkin. Isoin ja kattavin videoistopalvelu YouTube perustetaan, jonne kuka tahansa voi ladata videonsa. Rajoituksia kuitenkin oli. Esitystilaa kuvalle oli 4:3 kokoinen alue ja videon maksimipituus piti olla alle 10 minuuttia. Kuvanlaatu, eli pikselien määrä, vastasi kutakuinkin samaa kuin varhaisissa digiformaateissa. Laatua voisi myös verrata ensimmäisiin filmikameroihin. Kaikki tämä on kovin tuttua. Ensimmäisten YouTubeen ladattujen videoiden joukossa oli paljon nukkeanimaatioita. Oli kuin nukkeanimaatio olisi syntynyt uudelleen samanlaisena kuin sata vuotta aiemmin se oli keksitty.

Videot olivat yksinkertaisissa lavasteissa kuvattuja, itseopittuja yhden animaattorin tekosia, eli samoja kuin ne ovat aina olleet. Lisäksi kuvakoko oli sama vakio, mikä se on aina ollut ja pituus oli sama kuin varhaisten filmikelojen sallima maksimi. Animaation taso on yhtä huonoa, mutta tyyli on läsnä, ne näyttävät samanlaisilta. Vailla hypertekstuaalisuutta tai tietoutta animoinnista, tiedottomasta tilasta, on nukkeanimaatio syntynyt uudelleen samanlaisena. Tuskin mikään vuonna 2005 ladattu ihmisillä näytelty video on muistuttanut vuoden 1910 ihmisillä näyteltyjä videoita. Oli miten tahansa, nukkeanimaatio elää jälleen ja se on tyyllisesti samanlainen kuin aikoinaan: teatraalinen, maalausmainen ja veistosmainen. Nukkeanimaation tyylin säilyvyys on syy sen epäsuosioon, mutta toisaalta myös sen säilyneeseen suosioon. Siinä missä piirrosanimaation ja palaanimaation piti väistyä tietokoneanimaation tieltä, jatkoi nukkeanimaatio

autonomista elämäänsä. Nykyään vuodessa saattaa tulla enemmän kokopitkiä nukkeanimaatio elokuvia, kuin piirroselokuvia, tilanne, joka olisi ollut mahdoton 20 vuotta sitten. Stop motion todennäköisesti on 2010-luvulla suosittumpaa kuin se koskaan on aiemmin ollut, johtuen jakamismuodoista sen ympärillä (Priebe 2010, 11).

Uuden mediakulttuurin myötä alkavat erilaiset animaation ilmaisumuodot elää rinnakkain. Tarinat eivät välttämättä ole samanlaisia kuin lyhytelokuviksi tarkoitetuissa dramaattisissa kokonaisuuksissa. Animaatiot ovat muuttuneet lyhyiksi satiirinäytelmiksi, komedioiksi ja x vastaan y -tappeluspekteakkeleiksi. Harvinaista ei ole enää nähdä teräsmiehen tappelevan esimerkiksi pokemonia vastaan. Samaan tapaan videopelien koodi on rikottavissa, että elokuvien tekijät voivat näyttellä pelin sisäisten elementtien avulla elokuvaa ja tallentaa sitä machinimamaisena fanifiktiona. Aiheet, joista pelien hahmot puhuvat eivät usein edes liity kyseiseen peliin.

Sledgehammerin kaltainen musiikkivideo näyttää, kuinka stop motion on yhtäkkiä arvostettu ilmaisumuoto, kuten panoraama. Nukkeanimaatio on kasvanut oman maailmansa ulkopuolelle ja sen perinteisen ilmaisutavan ulkopuolella se saattaa esiintyä missä tahansa kontekstissa. Animaationtuotantotavat lainaavat selvästi toisiltaan. Oma työni oltaisiin voitu kertoa machinimana, piirrosanimaationa tai vaikka pala-animaationa. Tarina kulkee videopelimaailmojen ja elokuvien välimaastossa palaten aina monomyyttiin. Huhtamon topos esiintyy lähinnä enää, jos tyylin nimeen tietyt asiat toistuva riittävästi. Isoin ja viimeinen nukkeanimaation ja oman teokseni tyyllinen määrittäjä on oikea kamera ja tämä on jonkinlainen tyylin ylläpitäjä.

Vaikka samankaltaisuus on havaittavissa läpi nukkeanimaation historian, en näe kyseessä olevan kuvakontinuiteettiä tai tyyliperiodit. Periytyneet

tekijät ovat lähinnä tyyliopoksia, jotka luovat nukkeanimaation luonnetta. Tämä vuorostaan palaa Huhtamon käsitykseen topoksesta. Oman animoimisprosessin aikana kävi selväksi, kuinka tyyliopokset mahdollisesti ovat muodostuneet kamerateknisyyksistä ja yleisistä animoinnin käytännöllisyyksistä johtuen. Vaikka tietty hypertekstuaalisuus on vaikuttanut tyyllisyyksiin, syntyy tyyli nukkeanimaatiolle osittain tahtomattaankin kuten se YouTubessa syntyi. Tyyliopokset lopulta vakiinnuttivat nukkeanimaation omaksi speaktaakkelimuodokseen. Koska animaation temppu oli kertaluontoista, tulisi katsojan saada jotain uutta ja yllättävää aina. Tämä puski hullunkurista muotoa samalla kun ihmisillä näytelty elokuva muovautui monisyiseksi muodokseen, jatkoi animaatio speaktaakkelin omaista eloa (De Vries 2013, 52).

Animaation historia alkaa jo luolamaalauksista ja jatkuu 1900-luvun alkuun (Crafton 1993, 39). 1900-luku, ja erityisesti sen alku, olivat hyvin visuaalista ja innovatiivista aikaa (Crafton 1993, 39). Animaatio kehittyi innovatiivisena aikana, jolloin suosittuja olivat kiertävät taikatemppuesitykset ja speaktaakkelit. Suosittuja esityksiä olivat panoraamat, joita menttiin katsomaan niille varattuihin halleihin, tai pienoismallit, joita kulutettiin samalla tavalla. Toinen vaihtoehto juuri näille oli taikalyhty -ja nukketeatteriesitykset. Nukkeanimaatio yhdistää jokaista näistä muodoista ja niiden tyylipiirteet ovat topoksen omaisesti havaittavissa edelleen. Varhaisissa teksteissä nukkeanimaatiosta puhuttiin trikkielokuvana (Crafton 1993, 43). Nukkeanimaatiota ei nähty autonomisena ilmaisumuotona vaan sen identiteetti alkuaajoista lähtien rakentui speaktaakkelin varaan. Tämä maine siivitti sen kehitystä seuraavan sadan vuoden ajan, jolloin aineistoni teokset ovat tehty.

7.2. Nukkeanimaation tulevaisuus

Nukkeanimaation tulevaisuus on samanlainen todennäköisesti kuin sen menneisyys. Tulee kausia, kun sen suosio laskee ja kausia, kun sen suosio nousee. Teknisesti ja tyyllisesti se pysyy samanlaisena, elävänä fossiilina. Nukkeanimaation tyyli on jollain tavalla universaalisti tunnistettu. Radiohead -yhtye teki jopa kappaleen vuonna 2016 *Burn The Witch*, jonka musiikkivideo on toteutettu täysin mukailleen 1960-luvun eurooppalaista nukkeanimaatioita. Videossa nukkeanimaatiota käytetään kontrastina kauhuteeman kanssa. Hahmot ovat samanlaisia kuin lapsille suunnatussa *Appelsiinipojassa*.



Kuva 8. Radiohead -yhtyeen *Burn The Witch* -kappaleen musiikkivideo on tyyllisesti niin vahva muistutus 1960-luvun nukkeanimaatiosta, että *Trumpton* -sarjan luoja jopa harkitsi oikeuteen haastamista tyylin varastamisesta.

Ainut, mikä voi kehittyä ovat nukkejen tekotavat, tai animoimista helpottavat tekniikat. Sama raadollisuus kuitenkin säilyy: tarvitaan animoija, joka kuva kuvalta manipuloi kohdetta liikkeen tunnun aikaansaamiseksi. Nukkeanimaation affektiivinen sävy määrittyy tyylioposten kautta speaktaakkelimaiseksi. Tyyli ei koskaan muutu täysin autonomiseksi ilmaisuntasokseen. Se on itseensä huomiota vetävä speaktaakkelin keinoin, mutta osassa tapauksissa tarina paljastaa syvällisempiä piirteitä, eli diegeesis nousee tyylin edelle.

Nukkeanimaation tutkiminen lankeaa media-arkeologian piiriin. Halusin analysoida tyyliä tekemisen kautta, jolloin teknologinen aspekti selittyisi paremmin. Toki tutkiessa arkeologisesti, mitä tahansa mediailmiötä tuli varautua laajempaan tarkasteluun, kuin esimerkiksi pelkkään animaation maailmaan, joka loi lähinnä historiallista kaikukoppaa aineistolleni. Valokuvien ymmärrys auttaa ymmärtämään elokuvaa (Durley 1995, 170), auttoi animaation ymmärryksessä menneet mediamuodot. Kuten saduissa on kyse periytyvistä tarinoista sisältöineen ja tyyleineen (Ihonen 2004, 76), ehkä siksi nukkeanimaatiotkin ovat sadunomaisia usein. Koko aineistoni ainakin sisältää fantasian elementtejä. Satu ja fantasia saattavat antaa kuvan lapsille suunnatusta elokuvasta (Ihonen 2004, 77), kuten pinnallisesti nukkeanimaatio saattaisi vaikuttaa tältä, on se usein aikuisille suunnattua. Lapsenomaisuus tarjoaa hyvän puhuttelupohjan psykologiselle keskustelulle (Ihonen 2004, 77). Nukkeanimaatioiden tyyliä on ruokkinut mahdollisesti realismin ja fantasian välillä syntynyt jännite. Fantastisuus tulee osaltaan myös nukkeanimaatioon, jottei oudon esitystavan kautta jouduttaisi näyttämään realistisia asioita.

Speaktaakkeli kutsuu luokseen, ei empatian, vaan visuaalisuuden kautta (Crary 2001, 202). Teatterimaisuus ja yhdessä kokeminen ovat tehokkain tapa massojen tunteiden manipuloimiseen (Crary 2001, 247). Nukkeanimaatio irtautui tehosteeksi sen speaktaakkelimaisen potentiaalin

takia. Ray Harryhousenin kaltaiset pioneerit kehittivät siitä vakaan erikoistehosteen ihmiselokuvaan. Elokuvat kuten, *Taistelu kultaisesta taljasta* ja *Terminaattori*, ovat esimerkkejä, kuinka vuosikymmenien ajan stop motionia ja nukkeanimaatiota hyödynnettiin Hollywoodin suurtuotannoissa. Virallisesti tehosteena nukkeanimaatio poistui *Jurassic Parkia* tehdessä, kun todettiin tietokone-efektien olevan uskottavamman näköisiä. Speaktaakkelimaisuus on nukkeanimaatiossa yläkäsite, joka sävyttää elokuvahistorian käsitystä.

Aineistoni kattoi nukkeanimaatiolyhytelokuvia läpi 1900-luvun. Vaikka aineistoni teokset olisivatkin olleet toisia, olisi tulokseni olleet todennäköisesti samoja. Nukkeanimaatio jatkaa eloaan YouTuben kaltaisissa palveluissa, musiikkivideoissa ja muissa mediailmaisumuodoissa. Tietyt asiat säilyvät mutta tietyt asiat poistuvat, vain ehkä tullaan takaisin esille tulevaisuudessa. Tällä hetkellä nukkeanimaatioiden keskuudessa vallitsee trendi rikkoa outoutta tuomalla tosielämän artefakteja kuvaan (Furniss 2000, 70). Suosittu keino toteuttaa nettiin nukkeanimaatioita on käyttää legoja ja muita leluja, jotka muistuttavat niiden todellisesta olemuksesta, jolloin outous häviää ja animaation teko muuttuu leikin jatkeeksi (Furniss 2000, 70). Hämmästyttävä temppuna kuitenkin yhä säilyy elollistaminen, jonka kautta nukkeanimaation speaktaakeli jatkaa elämistään. Teatterimaisuus, maalausmaisuuks ja veistosmaisuuks saattavat vaihdellen esiintyä modernissa animaatioissa ja vaikka ne eivät vähään aikaan olisin havaittavissa tulevat ne varmasti vielä esille tulevaisuudessa. Huhtamon ajatus topoksesta on täten tulosteni valossa paikkansapitävä. Tiettyjen ehtojen toteutuessa topos aktivoituu tutkimusmateriaalissani, se on komposition, sommittelun ja tekniikan tuottama tyyllinen elementti, kuten Huhtamolta sen omaksuin. Teatraalisuus, maalausmaisuuks ja veistosmaisuuks jatkuvat, eli kyseessä on topos.

7.3. Jatkotutkimus ja tutkimuksen luotettavuus

Tutkimuksessani osoitin, tyyliopokset, jotka ilmenevät kautta nukkeanimaation satavuotisen historian erinäisissä teoksissa. Tutkimukseni ei todista kuvakontinueettia, tai, että löydökseni olisivat periodin käsitystä muovaavia. Oletuksen ja tulosteni kautta nukkeanimaatio ei ole oma tyyliperiodinsa, eikä ole riittävän vahvaa näyttöä todistamaan suurempaa kuvallista jatkumoa.

Käytin tyylin tutkimisessa neljää elementtiä: kuvakokoja, kompositiota, liikettä ja leikkausta. Vaikka nämä ovat tärkeä osa kuvan tyylipiirteitä, eivät ne ulotu käsittelemään tyylin syvällisempiä аспекteja, esimerkiksi realistis-kompositionaalisia, realistis-transtekstuaalisia, realistis-taiteellisia tai kompositonaalis-taiteellisia (Bacon 2017, 36). Tästä syystä voin ainoastaan nähdä analyysiyksiköideni näkökulmasta tyyliopoksia, jotka antavat nukkeanimaatiolle tiettyjä periytyviä piirteitä, kuten teatraalisuus, maalausmaisuuus ja veistosmaisuuus. Lähestyn väitteitani realistisesta näkökulmasta, mutta annan tilaa myös abstrakteille käsityksille ja laajempialaisille tulkinnoille. Tärkeämpänä osana väitteitani pidän niiden tekniikka -ja taiteilijataustan avaamista. Oman animaatioprosessini kautta loin tukea tekniselle ymmärrykselle ja väitteiden verifioimiselle. Teos on tällä hetkellä itsenäinen, kuten tutkimani teokset mutta se olisi voinut myös kytkeytyä metodologisemmin tutkimukseen. Toisaalta ennalta määräämättömyys animointiprosessissa osoitti, kuinka tyyli syntyy osittain tekohetkellä, osittain vasta teoksen valmistuttua ja kuinka se palaa muistuttamaan aiempia historiallisia teoksia. Yksi vaihtoehto olisi ollut purkaa yksittäinen tyylielementti, esimerkiksi näyttämöllepano, sitä koskettaviin pienempiin kysymyksiin, kuten sen vaikutus aika-tila-kysymyksiin. Aineiston kohdalla voisin tehdä rajausta tai yhtenäistämistä jatkoa ajatellen.

Tutkisin seuraavaksi todennäköisesti yhden maan sisällä tuotettuja saman vuosikymmenen animaatioita. Kiinnostavia tutkimuksia voisi myös syntyä tarkastelemalla nukkeanimaation yhteiskunnallisia vaikutuksia, joita nousi esille tutkimuksessani sivutuotteena.

8. LÄHTEET

- Bacon, H. (1994). *Continuity and transformation : The influence of literature and drama on cinema as a process of cultural continuity and renewal*. Suomalainen tiedeakatemia.
- Bacon, H. (2000). *Audiovisuaalisen kerronnan teoria*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Bacon, H. (2005). *Seitsemäs taide : Elokuva ja muut taiteet*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Bacon, H. (2017). *Kohti vertailevaa tyylitutkimusta*. Lähikuva 04/2017.
- Blomberg, K., Blomberg, K., Hirsjärvi, I., Kovala, U. (2004). *Fantasian monet maailmat*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.
- Bordwell, D. (1989). *Making meaning : Inference and rhetoric in the interpretation of cinema*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Bordwell, D. (1997). *On the history of film style*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Chatman, S. (1978). *Story and discourse : Narrative structure in fiction and film*. Ithaca, N.Y.: Cornell University Press.
- Crary, J. (2001). *Suspension of Perception ; Attention, Spectacle and Modern Culture*. The MIT Press.
- Crafton, D. (1993). *Before Mickey : The Animated Film 1896 – 1928*. University Of Chicago press.
- De Vries, T., Mul, A. (2010). *They Thought It Was a Marvel' : Arthur Melbourne-Cooper (1874-1961), Pioneer of Puppet Animation*. Amsterdam University Press.
- Ėjzenštejn, S., Tiisanen, A. (1999). *Elokuvan muoto*. Helsinki: Love kirjat.

- Ekman, U. (2013). *Throughout : Art and culture emerging with ubiquitous computing*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Furniss, M. (1999). *Art in motion : Animation aesthetics* (Repr ed.). London: John Libbey.
- Gartz, J. (1978). *Animaatioelokuvat*. Helsinki: Suomen elokuvasäätiö.
- Gasek, T. (2011). *Frame-by-frame stop motion : The guide to non-traditional animation techniques*. Boston: Focal Press.
- Hakola, O. (2017). *Tyyli, ilmaisu ja kokeellisuus elokuvassa ja elokuvatutkimuksessa*. Lähikuva 04/2017.
- Hatva, A. (2009). *Merkityksen välittäminen kuvan avulla*. Väitöskirja. Tampereen yliopisto.
- Hietala, V. (1990). *Situating the subject in film theory : Meaning and spectatorship in cinema*. Turun yliopisto.
- Hietala, V. (1993). *Kuvien todellisuus : Johdatusta kuvallisen kulttuurin ymmärtämiseen ja tulkintaan*. Helsinki: Kirjastopalvelu.
- Hietala, V. (1994). *Tunteesta teesiin : Johdatusta klassiseen ja uuteen elokuvateoriaan*. Helsinki: Kirjastopalvelu.
- Hietala, V. (1996). *The end : Esseitä elävän kuvan elämästä ja kuolemasta*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.
- Hiltunen, A. (1999). *Aristoteles Hollywoodissa : Menestystarinan anatomia*. Helsinki: Gaudeamus.
- Huhtamo, E. (1995). *Taidetta koneesta : Media, taide, teknologia*. Turku: Turun yliopisto, täydennyskoulutuskeskus.
- Huhtamo, E. (1996). *Elävän kuvan arkeologia*. Helsinki: YLE-opetuspalvelut.
- Huhtamo, E. (2000). *Fantasmagoria : Elävän kuvan arkeologiaa*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.
- Huhtamo, E. (2008). *The roll medium : The origins and development of the moving panorama until the 1860s*. Väitöskirja. Turun yliopisto.
- Huhtamo, E. (2013). *Illusions in motion : Media archaeology of the moving panorama and related spectacles*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Huhtamo, E. (1991). *Virtuaalimatkaailijan käsikirja*. Turku: Suomen elokuvatutkimuksen seura.

- Huhtamo, E., Durley, A. (1995). *Virtuaalisuuden arkeologia : Virtuaalimatkailijan uusi käsikirja*. Rovaniemi: Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta.
- Huhtamo, E., Parikka, J. (2011). *Media archaeology : Approaches, applications, and implications*. Berkeley: University of California Press.
- Hyytiä, R., Oksala, T. (2004). *Ennen kuin kamera käy : Ideasta kuvauksiin : Tekijät kertovat*. Väitöskirja. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.
- Kallio, R. (1991). *Taiteen pikkujättiläinen*. WSOY.
- Kuusamo, A. (1996). *Tyylistä tapaan : Semiotiikka, tyyli, ikonografia*. Helsinki: Gaudeamus.
- Konttinen, R., Laajoki, L., Turtla, K. (2000). *Taiteen sanakirja*. Otava.
- Lehtinen, J. (2013). *Animaation historia*. Helsinki: Finn Lectura.
- Leinonen, T. (2014). *100 vuotta suomalaista animaatiota*. Helsinki: Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu.
- Lotman, U. M., Mallinen, J., Nieminen, P., Peuranen, E. (1989). *Merkkien maailma : Kirjoitelmia semiotiikasta*. Helsinki: SN-kirjat.
- Mikkonen, K. (2008). *Mahdottomasta ja rajattomasta adaptaatiosta*. Avain 2008/1.
- Mäkäräinen, M. (2006). *Ihmismallit ja niiden käyttäytyminen*. Teknillinen korkeakoulu.
- Parikka, J. (2012). *What is media archaeology?*. Cambridge: Polity.
- Priebe, K. (2010). *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*. Cengage Learning.
- Purves, B. (2014). *Stop-motion animation : Frame by frame film-making with puppets and models* (Second edition ed.). London: Fairchild Books, an imprint of Bloomsbury Publishing Plc.
- Purves, B. (2008). *Stop motion : Passion, process and performance*. Boston, (Mass.): Elsevier/Focal Press.
- Salt, B. (1992). *Film style and technology : History and analysis*. London: Starword.
- Seppä, A. (2012). *Kuvien tulkinta : Menetelmäopas kuvataiteen ja visuaalisen kulttuurin tulkitsijalle*. Helsinki: Gaudeamus.
- Seppälä, J. (2017). *Cinematics ja metrinen tyyli tutkimus*. Lähikuva 04/2017.

Sinisalo, J., Ihonen, M., Blomberg, K., Hirsjärvi, I., Kovala, U. (2004).
Fantasian monet maailmat. BTJ Kirjastopalvelu.

Thompson, K., Bordwell, D. (1994). *Film history : An introduction*. New York:
McGraw-Hill.

Visch, T., Tan, E. (2009) *Categorizing moving objects into film genres: The
effect of animacy attribution, emotional response, and the deviation from
non-fiction*. Cognition 110. 265-272.

Wells, P. (1998). *Understanding animation*. London: Routledge.

Nettisivut

Wilson, K. (2000). <http://www.mediaknowall.com/camangles.html>. Luettu
10.05.2018

Harper, D. (2018). <https://www.etymonline.com/search?q=spectacle> Luettu
11.08.2018

Katselulinkki taiteelliseen työhön:

<https://www.youtube.com/watch?v=VdjikY4bwfw>