

RUUMIST ANIMATSIOONFILMIS

ÜLO PIKKOV

Animatsioon kui mõiste pärineb ladinakeelsest sõnast *animus* ehk elustamine, hingestamine.

Kahjuks lähenetakse sellele mõistele tihti liiga lihtsustatult, et kui midagi kaamera all liigutada, siis automaatselt see ekraanil ka elustub. See võib nii juhtuda, kuid tõelise hingestatuse annab animafilmi tegelastele siiski ruum.

Kui mängu- või dokumentaalfilme tehes vaatajale esitatav keskkond ja tegelased režissööri poolt valitakse, siis animafilmi puhul üldjuhul need luuakse. Olgu siis tegemist kas joonisfilmi- (2D) või nukufilmitehnikaga (3D), luuakse filmi tegelased ja ruum paberil, arvutis või stuudio töökojas just ainult selle filmi tarvis. Nii nähtava kui ka kuuldava ruumi loomist alustab animafilmi töötühm n-ö nullist. Klassikalise animafilmi puhul on juhuslikkus ekraanil nähtava-kuuldava suhtes viidud peaaegu miinimumini ja kõik, mis me seal näeme ja kuuleme, on filmi tegijatel vaatajatele edastamiseks teadlikult ja tahtlikult loodud. Sellest tulenevalt peaks igal elemendil olema mingi tähendus ehk põhjus, miks see element on loodud ja vaatajale esitatakse. Animafilmi loomise sellisest eripärasest tulenevalt saabki rääkida millestki ainult animafilmi omasest ehk animafilmi ruumist.

Animafilmi ruum väljendub filmi visuaalses keskkonnas, tegelaste dramaturgias ning helikujunduses. Filmimuusika iseenesest filmi ruumi ei esinda, küll aga seonduvad sellega filmimuusikale lisatud efektid (näiteks kaja). Tegelaste disain ei väljenda samuti filmi ruumi, aga selle põhjal võime teha teatud väga üldisi järeldusi ruumi kohta, kuhu nad on loodud eksisteerima. Näiteks animafilmi tegelased, kellel on jalad sarnaselt inimestega, eksisteerivad tõenäoliselt ruumis, kus kehtivad gravitatsiooniseadused, ja nad kasutavad oma jalgu liikumiseks. Samas on see siiski vaid oletus, mis tugineb meie kogemusele ega tarvitse veel filmi ruumi tegelikku olemust iseloomustada.

Tuntud filmiteoreetik **Béla Balázs** väidab: „...filmis on kõik märgid tähenduse kandjad, filmis muutub kõik sümbolistlikuks.” („Béla Balázs. Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films“. Leipzig, 1924. Tsitaat pärineb Matti Lukkarila teosest „Sininen valo“. Pohjoinen, 1991, lk 163.)

Samale nähtusele viitab ka semiootik **Juri Lotman**: „Iga kujutis ekraanil osutub märgiks, see tähendab omab tähendust, kannab informatsiooni.” (Juri Lotman. „Filmisemiootika“, tõlkinud Elen Lotman. Varrak, 2004, lk 51.)

Seega omab filmis kõik vaataja poolt tajutav mingit tähendust. Et animafilmi ruumi loomist alustatakse tavaliselt tühjalt lehelt (tühjalt koordinaatteljestikult), siis võib eeldada, et kogu animafilmi ruumi elemendid on loodud teadlikult mingi kindla informatsiooni edastamise eesmärgil.

„Maailma esimene animafilmi teoreetik“ **Platon** (427–347 eKr) seletas animafilmi olemuse lahti imelihtsalt oma n n k o o p a m ü ü d i abil. Inimesed elavad nagu koopas, kus nad näevad ainult varje seintel ning peavad neid tõelisteks asjadeks. Tõelised asjad (Platoni puhul: ideed) aga asuvad hoopis koopast väljas ning neid inimeste silmad ei näe. Ideed moodustavad omaette maailma ning neid saab „näha“ ainult mõistusega.

„Koobas oma varjudega ongi meelelise maailma sümbol. See, mis on väljaspool koobast, sümboliseerib aga tõelist olemist, s.o ideede maailma.“ (Indrek Meos. „Antiikfilosoofia“. Koolibri, 2000, lk 54.)

Animafilm on oma olemuselt ümberpööratud koopamüüt. See, mida inimesed näevad-kuulevad ekraanilt, on ideede maailm, sest filmi iga element on millegi idee (Balázs: „tähduse kandja“; Lotman: „märk“). See on maailm, mille Platon paigutas koopast väljapoole. Animafilmis nähtavatele ideedele aga transformeerib meie teadvus juurde kogemused. Sealjuures võib erinev kogemus maailmast põhjustada ka erinevusi filmi tõlgendamisel, näiteks täiskasvanud ja lapsed saavad filmist tihti peale väga erinevalt aru, kuna nende kogemus maailmast on erinev.

„Maailm ei ole olemasolevate loendatavate ja loendamatu, tuttavate ja tundmatute asjade pelk kogum. Maailm ei ole aga ka ainult ettekujutatud, olemasoleva summale lisaks kujutletud raam. Maailm ilmneb ning on olevam kui see haaratav ja kuuldav, milles me usume end kodu-

paikselt olevat.“ (Martin Heidegger. „Kunstiteose algupära“, tõlkinud Ülo Matjus. Ilmamaa, 2002, lk 42.)

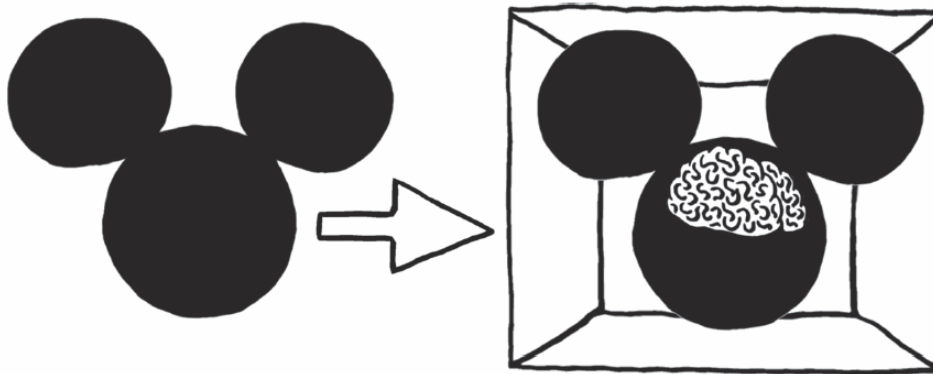
Animafilmi ruumist rääkides räägime seega maailmast, mis eksisteerib filmis. See on maailm, mis loodud ühe konkreetse filmi tarvis, millel on tajutav algus ja lõpp. See ekraaniruuutu mahtuv filmimaailm, mis on piiratud konkreetse alguse ja lõpuga, peaks aga muust maailmast erinevalt olema kirjeldatav. Ja kuna see maailm on loodud filmitegijate poolt teadlikult, siis peaks olema kirjeldatav ka see, miks meile just selline maailm (ruum) esitatakse.

„Mitte keegi ei küsi päris maastikul kivi või mändi vaadates: „Mida see tähendab, mida sellega taheti väljendada? [- -] Kuid piisab vaid selle maastiku taasloomisest joonistusel, kui see küsimus ei muutu mitte ainult võimalikuks, vaid ka täiesti loomulikuks.“ (Juri Lotman. „Filmisemiootika“, lk 27.)

Animafilm on nagu märkide-sümbolite-ideede küllusesarv, kus filmikeelele lisandub veel vastava animafilmi tehnika(te) oma keel, mis pärineb maalikunstist, graafikast, skulptuurist ja mujalt. Selles tohutus informatsioonikülluses võib tekkida küsimus, kas on üldse mõtet animafilmi ruumi tõlgendada ja lahti kodeerida. Võib ju väita, et animafilmi ruumi ülesanne on lihtsalt ekraani täiteks olemine ning esteetilise illusiooni loomine. Või eksisteerib siiski mingi üldisem idee või kontseptsioon, mille mõistmiseks on animafilmi ruum vajalik?

„...maja on inimese mõtete, mälestuste ja uneluste üks suurimaid integreerijaid.“ (Gaston Bachelard. „Ruumipoeetika“, tõlkinud Kaia Sisask. Vagabund, 1999, lk 43.)

Animafilmi elututel tegelastel – joonistel ja nukkudel – puuduvad väljaspool filmi mõtted, mälestused ja unelused, puudub see, mida saaks ühiselt nimetada kollektiivseks teadvuseks.



Ruum animafilmis kirjeldab filmi maailma ja tegelaste ettekujutust maailmast ning samuti presenteerib ruum tegelaste kollektiivset teadvust ja kultuuriruumi.

Kollektiivne teadvus, mis mängu- või dokumentaalfilmi reaalsete tegelaste puhul on paratamatu ka väljaspool filmi, on animafilmi puhul nonsenss. Animafilmi tegelased eksisteerivad subjektidena vaid konkreetses filmis, väljaspool filmi on nad elutud objektid kolleksionäärile.

Animafilmi puhul esindab filmi ruum tegelaste mõtteid, mälestusi ja unelusi, ruum on tegelaste kollektiivse teadvuse peegeldaja. Kõik see, mis jääb ekraani nelja serva vahele, ongi „maja“, milles animafilmi tegelased elavad. Kogu animafilmi ruum, iga nähtav ja kuuldav element moodustab filmi tegelaste kollektiivse teadvuse. Animafilmi ruum on kui peegel, millest peegeldub autorite käe läbi filmitegelaste kollektiivne teadvus ja ühtne kultuuriruum.

Seega esitleb animafilmi ruum lisaks tajutavale maailmale ka tegelaste kollektiivset teadvust ja ühtset kultuuriruumi, mis annab joonistustele-nukkudele elu. Mitte liikumine, vaid just ruum loob hingestatut maailma. Selle selgituseks olgu toodud lihtne näide. Animafil-

mi liikumatut tausta, kus on kujutatud metsa, tajub vaataja elava kooslusena, samas näeb ta filmi tiitrit, mis liigub kaadri ühest servast teise, elutu objektina.

Mitte objekti liikumine, vaid teda ümbritsev ruum on see, mis loob eeldused hingestatussele.

Harmoonia saavutamiseks tegelaste ja ruumi vahel peaks tegelased ja ruum olema teostatud sama kontseptsiooni alusel ning olema omavahel seotud ka ühtse stiili kaudu. Vastasel korral tekib tegelaste ja ruumi vaheline kollisioon. Nii valdab nõutus, vaadates animafilme, kus näiteks tegelased ja ülejäänud ruum on teostatud väga erinevas tehnikas, või hoopiski esindab üks neist kahemõõtmelist ja teine kolmemõõtmelist objekti käsitlust. Ei saa ju oletada, et kolmemõõtmeline tegelane kujutaks maailma kahemõõtmelisena või vastupidi. Sellisel juhul ruum ei toeta tegelast, tegelane jääb pinnapealseks ja selle kaudu ka kogu film. Ruum distantseerib ennast tegelasest ning me näeme ainult mehaanilist liikumist, milles puudub hingestatus.



„Lõvikuningas“, 1994. Režissöörid: Roger Allers ja Rob Minkoff.

Roger Allersi ja Rob Minkoffi 1994. aastal loodud animafilms „Lõvikuningas“ (*The Lion King*) on saavutatud maastike ja taeva kujutamisel kohati fotoga võrdne tulemus, kuid filmi tegelased on kujunduselt väga kaugel oma savannis elavatest prototüüpidest. Filmis „Lõvikuningas“ on keskkond ja tegelased loodud erineva kontseptsiooni alusel, kus keskkond taotleb maksimaalset realismi, kuid tegelased on loodud eba-reaalseteks kaisuloomadeks. Nii tekibki vastuolu ruumi ja tegelaste vahel, sest puudub terviklik lähenemine filmi kujundusele. Filmi vaadates jääb mulje, et tegelased ja ruum pärinevad eri maailmadest.

Samas näiteks Robert Zemeckise film „Kes lavastas süüdi Roger Rabbiti?“ (*Who Framed Roger Rabbit*, 1988) on üles ehitatud just joonis- ja mängufilmiruumi vastandamisele. Siin tegutsevad inimmõttelejad ja joonistatud tegelased paralleelselt ning sellisel juhul on erinevate kontseptsioonide alusel loodud ruumide omavaheline segamine igati õigustatud.

Oma nägemust pildist kirjeldab tuntud kunstnik ja nõukogude animatsiooni uuendaja Ülo Sooster: „...pilt kui ühtne tervik, kui ese-ruum, mida tuleb võtta kui ühtset eset, kui energiavälja selgelt väljakujunenud polaarse struktuuriga ja seda mööda suunduvate jõujoontega.“ (Ilja Kabakov. „Ülo Soosteri piltidest“, tõlkinud Ita Saks. Kunst, 1996, lk 81.)* Samamoodi tuleks läheneda animafilmile, kus ese-ruum või tegelane-ruum moodustavad ühtse terviku – filmi ruumi. See ühisosa annab vaatajale suuna filmi mõistmiseks, olgu siis teadlikult või intuiitiivselt.

Animafilmi puhul me räägime ju elutute objektide hingestamisest, ellu äratamisest. Ning kui me aktsepteerime olukorda, et elutud objektid on võimelised teatud tingimustel filmis „ellu ärkama“, peame aktsepteerima ka nende ellu äratatud objektide võimet mingilgi moel ümbritsevat tajuda.

„Kivi on ilma maailmata. Taimel ja loomal ei ole samuti maailma; aga nad kuuluvad ehk kuuletuvad selle ümberantuse ehk ümbruse varjatud pealetun-



„Kes lavastas stüüdi Roger Rabbiti?“, 1988. Režissöör: Robert Zemeckis.

gile, mille sisse nad kuuluvad. Seevastu on maailm talunaisel, kuna ta viibib oleva avatuses. [- - -] Maailma avanedes saavad kõik asjad oma aegluse ja kiiruse, oma kauguse ja läheduse, oma avaruse ja ahistuse,” väidab **Martin Heidegger** „Kunstiteose algupäras” (lk 42–43).

Kõigel elaval on maailm ning nad kuuletuvad sellele. Hingestatud animafilmi tegelased kuuluvad animafilmi ruumi ning animafilmi ruum moodustab nende maailma. Animafilmi ruum on see, mis annab filmile aegluse ja kiiruse, kauguse ja läheduse, avaruse ja ahistuse. Kuid millisena näevad oma maailma animafilmi tegelased?

Filosoofilises plaanis, mis aktsepteerib kujutlust kui põhilist vaimuannet, võib **Schopenhaueri** kombel väita: „Maailm on minu kujutlus.” Ehk teisisõnu on igatihe maailm just selline, nagu ta seda ette kujutab.

Me ei tea, millisena animafilmi tegelased oma maailma ette kujutavad, aga meil ei ole ka mingit teist alternatiivi kui filmi tuldine maailm. Animafilmi tegelased kujutavad maailma just sellisena,

nagu on filmi meeskonna loodud filmi ruum. Seega esitleb animafilmi ruum meile nii tuldist filmi maailma kui ka filmi tegelaste kujutlust maailmast, millest peegeldub tegelaste kollektiivne teadvus.

Peale animafilmi hingestamise on ruumil tähtis osa filmi stüžee ehk narratiivi edastamisel. Vana-Kreeka oraatorid kasutasid kõnede meeldejätmiseks tehnikat, kus kõne osad paigutati mõttes mingi hoonekompleksi eri tubadesse ja kõne esitamise ajal kujutasid oraatorid end selles hoones liikumas. Sellise hoonerolli kannab ruum animafilmis, aidates vaatajal jälgida horisontaalsel narratiivi joonel filmi esitust. Kuid ruum filmis ei kanna informatsiooni mitte ainult horisontaalselt, vaid ka vertikaalselt.

Filmi tegevus toimub alati olevikus. Kõik meenutused, mälestused ja tulevikuunistused saavad filmis pildiliselt ning heliliselt eksisteerida vaid vahetult tajutavana ehk olevikus. Kuid ruumi abil on võimalik edastada vaatajale informatsiooni ka minevikust ja tulevikust. Iga kaader edastab vertikaalsel

telgjoonel tohutut hulka informatsiooni ajast ja sündmustest, mis on käesolevale hetkele eelnenud või alles saabuvad. Nii näiteks kirjeldab pragunenud ja kuiv maapind meile eelnenud põuaperioodi ja passiivne vulkaan mõjub tixuva kellapommuna ja hakkab varem või hiljem tuld purskama.

Seega on ruumi ülesanne lisaks puhtgeograafilisele tegelaste positsioneerimisele horisontaalsel narratiivi joonel ka mineviku ja tuleviku seoste edastamine vertikaalselt. Filmi tegelasi ümbritsev ruum teeb meile oma elementidega teatavaks tegelaste asupaiga, andes samas aimu ajastust, asupaiga iseärasustest ja situatsiooni meeleolust. Viimase puhul on eriti suur osa filmi heliruumi kujundusel.

Kokkuvõtvalt võib öelda, et ruum animafilms, mis väljendub nii helis kui pildis, täidab väga tähtsat ja kesket rolli filmi mõistmisel. Ruum on nagu võti, mis peaks avama animafilmi sisu, ja üldjuhul toimub see „avamine“ intuitiivselt vaataja teadvuses.

Ruumist ei peaks otsima teksti filmi lahtiseletamiseks, vaid struktuuri filmi mõistmiseks. Ruumi ülesanne on ühendada filmi süžee visuaalsete ja heliliste elementidega ning moodustada struktuur, mis elustab filmi maailma. Animafilmi ruum on see, mis hingestab elutud objektid ning paneb meid nende elustatusesse uskuma ja neile kaasa elama.

Puhtesteetilise animafilmi maailmaks nähtumise kõrval täidab animafilmi ruum ka žanri spetsiifikast tulenevalt teatud lisatülesandeid. Nii kannab animafilmi ruum tegelaste kollektiivset teadvust ja kultuuriruumi ning kirjeldab filmi vaatajatele peale filmi maailma ka tegelaste ettekujutust maailmast. Samuti on animafilmi ruum koos filmi tegelastega süžee ehk narratiivi esitleja, mis teeb ainuvõimalikuks kommunikatsiooni animafilmi kui jutustuse kandjaga.

Animafilm muutub koos tehnika arengu ja uute kunstiteooriate tekkimisega. Katsetused luua interaktiivseid filme, kus vaatajad saaksid osaleda ja muuta filmi kulgu, toimuvad samuti just animatsiooni vallas. Üha rohkem esineb eksperimentaalseid animafilme, mis ei põhine narratiivi jutustamisel ning traditsioonilisel filmi esteetikal, lähenedes nõnda video- ja meediakunstile.

Kõikidele arengutele ja muutustele vaatamata on ruumi olemuse probleemaatika animafilms jätkuvalt aktuaalne.

Märkus:

* Ülo Soosteri looming on mõjutanud paljusid animafilmitegijaid, kuid otseselt tema töödel põhinevad Andrei Hržanovski animafilmid „Maastik kadakaga“ (1987), „Kau-nite kunstide kool“ (1990) ning Andrei Hržanovski ja Ülo Soosteri ühistöös valminud animafilm „Klaasist harmoonika“ (1968).