



Kaader filmist *Õmblusmasin* (2024)

Animatsioonist post-animatsiooni ajastul

Ülo Pikkov

Animator and film scholar, Professor of Animation at the Estonian Academy of Arts

Me elame kummalisel ajal, praktiliselt kõikidel loomingulistel aladel tunnevad loojad, et seni kehtinud paradigmad on muutunud ning me oleme jõudnud mingisse uude, post-ajastusse. Nii on levinud mõisted nagu postmodernism, posthuman, postconceptualism, postdigital, posttruth jne, jne.

Eelkõige tänu plahvatuslikule digitaalsete lahenduse levikule on ka animatsioon täna nähtavam ja kasutusel laiemalt kui kunagi varem. Kui veel hiljuti võis näha animatsiooni vaid animatsioonfilmides, mille põhiliseks väljundiks oli lastefilm või reklaamfilm, siis kaasajal võib lisaks traditsioonilisele animatsioonfilmile näha animeeritud lahendusi pea kõikjal kus on ekraan või projektsioon.

Nii võibki väita, et ka animatsioon on jõudnud viimastel kümnenditel täiesti uude ajajärku, ajajärku mida võiks tinglikult nimetada post-animatsiooni ajastuks.

Paljud filmikunstis (ja ka animatsioonfilmis) seni kehtinud meetodid ja reeglid on tänaseks oma aktuaalsuse minetatud. Nii on eelkõige tänu muusikavideotele ja ka üldisele liikuva pildi laiale loojaskonnale kaotanud oma olulisuse senised loojutustamise printsiibid (montaažiteooria, kaameratöö alused, filmimuusika kasutamine jne). Kõik meetodid on lubatud, kõik on paralleelselt kasutusel. Teatavas mõttes võib öelda, et animatsioon nagu ka filmikunst laiemalt on kaasajal muutunud laiatarbekaubaks. Veel hiljuti oli animatsiooniga tegelemiseks vaja paljusid erivahendeid ja oskusi, ning teatavates riikides ka poliitilist lojaalsust, kuid tänaseks on see radikaalselt muutunud. Kui kunagi tegelesid animatsiooniga vaid üksikud stuudiod ja autorid, siis täna võivad ja ka tegelevad animatsiooniga praktiliselt kõik, kellel on arvuti või telefon. Animatsiooniloomes on digitaalsete lahenduste levikuga saanud sarnaselt fotograafiaga osaks meie igapäevaelust.

Kuid milliseks kujuneb animatsioonifilmi tulevik, millised võiks olla animatsiooni võimalused post-animatsiooni ajastul?

Kindlasti varitsevad post-animatsiooni ajastul animatsiooni mitmed ohud. Üks ohtusid on võimalus, et animatsioon sulandub eristumatuks osaks üldisest filmikunstist ning kaotab senise iseseisva filmiliigi staatuse. Nii on juba täna pea kõigis suure-eelarvelistes Hollywoodi filmides animeeritud efekte ja animaatorite töötunde koguses mis lubaks enamust neist filmidest nimetada ka animatsioonifilmiks – kaader kaadrilt loodud filmiks. Kui kõik mängufilmid muutuvad tehniliselt ka animatsioonifilmideks, kaotab animatsioonifilm eraldi filmiliigina ja mõistena oma eksistentsi.

Teine oht on jällegi vastupidises arengus, vältides tehnoloogilise progressiga kaasaskäimist, seistes eemal tehnoloogilistest uuendustest, on traditsioonilisel animatsioonifilmil oht kapselduda pelgalt käsitöõnduslikuks produktiks. Vältides uute tehnoloogiate kasutamist ja omaksvõttu, võivad hõlpsasti senised animatsioonifilmitegijad taanduda käsitööliseks, kellelt ei oodata innovaatilist ja kaasaega kõnetavat kunstiloomet, vaid eelkõige kaader-kaadrilt liikuva traditsiooni säilitamist.

Millised peaks aga olema tänased valikud, et animatsioon säilitaks nii oma populaarsuse ning oleks samas ka tulevikus iseseisev ja innovaatiline kunstivaldkond?

Arvan, et oluline oleks alustada mitte niivõrd animatsioonifilmi kui animatsioonifilmikriitika ja -analüüsi alustalade muutmisest, animatsioonifilmi mõtestamise renessanssist. Leian, et animatsioonifilmist kirjutajad keskenduvad liigselt (filmi)tehnikale, prioritseerides filmi vormi sisule ning see tendents on toimunud läbi terve filmisajandi. Tõenäoliselt oli selline lähtekoht ka algselt vajalik mil animatsioon koos filmikunstiga oli alles veel noor ja vähetuntud kunstivorm, aga praegu? Kas tõesti on oluline niivõrd suuremahuliselt keskenduda

animatsioonitehnikatele ja nende seletamisele, vaatamata juba üle sajandi kestnud praktikale. Animatsioonifilmikriitikat lugedes kohtan ma pidevalt animatsiooni tehnilise teostuse kirjeldusi ning kahjuks keskendubki animatsioonikriitika ja -analüüs tihtilugu pelgalt filmi tehnilisele teostuse tutvustamisele. Võrreldes mõne muu valdkonnaga oleks sarnane olukord ju ikka väga veider, kui näiteks kirjanduskriitika keskenduks kirjaniku kirjutusvahendile – kas teos on kirjutatud sullepea, pliiatsi või arvutiga? See ei ole ju sisuliselt oluline, aga animatsioonifilmi puhul mingil põhjusel on!

Animatsioonifilm on oma sajaaastase ajaloo kindlasti tänaseks väljakasvanud oma “lapseest” ja nüüd võiks anda animatsioonile võimaluse võrdsustada teiste väärivate kunstivaldkondadega ning animatsioonist kirjutades keskenduda rohkem sisule kui vormile.

Samuti arvan, et traditsiooniline ja eelkõige just kirjandusest pärit loojutustamine (nn kirjanduslik stsenaarium), mis domineerib täispikkades animatsioonifilmides, on animatsioonifilmile pikemas plaanis hukatuslik! Kirjanduslik loojutustus sulatab animatsioonifilmi varem või hiljem mängufilmi osaks, kus animatsiooni nähakse vaid kui tehnilist ‘eriefekti’.

Animatsioonifilm ühendab endas kahte erinevat reaalsust: animatsioonifilm taasesitab meile juba tuttavat reaalsust maailma, maailma mis eksiteerib paralleelselt antud filmi ja tema tegijatega ning samal ajal loob iga animatsioonifilm ka oma unikaalset filmireaalsust, midagi mida pole varem olnud ning millel on tähendus vaid antud filmi kontekstis – mõtestatud animatsioonifilmi struktuuri.

Animatsioonifilmi mõtestatud struktuuri mõistmiseks on aga vaja animatsioonifilmi oma filosoofilist süsteemi, animatsioonifilmi filosoofiat, mida võiks nimetada lühendatult ka animasoofiaks.

Animatsioonis toimub tänu tehnoloogilisele arengule tohutu muutusteaeg, kuid need muutused ei tohiks jääda pelgalt tehniliseks vaid peaks hõlmama ka sisulisi muutusi. Animatsioon peaks leidma praeguse digitaalse

tehnoloogia baasil võimaluse tagasi minna oma lätete juurde, tagasi oma sünni juurde. Mitte niivõrd jätkama ja kopeerima mängufilmis domineerivat kirjanduslikku filmijutustust, vaid taasavastama Méliès'i mängulist võlumaailma, audiovisuaalset utoopiat.

Animatsiooni renessanss peaks olema rohkem sisuline, animatsiooni eripära avastav ja arendav. Nii animatsioonifilmi loome kui ka -kriitika peaks rohkem keskenduma animatsioonifilmi filosoofilisemale poolele, animasooftale.

Arendades animatsioonifilmit loomes ja -kriitikas rohkem nn animasooftat, arendame me midagi, mis on oma olemuselt ka väga inimlik ja ainult inimesele ainuomane. Inimestel, erinevalt teistest imetajatest, on võime abstraktselt mõelda. Linnud ja loomad elavad olevikus, inimene aga suudab kujutada nii minevikku kui ka tulevikku, konstrueerida sümboleid ja jutustada lugusid. Inimesed on ainsad imetajad, kes suudavad vaimustuda abstraktselt tekstist, mängust nukkudega või animatsioonifilmi draamatikast. Nii võib öelda, et animasooftas peitub inimlikkuse olemus - seni kuni inimestes säilib võime uskuda ja näha elavana abstraktsed tegelaskujud, on alles ka meie inimlikkus. Animatsioonifilm (mille üheks alaliigiks on ka nukufilm) on iidse tootemikultuse ja nukukultuuri kaasaegne kehastus. Väärtustades ja arendades animatsioonifilmi oma filosoofiat, väärtustame me ka ennast kui inimlikkuse kandjat.

Kuid kas inimkond suudab usu hingestatud fantaasiamaailma ka tulevikku kaasa võtta või oleme me muutumas omaladseks robotiks, kes teiste masinatega kõrvuti täidab vaid tarbimisühiskonna struktuurset mustrit? Kas animatsioonifilm suudab vastu seista muutumaks vaid liikuvaks ekraanigraafikaks?

Mitmed autorid on rõhutanud filmikunsti kui keele olemust, film kui audiovisuaalne keel. Võibolla kõige põhjalikumalt on selle temaatikaga tegelenud oma loomingus Dziga Vertov, kelle film *Mees filmikaameraga*

(1929) algab omaladse manifestiga:

This new experimentation work by Kino-Eye is directed towards the creation of an authentically international absolute language of cinema on the basis of its complete separation from the language of theatre and literature.

Filmiteoorias on filmi kui keelega vast kõige põhjalikumalt tegelenud semiootik Juri Lotman, kes on muuhulgas rõhutanud ka animatsioonifilmi märgilisust: "Animatsioonifilm ei ole fotograafilise filmikunsti eriliik, vaid täiesti iseseisev kunst, mille keel vastandub suuresti mängu- ja tõsielufilmi keelele" (Lotman 1981, 141).

Soovist veidi provotseerida, küsin ma aga, kas meil on vaja veel ühte keelt? Või pigem, et hea küll meil on nüüd uus keel, aga mis siis on selles keeles edasiantav sõnum?

Arvan, et animatsioonifilmi võimalus tulevikuks on ennast rohkem samastada filosoofiaga ning arendada rohkem animatsioonikriitikat kui filosoofist dissipliini nn animasooftat. Tegelikuses ongi filosoofia ja animatsioonifilm tegelenud paljuski samade küsimustega, kuid kahjuks seni on animatsioonifilmi peetud eelkõige vaid meelelahutuseks.

Nii saame maailma esimeseks animatsioonifilmi teoreetikuks ehk animasooftiks pidada Platonit (c. 427-347 BCE), kelle koopamüüt on samas ka omamoodi animatsiooni olemuse kirjeldus. Maailma esimene animafilmi teoreetik Platon seletas animafilmi olemuse lahti imelihtsalt: inimesed elavad nagu koopas, kus nad näevad ainult varjusid 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 on meelelise maailma sümbol. See, mis on väljaspool koopast, sümboliseerib aga tõelist olemist, s.o ideede maailma. Animafilm on oma olemuselt aga ümberpööratud

koopamüüt. See, mida inimesed näevad ja kuulevad ekraanilt, on ideede maailm ja selle tõlgendamine ongi animasooftia!

Platoni koopamüüt on üks lääne filosoofia tuntumaid allegooriaid ning see kujutab inimesi, kes on aheldatud koopasse, nii et nad saavad näha ainult seinale langevaid varjusid. Need varjud on ainsad kujutised maailmast mida nad näevad ja seetõttu peavad neid varje tõeliseks reaalsuseks. Kui üks inimestest pääseb koopast välja, avastab ta valguse ja tõelise maailma ning mõistab, et varjud olid vaid hägusad peegeldused tegelikkusest.

Animatsioonifilmi vaadates liidab meie teadvus nähtavatele ideedele ka kogemused. Sealjuures võib erinev kogemus maailmast põhjustada erinevusi filmi tõlgendamisel, näiteks täiskasvanud ja lapsed saavad filmist tihti väga erinevalt aru kuna nende kogemus maailmast on erinev.

Me elame globaliseerivas maailmas, üha rohkem ühtlustuvad meie kombes ja traditsioonid ja ka meie kultuuritarbimine ühtlustub üldise globaliseerumisega samas rütmis. Digitaal tehnoloogia kiire areng ja laialdane kasutuselevõtt pea kõikidel elualadel on hakanud meie kultuuri muutma üha rohkem pildi ja kujutise põhiseks. Näiteks puutume me igapäevaselt tekstipõhiselt suheldes üha rohkem kokku märgiliste piltide ja kujutistega - emotikonidega (termin tuleneb ingliskeelsest sõnast emotion (emotsioon) ja icon (kujutis, ikoon)). Kuigi emotikonide kasutamist kirjutatud tekstis

on esinenud ka enne "digitaalajastut", on emotikonide kasutamine hakanud levima just interneti foorumites, online mängudes, sms-ides jne ning seal omakorda levinud ka teistesse meediasse. Ka emotikonid on läbi teinud ja jätkuvalt tegemas teatavat arengut - lihtsatest tähtedest ja kirjavahemärkidest moodustatud näod on muutunud lühikesteks animatsioonideks, mis sümboliseerivad teatavat meeleolu või tegevust. Emotikonide eesmärk ei ole mitte lihtsalt kirjutatud teksti mahtu kokku hoida, vaid muuta kirjutatud tekst väljendusrikkamaks ja emotsionaalsemaks. Emotikonid on oma olemuselt ka väga universaalne märgisüsteem, mis aitab globaliseerivas maailmas suhtlemisel ületada keelest ja kultuurist tulenevaid barjääre. Digitaalajastu muutis Gutenbergi leiutatud trükikunsti digitaalseks, kuid kirjutatud tekst jäi esialgu ikkagi kirjutatud tekstiks, muutus ainult teksti paljundamise ja levitamise tehnoloogia. Samas tekkis koos digiajastuga ka võimekus animeeritud tekstiks ja selle arengut või vähemalt selle tekkimise esimesi algeid saame me kõik igapäevaselt jälgida.

Kas animatsioon võib muutuda kunagi tulevikus uueks universaalseks keeleks? Võimalik, kuid pigem on animatsioon muutumas tulevase visuaalse kommunikatsiooni üheks oluliseks osaks, seda kandvaks meediumiks. Ja see milliseid väärtusi ning kvaliteete tulevane (post-) animatsioon edastab, sõltub suuresti just tänaste animatsioonifilmitegijate ja -kriitikute valikutest.



Artikli autor, Ülo Pikkov, tegemas animatsioonifilmi *Tühi ruum* (2016)



LUX VENIT IN MVNDVN ET DILEXERVNT HOMINES MAGIS TENEBRAS QVAM LVCEM IO.3.19

ANTRVM PLATONICVM



Maxima pars hominum cecis immerisa tenebris
Voluitur ardidit, et s' t'ulo letatur mani:
Alypice ut obit' tis obtutus in hereat umbras,
Ve VERI simulacra omnes mirentur amens,



Ei: s' solidi' d'ana ludantur imagine rerum.
Quam pauci meliore luto, qui in lumine puro
Secreti à s' t'olida' turba, ludibria cernunt
Rerum umbras rectas, expendunt omnia luce:



Hi posita erroris nebula' dignoscere possunt
Vera bona, atque alios ceca' sub nocte latentes
Extrahere in claram lucem conantur, ut illis
Nullus amor lucis, tanto est t' rationis eges'us.



CC. Harlemensis Sui.
Saenredam Sculpsit.
Henr. Hondius excudit.
1604.

HL. SPIEGEL FIGVRARI ET SCYLPI CVRAVIT. AC DOCTISS. ORNATISS. ZDPET. PAAW IN LVGDVN. ACAD. PROFESSORI MEDICO D.D.

Ülo Pikkov tegemas animeeritud dokumentaalfilmi *Õmbusmasin* (2024)

Jan Saenredami (1565-1607) gravüür Platoni koopamüüdist (1604)