

Bittipolkupolkupyöriä ja trikkiheinäsirkkoja

Tampereen XXII kansainväliset lyhytelokuvajuhlat. Tampere 4. - 8.3.1992

Tampereen 22. lyhytelokuvafestivaaleilla sai jälleen kerran juosta näytöksestä toiseen kuin viimeistä päivää. Kahden esityspaikan väliä talsiessa kunto nousi, mutta hölkkävauhdillakaan juosten ei silti koskaan voinut olla varma, ehtiikö seuraavaan näytökseen. Kireäksi rakennettu ja täyteen tupattu ohjelma ei suosinut sellaisia, jotka halusivat pujotella esityspaikasta ja -salista toiseen.

Vaikka festivaalien ohjelmisto oli turhan tiukka, se oli kuitenkin monipuolinen ja runsas. Kilpailuohjelmistojen lisäksi näytettiin mm. latinalaisen Amerikan dokumenttelokuvia, musiikkivideoita ja sellaisia historiallisia makupaloja kuten Heikki Ahon ja Björn Soldanin *Suomen puu- ja paperiteollisuus* tai Robert Siodmakin ja Edgar G. Ulmerin *Menschen am Sonntag*.

Perinteiset animaatiotarjat vetivät tällä kertaa historiallisesti laajoja linjoja, kun mukana oli niin tietokoneanimaatiota kuin loistavia Ladislaw Starewiczin heinäsiirkkojen ja kovakuoriaisten seikkailuja kuvaavia trikkielokuvia vuosilta 1910-1949. Hyönteistieteilijä Starewiczilla ja tietokoneanimaattoreilla oli usein varsin samat tavoitteet: inhimillistä se, joka todellisuudessa on ei-inhimillinen ja antaa elämä sille, jonka tiedämme elottomaksi. Starewicz tosin onnistui 1900-luvun alun tekniikoillaan luomaan huomattavasti kiehtovamman ja todentuntuisemman satumailman kuin mihin bittimailmassa nikkaroivat tietokoneoperaattorit ainakaan Tampereella nähdyissä töissään pystyivät.

Tietokonekikkailua

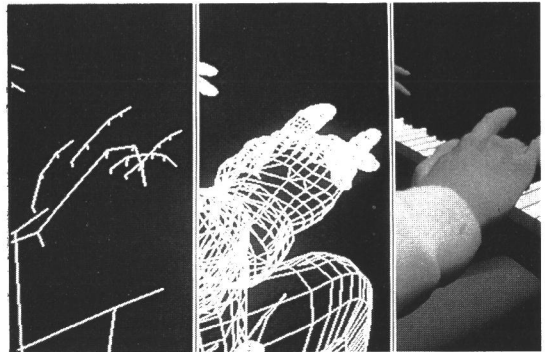
Tämänkertaisilla festivaaleilla astuttiin siis tietokoneaikaan, kun filmistä ja videosta siirryttiin uuteen välineeseen. Erikoisohjelmistossa esiteltiin tietokoneanimaatiota sen varhaisvaiheista 70-luvun alusta aivan uusimpiin teoksiin asti.

Tampereella nähdyn tietokoneanimaation pioneerin, unkarilaissyntyisen Peter Foldèsin, viiva-piirrosanimaatioista on ajallisesti suhteellisen lyhyt matka amerikkalaisen Pixar-yhtiössä vaikuttavan John Lasseterin kolmiulotteisiin töihin. Tekninen kehitys on kuitenkin edennyt seitsemän pe-

ninkulman saappailta näiden parinkymmenen vuoden aikana.

Tietokoneanimaatio tasapainoilee vielä luovuuden ja itsetarkoituksellisen tekniikan puolivälissä, kuten Tampereella nähdystä animaatioista oli helppo havaita. Osa töistä oli yhden hataran idean varaan rakennettuja teknisiä taidonnäytteitä, mutta myös tietokonetekniikkaa omintakeisesti hyväksikäyttäviä töitä oli esillä sen verran, ettei kiinnostus ehtinyt lopahtaa.

On merkillistä, että vaikka tietokoneanimaatiolla on kaikki mahdollisuudet rikkoa perinteinen perspektiivikäsiyty, se noudattaa loppujen lopuksi varsin usein tyypillisiä kameran kuvakulmia. Tietysti tietokoneanimaatio myös tuo esiin omaa erikoislaatuaan kikkailemalla jatkuvasti erikoisilla ja kameratekniikalle lähes mahdottomilla kuvakulmilla ja "kamera-ajoilla".



Tony de Peltrie, Kanada 1985.

Tietokoneanimaation tämänhetkiset rajoitukset ovat kuitenkin ilmeiset: ihminen on tietokoneelle yhä mahdoton jäljitettävä niin älyllistunteellisenä konstruktiona kuin kuvanakin. Tietokoneanimaatio kuvaa kivasti metalli- ja muovipintoja mutta ihmislihaan se ei saa vielä tuntumaa.

Leimaavaa tietokoneanimaatiolle on kuvien jatkuvat muodonmuutokset ja tavoite luoda kolmiulotteisuuden vaikutelma. Tietokoneella tehdyt animaatiot pyrkivät yleensä toisaalta simuloimaan, jäljittelemään, todellisuutta mahdollisimman todenmukaisesti ja toisaalta luomaan uusia mahdollisia maailmoja. Yllättävän moni animaatioista nojasi kuitenkin 60-70-luvun psykedee-

liseen kuvastoon.

Tampereen tietokoneanimaation erikoissarjojen mieleenpainuvimmat työt olivat John Lasseterin humoristiset ja taidokkaat animaatiot, kuten *Luxo jr.*, *Red's Dream*, *Tin Toy* ja *Knickknack*. Lasseter oli töissään onnistunut yhdistämään tietokoneanimaation erityislaadun ja hengen, joka usein puuttui synteettisen ja puisevan makuisilta teknotaitureilta. Silti Lasseterin miniatyyritkin jättivät hieman muovisen jälkimaun.

Tietokoneanimaatioiden - varsinkin 3D-tekniikalla tehtyjen - työstäminen vaatii vielä niin suuria koneita, ettei se ole ollut kaikkien tekijöiden ulottuvilla. Kuvaavaa on, että monet tekijät työskentelevät suurissa tietokonefirmoissa. Viimeaikojen festivaalipalkittuja esittelevissä sarjoissa nähtiinkin niin tietokonefirmojen omia "esittelyanimaatioita" kuin tietokonetekniikalla toteutettuja kaupallisia mainoksia.

Vaikka tietokoneanimaatio on yhä rahan takana, sen saavutuksia näkee yhä useammin ja yhä useammalla alalla - esimerkiksi käy vaikka *Terminator 2:n* huikeat tietokoneanimaatiolla toteutetut kuvat nestemäisestä metallista tehdystä terminaattorista tai sotateknologian saavutukset simuloitujen harjoitusmaastojen ja sotatilanteiden rakentamisessa. Ranskalainen sarjakuvataiteilija Moebius on myös valmistamassa ensimmäistä täyspitkää tietokoneanimaatiota *Starwatcheria*, joka valmistuu näillä näkymin 1995.

Tampere palkitsi pohjoisen elokuvaa

Tampereella lyhytelokuvien keskinäinen kilpailuttaminen on tietysti yksi tärkeimpiä tapahtumia. Monilta jää usein hyvinkin mielenkiintoiset erikoissarjat katsomatta, koska kilpailusarjojen seuraaminen vie kaiken ajan. Ja kilpailusarjoja katsotaan, jotta voidaan haukkua tuomaristojen valintoja ja vertailla niitä omiin. Ikävä kyllä tämä voi todellakin olla ainoa perusteltava motiivi, sillä kilpailusarjoista ainakin kotimainen oli tällä kertaa melko mitäänsanomaton.

Kotimaisen kilpailusarjan elokuvat olivat toisaalta tasapäisen harmaita, toisaalta taas yhteismitattomia, kuten kotimaisen kilpailun tuomaristo luonnehti arvotettaviaan. Yhteismitattomuutta aiheutti erityisesti elokuvien suhteettoman suuret pituuserot: lyhytelokuvien mitta kun vaihteli muutamasta minuutista lähes tuntiin.

Jonkinlaiselta kannanotolta pituuteen haiskahtivat tuomaristojen valinnatkin. Elokuvajuhlien Grand Prix ojennettiin Morten Skallerudin *Året gjennom Borfjord* ("Vuosi hylättyä tietä pitkin"),



Paul-Anders Simman *Let's Dance* sai sekä kotimaisen kilpailun pääpalkinnon että Risto Jarvan palkinnon.

jossa oli tyypistetty aution pohjoisen kalasataman vuodenajat 12 minuuttiin. Kun norjalaisdokumentissa vuosi kuluu 50 000-kertaisella vauhdilla, monet kotimaiset lyhytelokuvat saivat 20 minuuttia tuntumaan ikuisuudelta. Tuomaristo valittikin oikeutetusti suomalaisten elokuvien kerronnallisesta heikkoudesta: "vaikeuksia tuottaa niin elokuvan aloittaminen kuin sen lopettaminenkin".

Sekä kotimaisen kilpailun pääpalkinnon että Risto Jarvan palkinnon sai Paul-Anders Simman konstailemattoman puoleensavetävä ja ehyt elokuva *Let's dance*, joka kertoo nuoren saamelaispojan ensimmäisistä tanssiaisista. Kotimaisen sarjan erikoispalkinnot jaettiin Janne Kuusen *Mikroajalle*, Mikko Pielan *Maitotilipäivälle* ja Katariina Lillqvistin nukkeanimaatiolle *Huilisangolla ratsastaja*. Kunniakirjan roolityöstään *Suklaasydämessä* sai Maija Junno.

Varmasti osittain juuri pituutensa vuoksi palkinnoita jäivät mm. Ilppo Pohjolan perinteisestä suomalaisesta dokumentista sisällöltään ja ennen kaikkea muodoltaan poikkeava *Daddy and the Muscle Academy* sekä yleisön suosikikseen valitsema Kaisa Rastimon *Kuin katosin karkkimaaahan*.

Kansainvälisen kilpailun dokumenttisarjan palkinnon sai tsekkiläisen Jan Spátan *Mezi svetlem a tmou* ("Valon ja pimeyden välissä"), taiteellisesti korkeatasoisesta animaatiisarjasta palkittiin Caroline Leafin *Entre deux soeurs* ("Kaksi sisarta"). Sepitteellisistä elokuvista parhaimmaksi kansainvälinen raati katsoi ruotsalaisen Roy Andersonin elokuvan *Härlig är jorden* ("Ihana maa"), jonka arvotti korkeimmalle myös ensimmäistä kertaa kokoontunut kansainvälinen kriitikkojen raati.

Hanna Kangasniemi