

Lyhytelokuvan suhde todellisuuteen

Miten lyhytelokuva Anima ilmentää
tapaansa olla maailmassa

Pro Gradu -tutkielma
Alisa Nolte
Taiteiden tiedekunta
Audiovisuaalinen mediakulttuuri
Lapin yliopisto
2023

Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Työn nimi: Lyhytelokuvan suhde todellisuuteen: Miten lyhytelokuva Anima ilmentää tapaansa olla maailmassa

Tekijä: Alisa Nolte

Koulutusohjelma: Audiovisuaalinen mediakulttuuri

Työn laji: Pro Gradu -tutkielma

Sivumäärä: 51

Vuosi: 2023

Tiivistelmä:

Tämän tutkielman tavoitteena on hahmottaa ja pohtia Paul Thomas Andersonin lyhytelokuvan Animaa (2019) maailmaa suhteessa todelliseen maailmaan, jossa elämme. Muun muassa millaisen maailman katsojan mieli organisoit, kun hän katsoo lyhytelokuvaa, sekä mihin lyhytelokuva Anima asettuu todellisuuden ja mielikuvituksen skaalalla. Tutkielma pohjautuu kognitiiviseen psykologiaan ja ekologiseen elokuvatutkimukseen. Viitekehyksenä toimii ekologinen elokuvateoria ja analyysimenetelmänä on käytetty lähilukua.

Tutkielmassa esitän Animaa maailman näyttävästi pohdintojeni tuloksena urbaanina ja samaistuttavana ympäristönä, jonka suhde aikaan ja paikkaan jää osittain avoimeksi. Maailma muodostuu todellisuuteen linkittyvistä rakennuspalasista, jotka yhdistyvät toisiinsa mielikuvituksen ja simuloinnin seurauksena. Animaa maailman voidaan tiivistetysti sanoa liikkuvan todellisuuden ja mielikuvituksen rajalla.

Johtopäätösosiossa tarkastelen Animassa esiintyviä lajityyppejä osana Animaa maailman muodostumista. Animassa esiintyvät lajityypit, musikaali ja surrealismi ovat keskenään hyvin erilaisia ja pyrkivät hyvin erilaisiin tavoitteisiin. Nämä molempien lajityyppien elementit tuovat mielenkiintoisia ristiriitoja Animaa maailmaan, ja saavat yhdistyessään aikaan jokseenkin realistisen kuvauksen maailmasta, jossa elämme.

Avainsanat: ekologinen elokuvateoria, skeema, koodi, todellisuus

University of Lapland, Faculty of Art and Design

Title: The short film's relationship to reality: How the short film Anima expresses its way of being in the world

Author: Alisa Nolte

Degree programme: Audiovisual mediaculture

Type of Work: Master's thesis

Number of pages: 51

Year: 2023

Abstract:

The goal of this thesis is to outline and reflect on the world of Paul Thomas Anderson's short film Anima (2019) in relation to the real world in which we live. What kind of world does the viewers mind organize based on the short film, and where does the short film Anima land on the scale of reality and imagination. The thesis is based on cognitive psychology and ecological film research. Ecological film theory is used as a frame of reference and the analysis method being used is close reading.

In the thesis, I present the world of Anima as an urban and relatable environment, whose relationship to time and place remains partially open. The world consists of elements linked to reality, which come together as a result of imagination and simulation. In summary, the world of Anima can be placed on the border of reality and imagination.

In the conclusion section, I examine the presented genres as a part of the world that forms Anima as a whole. The genres appearing in Anima, musical and surrealism, are very different from each other and aim for very different goals. The elements of both types of genres bring interesting contradictions to the world of Anima, and when combined, create a somewhat realistic description of the world in which we live.

Keywords: ecological film theory, schema, code, reality

Sisällys

1 Johdanto.....	1
2 Teoreettinen viitekehys.....	3
2.1 Ekologinen elokuvatutkimus.....	3
2.2 Tutkielmassa hyödynnetty kirjallisuus.....	5
2.4 Tutkielman lähtökohdat ja ongelmat.....	6
2.5 Keskeiset käsitteet.....	7
3 Tutkimuksen metodologiset lähtökohdat.....	11
3.1 Aineisto.....	11
3.2 Lähiluku.....	12
3.3 Aineiston analyysi.....	13
4 Tulokset.....	16
4.1 Epätavallinen, mutta yhtenäinen.....	16
4.2 Skeemat vs. kulttuuriset koodit.....	21
4.3 Samaistuminen ja eläytyminen linkkinä todelliseen.....	23
4.4. Todellisuuden ja mielikuvituksen rajalla.....	28
4.6 Tulosten koonti.....	33
5 Johtopäätökset.....	35
5.1 Genre.....	35
5.2 Musikaali ja utopia.....	36
5.3 Surrealismi ja musikaali yhdistyy.....	39
6 Pohdinta.....	46
Lähteet.....	48

1 Johdanto

Tässä tutkielmassa tarkastelen, miten Paul Thomas Andersonin lyhytelokuva Anima (2019) ilmentää tapaansa olla tässä maailmassa, jossa elämme, ja kuinka se tähän todellisuuteen suhteutuu. Anima on n. 15 minuutin mittainen surrealistinen ja eksentrisen musikaali, joka kertoo ihmisen elämästä nyky-yhteiskunnassa ja matkasta, jonka hän tekee hahmottaakseen mikä elämässä on tärkeää. Surrealismilla tarkoitan taiteen tyyllisuuntaa ja eksentrisellä tavallisuudesta poikkeavaa, erikoista ja omalaatuista. Lyhytelokuvan henkilöillä ei ole nimiä, mutta päähenkilöä esittää Radiohead-yhtyeen solisti Thom Yorke. Olen valinnut aineistokseni juuri Animana, sillä sen epätavallisuus tavalliseen viihde-elokuvaan verrattaen kiehtoo. Animassa on yhdistetty musikaalia ja surrealistista taide-elokuvaa, joiden yhdistelmä tekee Animasta niin epätavallisen, verrattuna muihin elokuviin. Koska haluan tarkastella, millaisen maailman katsojan mieli muodostaa lyhytelokuvaa katsoessaan, on Anima oiva valinta, sillä se tarjoaa epätavallisen luonteensa vuoksi paljon pohdittavaa ja antaa mahdollisuuden tarkastella aihetta monitasoisesti.

Keskustelua käydään tutkielmassani niin konkreettisella, kuin abstraktilla tasolla. Analysoin ja tulkiten konkreettisia rakenteita, sekä lyhytelokuvan koostumusta. Yhtäläillä sukellan kuitenkin myös lyhytelokuvan pinnan alle, sen tarkoitusperiin ja tunteisiin joita se herättää. Pohdin myös tekijän ja katsojan; molempien osallisuutta kokonaisuuden muodostumisen kannalta. Sovellan teoriaa niin, että tulkintani ja pohdintani olisi mahdollisimman selkeää. Haluan avata teorian ja valitsemani kirjallisuuden kautta reittejä Animana tulkitsemiseen niistä näkökulmista, jotka tukevat parhaiten tietä lyhytelokuvan maailman monitasoiseen hahmottamiseen. Tämä tarkoittaa myös sitä, että tarvittaessa rajaan hyödyntämäni teoriaa tulkinnan tarvitsemalla tavalla. Pysin kuitenkin katsomaan lyhytelokuvaa kokonaisvaltaisesti uusin silmin ja avoimin mielin. Pysin ottamaan huomioon myös sellaisia näkökulmia, jotka minulle ovat aiemmin olleet vieraita.

Tutkielmassani minua kiinnostaa erityisesti, millainen on lyhytelokuvan suhde todellisuuteen ja noudattaako se perinteisiä näkemisen ja läsnäolon skeemoja, sekä millainen tietokokonaisuus lyhytelokuvasta syntyy. Tutkimuskysymykseni on: Millaisia maailmassaolon skeemoja löytyy lyhytelokuvasta Anima? Tutkielmassani aion tarkastella omia havaintojani ja tulkintojani lyhytelokuvasta skeemojen näkökulmasta. Skeema-käsitettä avaan myöhemmin luvussa 2.5. Aion analysoida lyhytelokuvan kuvallista ja äänellistä ulosantia maailman muodostumisen kannalta. Aion tulkita näitä havaintojani päästäkseni Animaa pintaa syvemmälle, kiinni lyhytelokuvan maailmassa olemisen ja maailman muodostumisen tekijöihin. Lopuksi syvennän keskustelua lyhytelokuvassa havaittaviin lajityyppeihin. Käsitelen lajityyppejä niin genretutkimuksen näkökulmasta, kuin Animaa näkökulmasta. Genretutkimusta avaan lisää luvussa 4.4. Koitan hahmottaa, millä tavalla Animassa esiintyvät lajityypit vaikuttavat sen maailman muodostumiseen ja hahmottumiseen kokonaisvaltaisesti yhdessä skeemojen ja koodien kanssa. Koodi-käsitettä avaan lisää luvussa 2.5.

Lähiluvun avulla pyrin uppoutumaan aineistooni syvällisesti omasta näkökulmastani sekä syventämään omia havaintoja ja tulkintojani. Lähiluvun avulla pyrin keräämään ja sanoittamaan systemaattisesti omia havaintojani aineistosta ja havaintojen pohjalta analysoimaan aineistoani, päästäkseni lopulta tekemään tulkintoja analyysin jatkumona. Tutkielmani viitekehystenä toimii ekologinen elokuvateoria, jonka mukaan hahmotamme elokuvat ja todellisuuden samaa kaavaa noudattaen.

2 Teoreettinen viitekehys

2.1 Ekologinen elokuvatutkimus

Ekologinen elokuvateoria pyrkii vastaamaan kysymyksiin siitä, miten katsoja havainnoi ja mieltää valokuvallista ja elokuvallista kuvaa. Henry Bacon avaa ekologista elokuvateoriaa esimerkiksi artikkelissaan *Ecosta ekologiseen elokuvateoriaan* (2000). Niin ikään Joseph D. Anderson käsittelee ekologista elokuvateoriaa muun muassa kirjassaan *The Reality of Illusion* (1998). Ekologinen elokuvateoria perustuu ajatukseen siitä, ettei elokuvan luoman maailman hahmottaminen juurikaan eroa todellisen maailman hahmottamisesta, vaikka elokuva ei heijastakaan luonnollista maailmaa. Se, miten havaitsemme ja miellämme liikkeen, syvyyden sekä kerronnan valokuvallisessa ja elokuvallisessa ilmaisussa, ovat ekologisen elokuvateorian keskeisimmät kysymykset. (Bacon 2000, 31.) Ekologinen elokuvateoria perustuu nimenomaan havaintojen varaan, joita teemme ympäristöstämme. Ekologinen elokuvateoria pohjautuukin James J. Gibsonin ekologiseen havaitsemisen teoriaan, josta hän on kirjoittanut myös kirjan *The Ecological approach to visual perception* (1979). (Anderson 1998, 17.)

Ekologinen elokuvateoria on kehittynyt ajan saatossa kokeellisen ja kognitiivisen psykologian jatkumona. Nyysönen (2017) raottaa artikkelissaan *Elokuva psykologisena ilmiönä: Münsterberg, Eisenstein ja kognitiopsykologia* hieman ovela ekologisen elokuvatutkimuksen historiaan. Kun elokuva keksittiin ja sen suosio alkoi kasvaa, myös elokuvan teoreettinen puoli alkoi kiinnostaa elokuvantekijöitä ja tutkijoita. Elokuvan herättämät voimakkaat tunteet katsojissa innoitti tutkimaan elokuvaa psykologisesta näkökulmasta, eli elokuvan ja katsojan välistä vuorovaikutusta. (Nyysönen 2017, 16.) Hugo Münsterberg ja Sergei Eisenstein ovat muun muassa olleet yksiä ensimmäisistä elokuvatutkijoista, jotka tutkivat elokuvan psykologisia prosesseja. Molempien teoriat ovat sidonnaisia kokeelliseen psykologiaan. Teoriassaan Münsterberg tarkastelee elokuvan olemusta ja katsojan psykologisia prosesseja ja niiden ohjaamista sekä erityisesti elokuvan herättämiä tunteita. Eisenstein puolestaan

on keskittynyt tutkimuksissaan elokuvan rakentumiseen ja elokuvakokemuksen muokattavuuteen, sekä myöhemmin toisaalta elokuvakokemuksen orgaanisuuteen ja harmoniaan. Kokeellinen psykologia, jonka piiriin Münsterbergin ja Eisensteinin tutkimukset voidaan hahmottaa, on läheisesti yhteydessä kognitiiviseen psykologiaan, joka puolestaan on perusta ekologiselle elokuvateorialle. (mt., 18–23.)

Kognitiivinen psykologia keskittyy perinteisesti tutkimaan ihmismielen tapaa käsitellä ympäristöstä saatua informaatiota skeemojen sekä tulkinallisten raamien, eli niin sanottujen sisäisten mallien pohjalta (Mustonen 2001, 19–30). Havaitseminen on tärkein työkalumme ympäristömme hahmottamisessa. Havainnot antavat meille tarvitsemamme informaation ympäristöstämme, jota järjestämme, tulkitsemme ja lopulta käytämme. Koska ihmisen suhde ympäristöönsä on vuorovaikutteinen, voivat havainnot toimia niin sisäisten ajatusrakenteiden heijastuksina ulkoiseen todellisuuteen, kuin ulkoisen todellisuuden määrittelemänä. Ihmisen havainnointia muokkaavat muun muassa aiemmat kokemukset, asenteet, sosiaaliset standardit, sekä hetkellinen motivaatio ja tavoitteet. (mt., 21–27.) Havaitseminen siis riippuu havaitsijan aiemmin kartuttamista tiedoista, taidoista ja kokemuksista. Kognitio puolestaan tarkoittaa toimintaa, joka johtaa näiden tietojen, taitojen ja kokemusten tietämiseen. Kognitioon sisältyy tiedon hankinta, sen järjestäminen ja tiedon käyttäminen. (Neisser 1982, 10.) Havaintoihin ja havaitsemiseen kytkeytyy myös käsitteet skeema ja koodi, jotka ovat vahvasti tutkielmani keskiössä. Näitä käsitteitä avaan kuitenkin tarkemmin myöhemmin.

Tutkielmassani hyödynnän ekologisen elokuvateorian ajatusta siitä, ettei todellisen maailman ja elokuvan maailman hahmottaminen eroa toisistaan. Tämä ajatus on tutkielmani kulmakivi, johon pohjaan kaiken tutkielmassani käydyn pohdinnan ja ajattelun. Kun tarkastelen Animaa maailmaa suhteessa normaalimaailmaan jossa elämme, antaa ekologinen elokuvateoria kiintopisteen tarkastella todellisuuden ja lyhytelokuvan maailmoja ilman havainnointitavan muutoksia. Täten ekologinen elokuvateoria antaa ylipäätään edes mahdollisuuden tarkastella surrealistisia ja hyvin abstrakteja piirteitä omaavaa lyhytelokuvaa ja sen maailman muodostumista. En kykene analysoimaan, tai

tulkitsemaan Animaa maailmaa ilman että suhteutan sen jollakin tavalla havaintoihin, skeemoihin, koodeihin, sekä tulkintoihin, joita minulla todellisesta maailmasta on. Ekologinen elokuvateoria siis antaa tutkielmalleni sen kaipaamat juuret.

2.2 Tutkielmassa hyödynnetty kirjallisuus

Tutkimusaiheeseen liittyvää kirjallisuutta on valtavasti, joista esittelen muutaman tutkielmani kulmakiven. Ekologista elokuvateoriaa ovat tutkineet muun muassa Henry Bacon ja Joseph D. Anderson. Bacon käsittelee muun muassa kirjassaan Audiovisuaalisen kerronnan teoria (2004) ja artikkeleissaan Ecosta ekologiseen elokuvateoriaan (2000) & Elokuva maailmassa olemisen tyylinä – kuinka elokuva pyrkii kieltämään kuvallisuutensa (2009) elokuvaa kognitiivisen elokuvateorian ja siihen perustuvan ekologisen elokuvateorian näkökulmasta. Tutkielmassani viittaan näihin Baconin teoksiin teoreettisessa mielessä viitekehyksen puitteissa, mutta yhtäläillä myös pohdinnoissani koodeista ja skeemoista. Joseph D. Anderson on tutkinut elokuvan havaitsemista ja elokuvateoriaa niin ikään kognitiivisen psykologian ja ekologisen elokuvateorian näkökulmasta. Kirjassaan *The Reality of Illusion: An Ecological Approach to Cognitive Film Theory* (1998) Anderson pyrkii kokonaisuudessaan selittämään elokuvan ja ihmismielen vuorovaikutusta.

Rick Altman on tutkinut laajalti elokuvagenrejä, niiden syntymistä, historiaa ja esiintymistä nyky-yhteiskunnassamme kirjassaan *Film/Genre* (1999). Tämä teos on käymäni genre keskustelun kulmakivi. Elokuvaa taiteenlajina on tutkinut muun muassa Henry Bacon kirjassa *Seitsemäs taide* (2005). Muun muassa Baconin ajatusten pohjalta herätän keskustelua Animassa nähtävien lajityyppien suhteeseen lyhytelokuvan rakentumisessa. Muita teoksia, joita hyödynnän lajityyppikeskustelussa, ovat Richard Dyerin *Only entertainment* (2002) sekä David Bordwellin, Kristin Thompsonin ja Jeff Smithin *Film art: An introduction* (2017). Dyer on tutkinut elokuvaa erityisesti viihteen näkökulmasta. Dyerillä on vankka asema viihteen lajityypillisessä tutkimuksessa. Dyerin

musikaaleihin pureutuvaa Only entertainment (2002) -kirjaa keskustelutan tutkielmassani johtopäätösosiossa, jossa vertaan omaa tulkintaani Animasta Dyerin musikaalin määritelmän kanssa. Dyerin voimakkaasti esille nostama utopian käsite antaa suunnan ja lopputuleman tarkastelemalleni musikaalin lajityypille, sekä vastapainon taide-elokuvan lajityypin pohdinnalle. David Bordwell on tutkinut laajalti elokuvaa yleisesti niin rakenteen, historian, kuin myös lajityyppien näkökulmasta.

Seppo Kuivakari ja Mauri Ylä-Kotola ovat molemmat tutkineet muun muassa simulaatioita ja kuvitteellisuutta audiovisuaalisissa teoksissa. Kuivakari tutkii aihetta erityisesti pelien näkökulmasta kirjassaan Pelien kynnyksellä (2018). Mauri Ylä-Kotola on puolestaan tutkinut elokuvan rakentumista, havaitsemista ja representationaalisia kysymyksiä muun muassa väitöskirjassaan Jean-Luc Godard mediafilosofia: rekonstruktio simulaatiokulttuurin lähtökohdista (1998). Molempiin viittaan pohdinnoissani elokuvan kuvitteellisesta rakentumisesta ja elokuvasta simulaationa. Sovellan molempien teorioita pohdinnoissani lyhytelokuvan tarkasteluun sopivaksi.

2.4 Tutkielman lähtökohdat ja ongelmat

Psykologiset tekijät elokuvien taustalla ovat nähdäkseni ydin elokuvien tekemiselle. Jotta elokuva onnistuu, on sen operoitava psyykeen tasolla. Tämä on perimmäinen syy tutkielmani lähtökohdille ja toteutukselle. Minua kiinnostaa tutkia ja näin ollen hahmottaa elokuvien rakennetta ja toimivuutta psykologisesta näkökulmasta, sillä toivon sen tuovan lisää syvyyttä omaan elokuvalliseen ajatteluuni ja mahdollisesti myös tekijyyteeni. Koska tarkastelen tutkielmassani yksittäistä elokuvaa, saan vain rajatun näkökulman aiheeseen, mutta toivon Animaa avaavan pitkässä juoksussa tietäni myös muiden elokuvien ja audiovisuaalisten teosten tarkasteluun psykologisesta näkökulmasta. Tämän kaltainen, voisiko sanoa poikkitieteellinen tutkielma on haaste, sillä psykologia on minulle suhteellisen tuntematon aluetta. Tätä ongelmaa olen pyrkinyt edesauttamaan tutkimusongelman tarpeeksi kapealla rajauksella sekä laajalla kirjallisuuden lukemisella. Juuri maailmassaoloon

liittyvä tutkimusaiheeni pohjautuu kysymykseen elokuvan ja todellisuuden välisestä vuorovaikutuksesta, johon törmäsin kandidaatintutkielmaa tehdessäni. Tämä kysymys herätti mielenkiinnon ja pohdinnan siitä, mitä elokuvan ja todellisuuden välillä on.

Länsimaaisessa kulttuurissa kasvaneena, tarkastelen ja tulkiten aineistoani länsimaalaisten kulttuuristen konventioiden kautta. Myös omat kokemukseni, oppimani asiat ja omat skeemani vaikuttavat siihen, miten ymmärrän ja tulkiten aineistoani. Tutkielmani siis heijastaa vahvasti omaa näkökulmaani, eli subjektiivisuus on toinen tutkielmani ongelmakohtista. Toisaalta tutkielmani on myös täysin riippuvainen subjektiivisesta näkökulmastani, enkä peittele sen näkyvyyttä tulkinnoissani.

2.5 Keskeiset käsitteet

Tutkielmani keskeiset käsitteet liittyvät sekä psykologiaan, että elokuvan teoriaan ja lajityyppeihin. Ekologinen elokuvateorian käsitteen lisäksi tärkeimmät käyttämäni käsitteet ovat muun muassa todellisuus, skeema & koodi, simulaatio ja imaginaarinen, surrealismi & alitajunta, sekä musikaali & utopia. Avaan seuraavaksi niitä merkityksiä, joita kyseisiin käsitteisiin liitän ja missä yhteydessä näitä käsitteitä käytän.

Skeema- ja koodi-käsitteet liitetään yleensä kognitiopsykologiaan. Skeemat tarkoittavat dynaamisia mielen sisäisiä malleja, jotka vaikuttavat miten reagoimme ympäristöömme ja tulkitsemme saamaamme informaatiota. Skeemat luovat mieleemme arvojärjesteisen tietoverkon, joka pitää sisällään odotuksia, haluja, arviointia, käsityksiä, tunteita ja tavoitteita. Skeemat muovautuvat havaintojemme pohjalta; aistien, kokemusten ja oppimisen myötä. Täten ne ovat niin ikään jatkuvassa vuorovaikutuksessa ympäristömme kanssa. Skeemat ohjaavat miten tulkitsemme havaintojamme ja toisaalta myös sitä, mitä havaitsemme ja mitä emme. (Mustonen 2001, 28; Neisser 1982, 50–52.) Ne siis ovat jatkuvassa dialogissa keskenään. Molemmat mahdollistavat toistensa

olemassaolon; havainnot mahdollistavat skeemojen muodostumisen ja skeemat mahdollistavat havaintojen tekemisen. Skeemat toimivat samalla tavalla sekä todellisuutta havainnoidessamme, että esimerkiksi taiteellisia representaatioita, kuten elokuvia havainnoidessamme. Myös tässä tapauksessa skeemat toimivat alituisen vuorovaikutuksessa aiemmin opitun ja todellisuuden kanssa. Taiteelliset representaatiot voivat todellisuuden tavoin myös luoda ja muokata skeemoja, ja jopa syventää ja avartaa todellisuuden kokemista ja hahmottamista. (Bacon 2007, 29-30.)

Koodit tai konventiot tarkoittavat puolestaan ikään kuin sovittuja sääntöjä tai hiljaista tietoa, joka linkittyy esimerkiksi tiettyyn kulttuuriin, tai vaikka ihmisyyteen yleensäkin. Messaris määrittää kirjassaan *Visual Literacy: Image, mind, and reality* (1994), että esimerkiksi elokuvien tapahtumat ovat katsojalle ymmärrettäviä koodien mahdollistaessa elokuvallisen hahmottamisen (Messaris 1994, 14). Koodien avulla ymmärrämme mitä tarkoittaa, esimerkiksi punainen liikennevalo tai esimerkiksi ymmärrämme erilaisia käsimerkkejä. Koodien avulla ymmärrämme myös erilaisia viittauksia esimerkiksi taiteeseen tai historiaan. Myös ihmisen eleet ja tunnetilat ovat tunnistettavia koodien avulla. Bacon esittää, että elokuvassa ilmeiden, eleiden ja aksentin ymmärtäminen voi perustua esimerkiksi yleisille kulttuurisiin koodeihin tai elokuvallisiin ja lajityypillisiin koodeihin. Näiden eroa saattaa olla hankala hahmottaa, mutta yleisemmällä tasolla voidaan tarkastella henkilöhahmojen hahmottamisen mekanismeja. (Bacon 2004, 172.) Tutkielmassani tarkastelen erityisesti kulttuurisia ja sosiaalisia koodeja. Käytän tutkielmassani skeema- ja koodi-käsitteitä ekologisen elokuvateorian viitoittamalla tavalla.

Todellisuus on monitulkintainen käsite, josta on monia eri määritelmiä. Tässä tutkielmassa kuitenkin tarkoitan todellisuudella aistihavainnoin havaittavissa olevaa välitöntä ja materiaalista ympäristöä, jossa elämme. Simulaation voidaan puolestaan määrittää olevan todellisuuden esittämistä vuorovaikutteisella tavalla (Sihvonen 2006, 130). Käsite liitetään monesti erityisesti peleihin. Kuivakari hahmottaa simulaation ennen kaikkea vastavuoroisena tapahtumana, koska se kytkeytyy mieleemme kognitiivisiin taipumuksiin ja pyrkimyksiin. (Kuivakari 2018, 15–16.) Simulaation määritän tässä tutkielmassa siis

eräänlaisena todellisuuden mallintamisena, jossa todellisuus näyttäytyy hallittuna, vastavuoroisena rakennelmana. Imaginaarisella puolestaan tarkoitan kuvitteellista ja keksittyä. Kuivakari luonnehtii imaginaarisen olevan mediakulttuurissa visuaalisen järjestyksen ylimäärää. Imaginaarinen voidaan nähdä ikään kuin sääntövapaana alueena, johon merkitykset tai säännöt eivät ylety. (mt. 29.)

Musikaalilla tarkoitetaan viihde-elokuvan tyyliisuuntaa, joka yhdistää elokuvan, musiikin ja tanssin yhdeksi kokonaisuudeksi. Musikaalin keskiössä on lähes poikkeuksetta miehen ja naisen välinen rakkaustarina, jonka ympärille musikaalin muu tarina ja rakenne asettuu (Altman 1988, 35; Bacon 2005, 334). Utopia yhdistyy käsitteenä musikaalin tyyliisuuntaan sillä musikaalin voidaan määrittää pyrkivän aina kohti haaveiden ja toiveiden täyttymistä. (Dyer 2002, 19–20.) Utopialla tarkoitetaan sellaista ihanteellista paikkaa, tai yhteiskuntaa, jossa kaikki haaveemme toteutuu, mutta jota ei todellisuudessa ole olemassa (Tieteen termipankki 2022).

Surrealismiin käsite linkittyy yleisesti taiteen historiaan, sillä se kehittyi osaksi avantgarden taidesuuntausten joukkoa dadaismin seurauksena 1920-luvun alussa (Tieteen termipankki 2023b; Taiteen termipankki 2023a). Surrealismi on taiteen ja myös kirjallisuuden liike, mutta Antti Pönni esittää artikkelissaan, että lähtökohtaisesti surrealismi kuitenkin on kulttuurinen ja filosofinen liike, joka hyödyntää taidetta apuvälineenä ajatteluun ja tietoisuuden hahmottamiseen. Sen painopiste onkin ihmismielessä ja todellisuuden hahmottamisessa unen sekä outouden kautta. Myös shokeeraava sisältö on yksi surrealismiin tunnusmerkeistä. (Pönni 2010, 77–78.) Elokuvassa surrealismi näkyy monesti lisäksi tarinallisen juonen puutumisen ja montaaseina, eli toisiinsa liittymättöminä kuvapareina, joiden tarkoitus on hämmentymisen ja eksymisen kautta johtaa mielen kirkastumiseen ja ymmärryksen syventämiseen (Bordwell, Thompson & Smith 2017, 469; Pönni 2010, 86).

Tietoisuuden saavuttamisen ja unen kautta surrealismiin linkittyy vahvasti termi alitajunta, jonka se pyrkii saavuttamaan. Alitajunnalla tarkoitan ihmismielen tiedostamattomia rakenteita, esimerkiksi mielikuvia, ajatuksia, tunteita, reaktioita

ja toimintaa (Tieteen termipankki 2023c). Tutkielmassani tarkastelen surrealismia elokuvan tyylisuuntana ja alitajuntaa surrealismiin pyrkimyksenä.

3 Tutkimuksen metodologiset lähtökohdat

3.1 Aineisto

Päädyin aineistoon ikään kuin sattumalta, sillä lähestyin tutkielmaani aihe edellä. Kun olin saanut hahmotettua tutkielmani aiheen pääpiirteittäin, aloin pohtia sopivaa aineistoa. Halusin ottaa tutkielmaani mukaan lyhyen audiovisuaalisen aineiston, joka haastaisi ja herättäisi moniulotteista pohdintaa. En halunnut valita sellaista aineistoa, joka ei jättäisi tarpeeksi tilaa tutkielmalle. Halusin myös, että aineisto voisi herättää uusia ajatuksia, vielä monen katselukerran jälkeenkin, ja jopa yllättäisi. Näistä syistä en halunnut valita tavanomaista fiktiivistä lyhytelokuvaa, vaan päädyin valitsemaan eksentrisen ja surrealistisen lyhytmusikaalin, *Animan*. *Anima* on alunperin tarkoitettu musiikkivideoksi lyhytelokuvan päänäyttelijän, laulaja Thom Yorken saman nimiselle levyille. *Anima* on kuitenkin kokonaisuutena oma teoksensa ja kykenee seisomaan omilla jaloillaan. Se ei ole riippuvainen musiikkikappaleesta, vaan musiikki ennemmin säestää sitä. Nähdäkseni *Animan* itsenäisyys on vaikuttanut myös siihen, että se on yleisestikin otettu vastaan lyhytelokuvana ja on nähtävissä muun muassa Netflixissä, josta sen myös itse olen katsonut. Näiden seikkojen vuoksi hahmotan *Animan* tässä tutkielmassa omana kokonaisuutenaan lyhytelokuvana, en musiikkivideona.

Animassa erityisesti kiehtoo muotovalinta, eli musikaali ja musikaalin yhdistyminen taide-elokuvaan, joka luo varsin mielenkiintoisen ja monitasoisen maailman. Tähän maailmaan on ollut hyvin mielekäästä uppoutua koko graduprosessin ajan. *Anima* hyödyntää tarinankerronnassaan vahvasti liikettä ja tanssia sekä musiikkia ja voimakkaita valoja ja varjoja. Myös siirtymät ovat kerronnassa vahvassa osassa, ne ovat yllättäviä ja yhtäkkisiä ja katkaisevat kerronnan yhtenäisyyttä. Kerrontaa voisi kuvailla katkonaiseksi ja epäjohdonmukaiseksi, mutta tarinaa ehyeksi.

Animassa päähenkilö herää metrosta muiden hahmojen kanssa. Hänen huomionsa kiinnittyy metron perällä istuvaan naiseen, jota hän alkaa

seuraamaan tilojen ja tapahtumien läpi koittaen saavuttaa hänet. Päähenkilön epätoivo kasvaa, mitä enemmän hän koittaa naista saavuttaa. Kun päähenkilö on luovuttamaisillaan, hän yhtäkkiä herääkin kujalta, jossa nainen häntä odottaa. Päähenkilö ja nainen aloittavat yhteisen tanssin kaupungin katujen ja kujien läpi myös muiden parien saattelemana. Tie johtaa puistoon, jonka laidalle ajavaan raitiovaunuun kaikki parit nousevat. Hiljalleen tanssi hidastuu ja lakkaa ja jokainen hahmo asettuu omalle penkilleen rauhassa. Aamu valkenee.

Anima voidaan sanoa olevan kolmen ihmisen visio. Anderson kertoo Chris Willmanin tekemässä haastattelussa Variety-lehdelle laulaja Thom Yorken sekä koreografi Damien Jaletin olleen suuressa osassa Animan maailman luomisessa (Willman 2019). Thom Yorke on Radiohead-bändin laulaja ja lauluntekijä, ja lisäksi kitaristi sekä pianisti. Nykyään hän tekee myös soolouraa artistina. Damien Jalet on tehnyt aiemmin yhteistyötä Thom Yorken kanssa Luca Guadagninon elokuvassa *Suspiria* (2018), josta heidän yhteistyönsä Animan parissa sai myös alkunsa (mt.). Paul Thomas Anderson tunnetaan pitkälti pitkien draamaelokuvien käsikirjoittajana ja ohjaajana. Hänen elokuvia voi yleisesti luonnehtia psykologisiksi; niitä yhdistää tietynlainen Andersonille tyypillinen tunnelma, joka muodostuu älykkäästä tarinankerronnasta ja henkilöhahmojen inhimillisestä monimutkaisuudesta, sekä Andersonin tavasta kertoa tarinaa pitkien kuvien avulla ja selittelemättä. Elokuvien rytmi on monesti pitkien kuvien ja kaiken turhan puutumisen vuoksi hidas, mutta Anderson on mestari luomaan jännitteitä omalla tarinankerronnan tyylillään. Myös Animassa on nähtävissä Andersonille tyypillisiä rakenteita, kuten turhan selittämisen välttely, henkilöhahmojen monimutkaisuus ja pitkät kuvat.

Anima on latinaa ja tarkoittaa sielua, tai sisäistä minuutta, joka on yhteydessä tiedostamattomaan ja yksilön tunne-elämään. Joskus animalla viitataan myös naiseuteen, erityisesti miehen alitajunnassa. (Suomisanakirja 2023.)

3.2 Lähiluku

Lähiluku on aineiston analyysimenetelmä, joka voidaan määritellä yksityiskohtaiseksi ja intensiiviseksi aineiston lukemiseksi. Sen avulla voidaan etsiä ja löytää yhteneväisiä piirteitä aineistosta ja se mahdollistaa myös tutkijan omien tulkintojen tarkastelun. (Tieteen termipankki 2023d.) Lähilukua voidaan hyödyntää kirjallisten aineistojen analyysiin, mutta myös muiden aineistojen lähempään tarkasteluun; tämän tutkielman tapauksessa audiovisuaalisen aineiston analyysissä. Lähiluvun avulla pyrin syventämään omia havaintojani ja tulkintojani. Sen avulla kerään, sanoitan ja järjestelen omia havaintojani aineistosta. Alustavien havaintojeni pohjalta muodostan kysymyksiä, joiden avulla lähdän analysoimaan aineistoani. Näiden kysymysten tehtävänä on pitää analyysi järjestelmällisenä ja selkeänä. Analyysin päätteeksi jatkan lopulta tekemään tulkintoja aineistoni pohjalta.

3.3 Aineiston analyysi

Alustavien havaintojeni pohjalta olen muotoillut kysymyksiä, joiden avulla aineistoani analysoin. Nämä kysymykset kohdistuvat elementteihin ja isompiin rakenteisiin, joista Animan maailma muodostuu. Kysymysten avulla pyrin saamaan hyvän lähtökohdan lyhytelokuvan maailman kokonaisvaltaiseen tarkasteluun ja lopulta tulkintaan. Nämä kysymykset pyrkivät saamaan vastauksen kaikesta siitä, mitä Animassa ja Animasta voidaan havainnoida; kuulla ja nähdä. Olen kysynyt aineistoltani: Miten tilaa esitetään, miten liikettä kuvataan ja miten tietoa kuvataan? Miten suuntia kuvataan, millaiset ovat ruumiilliset toimintatavat, asennot ja eleet? Miten toimitaan ja missä järjestyksessä? Miten elokuva on organisoitu; mitä kerrotaan, miten kerrotaan ja missä järjestyksessä ja ovatko tapahtumasarjat ja tilanteet loogisia? Lähiluvun

avulla olen kerännyt seuraavanlaisia havaintoja alustavina vastauksina kysymyksiini.

Lyhytelokuvassa tilan käsite avautuu monitasoisena, sillä tilat voidaan nähdä niin konkreettisina, kuin abstrakteina. Lisäksi tilojen välillä tapahtuu epäloogisia, ajallisesti epäjatkuvia siirtymiä. Kun näitä tiloja ja siirtymiä aletaan tulkitsemaan, huomataan ettei tilan käsite rajaudu lyhytelokuvassa ainoastaan fyysiseksi tilaksi, vaan tila voidaan nähdä laajempaan, myös mielen luomana tilana, mielikuvituksena. Siirtymät vahvistavat tätä näkemystä monitasoisen tilan tulkinnasta. Fyysisyyden rajat rikotaan, kun konkreettisesta siirrytään abstraktiin. Monitasoisuutta lisää myös se, että tilat pyrkivät konkretisoimaan ja visualisoimaan päähenkilön tunne-elämää muun muassa tekstuurien, värien, kontrastien ja muotojen avulla. Lyhytelokuvassa siirtymät itsessään voidaan luonnehtia olevan ajoittain tyyllillisesti musiikkivideon kaltaisia. Tila esitetään lyhytelokuvassa myös vahvasti tarinankerronnallisena elementtinä.

Kameran liikettä ja suuntia kuvataan objektiivisesti, päähenkilöä seuraten. Liike on harkittua ja se pyrkii lisäämään kerronnan jouhevuuutta. Kamera liikkuu suurimmassa osassa kuvista. Niissä kuvissa, joissa kamera ei liiku lainkaan, on kameran liikkumattomuutta käytetty tehokeinona korostamaan päähenkilön paikallaan pysyvyyttä. Kamera korostaa toiminnallaan päähenkilön ajatustenjuoksua ja hänen tunteitaan, sekä myös muiden henkilöhahmojen liikkeitä, erityisesti tanssia. Kamera-ajot ovat pitkiä ja dynaamisia. Liikkeillään ja ajoittain liikkumattomuudellaan kamera luo yhtenäisen kuvakielen, joka edesauttaa mielikuvaa koherentista kokonaisuudesta.

Hahmojen liikettä kuvataan lyhytelokuvassa tanssin, tanssin omaisen liikkeen ja suurpiirteisten, esittävien liikkeiden avulla. Hahmojen toiminnot ja suunnat ovat tanssillisesti miljööstä toiseen siirtyviä. Noin lyhytelokuvan keskivaiheilta lähtien hahmot liikkuvat pareittain. Tätä ennen hahmot liikkuvat yksittäin tai ryhminä. Ennen keskivaihetta hahmojen toiminta on kaavamaisista ja itseään toistavaa, jopa pakonomaista. Päähenkilön toiminta on tämän lisäksi etsivää ja ajoittain kiivasta. Keskivaiheen jälkeen toiminta on polveilevaa ja eläytyvää. Kokonaisuudessaan henkilöiden toiminta, asennot ja eleet ovat selkeitä ja

suoria erityisesti ennen lyhytelokuvan keskivaihetta. Keskivaiheen jälkeen toiminta muuttuu enemmän tilanteita ja muita hahmoja mukailevaksi.

Lyhytelokuva on otos päähenkilön elämästä, se kertoo nykyihmisen elämästä, jossa hektisyys ja rutiinit ottavat vallan. Lyhytelokuva pyrkii näyttämään tämän arjen oravanpyörän ja kyseenalaistamaan sitä. Lyhytelokuva myös pohtii, mikä elämässä on tärkeää. Se maalaa kuvan rakkaudesta ihmisen lopullisena pyrkimyksenä. Vaikka lyhytelokuvan teemana on rakkaus, ja se on osittain toteutettu musikaalin piirteitä hyödyntäen, kuvastaa se kuitenkin maailmaa epätäydellisenä paikkana, jossa jokaisen on löydettävä oma onnensa. Lyhytelokuvaa kuljettavat tanssi, musiikki ja kerronta. Kerronta on tarinallista, soljuvaa, epäjatkovaa ja itseään toistavaa. Tapahtumasarjat ja tilanteet ovat usein epäloogisia.

4 Tulokset

4.1 Epätavallinen, mutta yhtenäinen

Ensikatselulta Anima herättää vielä paljon kysymyksiä niin tarinan ja kerronnan, kuin myös erinäisten elementtien, tapahtumien sekä esittämisen tavan suhteen. Se miten maailma, tapahtumat ja kerronta on kuvattu, antaa kyllä selkeän kuvan Animan tarkoitusperistä ja sanomasta, mutta jättää tulkinnan varaa lyhytelokuvan suhteesta todelliseen maailmaan. Uppoutuessani tiiviimmin aineistoon, alan huomata kuitenkin myös tekeväni enemmän tulkintoja siitä, mitä tarina, kerronta ja nähtävät ja kuultavat elementit tarkoittavat todellisen maailman näkökulmasta. Osa heräävistä kysymyksistä, ei kuitenkaan vieläkään saa täydellistä vastausta. Tiivistetysti voin sanoa, että tekemäni aineiston analyysin pohjalta tulkiten lyhytelokuvassa Anima löytyvän epätavallisia maailmassaolon skeemoja. Epätavallisuuden lisäksi Anima on eksenttrinen ja surrealistinen kuvaus todellisuudesta. Se pyrkii kuvaamaan todellisuutta realistisia ja epärealistisia elementtejä yhdistäen ja epäloogisia esittämisen keinoja hyödyntäen.

Epätavalliset maailmassaolon skeemat voidaan tulkita aineistosta hahmojen liikkeiden, toiminnan ja elekielen pohjalta siinä määrin, millaisia nämä toiminnot ovat. Esimerkiksi tanssi, tanssinomainen liike ja suurpiirteiset, esittävät liikkeet ovat toki musikaalissa tavanomaisia, mutta poikkeavat normaalielämän tavanomaisuudesta. Liikkeet, toiminta ja elekieli ovat läpi lyhytelokuvan pääasiassa suurpiirteisiä ja esittäviä ja näin ollen ajoittain teatraalisia. Tulkiten ne puhtaasti kerronnan valinnoiksi ja tyylivalinnoiksi, jotka ovat sisäankirjoitettuna muotovalintaan, eli musikaaliin. Kuitenkin elekielessä on myös paljon hienovaraisuutta, jonka myötä voimme esimerkiksi eläytyä ja samaistua henkilöhahmoihin. Hienovaraisuus eleissä tuntuu luonnollisemmalta ja enemmän todelliseen maailmaan pohjautuvalta.

Hahmojen tapa liikkua on lyhytelokuvan alussa kaavamaista, itseään toistavaa ja toisiaan matkivaa. Hahmot kulkevat ennen lyhytelokuvan keskivaihetta

yksittäin ja keskivaiheen jälkeen pareittain, mikä on epätavallista siinä määrin, että muutos tapahtuu yhtäaikaisesti kaikkien hahmojen kohdalla. Lyhytelokuva esittää hahmojen elämänvaiheita, joissa keskivaihe kuvaa rakastumista, alku kuvastaa elämää ennen rakkautta ja loppu elämää rakkauden kanssa. Se, että hahmot rakastuvat yhtäaikaisesti, on tietysti kerrontatavan valinta, mutta samalla tekee lyhytelokuvan maailmasta epätavallisen suhteessa todelliseen maailmaan.

Tulkitsen hahmojen tavan liikkua kuvaukseksi todellisen maailman arjen oravanpyörästä. Järjestelmällinen kaavamaisuus on epätavallista, siinä määrin, että kuvaus on niin karkea. Osittain kaavamaisuus kyllä toteutuu myös tosielämässä, mutta ei yhtä robottimaisesti ja korostetusti. Yhtäläillä liikkumisen tavan muutos keskivaiheen jälkeen polveilevaksi ja eläytyväksi kuvastaa oravanpyörän loppumista ja merkityksen löytymistä. Päähenkilön toiminta ennen keskivaihetta johtaa muitakin henkilöitä, eli päähenkilön etsivä tapa olla lyhytelokuvan maailmassa saa muut henkilöt näyttämään massalta, jossa jokainen toimii yksin etsien samaa päämäärää. Näiden tulkintojen pohjalta määritän hahmojen liikkeet ja toiminnan maailmassa olemisen kannalta epätavalliseksi.

Tilan perusteella epätavalliset maailmassaolon skeemat rakentuvat lyhytelokuvassa siinä määrin, miten tilaa esitetään. Animassa (2019) tilat on pääasiassa esitetty konkreettisina, esittävinä tiloina, jotka ovat monelle varmasti hyvin arkipäiväisiä; muun muassa metro, metroasema, puisto, kävelykatu ja raitiovaunu. Nämä tilat on selvästi tunnistettavissa jo pienien viitteidenkin perusteella samanlaisiksi tiloiksi, joita todellisuudessakin käytämme. Näiden konkreettisten tilojen lisäksi lyhytelokuvasta löytyy abstrakteja tiloja, sekä konkreettisten, että abstraktien tilojen välillä tapahtuvia epäloogisia ja ajallisesti epäjatkuvia siirtymiä. Lyhytelokuvassa esiintyviä abstrakteja tiloja ovat muun muassa korkeaseinäinen hiekkakivisokkelo, jonka seinille heijastuu värikkäitä valokuvioita, sekä tila jossa on vino, shakkilautaa muistuttava alusta. Näille tiloille ei ole yhtä selkeästi tunnistettavaa vastinetta todellisessa maailmassa, vaan ne saavat katsojan ennemmin tulkitsemaan tilaa, kuin tunnistamaan.

Lyhytelokuvassa nähtävät epäloogiset ja ajallisesti epäjatkuvat siirtymät ovat luonteeltaan yllättäviä, jopa yhtäkkisiä ja tuovat mieleen muun muassa musiikkivideoissa yleisesti käytettyjä siirtymiä. Nämä siirtymät antavat myös esittäville, konkreettisille tiloille vivahteen epätavallisuudesta ja ohjaavat tulkitsemaan lyhytelokuvaa kuvainnollisesti. Ne tekevät myös aikakäsityksestä todellisuudesta poikkeavan, sillä siirtymät johtavat ajoittain uudelleen jo nähtyyn kohtaukseen. Näiden tulkintojen pohjalta määritän lyhytelokuvassa esitetyt tilat epätavallisiksi maailmassaolon kannalta.



Kuva 1: Esimerkki esittävästä, arkipäiväisestä tilasta lyhytelokuvassa Anima (2019).



Kuva 2: Esimerkki abstraktista tilasta lyhytelokuvassa Anima (2019).

Kuvan perusteella epätavalliset maailmassaolon skeemat rakentuvat Animassa siinä määrin, millaisia kuvakulmia, ja kuinka monta erilaista kuvakulmaa näemme samasta tilanteesta tai hetkestä. Kuvakulmien avulla näemme saman tilanteen, tai hetken useasta eri suunnasta. Todellisessa maailmassa tämä on mahdollista vain liikkeen kautta ja on yleisesti elokuvassa verrattavissa kamera-ajoon. Kuvakulmat vaihtelevat silmien tasolta, ylä- ja alakulmiin, sekä äärimmäisiin lintu- ja sammakkoperpektiiviehin. Lintu- ja sammakkoperpektiivit tulkitsen epätavallisiksi maailmassaolon kannalta, sillä ihminen melko harvoin katsoo todellista maailmaa näistä perspektiiveistä. Kuvakulmat ja niiden vaihdokset luovat yhtenäisen kuvakielen, sekä näkökulman koko lyhytelokuvalle.



Kuva 3: Esimerkki lintuperspektiivistä lyhytelokuvassa Anima (2019).



Kuva 4: Esimerkki sammakko-perspektiivistä lyhytelokuvassa Anima (2019).

Äänen perusteella epätavalliset maailmassaolon skeemat rakentuvat Animassa siinä määrin, että lyhytelokuvassa esiintyvät äänet ovat ainoastaan musiikki, sekä korostetut pisteäänät. Lyhytelokuvan alussa ja lopussa kuuluu pisteääniä ja alun ja lopun välillä ainoastaan musiikkia, mikä tekee lyhytelokuvassa esiintyvistä äänestä epätavallisen maailmassaolon kannalta. Äänen, tai ennemmin äänettömyyden, avulla lyhytelokuva erottuu selkeästi todellisesta. Emme kuule kaupungin hälyä, vaan liikumme lyhytelokuvan luomassa kuplassa. Vaikka lyhytelokuvan musiikissa esiintyvä laulajan ääni onkin päänäyttelijän, ei se tule lyhytelokuvan aikana missään vaiheessa ilmi. Katsoja joko tietää tämän etukäteen, tai tunnistaa näyttelijän ja hänen musiikkiansa, tai on täysin tietämätön näiden kahden välisestä yhteydestä. Myös muotoon, eli musikaaliin nähden epätavallista, etteivät näyttelijät ja tanssijat puhu tai laula kertaakaan lyhytelokuvan aikana. Normaalisti musikaaleissa dialogi ja laulu yhdistettynä tanssiin ovat tärkeitä tarinan draaman kaaren ja tunnelatauksen kannalta. Kuitenkin nämä tyylilliset valinnat tekevät kuvan ohella yhtäläillä äänestä yhtenäisen läpi elokuvan.

Lyhytelokuvan organisaation perusteella epätavalliset maailmassaolon skeemat rakentuvat Animassa siinä määrin, miten lyhytelokuva kertoo, eikä niinkään sen perusteella mitä se kertoo. Tarina kuljettaa lyhytelokuvaa tanssin ja musiikin ohella eteenpäin. Tarina ei kuitenkaan missään määrin ole epätavallinen, sillä se kertoo nykyihmisen elämästä ja siitä mikä elämässä on tärkeää, ja on täten

maanläheinen. Kerronnan soljuvuus on yhdistelmä tanssista, henkilöhahmojen liikkeistä ja eleistä, sekä musiikista; tarkemmin musiikkien tyyleistä. Puhuessani soljuvuudesta, tarkoitan läpikotaista tunnetta vaivattomuudesta. Soljuvuudesta epätavallisen tekee sen jatkuvuus läpi lyhytelokuvan, sillä tosielämässä hahmotan soljuvuuden hetkittäiseksi ja hyvin tilanne- ja olosuhdesidonnaiseksi.

Myös Animann kerronnan epäjatkuvuus tekee maailmassaolosta epätavallisen. Kerronnan epäjatkuvuuteen vaikuttavat erityisesti epälogiset ja ajallisesti epäjatkuvat siirtymät tilojen välillä. Kuitenkin siirtymien alla ja välissä kerronta on jatkuvaa ja on erotettavissa selvä tarinallinen juoni, joka kulkee koko lyhytelokuvan läpi, pitäen sen kasassa. Kerronnan ajoittainen toistuvuus näkyy tapahuma- ja liikkesarjojen toistuvuudessa ja jatkuvuudessa. Esimerkiksi ensimmäisen kohtauksen sisällä sama liikkesarja toistuu jatkuen tapahtumasarjan sisällä noin yhden minuutin ajan ja toisaalta esimerkiksi jotkin tilat toistuvat lyhytelokuvan aikana samanlaisina, vaikka toiminta tilan sisällä olisikin hieman muuttunut. Maailmassaolon epätavallisuutta tukee myös tapahumasarjojen ja tilanteiden epälogisuus.

Toisin kuin henkilöhahmojen toiminta, tilan kuvaus, kuva ja ääni, tai lyhytelokuvan organisaatio, elokuvan välittämä informaatio näyttäytyy koherenttina kokonaisuutena, joka poikkeaa tavallisesta ainoastaan tarkastellessa lyhytelokuvan yksittäisiä osia. Kuten aiemmin totean lyhytelokuvan tarinan kohdalla, Animassa epätavallista on ainoastaan tapa, jolla lyhytelokuva kertoo, eikä niinkään se, mitä se kertoo. Lyhytelokuvassa informaatiota tuodaan esille kaiken nähdyn ja kuullun kautta. Näitä "osioita" (henkilöhahmot, tila, kuva, ääni ja organisaatio), joista lyhytelokuva koostuu voidaan tarkastella yksittäin, kuten olen aiemmin tässä luvussa tehnyt. Nämä osiot tarjoavat katkonaista informaatiota, jota pystymme tulkitsemaan vasta, kun saamme kokonaiskuvan lyhytelokuvasta. Informaatio kätkeytyy epäloogisiin esittämisen keinoihin ja taiteellisiin valintoihin ja kun katson Anima, pystyn hyödyntämään kaiken saamani informaation vasta kun olen nähnyt koko lyhytelokuvan. Se, mistä lyhytelokuva kokonaisuudessaan informoi, toisinsanoen lyhytelokuvan tarina, on normaalia nykyihmisen elämää, johon on helppo samaistua. Vaikka tilat, paikat, ympäriinsä tanssahtelu, tai oudot

näkökulmat eivät olisikaan arkipäiväämme, voimme löytää lyhytelokuvasta yhtymäkohtia omaan elämäämme sen kautta, mitä se meille kertoo.

Tulkintojeni pohjalta mieli organisoii maailman, jossa tilat ovat abstrakteja ja tilojen väliset siirtymät ovat epäloogisia ja ajallisesti epäjatkuvia, sekä luonteeltaan yllättäviä ja yhtäkkisiä. Tässä maailmassa kerronta on epäjatkuvaa, ajoittaisesti toistuvaa, sekä soljuvaa tanssia, henkilöhahmojen liikettä, elekieltä ja musiikkia. Tapahtumasarjat ja tilanteet ovat tässä maailmassa epäloogisia. Kuva on tässä maailmassa sekä tavallisista, että erikoisista kuvakulmista organisoitu omanlaisensa, mutta tyyllisesti yhtenäinen katse mielen organisoimaan maailmaan. Ääni esitetään myös tyyllisesti yhtenäisenä, mutta epätavallisena maailmaan sekä muotoon nähden. Informaatio, jota saamme kuroo lyhytelokuvan epätavalliset esittämisen keinot yhtenäiseksi kokonaisuudeksi, jonka ymmärrämme. Kaiken kaikkiaan mieli organisoii siis maailmaan, joka on epätavallinen, mutta yhtenäinen ja dynaaminen.

4.2 Skeemat vs. kulttuuriset koodit

Ekologinen elokuvateoria käsittää skeemojen sisältävän aina kirjoittamattomia sääntöjä, joiden pohjalta maailmankuvamme rakentuu. Ne ilmenevät muun muassa ennakkokäsityksinä ja -luuloina, sekä stereotyyppioina. (Bacon 2004, 174.) Skeemat myös muokkautuvat sitä mukaa, kun saamme uutta tietoa. Bordwell käyttää kirjassaan *Making meaning: Inference and rhetoric in the interpretation of cinema* (1989) termiä "prototyyppi", jolla hän tarkoittaa skeemaa, joka on mielensisäinen mallimme ennestään jostakin/ joistakin tilanteista, ja jota voimme muokata muihin saman tyyppiisiin tilanteisiin sopivaksi. (Bordwell 1989, 137.) Skeemat siis ovat eräänlaisia ennakoiteja, jotka auttavat maailmassa navigointia mukautumalla tilanteisiin sopivaksi.

Animassa toki on nähtävissä esimerkiksi paljon stereotyyppioita, joihin on helppo mukautua skeemojen kautta. Stereotyyppioita löytyy esimerkiksi erityisesti

kerronnassa ja informaatiossa, joka välittyy; naisen ja miehen välinen rakkaustarina on hyvin stereotyyppinen ja heti ensimmäisestä kohtauksesta asti osaamme odottaa henkilöhahmojen rakastuvan. Olen kuitenkin todennut, ettei tarina tee Animasta epätavallista, vaan kerrontatapa ja sen pohjalta muodostuva tyyli. Animassa ero valtavirtaelokuvaan tuleekin siinä, etteivät stereotyyppit kerronnan tavassa aina pidä paikkaansa. Valtavirtaelokuvilla tarkoitan yleisesti katsojien suosiossa olevia elokuvia, jotka useimmiten lukeutuvat viihde-elokuvien joukkoon. Kerronnan tavan stereotyyppioilla viitataan muun muassa stereotyyppioihin tarinankerronnan epäjatkuvuudesta, epälogisista ja ajallisesti epäjatkuvista siirtymistä, mutta myös hahmojen liikkeistä, toiminnasta ja elekielestä, tilasta, sekä äänestä ja kuvasta. Toisinsanoen näissä kohdin skeemat rikkoontuvat, jolloin koodeista tulee lyhytelokuvaa kannattelevia palasia.

Neisser (1982, 26) toteaa kirjassaan skeemojen olevan ennakoiteja, eli välineitä, joiden avulla menneisyys vaikuttaa tulevaisuuteen. Skeemat toimivat siten, että aiemmin hankittu tieto määrää, mitä vastaanotetaan seuraavaksi. Animassa skeemat aktivoituvat erityisesti niissä hetkissä, joissa musikaalin lajityypilliset piirteet ovat selvästi nähtävissä. Kuitenkin, koska Animassa kerrontatapa ja tyyli ovat epätavalliset, ei esimerkiksi valtaosaa tapahtumasarjoista ja tilanteista aina pysty ennakoimaan. Tämän on syy sille, miksi hahmotan valtaosan skeemoista rikkoutuvan lyhytelokuvaa katsottaessa, ja jatkumona koodien merkityksen kasvavan. Vaikka skeemat ovat tärkeitä lyhytelokuvan maailman hahmottamisen kannalta, eikä niitä voida täysin sivuuttaa tarkastelussa koodien rinnalta, haluan kuitenkin nostaa tärkeämmiksi rakennuspalasiksi lyhytelokuvassa ilmenevät kulttuuriset koodit ja keskityn tästä eteenpäin pääasiassa niiden tarkasteluun.

Kulttuuriset koodit käsitetään ekologisessa elokuvateoriassa eräänlaisina merkityksen välittäjinä. Ne auttavat meitä tunnistamaan asioita ja merkityksiä riippumatta siitä onko kohde todellinen, vai sen representaatio. (Bacon 2000, 32.) Kulttuuristen koodien avulla voimme esimerkiksi tunnistaa esineitä ja asioita, tai tunteita. Myös ikään kuin rivien välistä, pystymme tunnistamaan kulttuuristen koodien avulla merkityksiä/ ymmärtää esimerkiksi elokuvan

sanomaa. Animasta voidaan esimerkiksi hahmottaa löytyvän kaikkia edellä mainittuja kulttuurisia koodeja. Kuvapinta näyttäytyy jokaiselle katsojalle samanlaisena, mutta kuvia katsotaan, havainnoidaan, tulkitaan ja koetaan hyvin yksilöllisesti. Yksilöllisyyteen vaikuttavat katsojan omat mielikuvat, ja tätä kautta skeemat, mutta myös katsojien vaihtelevat taidot tunnistaa kuvien kulttuurisia koodeja ja merkityksiä. (Kotkavirta, 2009, 49.) Kulttuuriset koodit siis tekevät lyhytelokuvan tapahtumista tunnistettavampia ja ymmärrämme monesti heti, mihin lyhytelokuvassa viitataan. Kulttuuriset koodit ovat tietysti jokseenkin sidonnaisia tiettyyn kulttuuriin. Oletettavasti lyhytelokuvasta tunnistettavat kulttuuriset koodit ovat yhtenäisiä länsimaalaisen kulttuurin kanssa, koska Anderson on itsekin kasvanut länsimaalaiseen kulttuuriin. Näin ollen myös omat tulkintani koodeista todennäköisesti osuvat melko lähelle, siitä mitä Anderson niillä on tarkoittanut.

Koska pidän Animan tapauksessa koodeja skeemoja merkityksellisempinä rakennuspalasina, uskon, ettei ole tarpeellista tarkastella aineistoa skeemojen läpi esimerkiksi Andersonin taustojen kannalta tai muullakaan tapaa historiaan kiinnittyen. Tämän myötä siirryn pohtimaan laajemmin lyhytelokuvan tapaa olla maailmassa.

4.3 Samaistuminen ja eläytyminen linkkinä todelliseen

Animasta muodostuvat kulttuuriset koodit nojaavat vahvasti mielikuviimme ja kykyymme tulkita, eläytyä ja samaistua. Mielikuvien, tulkinnan sekä eläytymisen ja samaistumisen myötä pystymme hahmottamaan niitä merkityksiä, joita koodit meille viestivät. Nämä viestit kertovat sekä Animan konkreettisesta, todellisuuteen ankkuroituvasta maailmasta, että abstraktista, kuvitteellisesta maailmasta.

Animassa konkreettiset arkiset tilat yhdistyvät voimakkaasti mielikuviimme urbaanista ympäristöstä. Lyhytelokuvan alkuvaiheen tilat yhdistettyinä näyttelijöiden ja tanssijoiden liikkeisiin viestivät niin voimakkaasti toistuvasta ja

jatkuvasta tilojen rutinoituneesta käytöstä, että maailma, joka alkuunsa esitellään herättää hyvin voimakkaita mielleyhtymiä ja ymmärrystä. Tarinan edetessä nämä samankaltaiset tilat saavat uudenlaisen asenteen muuttuneiden tilojen, mutta yhtäläillä näyttelijöiden ja tanssijoiden muuttuneiden liikkeiden ja elekielen myötä. Kaupunki on yhä sama, muttei enää yhtä rutiininomainen, vaan vapaampi ja spontaanimpi. Kaupungista tulee yllätyksellinen ja jopa leikkisä. Laura Uimonen (2006) puhuu artikkelissaan Kaupunki liikkumisen kertomuksena kertomuksen kerrostumisesta kaupunkitilaan. Hän käyttää osuvasti termiä "liikkumisen kertomus", jolla hän tarkoittaa etenkin urbaaniin ympäristöön muodostuvaa fyysisen tilan, tavan käyttää ja liikkua kaupungissa, ja ihmisten puheen yhteistä liitosta. Kaupunki ohjaa ja luo ehtoja liikkumiselle, sekä luo erilaisia liikkumisen järjestelmiä (Uimonen 2006, 123–124), kuten rakennukset, kadut ja erilaiset kulkuvälineet.

Kaupungeissa liikkumisen kertomus kytkeytyy ihmisten erilaisiin kulttuurisiin ja sosiaalisiin tapoihin ja sääntöihin; sovittuihin ja sopimattomiin, sekä myös aikaan ja kaupungin historiaan. Kaupunki muuttuu ihmisten toimesta fyysisesti sekä heidän luomien merkitysten ja tapojen seurauksena, mutta myös tila; sen rakennettu tila, aikakäsitys ja historia muokkaa käyttäjänsä (mt., 123-124). Uimonen (2006) puhuu artikkelissaan todellisista kaupungeista, ei kaupungin representaatiosta, mutta kaupunkitila käyttäytyy hyvin samalla tavoin myös Animassa ja on jopa läsnä sen maailmassa, sillä lyhytelokuva on osittain kuvattu aidosti olemassa olevissa lokaatioissa. Näiden lokaatioiden historia myös osittain välittyy lyhytelokuvan kautta. Myös todelliset kaupungin käyttäjien luomat tavat näkyvät osittain lyhytelokuvassa kulttuurisina ja sosiaalisina kerrostumina, kuten ne todellisessa maailmassa näyttäytyisivät. Esimerkiksi henkilöhahmojen ja tanssijoiden käyttäytyminen tilassa on osittain samaa, kuin todellisten ihmisten käyttäytyminen näissä tiloissa. Lisäksi tanssijat ja näyttelijät luovat aivan omanlaisensa liikkumisen kertomuksen lyhytelokuvan tarinan sisällä. Tämä kertomus näkyy sekä rutiininomaisuutena ja toisaalta tarinan edetessä vapautumisena.

Historiallista ulottuvuutta tuovat aikaa nähneen oloiset kadut ja kujat; mukulakivet, vanhat katulamput ja rakennukset, sekä niihin yhdistetyt modernin

kaupungin piirteet, kuten graffitit, ratikka ja työmaan vilkkuvat valot. Jotakin näistä on lisätty lyhytelokuvan maailmaan, jotkin asiat ovat aidosti olemassa. Näin lyhytelokuva kietoo kaksi maailmaa tavallaan yhteen; omansa, sekä todellisen.

Jaana Parviainen (2006) luonnehtii kirjassaan *Meduusan liike – Mobiiliajan tiedonmuodostuksen filosofiaa tilan ilmenevän aina kokemuksellisenä*. Kokemuksellista tilaa ei voida mitata, vaan se muodostuu kehossa sekä kehosta. (mt., 133.) Animassa ero todelliseen kaupunkiin tulee siinä, ettemme katsojina pysty itse kulkemaan näkemässämme kaupungissa ja aistimaan sitä ikään kuin kaupungin sisältä, vaan olemme ainoastaan mielikuviemme varassa, kun lyhytelokuva kuljettaa meitä tilojensa läpi. Nämä mielikuvat, tai myös aktivoituneet skeemat ja koodit, saattavat olla hyvinkin voimakkaita riippuen siitä, kuinka vahvasti lyhytelokuva imaisee meidät mukaan maailmaansa. Uimonen (2006, 125) esittää asian seuraavanlaisesti: kertomuksilla, kuten lauluilla, tarinoilla, tai elokuvilla on voima luoda illuusio fiktiivisestä tilasta, jonka läpi kulkiessa katsojalla, tai kuulijalla on mahdollisuus assosioitua henkilöhahmoihin ja liittyä mukaan sisään tarinaan ja samalla sen tilaan.

Uimonen puhuu artikkelissaan myös ajasta; hän toteaa, että elokuva, tai kirjallisuus voi vapaasti valita suhteensa aikaan (mt., 125). Suhde aikaan on erityisesti Animassa seikka, joka muuttaa representoitujen tilojen luonnetta suhteessa todellisuuteen. Animassa emme aina hahmota missä ajassa lyhytelokuva kulloinkin liikkuu, sillä lyhytelokuva tavallaan pyrkii katkaisemaan ja sekoittamaan omaa suhdettaan aikaan. Epäloogiset ja epäjatkovat siirtymät tilojen välillä ja tilojen ajoittainen toistuvuus ja selvät aikahypytyt luovat kokemuksen katkonaisesta ajasta. Lyhytelokuvan esittämässä kaupunkitilassa aikakäsitys on enemmän tavanomainen, mutta myös kaupunkitilassa tapahtuu aikahypytyä ja epäloogisia sekä epäjatkuvia siirtymiä. Abstrakteissa tiloissa puolestaan aikakäsitys on ajoittain hyvinkin katkonainen ja tilat tuntuvat ajoittain irrallisilta toisiinsa nähden. Tämän irrallisuuden vuoksi koen ajoittain hankalaksi hahmottaa syvemmin tilojen ja niissä esiintyvien tapahtumien suhdetta lyhytelokuvan kokonaisuuteen, mikä toisin sanoen voidaan ilmaista skeemojen rikkoutumisena. On selvää, että abstrakteihin tiloihin siirryttäessä tapahtuu

selvä muutos. On kuitenkin vaikea sanoa, mihin tällöin siirrymme; ovatko abstraktit tilat representaatioita esimerkiksi päähenkilön sisäisestä maailmasta, jolloin siirrymme hetkeksi kokonaan pois lyhytelokuvan aiemmin määrittämästä “normaali maailmasta”, vai ovatko abstraktit tilat sittenkin jatkumoa tälle “normaali maailmalle”, jotka vain on hyvin eri tavalla esitetty. Lyhyemmin sanottuna, ovatko abstraktit tilat kuvauksia päähenkilön sisäisestä, vai ulkoisesta maailmasta.

Samaan tapaan, kuin elokuva voi luoda illuusion fiktiivisestä tilasta, se voi luoda myös illuusion liikkeestä, jossa yksittäiset kuvaruudut sulautuvat toisiinsa. Parviainen (2006, 36) esittää, että elokuvaa katsottaessa emme hahmota 24 yksittäistä kuvaa sekunnissa, vaan kuvista muodostuu yhtenäinen liikkeen virta, eli liikkeen illuusio, jossa kuljemme yhdessä tarinan henkilöhahmojen kanssa. Kun katsomme elokuvaa, todennäköisesti istumme paikallamme kotisohvalla tai elokuvateatterissa. Tällöin meillä ei ole mahdollisuutta kokea liikettä itse, vaan voimme hahmottaa liikkeen ja tilan eläytymällä näkemäämme. Parviainen toteaaakin, että sen lisäksi, että voimme havainnoida omaa kokemustamme liikkeestä, voimme selvittää sen luonnetta eläytymällä toisen liikkeisiin. Hän määrittää eläytymisen vastavuoroisena suhteena, joka on luonteeltaan sosiaalinen tiedonhankinnan tapahtuma. (mt., 101–104.) Yhtäläillä eläydymme elokuvaa katsottaessa niin liikkeisiin, kuin myös henkilöhahmojen tunteisiin heidän mikroeheidensä ja -ilmeidensä kautta. Parviainen yhdistää eläytymisen aina liikkeeseen, sillä siihen huomiomme aina ensimmäisenä kiinnittyy (mt., 119). Kun eläydymme, hahmotamme tilallisen maailman aivan uudesta perspektiivistä. Emme kuitenkaan koskaan tavoita toisen alkuperäistä kokemusta, eikä kokemus myöskään koskaan palaudu täysin aiempiin omiin kokemuksiimme (mt., 101).

Parvinen (2006, 27-28) esittelee termin kinesteettinen eläytyminen, jolla hän viittaa eläytymisen kautta saatuun uuteen perspektiiviin. Oman kehomme kinesteettisen kartan avulla voimme ymmärtää ja “tuntea” toisten liikkeit oman kehomme topografiassa, vaikka emme itse juuri liikkuisi. Tätä kautta hahmotamme kehojen eroavaisuudet ja yhtäläisyydet. Eläytyminen edellyttääkin, että voimme havaita eron meidän ja toisen kokemuksen välillä.

Eläytyjä kykenee tunnistamaan ja erottamaan toisen liikkeiden ja eleiden synnyttämät kinesteettiset kokemukset oman kehonsa muistista sitä paremmin, mitä eriytyneempi ja hahmottuneempi hänen oma kinesteettinen karttansa on. Tätä kautta hän kykenee ymmärtämään myös toisen kinesteettistä topografiaa. Eläytyminen on siis keino, jolla voimme asettua toisen asemaan samuuden pohjalta, vaikka toinen olisikin ruumiillisesti erilainen kuin me itse. (mt., 101–105.) Vaikka meillä ei olisi kokemusta esimerkiksi tanssista, voimme silti, joka tapauksessa eläytyä tanssijoiden liikkeisiin, tai esimerkiksi henkilöhahmojen tuntemuksiin. Eläytyminen ei ole riippuvaista esimerkiksi sukupuolesta, iästä, taidoista, tai muista ominaisuuksista.

Eläytymisen kanssa rinnakkain kulkee samaistuminen. Parviainen (2006, 104) puhuu samaistumisesta ykseyden kokemuksena. Samaistuessa emme hahmota samaistumisen kohteen ja oman itsemme välistä eroa, kuten eläytyessämme, vaan ikään kuin koemme itse samat asiat samalla tavalla kuin kohde, johon samaistumme. Eläydymme ja asetumme toisen asemaan niin tiiviisti, että voimme melkein unohtaa oman kinestesiamme ja saatamme alkaa myötäillä tai täydentämään toisen liikkeitä omalla kehollamme. Eroa toisen ja oman kokemuksen välillä ei ole, vaan ne ovat yhtä. (mt., 104.) Samaistumisen ja eläytymisen kautta olemme yhteydessä elokuvan luomaan sosiaalisen illuusion. Artikkelissa *Elokuva maailmassa olemisen tyylinä – kuinka elokuva pyrkii kieltämään kuvallisuutensa* (2009) Bacon esittää, että fiktion sosiaalinen ulottuvuus ilmenee elokuvassa esimerkiksi näyttelijän taidoista esittäen henkilöhahmon kuulumista johonkin sosiaaliseen luokkaan, ikäryhmään tai vaikka ammattikuntaan. Yhden eleen perusteella katsoja tietää, mihin sosiaaliseen olemisen muotoon eleellä viitataan. (mt., 22-23.) Näin ollen eläytyminen ja samaistuminen kytkeytyy myös sosiaalisiin ja kulttuurisiin koodeihin.

Samaistuminen ei rajoitu pelkästään henkilöhahmoihin ja heidän toimintaansa, vaan myös tarinaan ja lyhytelokuvan esittämiin tiloihin sekä informaatioon. Nähdäkseni samaistumme henkilöhahmoihin, tiloihin, tarinaan tai kerrontaan sen mukaan, miten löydämme niistä vastaavuuksia omasta elämästämme. Bacon toteaaikin artikkelissaan *Ecosta ekologiseen elokuvateoriaan* (2000), että

hahmotamme ympäristön sen perusteella, missä suhteessa se on omaan maailmassa olemisen tapamme. Yhtäläillä hahmotamme maailmassa olemisen tapamme sen perusteella, missä suhteessa se on ympäristöömme. Suhteutumisen tapahtuu jokaisella olemassaolomme tasolla, alkaen maailmassa olemisesta ja ulottuen kulttuuriseen orientoitumiseen saakka. (mt., 37.) Kirjassaan Mediapsykologia (2001) Mustonen kertoo, että käytämme muita ihmisiä itsemme peileinä, mikä pätee myös mediahahmoihin. Kun havaitsemme muissa ihmisissä tai hahmoissa samanlaisia piirteitä, kuin meissä itsessämme, on meidän helpompi tunnistaa myös omia tunteitamme. Samaistuminen ja tunnereaktioiden herääminen myös ratkaisee sen, olemmeko juonessa mukana ja pystymmekö seuraamaan elokuvaa normaalisti. (Mustonen 2001, 124.)

Animaa katsoessa katsoja voi eläytyä tai samaistua helposti esimerkiksi tanssiin ja liikkeisiin, henkilöhahmojen tunteisiin, eleisiin ja ilmeisiin, tai rytmeihin joita lyhytelokuvasta nousee esiin. Nämä ovat tuttuja elementtejä jokapäiväisestä elämästämme. Myös isommat kokonaisuudet kuten tarina, tai merkitykset, joita katsoja tarinasta löytää, voivat olla samaistuttavia. Toki esimerkiksi Animan rakkaustarina on jokseenkin universaalia kieltä, johon uskoakseni jokainen pystyy eläytymään ja samaistumaan ainakin osittain. Jotkin kohdat taas puolestaan saattavat jäädä hyvinkin avoimiksi, sillä Anima jättää todellakin hieman salaperäiseen tyyliin osan itsestään jokaisen oman tulkinnan varaan. Nämä tasot jolla katsoja eläytyy ja samaistuu näkemäänsä ja kuulemaansa on jälleen yksi linkki Animan maailman ja todellisen maailman välillä.

4.4. Todellisuuden ja mielikuvituksen rajalla

Lyhytelokuvaa katsottaessa saattaa paikoitellen jäädä ihmettelemään tapahtumia tai niiden syy-seuraussuhteita, mutta toisessa kohtaa kaikki loksahda omassa mielessä paikalleen, ja ymmärrämme. Bacon (2004, 195) toteaa, että taide-elokuvassa tarinan ja henkilöhahmojen toiminnan ymmärrys ja mielekkyys on vahvasti simuloinnin varassa, sillä esimerkiksi

vaikeasti tulkittavissa olevissa tilanteissa katsoja pystyy henkilöihahmon käyttäytymisen perusteella simuloimaan hänen tunteitaan. Ei välttämättä siis olekaan niin vakavaa, jos katsoja välillä tippuu elokuvan emotionaalisesta matkasta. Yleisestikin tunnistamisen taso jo vaatii kuvittelua joka helposti johtaa katsojan empaattiseen reaktioon (mt., 195). Osittain siis kuvittelun avulla ymmärrämme mitä Anima meille viestii. Tämä viesti voi olla hyvinkin erilainen riippuen siitä, kuka lyhytelokuvaa katsoo ja millaiset koodit hänessä vaikuttavat.

Koska kuvittelua tapahtuu myös lyhytelokuvaa katsottaessa, voidaan Anima itsessään nähdä simulaationa, joka simuloi todellisuutta. Voimme kuitenkin myös katsojina itse simuloida esimerkiksi lyhytelokuvan tapahtumia tai henkilöihahmojen tunnetiloja. Kuivakari määrittää kirjassaan Pelien kynnyksellä (2018) simulaation olevan monitasoinen käsite, joka voi tarkoittaa eri asioita käytetystä yhteydestä riippuen. Jos ajatellaan simulaation olevan pyrkimys hallita todellisuutta realistisin keinoin, kytkeytyy se käsitteenä mieleemme kognitiivisiin taipumuksiin ja pyrkimyksiin, jolloin siitä muodostuu vastavuoroinen suhde. (mt., 2018, 15–16.) Kuivakari puhuu kirjassaan simulaatiosta erityisesti pelien yhteydessä, mutta hänen ajatukset on ymmärrettävissä myös Anima tarkasteltaessa. Pelit ovat hyvin ilmiselvästi vastavuoroisia, sillä niissä monesti luomme maailmaa itse pelin tarjoamien valintojen pohjalta. Anima noudattaa tarkasti omaa kaavaansa, jolloin emme katsojina voi vaikuttaa itse tapahtumien kulkuun, mutta voimme muun muassa eläytymisen ja samaistumisen kautta vaikuttaa omien mielikuviemme syntymiseen elokuvasta. Yhtäläillä voimme koettaa ymmärtää vaikeasti tulkittavia tapahtumia simuloimalla esimerkiksi henkilöihahmon tunteita. Näissä hetkissä muodostuu vastavuoroisuus katsojan ja lyhytelokuvan välille, jolloin myös eläytminen ja samaistuminen on vaivatonta.

Kuivakari (2018) luonnehtii, että kun luovutaan ajatuksesta, että simulaatio olisi pelkästään passiivinen representaatio, eli kopio todellisesta, alkaa simulaatio näyttäytyä enemmän fiktiona, visiona ja mielikuvituksena, joka välittyy materian kautta. (mt., 16.) Kuivakari käyttää kirjassaan termiä imaginaarinen, jolla hän tarkoittaa keksittyä tai kuviteltua, visuaalisen todellisuuden ylimäärää. Imaginaarinen voidaan ajatella siis figuratiivisena, avaruudellisena muotona, joka ei suhteudu merkityksiin tai sääntöihin. (mt., 29.) Animaa voidaan siis

nähdä olevan osittain imaginaarista. Anima ei siis suoranaisesti pyri istumaan todelliseen maailmaan, vaan pyrkii mallintamaan todellista maailmaa tehden sen osittain kuvitteellisten kerrosten avulla. Se pyrkii kertomaan todellisesta maailmasta epätavallisen maailmansa avulla. Mediakulttuuri ja näin ollen myös Anima luovat itse itsensä ajattelun, keksimisen & kuvittelemisen tuloksena jokaisen tekijän, mutta erityisesti jokaisen katsojan toimesta. Kuivakari esittääkin, että imaginaarinen keksiminen, joka on figuratiivista ja avaruudellista, luo elokuvan (Kuivakari 2018, 29).

Ylä-Kotola (1998) esittää ajatuksen mediakulttuurin imaginaarisuudesta hieman eri sanoin kirjassaan Jean-Luc Godard mediafilosofina: rekonstruktio simulaatiokulttuurin lähtökohdista. Godardin elokuvafilosofian mukaisesti elokuvan voidaan ajatella representoivan ajattelua maailman sijaan, minkä vuoksi elokuvan ulosanti on niin todellisen maailman kaltaista; elokuvan ulosanti rinnastuu maailmaan, jonka jäsenämme havaintoajattelussa. (mt., 149.) Ei siis ole merkitystä näyttääkö tai kuulostaako lyhytelokuvan maailma todelta, sillä osaamme tulkita elokuvaa suhteessa todelliseen maailmaan, koska elokuva itsessään voidaan nähdä ajatteluna.

Yleisesti ottaen elokuvat perustuvat jokseenkin tietynlaisille säännöille, joita noudatetaan niitä tehdessä ja myös niitä tulkittaessa. Janne Seppänen esimerkiksi viittaa Katseen voima – kohti visuaalista lukutaitoa (2001) käsitteellä visuaalinen järjestys säännönmukaisuuksiin ja vakiintuneisiin esittämisen tapoihin sekä niihin kytkeytyviin vakiintuneisiin ja jaettuihin merkityksiin. Visuaalinen järjestys sisältää tiedostamattomia arvoja, asenteita ja näkökulmia. (Seppänen 2001, 52) Esimerkiksi kulttuuriset koodit ovat osa näitä sääntöjä, kuten myös elokuvan rakenteeseen, tai esimerkiksi kuvakulmiin ja -kokoihin liittyvät säännöt. Nämä rakenteet yhdessä kuvittelun kanssa tekevät myös Animan hahmottamisesta yksinkertaista siihen nähden, kuinka abstraktista ja monimutkaisesta kokonaisuudesta on kyse, jos lyhytelokuvaa tarkasteltaisiin ainoastaan paperilla. Todellisuudessa ihmismieli on hyvin taipuisa ymmärtämään ja tulkitsemaan näkemäänsä ja kuulemaansa; täyttämään puuttuvat aukot sillä, minkä hän tietää ja tunnistaa. Tällöin myös Anima yksinkertaistuu ja siitä tulee tuttua ja ymmärrettävää.

Kuivakari (2018) puhuu kirjassaan myös toisesta termistä, jota lopuksi tarkastelen, nimittäin topologiasta. Topologia haastaa käsityksiä visuaalisesta järjestyksestä, se ei keskity niinkään muotoon, vaan muutokseen ja muutoksen mielekkyyteen. Mediakulttuurissa pinnat muuttuvat topologian myötä syvemmiksi, ne ovat itsessään tiloja, jotka eivät vain ole, vaan jatkuvasti muuttuvat; keksivät ja tuottavat itseään. Kuvitellessamme miellämme jotakin, joka ei vielä ole läsnä kyseisessä hetkessä. Tällöin myös havaintomme ovat kuvitteellisia. Topologisesta käsin tarkastelemme ja tuotamme tietoa. (Kuivakari 2018, 29–30.) Topologinen näyttäytyy Animassa nähdäkseen mielikuvien ja merkitysten syntymisen tai aktivoitumisen kautta. Mielikuvan tai merkityksen syntymisen myötä lyhytelokuvan maailma muuttuu katsojan mielessä johonkin suuntaan siitä, mitä se oli ennen katsojan ajatusta tai oivallusta. Suurin osa mielikuvista ja merkityksistä on toki sisäänkirjoitettu tarinaan, mutta ajattelen niiden olevan luonteeltaan topologisia, sillä ne aktivoituvat jokaisen katsojan kohdalla yksilöllisesti. Voi myös olla, että katsojalle syntyy lyhytelokuvasta aivan uusia merkityksiä, joita Anderson ei ole tietoisesti tarkoittanut synnyttävänsä katsojassa. Kuivakari toteaaakin, että mielikuvituksella ei ole pysyvää perustaa, vaan se tulee todeksi tiedosta lähtöisin olevien representaatioiden kautta. Kuvittelukyky ikään kuin kannattelee älyllistä. (mt., 31.) Voidaan siis sanoa, että imaginaarinen ja tiedollinen siis linkittyvät yhteen jokseenkin topologisen kautta.

Kaiken kaikkiaan tarkastellessa millaisen maailman mieli organisoi syntyy mielenkiintoinen yhdistelmä siitä seikasta, että Anima on osittain imaginaarinen, mielikuvituksen tuote ja mielikuvia tuottava kokonaisuus, mutta samaan aikaan se myös on totta ja todellisuutta. Näemme ja koemme esimerkiksi hahmojen toiminnan ja liikkeet hyvin eri tavalla, kuin miten todennäköisesti näyttelijät ja tanssijat ovat itse tilanteen kuvauksissa kokeneet. Kuten aiemmin todettu, emme koskaan tavoita toisen alkuperäistä kokemusta, mutta mielenkiintoista asiassa on se, ettemme lyhytelokuvaa katsottaessa koskaan edes näe näyttelijän tai tanssijan koko suoritusta, vaan näemme ainoastaan heidän esittämät henkilöahmot. Henkilöahmot, joita ei todellisessa maailmassa ole olemassa sellaisenaan. Henkilöahmot, jotka elävät ainoastaan elokuvan luomassa maailmassa ja mielikuvissamme. Sama pätee esimerkiksi tiloihin ja

siirtymiin, tai kerrontaan ja tarinaan itsessään. Yksittäiset osat, esimerkiksi jotkin tilat ja esimerkiksi joidenkin tilojen kulttuuriset kerrostumat, tai tarinan osat ovat todellisia, ne ovat aidosti olemassa. Myös esimerkiksi näyttelijöiden ja tanssijoiden ulkomuoto, esitetyt tunnetilat ja liikkeet ovat aidosti olemassa elokuvan ulkopuolella. Lisäksi tuotettu elokuva itsessään on aidosti olemassa digitaalisena tallenteina ja filminä.

Teknologia, jota Animaa toteutukseen on hyödynnetty yhdistää lyhytelokuvan pinnan ja syvyyden paljastaen tapahtumien taustalla olevan mielikuvituksen (Kuivakari 2018, 30). Kuitenkin jos tarkastelemme itse elokuvaa välineenä ja tapaa, jolla lyhytelokuva on toteutettu ja esitetty, näyttäytyy Anima maailma illuusiona, joka kytkeytyy todellisuuteen vain osittain näiden todellisten osiensa ja lyhytelokuvan luomien merkitysten kautta. Tämä maailma on lähtenyt liikkeelle ajatuksesta ja päättyy katsojan ajatuksiin luoden itseään uudestaan ja uudestaan omassa avaruudellisessa, osittain todellisuuteen ankkuroituvassa muodossaan.

Animaa taustalla on tekijöiden taiteellinen visio. He ovat luoneet ikkunan, jossa Anima näyttäytyy. Tarkemmin sanottuna he ovat herättäneet eloon oman näkemyksensä Animasta ja maailmasta, jossa lyhytelokuva liikkuu. He ovat muodostaneet lyhytelokuvan maailman ja tämän maailman suhteet oman mielikuvituksensa pohjalta ja toisaalta myös kulttuuristen koodien ja omien skeemojensa pohjalta käyttäen apunaan todellisia tiloja, henkilöitä ja materiaaleja. Anderson on ohjannut näyttelijät ja tanssijat, lavastajan, puvustajan, kameran, äänen ja leikkauksen toimimaan yhteen sellaisena, jona Anima kokonaisuutena näyttäytyy. Hän on kyennyt kuvittelemaan jokaisen yksityiskohdan, mahdollisia sattumia lukuunottamatta, jotta on voinut luoda kokonaisuuden. Hän on luonut kertomuksen, joka on pääasiassa ymmärrettävissä ja jopa klisee, vaikka sen maailma on epätavallinen.

4.6 Tulosten koonti

Aloitin tämän luvun ajatuksella, että Animan maailman muodostumisen keskeisimmät rakennuspalaset ovat katsojan omat mielensisäiset mallit, eli skeemat sekä kulttuuriset koodit, jotka ovat länsimaisen kulttuurin muovaamia. Kuitenkin, koska aineiston analyysin perusteella maailmassaolon skeemat näyttävät epätavallisina, hahmotan niiden rikkoutuvan Animan ajallisen ja kerronnallisen epäjatkuvuuden, hahmojen toiminnan, liikkeiden ja eleiden sekä tilan, kuvan ja äänen esittämisen tapojen seurakusena. Jatkumona kulttuuriset koodit saavat lisää merkitystä lyhytelokuvan maailman muodostumisessa ja hahmotan ne näin tärkeimpinä rakennuspalasina. Kulttuuriset koodit mahdollistavat lyhytelokuvan tulkitsemisen epätavallisista maailmassaolon skeemoista huolimatta.

Animaa katsoessa on helppo eläytyä ja samaistua muun muassa kertomukseen, henkilöhahmoihin ja rytmeihin sekä lyhytelokuvan tarinaan ja sanomaan. Kuitenkin niissä lyhytelokuvan hetkissä, joissa eläytyminen ja samaistuminen on hyvin vaikeaa ja skeemat rikkoontuvat, on katsojan ajateltava, keksittävä ja kuviteltava täyttääkseen informaation, jonka Anima jättää kertomatta, eli katsoja pystyy simuloimaan näkemäänsä ja kuulemaansa. Anima voidaan ajatella myös itsessään simulaationa ja imaginaarisena, sillä se pyrkii mallintamaan todellisuutta oman maailmansa kautta, vaikkei se todellisuutta kuvastakaan. Lyhytelokuva kytkeytyy todellisuuteen vain osittain joidenkin elementtiensä, kuten esiintyjien ja kuvauspaikkojen, kulttuurin ja esimerkiksi fyysisinä tallenteina. Anima on mielenkiintoinen yhdistelmä todellista ja epätodellista.

Pohdintojeni tuloksena Anima siis muodostaa urbaanin maailman, jossa näkyy ihmisten ja ajan kerrokset. Tämä maailma on katkonainen ja jättää suhteensa aikaan ja paikkaan osittain avoimeksi. Se on sosiaalinen ja vastavuoroinen maailma, johon eläydymme ja samaistumme, vaikkei se kuvasta täysin todellisuutta. Samaan aikaan tämä maailma on topologinen konstruktio ja

mielikuvien luoma illuusio, sekä simulaatio, joka näyttäytyy todellisuuden ylimääränä ajatuksissamme.

Animan tapa olla maailmassa on samaan aikaan kuvitteellista ja todellisuuteen linkittyvää. Vaikka maailma esitetään epäloogisena ja sekavana, on tämä maailma merkityksen tasolla tuttu. Katsojina pystymme tulkitsemaan kaiken Animassa tapahtuvan ja näkemään siinä tulkinnassa todellisuuden. Kaiken kaikkiaan mieli organisoii siis maailman, joka liikkuu todellisuuden ja mielikuvituksen rajalla.

5 Johtopäätökset

5.1 Genre

Lajityypit ovat vahvasti osa sitä, miten Anima ilmentää tapaansa olla maailmassa. Animassa nähtävien lajityyppien; musikaalin ja taide-elokuvan piirin lukeutuvan surrealismin rakenteet kannattelevat Animaa maailmaa ja antavat selityksen sille, miksi tämä maailman ilmentyminen on sellainen kuin se on; miten maailma esitetään sekä miten se koetaan.

Animassa sen kahdesta lajityypistä/ suuntauksesta; musikaalista ja surrealismista, musikaali on vahvasti samaa kaavaa toistava lajityyppi, joka tukeutuu genren määrittämiin sääntöihin, eli lajityypillisiin koodeihin. Yleisesti kaikissa saman genren elokuvissa toistuu tämä käytetty kaava, joka vaihtelee ainoastaan joidenkin elementtien tasolla. Esimerkiksi asetelmat ovat samanlaisia, mutta asetelmien sisällä sisältö saattaa hieman vaihdella. Näitä kaavoja ovat esimerkiksi musikaaleissa usein käytetyt elementit, kuten tanssi, musiikki, tarinankulku, kerronta ja rakkaustarina, sekä syvemmät vaikeammin tunnistettavat rakenteet, kuten esimerkiksi utopia, joka lupaa katsojalle parempaa tulevaisuutta. Utopia-käsitettä avaan lisää luvussa 5.2. Musikaali liittyy hyvin konkreettisesti tanssin lyhytelokuvan liikekertomukseen ja musiikin osaksi tarinankerrontaa.

Animaa maailmassa tanssi ja musiikki ovat luontevia ja pakollisia osia kertomuksen luomisesta. Ilman puhetta, tai sanoja kertovassa Animassa ovat ne ainoat kommunikaation muodot, joilla ilmaistaan mitä kerrotaan. Animassa tanssi ja musiikki myös asettavat pohjavireen tunnelmalle ja näin ollen tunteuksille, joita lyhytelokuva katsojassa herättää. Musiikki ja tanssi myös viestivät katsojalle lyhytelokuvan alkuvaiheista asti, miten maailmaa kannattaa katsoa ja miten sitä tulisi tulkita. Toki myös muun muassa valoilla, tiloilla ja kamerakulmilliä tätä ilmaisua tuetaan. Tanssi ja musiikki sitovat Animaa hyvin konkreettisesti musikaalin lajityyppiin kuuluvaksi. Lupaus paremmasta tulevaisuudesta ja tunne utopiasta ovat kuitenkin tärkeimpiä musikaalin

tunnusmerkkejä. Uskoakseni ilman utopistista tunnetta mikään audiovisuaalinen näytös ei voisi lukeutua musikaalin piiriin. Utopia herättää katsojassa toivoa ja muita tunnekokemuksia, joiden kautta katsoja pystyy samaistumaan lyhytelokuvan hahmoihin tai tapahtumiin. Tätä kautta musikaalin piirteet mahdollistavat Animan tulkitsemisen kuin se olisi todellisuutta. Animassa tätä musikaalin kaavaa kuitenkin rikkoo surrealismi.

Animassa läsnä oleva tilakäsitys ja aikakäsitys suhteessa kokonaiskertomukseen vievät sen maailmaa lähemmäs surrealismiin tyyliisyyttä. Surrealismi tekee lyhytelokuvasta epätavallisen, katkonaisen, vaikeammin tulkittavan ja yllätyksellisen sekä ajatteluun ja mielikuvitukseen vahvasti nojaavan. Surrealismi usein pyrkiikin musikaalin vastakohtaan, eli välttelemään kaikenlaisia kulttuurisia selityksiä ja saavuttamaan alitajunnan tason unen epäloogisuutta jäljittelemällä. Vaikkei surrealismilla ole tiettyä kaavaa, on myös siinä tiettyjä järjestelmiä, kuten pyrkimys unenomaisuuden kautta kohti alitajuntaa. Epäloogisuus ja hyvin vapaa kerronta, joka ei välttämättä aina edes tähtää ymmärrettävyyteen ovat surrealismille tyypillisiä piirteitä. Surrealismi pyrkii hyvin tietoisestikin karttamaan kaikkea tavanomaista ja selkeitä tulkintoja, niin ettei katsoja saa selkeää kuvaa tapahtumista, tai teoksen päämääristä. Päämäärä saattaakin juuri olla se, ettei selkoa saa.

Surrealismi tuo mukanaan epävarmuutta tarinaan musikaalin kaavamaisuuden ja utopian rinnalle. Surrealismi on lyhytelokuvassa se komponentti, joka saa katsojan ajattelemaan, keksimään, luomaan tarinaa omasta näkökulmastaan ja mielikuvituksen laukkaamaan. Näiden piirteiden vuoksi surrealismi katkaisee musikaalin huolella rakennetun utopistisen maailman. Kuitenkin myös musikaali katkaisee yhtälailla surrealismiin kerrontatapaa, sillä musikaali tuo lyhytelokuvaan selkeän tarinankerronnan ja palasia tavanomaisuudesta, jotka haittaavat surrealismiin pyrkimystä täydelliseen epäloogisuuteen. Yhdessä nämä molemmat lajityypit sekä tasapainottavat toisiaan, että rikkovat toistensa järjestelmiä luoden Animan maailmasta erikoisen kokonaisuuden.

5.2 Musikaali ja utopia

Altmanin mukaan ihmiset menevät genre-elokuvaan osallistuakseen tapahtumiin, jotka jotenkin näyttävät tutuilta, mutta antavat esimerkiksi vahvoja tunteita, tai uusia tapahtumia ja dialogia. He nauttivat jännityksestä valvotussa ja tutussa ympäristössä. (Altman 1999, 25.) Genre-elokuvan rajoissa on siis turvallista tuntea ja saada voimakkaita kokemuksia. Muuten hektisessä ja epävakaa maailmassa, voi tuntea hetken olonsa turvalliseksi ja luottavaksi, että asiat järjestyvät ja kääntyvät parhain päin. Dyer määrittää musikaalin viihteeksi. Viihde luo kuvan jostakin paremmasta, mitä emme jokapäiväisessä elämässämme voi saavuttaa. Se luo kuvan vaihtoehdoista, haaveista ja toiveista, sekä käsityksen siitä, että asiat voisivat olla paremmin. Viihteeseen kuuluu, että voimme kuvitella ja ehkä toteuttaa jotakin, mikä ei tällä hetkellä ole mahdollista. (Dyer 2002, 19–20.) Animassa musikaalin lajityyppi mahdollistaa, että saamme tuntea maailman taakan ja lopulta rakkaustarinan ihanuuden tutun kaavan mukaisesti. Vaikka lyhytelokuvan maailma ei vastaa todellisuutta, näyttäytyy se ymmärrettävänä ja inhimillisenä kulttuuristen ja lajityypillisten koodien välityksellä, joita nimenomaan musikaalin lajityyppi synnyttää.

Musikaali pystyy luomaan toivoa todelliseen maailmaamme. Vaikka ymmärrämme, ettei musikaalin luoma kuva maailmasta voi koskaan todellisuudessa toteutua täydellisesti, antaa se meille mielikuvan siitä, mitä maailma parhaassa tapauksessa on, tai meille voi antaa. Tätä tunnetta ja musikaalin luomaa maailmaa voidaan kutsua utopiaksi. Utopia voidaan määrittää yleisesti ihanteelliseksi kuvatuksi paikaksi, tai yhteiskuntamuodoksi, jota ei todellisuudessa ole olemassa (Tieteen termipankki 2022). Utopiaa voisi luonnehtia myös päämääräksi, johon pyritään, muttei koskaan voida saavuttaa. Kun tarkastellaan Animaa, huomataan, että Animassa toteutuvat lyhytelokuvan loppua kohden viihten lupaus paremmasta, sekä hetkittäinen utopian tunne.

Animassa voidaan hahmottaa rakkaustarinan ja lupauksen paremmasta lisäksi myös muita musikaalin piirteitä, jotka muodostavat lyhytelokuvasta aistittavan utopian. Niitä ovat herkyys, runsaus, intensiteetti ja läpinäkyvyys. Dyer

tarkoittaa näillä termeillä viihteen kykyä esittää monimutkaisia, tai ikäviä tunteita niin, että ne vaikuttavat yksinkertaisilta, suorilta ja eloisilta. Esimerkiksi henkilöahmot esitetään korostetun suoraviivaisina ja mutkattomina, sekä tapahtumat hienovaraisina. Herkkyys, intensiteetti ja läpinäkyvyys eivät kuitenkaan rajoitu ainoastaan elokuvassa esitettyyn, vaan myös esimerkiksi tekstuuriin, väriin, liikkeeseen, rytmiin ja kuvalliseen ilmaisuun. (Dyer 1981, 177–182.) Nämä utopian piirteet tekevät Animasta lähestyttävän, minkä vuoksi pystymme eläytymään ja samaistumaan maailmaan jonka koemme ja näemme, vaikka se onkin katkonainen ja jättää paljon avoimeksi.

Animassa henkilöahmojen toiminnassa, eleissä ja liikkeissä on paljon hienovaraisuutta, ja hahmojen toiminnassa toisaalta myös suoraviivaisuutta. Toisaalta näen lyhytelokuvan henkilöahmot kaikkea muuta kuin mutkattomina, sillä erityisesti päähenkilön ajatuksista ja tunne-elämästä on ajoittain vaikea ottaa selvää. Intensiteetti näkyy niin ikään henkilöahmojen toiminnassa, niissä kohdissa, kun heidän aikeistaan ja tunteistaan saa selvän kuvan. Parhaiten intensiteetti muodostuu kuitenkin musiikin, värien sekä valojen ja varjojen kautta. Runsaus näkyy ehkä parhaiten henkilöahmojen tunne-elämän runsautena, mutta myös niin ikään värien, valojen ja varjojen kautta. Läpinäkyvyys näkyy pääasiassa päähenkilön päämäärätietoisuutena lyhytelokuvan keskivaiheessa.



Kuvat 5 & 6: Näissä lyhytelokuvan Anima (2019) hetkissä musikaalin piirteet ovat erityisen hyvin havaittavissa.

Musikaalin kaksi konkreettisinta tunnusmerkkiä; musiikki ja tanssi toimivat yhtäläillä herkkyyden tasolla. Bacon määrittää kirjassaan *Seitsemäs taide* (2005) musikaalin koostuvan pääosin musiikista, joka ei vain säestä kerrontaa, vaan hallitsee koko elokuvan maailmaa ja liikkuu diegeettisen ja ei-diegeettisen tilan välillä sulavasti. Musiikki saa henkilöhahmot tanssimaan ja laulamaan tunteidensa pohjalta. (Bacon 2005, 333.) Anima eroaa tyyppillisestä musikaalista musiikin, laulun ja tanssin osalta siinä, että musiikki ilmenee koko lyhytelokuvan ajan ei-diegeettisenä. Henkilöhahmot eivät laula musiikin mukana, mutta musiikki on silti hallitseva ja tapahtumia kuljettava tekijä läpi lyhytelokuvan, mikä ilmenee tanssin ja henkilöhahmojen muun ele- ja liikekielen kautta.

Suzanne K. Langer, kehen Dyer myös artikkelissaan viittaa, on tutkinut kirjassaan *Feeling and form: A theory of art: developed from Philosophy in a new key* (1953) muun muassa herkkyyttä ja tunteiden muodostumista musiikin välityksellä. Langer ajattelee, että musiikki vetoaa niin vahvasti tunteisiimme, koska musiikki ja tunteet ovat muodoltaan niin samankaltaisia. Musiikki ilmaisee tunnetta, sen sijaan, että se stimuloisi niitä. Esimerkiksi intensiteetin muutokset, hitaus/ nopeus, virtaavuus ja jännitys sekä tyyneys ilmenevät sekä musiikissa, että tunteissamme samaa kaavaa noudattaen. (Langer 1953, 27–28.) Musiikki saa Animassakin aikaan tunnekokemuksia, jotka täydentyvät lyhytelokuvan muulla ilmaisulla. Musiikki myös ikään kuin virittää katsojan valmiiksi tilaan ja tunteeseen, jossa lyhytelokuva liikkuu ennen, kuin saamme selkeää kuvaa lyhytelokuvan tapahtumista tai henkilöhahmojen sisäisestä maailmasta. Langerin ajatusta musiikista voidaan myös soveltaa tanssiin, sillä myös tanssi voidaan nähdä omana ilmaisumuotonaan, joka ilmaisee tunnetta liikkeen kautta.

Animassa on läsnä musikaalin luoma todellisuus. Tämä utopian täyteinen todellisuus, tekee Animaa maailmasta tunnekirjoltaan elokuvan herkkyyden, intensiteetin ja läpinäkyvyyden vaikutuksesta. Herkkyyteen, intensiteettiin ja läpinäkyvyyteen puolestaan johdattelevat tekstuuri, väri, liike, rytmi ja kuvallinen ilmaisu, musiikki ja tanssi sekä tottakai henkilöhahmot kokonaisuudessaan ja heidän ilmaisunsa. Animaa maailma ei kuitenkaan kokonaisuudessaan mallinna tätä musikaalin tunnusomaista utopistista maailmaa, vaan ainoastaan pienissä osissa, joissakin tietyissä hetkissä. Sen lisäksi, että Animasta voidaan

hahmottaa musikaalin tunnusomaisia piirteitä ja ilmaisua, on se myös monitasoinen ja vaikeasti tulkittava näytös. Monitasoisuus ja hankala tulkittavuus linkittyy lyhytelokuvan toiseen tyyliisuuntaan/ taidesuuntukseen; surrealismiin.

5.3 Surrealismi ja musikaali yhdistyy

David Bordwell, Kristin Thompson ja Jeff Smith pohtivat kirjassaan *Film Art - Eleventh Edition* (2017), että useimmiten taiteen ja viihteen ero määrittyy arvokäsitysten perusteella: Taiteen ajatellaan olevan vakavaa ja varteenotettavaa; viihteen puolestaan ajatellaan olevan pinnallista. Bordwell, Thompson ja Smith päätyvät toteamaan, että kaikki elokuva lukeutuu taiteen piiriin, sillä elokuva itsessään on taiteenlaji. (Bordwell, ym. 2017, 3.) Siitä onko elokuva itsessään aina automaattisesti taidetta, voidaan kiistellä; raja on vaikea vetää, eikä yksiselitteistä määritelmää ole. Kuitenkin, kun pohditaan taide-elokuvaa omana lajityyppinään, on taide- ja viihde-elokuvan ero selkeämpi. Lajityyppinä taide-elokuva ei kuitenkaan ole yksiselitteinen, vaan jakautuu useampaan tyyliisuuntaan. Toisin kuin musikaalin lajityyppi, ei taide-elokuva itsessään ole yhtä selkeästi määritettävissä. Bordwell, Thompson ja Smith puhuvat myöhemmin kirjassaan avantgarde-elokuvasta, joka lukeutuu elokuvan historiassa kokeelliseksi elokuvaksi. Avantgarde-elokuvaan sisältyy erilaisia tyyliisuuntia, kuten myös Animassa nähtävä surrealismi. Avantgarde-elokuva on tunnistettavissa sen pyrkimyksestä itseilmaisuuksiin ja eksperimentointiin valtavirta-elokuvan rajojen ulkopuolella. (mt., 369–371.) Nähdäkseni avantgarde-elokuvaa voidaan pitää synonyyminä kokeelliselle taide-elokuvalle.

Jos tarkastellaan Animassa esiintyvää surrealismia, huomataan, että tyyliisuunnan elokuville on tyypillistä, ettei selkeää tarinallista juonta ole (mt., 469). Bacon sanoittaa surrealismia kirjassaan seuraavalla tavalla: Henkilöhahmot toimivat "primitiivisten impulssien" varassa, arvoituksellisesti ja ennalta-arvaamattomasti. Pyrkimyksenä on usein tuoda esiin hahmojen alitajuntaa ja unen sekä sattumien kautta löytää tie ylitodellisuuteen.

Surrealismien esikuvana toimivat unet, joiden epäjohdonmukaista etenemistapaa surrealistinen elokuva pyrkii jäljittelemään. Myös kaikenlaisten järjellisten, psykologisten tai kulttuuristen selitysten välttäminen on ominaista surrealismille. (Bacon 2005, 370–373.) Surrealismi ja yliotodellisuus näkyy Animassa selkeästi. Henkilöhahmot toimivat etenkin lyhytelokuvan alussa jokseenkin arvoituksellisesti toiminnan ja tanssiliikkeiden kautta. Myös hahmojen alitajuntaa tuodaan esille tanssin ja toistuvuuden, sekä epätavallisten tilojen ja tiloihin siirtymisten kautta. Hahmojen ajatuksenjuoksusta on ajoittain vaikea saada kiinni. Unenomaisuus näyttäytyy lyhytelokuvassa niin ikään siirtymien, kuin tarinan epäjohdonmukaisuudessa sekä tila- ja aikakäsityksen epäloogisuuden ja epäjohdonmukaisuuden myötä. Näiden kaikkien seurauksena Animaa maailma näyttää ylitodellisena.

Bacon luo kirjassaan keskustelua ehkä yhden kuuluisimman surrealistisen elokuvan, Andalusialaisen koiran (1929) pohjalta. Hän luonnehtii, että elokuvassa ylitetään todellisuuden rajat, jotta voitaisiin tavoittaa jotakin vielä perustavampaa laatua olevaa. Kohtausten ja kuvien herättämät assosiaatiot haastavat katsojan mieltä ajattelemaan järjen ja arkiajattelun yli. Tämän seurauksena ulkoisen ja sisäisen todellisuuden raja katoaa. (Bacon 2005, 373.) Animaa rakenteessa on havaittavissa samankaltaisuutta Baconin ajatuksen kanssa. Lyhytelokuvassa tavanomaiset ja epätavalliset tilat kulkevat rinnakkain. Juurikin todellisuuden raja hämärtyy myös Animaa maailmassa; emme ole varmoja mihin päähenkilön ulkoinen todellisuus päättyy ja mistä sisäinen todellisuus alkaa, vai onko koko elokuva sittenkin ainoastaan jompaa kumpaa. Omalla tavallaan tämä rajan hämärtyminen tekee lyhytelokuvasta enemmän todellisuuteen linkittyvän tunteen tasolla, sillä näemme päähenkilön koko tunneskaalan monimutkaisuudessaan. Animaa tapahtumat puolestaan on vaikea järjellistää, sillä järjellä ajateltuna niissä ei ole järkeä. Sen sijaan tukeudumme lyhytelokuvaa katsottaessa mielle yhtymiin ja tunteeseen, sekä koodeihin.

Jos pohditaan yleisesti musikaalin ja surrealistisen elokuvan suhdetta todellisuusskeemoihin ja kuvitteellisen koodeihin, huomataan että vaikka musikaali saattaisi ensisilmäyksellä näyttää pohjautuvan enemmän

todellisuusskeemoihin ja surrealismin kuvitteellisen koodeihin, pyrkivät ne molemmat itse asiassa omia kuvitteellisia koodejaan kohti. Musikaalin tapauksessa voidaan puhua utopiasta ja surrealistisen elokuvan tapauksessa alitajunnasta, tai ylitodellisuudesta. Voidaanko sanoa, että musikaalissa utopia kuoruttaa maailman omaan ylitiöpositiiviseen valoonsa, jossa ongelmat hälvenevät kuin itsestään ja rakkaus kukoistaa. Päähenkilöt toimivat lähes poikkeuksetta moraalisesti oikein ja kaikki on "täydellistä". Surrealismissa taas vaivutaan uneen, joka katkeilee ja etenee epäloogisesti ja yhtäkkiä hätkähdyttää hereille. Surrealismin ei selitä mitään, eikä välttämättä ylipäänsä edes kerro mitään.



Kuvat 7 & 8: Hetkiä lyhytelokuvassa Anima (2019), joissa päähenkilön alitajunta näyttäytyy.

Kun tarkastelen luvun neljä myötä saamiani tuloksia Animan maailman rakentumisesta ja millaisen maailman mieli organisoii suhteessa surrealismin ylitodellisuuteen näyttäytyy maailma siis jokseenkin epäorganisoidulta ja sattumanvaraiselta. Tila- ja aikakäsitys on hyvin epäjohdonmukaista ja epätavallista. Organisoimattomuus, sattumanvaraisuus, epäjohdonmukaisuus ja epätavallisuus kumpuavat kaikki skeemojen rikkoutumisesta näissä hetkissä. Ylitodellisuus syntyy katsojan ajattelun ja keksimisen myötä, kun hän koettaa rakentaa maailmasta kokonaiskuvaa omassa mielessään. Katsojan mieli koettaa asettaa yhteen niin henkilöhahmojen outoja liikkeitä, epäloogista tarinankerrontaa, aikaa ja tiloja, sekä valoja, varjoja ja kuvakulmia. Näiden

elementtien pohjalta on käytännössä mahdotonta koota todellisuutta vastaavaa kuvaa maailmasta.

Musikaalin utopia taas puolestaan tuo tavallaan sekin oman "ylitodellisuutensa" mukaan Animaa maailmaan. Tanssin, musiikin, hyvin samaistuttavien tunteiden, kepeyden ja vaivattomuuden, sekä herkkyyden, runsauden, intensiteetin ja läpinäkyvyyden tuloksena on pumpuliin kiedottu maailma, joka on täysin vastakohta surrealismiin luomasta "epä-maailmasta". Animassa ikään kuin on kaksi eri puolta; musikaali ja surrealismi. Molemmat lajityypit yhdistettynä luovat jokseenkin ristiriitaa toistensa sekä lyhytelokuvan maailmaan. Esimerkiksi utopian tunne kyllä saavutetaan hetimitään, mutta se ei ole pysyvää. Myös esimerkiksi valtavirta-elokuvalle, ja näin ollen myös musikaalille tyypillinen koherentti tarinankerronta ei toteudu Animassa surrealismiin vaikutuksesta. molemmat lajityypit/ suuntaus ikään kuin vetävät köyttä omaan suuntaansa vuorotellen.

Surrealismiin maailma on kasa tapahtumia, jotka on sattumanvaraisesti liitetty yhteen, kun taas musikaali toistaa lajityypilleen ominaista hyvin ennalta arvattavaa kaavaa. Molemmat kuitenkin pyrkivät nähdäkseen jollain tavalla kertomaan elämästä. Animassa surrealismi ehkä luo kuvan elämän jatkuvuudesta ja sen ennalta-arvaamattomuudesta, se esittää maailman epävakaina ja rauhattomana paikkana. Musikaali puolestaan esittää maailman positiivisena paikkana, jossa hyvä ja rakkaus voittaa. Musikaali vastaa tunnepuolen tarpeisiin ja haluan onnellisesta lopusta. Surrealismia ei anna vastauksia, vaan enemmän herättää kysymyksiä. Musikaali taas pyrkii hyvin selkeästi viestimään omaa sanomaansa. Vaikka molemmat kertovat hyvin eri tavoin, kertovat ne Animassa kuitenkin molemmat yhdessä samaa tarinaa. Yhteinen kertomus on kohta, jossa nämä molemmat lajityypit/ suuntaus yhdistyvät. Kerronnan kautta myös molemmat lajityypit/ suuntaus täydentävät toisiaan. Siinä missä surrealismilla on puutteensa tarinankerronnassa, ottaa musikaali kopin sen eteenpäin viemisestä. Yhtäläillä siinä missä musikaali ei esimerkiksi anna juurikaan tilaa alitajunnan esiin tuomiseen sekä lajityypin rajojen rikkomiselle, astuu surrealismi kuvaan.

Vaikka nämä kaksi Animan maailman komponenttia, surrealismi ja musikaali, ovat niin ääripäitä toisistaan, eivät ne pelkästään riitele keskenään, vaan saavuttavat myös rajapinnan, jossa molemmat toimivat yhteen. Yhteisen kertomuksen lisäksi sekä musikaali, että surrealismi herättävät molemmat voimakkaita tunteita. Surrealismista puhuttaessa kyseessä on enemmän ehkä kielteiseksi luokiteltavia tunteita, kuten rauhattomuutta ja epäjärjestyttä. Surrealismi pyrkiikin usein jollain tavalla shokeeraamaan katsojaa. Musikaali puolestaan pyrkii kohti positiivisia tunnekokemuksia, kuten rakkautta, onnea ja hyväksyntää. Animasta muodostuva tunnekokemus, tai enemmän lajityyppien/ suuntauksen herättämät tunteet yhdessä on yksi esimerkki siitä, miten surrealismi ja musikaali Animan maailmassa nivoutuvat yhteen. Molempien herättämät tunteet tukevat toisiaan, jotta katsojan on mahdollista saada jokseenkin koherentti tunne-elämys. Konkreettisella tasolla musikaali myös esimerkiksi tukee lyhytelokuvan surrealistista puolta eksentrisillä tanssiliikkeillä, jossa molemmat lajityypit yhdistyvät. Tanssi perinteisesti kuuluu musikaalin maailmaan, mutta tyyli jolla Animassa tanssitaan, on surrealismille tyypillisen outoa ja rauhatonta.





Musikaali, surrealistinen elokuva ja Anima.

Kuva 9: The Sound of Music (1965).

Kuva 10: An Andalusian Dog (1929).

Kuva 11: Anima (2019).

Ylitodellisuudesta ja utopiasta muodostuu yhdessä Animaa maailman normaali. Katsoja pyrkii virittäytymään lyhytelokuvan luoman normaalin tasolle ja ajattelemaan tätä maailmaa, kuin todellisuutta. Täten myös katsojan tuntemat tunteet ovat aitoja. Sen lisäksi, että katsojan tunnekokemukset näin ollen linkittyvät todelliseen maailmaan, voi katsoja myös ajattelun, keksimisen ja mielensisäisen luomisen tuloksena hahmottaa näkemästään yhteyksiä todelliseen maailmaan molempien lajityyppien osalta. Sekä tarkastellessa niitä erillisinä Animassa esiintyvänä osiina, että yhtenäisenä kokonaisuutena. Näen myös, että ylitodellisuudessa on kuin onkin ripaus todellisuutta ja utopiaa luoda toivoa sen perusteella, että uskomme asioiden olevan todellisuudessa ainakin osittain mahdollisia. Molemmissa on omat samaistumispintansa ja molemmissa on havaittavissa yhtäläisyyksiä todelliseen elämään. Animassa näkyvät musikaali ja surrealismin nivoutuvat yhteen maailman kautta, jotka ne molemmat yhdessä luovat.

Anima luo musikaalin ja surrealismin värittämän maailman, jossa sekä ylitodellisuuden, että utopian maailmojen yhteiset teemat yhdistyvät rikkaiksi ajatuksiksi, tiloiksi ja kehollisiksi kokemuksiksi. Samalla tämä maailma tulee

haastaneeksi perinteisiä ajatusmalleja ja ohjaa kuvittelemaan, hahmottamaan ja kokemaan uudestaan tilallisia suhteita sekä fyysisiä, että henkisiä reaktioita. Musikaalin ja surrealismin tavat toimia, esittää ja kertoa yhdistyvät Animassa ainutlaatuisella tavalla, joka ei ole rajoitettu mihinkään tai mitenkään. Ainoastaan katsojien mielikuvitus on rajana. Samalla tavoin, kuin musikaalit usein pyrkivät luomaan pakotien todellisesta utopistiseen ihannemaailmaan, pyrkii myös surrealismin esittämään vaihtoehtoisia maailmoja, jotka toimivat pakokeinona todellisuuden rajoituksista ja haastavat yleisiä normeja. Molemmat lajityypit/ suuntaus täten myös ottavat kantaa yhteiskunnan luomiin sääntöihin ja kaavoihin pyrkimällä irti sen luomista rajoista.

Molemmat sekä musikaali, että surrealismin pyrkivät vaikuttamaan katsojaansa. Musikaali on kuin onkin yhteiskunnan tarkkaan suunniteltu ja toteutettu koneisto, joka on tehty luomaan uskoa ja toivoa. Musikaali ruokkii tarveamme onneen ja rakkauteen, jota emme välttämättä aina normaalissa harmaassa arjessamme saa riittävästi. Musikaali kuitenkin rikkoo rajoja juurikin toivon ja uskon kautta. Se voi kannustaa katsojaansa elämään rohkeammin omien haaveiden ja unelmien saavuttamiseksi. Surrealistinen maailma tarjoaa puolestaan alustan tarkastelemaan maailmaa epätavallisesta näkökulmasta ja pyrkiikin kiinnittämään huomiotamme asioihin, joihin emme välttämättä muuten tarttuisi. Se pyrkii laajentamaan ajatuskenttäämme ja nostamaan näkyviin asioita, tai tapahtumia, jotka toimivat pinnan alla. Surrealismin rikkoo rajoja niin sisällöllään ja maailmalla, jonka se meille tarjoilee, kuin myös ajatuksilla ja mielikuvituksella, jonka se katsojassaan herättää. Rajojen rikkominen on aina tervetullutta erityisesti yhä hektisemmässä ja suorituskeskeisemmässä maailmassa, olipa se sitten voimaannuttavaa, tai mielikuvitusta tukevaa. Anima näyttää mahdollisuuksia, joita emme tienneet olevan.

6 Pohdinta

Tässä tutkielmassa olen pyrkinyt selvittämään, miten lyhytelokuva Anima ilmentää tapaansa olla maailmassa. Tavoitteenani on ollut hahmottaa ja pohtia Animaa maailmaa suhteessa todelliseen maailmaan, jossa elämme. Olen pyrkinyt toteuttamaan tavoitteeni johdattamalla tarkastelua loitommaksi representaation käsitteestä ja tarkastelemalla lyhytelokuvaa ennemmin ajattelun tuloksena. Oman näkökulmani vuoksi tämä tutkielma on vahvasti subjektiivinen sukellus lyhytelokuvan maailmaan, minkä vuoksi lopullinen päämääräni on ollut oman elokuvallisen hahmottamisen ja ajattelun syventäminen monitasoisemmaksi. Toisaalta esittämiäni pohdintoja on mahdollista soveltaa erilaisten teosten tulkitsemiseen monesta eri näkökulmasta. Toivon kuitenkin siis, että tutkielmani pystyisi herättämään taiteen hahmottamista ja tulkitsemista epäkonventionaalisemmasta näkökulmasta myös yleisemmällä tasolla.

Viitekehyksenä toiminut ekologinen elokuvateoria on ollut hyvin luonteva osa tutkielmaani. Se on antanut tutkielmalleni todellisuuden pohjautuvan ankkurin ja täten juurruttanut epätavallisen aineiston analysointia, tulkintaa ja pohdintaa. Jokin toinen viitekehys olisi saattanut olla liiankin yliampuva suhteessa aiheeseen ja aineistoon. Ekologinen elokuvateoria on myös ohjannut tutkielmani suunnan ja samalla rajannut näkökulman, sekä auttanut hahmottamaan omaa työskentelyä koko tutkielman teon ajan.

Lähiluku on ollut selkeä tapa lähestyä aineistoa ja tutkielmaa, koen myös että sen avulla olen saanut aineistostani hyvän otteen, vaikkakin vaihe oli työläs. Jälkikäteen ajateltuna on ollut hyvä että jo heti tutkielmani alussa tein tarvittavan lähemmän tuttavuuden aineistoni kanssa niin tiiviillä ja tarkalla otteella. Toisaalta olen pohtinut myös, olisiko ollut autenttisempaa tehdä tutkielma, erityisesti aineiston analyysiosio vähemmällä aineiston syynämisellä, sillä niin olisin päässyt käsiksi aineistosta nouseviin ensivaikutelmiin ja ehkä sitä kautta paremmin myös omiin skeemoihin ja koodeihin, jotka aineistosta hahmotan. Nyt olen tehnyt paljon ajatustyötä niiden eteen, mikä on saattanut syödä pois osan ensivaikutelmista. Aineiston analyysivaiheessa olen siitä huolimatta pyrkinyt

palauttamaan mieleeni ajatuksiani ensimmäiseltä aineiston katselukerralta. Siitä huolimatta, että jotakin ensivaikutelmia on saattanut jäädä pois tutkielmani piiristä, koen, että toisaalta ajatustyö on avannut myös uusia näkökulmia aineiston hahmottamiseen ja, että olen saanut aineistosta esiin tätä kautta tarvitsemani informaation myöhempää tarkastelua varten.

Skeemojen jättäminen pohdintaosion ulkopuolelle oli tutkielmaa tehdessä yllättävä ”käännö”. Tämä oivallus muutti tutkielman suuntaa todella paljon siitä, mitä olin aluksi omassa mielessäni ajatellut. Jälkikäteen ajateltuna se oli oikea ratkaisu, sillä se vapautti ajattelemaan lyhytelokuvaa ja sen maailman rakentumista kokonaisvaltaisemmin ja laajemmassa mittakaavassa, mihin olisin alkuperäisessä suunnitelmassani kyennyt. Kaiken kaikkiaan koen tehneeni oikeita ratkaisuja tutkielmaani tehdessä ja olen tyytyväinen siihen, miten prosessi on kokonaisuudessaan mennyt. Koen saaneeni tutkielman tekemisestä itselleni uusia työkaluja taiteen ja viihteen hahmottamiseen ja tulkintaan. Olen nähnyt paremmin Animan pinnan alle, sen rakenteisiin ja saanut tekijän, katsojan ja teoksen välisestä vuorovaikutuksesta uusia oivalluksia. Tämän tutkielman myötä lähden mielenkiinnolla löytämään vastauksia uusiin kysymyksiin, joita matkan varrella on syntynyt.

Lähteet

- Altman, R. (1999). *Film/genre*. British Film Institute.
- Altman, R. (1988). *The American film musical*. Indiana University Press.
- Anderson, J. D. (1998). *The reality of illusion: An ecological approach to cognitive film theory* (Paperback ed.). Southern Illinois University Press.
- Anderson, P.T. (2019). *Anima*. [shortfilm]. United Kingdom: PASTEL.
- Bacon, H. (2004). *Audiovisuaalisen kerronnan teoria*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Bacon, H. (2000). *Ecosta ekologiseen elokuvateoriaan*. Lähikuva: Turun elokuvakerho ry:n jäsenlehti, 1, 000.
- Bacon, H. (2009). *Elokuva maailmassa olemisen tyylinä – kuinka elokuva pyrkii kieltämään kuvallisuutensa*. Teoksessa Klemola, T., Kotkavirta, J., Pihlström, S. & Haaparanta, L. *Kuva*. (s. 14–26). Tampere University Press : Taju [jakaja].
- Bacon, H. (2007). *Kohti järjestelmällistä synteisiä: Kognitiivisen elokuvatutkimuksen rajanvedot, rajariidat ja toivottavat rajojen ylitykset*. Lähikuva, 20(1), 28.
- Bacon, H., Luntinen, K., & Suolahti, E. (2005). *Seitsemäs taide: Elokuva ja muut taidet*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura : [Suomen elokuva-arkisto].
- Bordwell, D. (1989). *Making meaning: Inference and rhetoric in the interpretation of cinema*. Harvard University Press.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2017). *Film art: An introduction* (Eleventh edition.). McGraw-Hill Education.

Dyer, R. (1981) Entertainment and Utopia. Teoksessa Altman, R. Genre: the musical: A reader. (s.175–189). Routledge & Kegan Paul.

Dyer, R. (2002). Only entertainment (2nd ed.). Routledge.

Kotkavirta, J. (2009). Miksi kuvia on hankala lukea?. Teoksessa Klemola, T., Kotkavirta, J., Pihlström, S. & Haaparanta, L. Kuva. (s. 42–52). Tampere University Press : Taju [jakaja].

Kuivakari, S., tiedekunta, T. & Design, F. o. A. a. (2018). Pelien kynnyksellä: Pelit ja simulaation salainen historia. Lapin yliopisto.

Langer, S. K. (1953). Feeling and form: A theory of art : developed from Philosophy in a new key. Charles Scribner's Sons.

Messaris, P. (1994). Visual Literacy: Image, mind, and reality. Westview Press.

Mustonen, A. (2001). Mediapsykologia. WSOY.

Neisser, U. (1982). Kognitio ja todellisuus. Weilin Göös.

Nyysönen, P. (2017). Elokuva psykologisena ilmiönä: Münsterberg, Eisenstein ja kognitiopsykologia. Lähikuva, 30(4), 82-97.

Parviainen, J. (2006). Meduusan liike: Mobiiliajan tiedonmuodostuksen filosofiaa. Gaudeamus.

Pönni, A. (2010). Lihan katse: Antonin Artaud ja surrealistinen elokuva. Lähikuva–audiovisuaalisen kulttuurin tieteellinen julkaisu, 23(4), 75–109.

Seppänen, J. (2001). Katseen voima: Kohti visuaalista lukutaitoa. Vastapaino.

Sihvonen, T. (2006). Representaatio/simulaatio. Teoksessa Ridell, S., Väliäho, P. & Sihvonen, T., toim. Mediaa käsittämässä. Tampere: Vastapaino. ss, 129–152.

Suomisanakirja. (27.12.2023). Anima. <https://www.suomisanakirja.fi/anima>

Tieteen termipankki. (29.12.2022). Kirjallisuudentutkimus:utopia. <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:utopia>

Tieteen termipankki. (8.3.2023a). Kirjallisuudentutkimus:avantgarde. <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:avantgarde>

Tieteen termipankki. (3.2.2023b). Kirjallisuudentutkimus:surrealismi. <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:surrealismi>

Tieteen termipankki. (8.03.2023c). Nimitys:alitajunta. <https://www.tieteentermipankki.fi/wiki/Nimitys:alitajunta>

Tieteen termipankki (3.09.2023d): Nimitys:lähiluku. <https://www.tieteentermipankki.fi/wiki/Nimitys:lähiluku>

Willman, C. (26.6.2019). Haastattelu lyhytelokuvasta Anima, tekijä P.T. Anderson. Variety. <https://variety.com/2019/music/news/paul-thomas-anderson-interview-anima-film-thom-yorke-1203253783/>

Uimonen, L. (2006). Kaupunki liikkumisen kertomuksena. Teoksessa Haapala, A., Kunnaskari, M., & Naukkarinen, O. Mobiiliestetiikka: Kirjoituksia liikkeen ja liikkumisen kulttuurista (s. 122–136). [Kansainvälinen soveltavan estetiikan instituutti].

Ylä-Kotola, M. (1998). Jean-Luc Godard mediafilosofina: Rekonstruktio simulaatiokulttuurin lähtökohdista. Lapin yliopisto.