

ANIMAATIO TUOTANTOISTA JA SUHTEELLISUUDENTAJUSTA

osa 4/4



Tervetuloa takaisin animaatiotuotannon kiehtovaan maailmaan! Tarinamme lähenee loppuaan, animaattorien piirrettyä tuhansia ja taas tuhansia kuvia, värityksien tunnollisesti ne väritettyä ja studiole korvaamattoman ammattilaisen, Animation Checkerin ne tarkistettua ("Tämä on yökohtaus, jossa kuuluu olla värikartan B-2 värit! Uusiksi meni, Charlie...") animaatiokalvot ja niiden taustamaalaukset kannetaan animaatiokameralle. Siltä varalta, että osutte kohdakkain suomalaisen animaatioammattilaisen kanssa, varautukaa käyttämään keskustelussa animaatiokamerasta nimitystä **trikkipöytä**.

Kaikki kohtaukset on siis lajiteltu omiin kansioihinsa, joissa on asianmukaisesti järjestettynä layoutit, taustat, kalvot sekä kuvauslistat. Kuvaaja ottaa nipusta esiin kohtauksen layoutin, josta voi nähdä, minkälaisiin kameraliikkeisiin on varauduttava kohtauksia kuvattacssa. Jos kohtauksessa panoroidaan yli esihistoriallisen laakson, asetetaan pöytä ennen kuvauksen aloittamista leiskän alkupisteeseen. Uscimmissa kameroissa on jo automaattinen ohjaus, joka siirtää pöydän jokaisen ruudun välillä oikealle kohdalle; tämä tietenkin olettaen, että kamerankäyttäjä on ammattitaitoisesti muistanut merkitä kaikki ohjausarvot oikein koneen muistiin.

Layout otetaan sivuun ja pöydälle kiinnitetään animaatiokohtauksen tausta. Sitten taustan päälle asetellaan kuvauslistan mukaisesti animaatiokalvot ja annetaan kameralen raskuttua... Työ on turruttavan yksitoikkoista, ja hyvän kameraoperaattorin ominaisuuksiin kuuluukin yli-inhimillinen pitkäjännittäisyys ja herkeämätön keskittymiskyky. Allekirjoittanut on ollut kuvausavustajana juuri sen verran, että tajuaa homman vaativan ammattitaitoa ja pietettä yksityiskohtien suhteen: virheen huomaaminen kuvauslistan lopussa, kun kaikki ruudut on kuvattu, mutta pöydälle on vielä jäänyt pari kalvoa kuvaamatta, on varsin noloa. Silloin

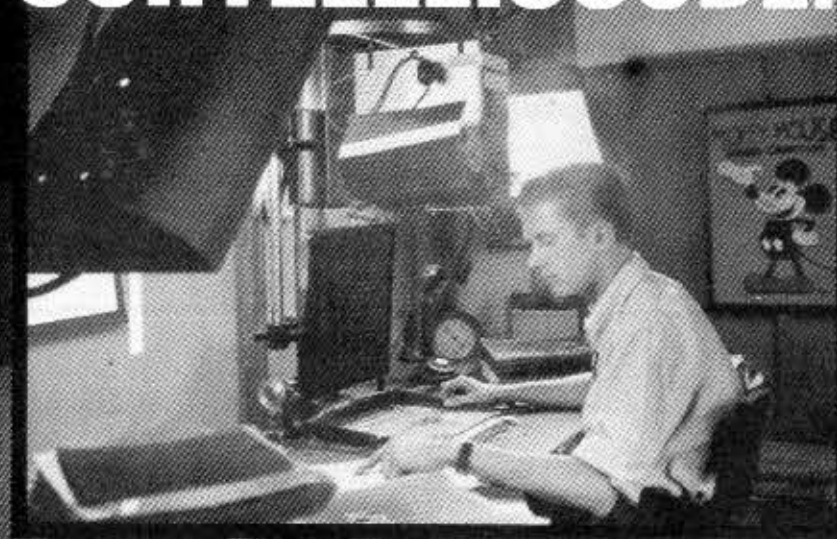
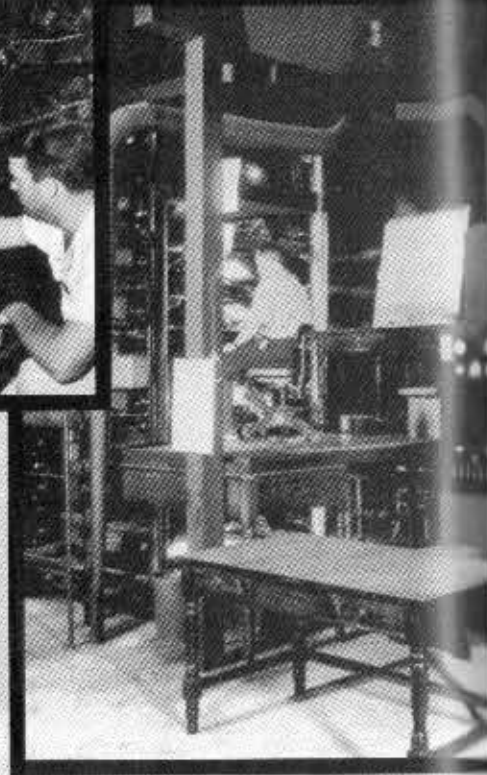
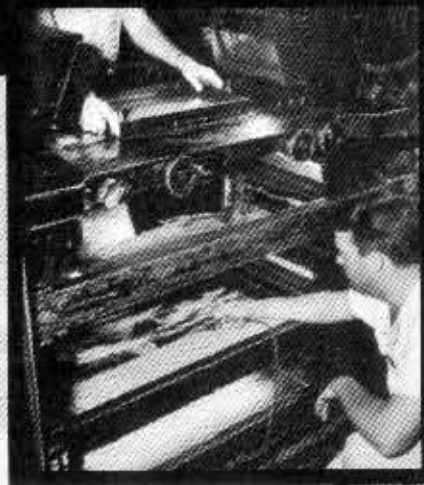
joko otetaan koko homma alusta uusiksi tai sitten luotetaan siihen, että virhe on huomaamaton lopullisessa tuotteessa (olipa kerran keikalla toimittaja, joka sanoi rauhoittaakseen hermostunutta piirtäjää: "Anna olla. Tämähän on vain televisiotal!" Ja totta kyllä, arvoisa yleisö tuskin tuijottaa silmä tarkkana siihen sekunnin murto-osaan, jossa juuri SINÄ olet tehnyt virheen... ota rennosti, vaikka tiedät sen olevan siellä).

Tietokoneavusteisessa animaatiotuotannossa hukkaruutujen paikkailu ja jälkisiivous on helpompi urakka, sillä erikseen kovalevyille tallennetut animaatioelementit voidaan ottaa uudelleen työpöydälle ja rakentaa koko kuvauslista uudestaan. Animaatiotyöntekijä istuu siis työasemansa edessä ja hänen selkänsä takana tyyppistee ohjaaja otsaansa ja sanoo mieltien: "Tiedätkö, mitäs jos karjalauma ryntäisikin ensin kokonaan ohi ja lintu lähtisi vasta sitten lentoon oksaltaan? Sitä voisi kokeilla..." Animaattori huokaa raskaasti ja avaa koneen näytölle kohtauksen kuvauslistat, siirtää animaatoruutujen numeroiteja tarvittavien muutosten vaatimalla tavalla ja antaa ohjaajan katsoa kohtauksen uudestaan. Ohjaaja sanoo: "Se vanha oli parempi. Pidetään sittenkin se." Animaattori muistaa ehkä vanhat hyvät ajat, jolloin asiat oli mietitty valmiiksi aikaisemmassa vaiheessa, ja huokaa raskaasti, avaa kuvauslistat...

Edelleen on ongelmana kuvatiedostojen vaatima aivan suunnaton massamuistin määrä; gigabitit tahtovat olla hupaa kamaa kallisarvoisten sekuntien

varastoituuksessa kovalevyille. Tämän takia vanhanaikainen käsinmaalaaminen on syrjäytynyt varsin hitaasti esim. tv-sarjojen tuotannossa, missä yhä uusia minuiteja on suollettava jatkuvasti tuotantohihnan päästä. Ajan myötä, siirrettävien kovalevyjen ja kirjoittavien cd-asemien yleistymässä ja niiden hintojen aletessa tähänkin on epäilemättä tulossa muutos, mutta siihen asti traditionaalinen käsinmaalaaminen puolustaa vankasti paikkaansa. Sitäpaitsi kauniin animaatiokalvon voi kehystää filmintoon jälkeen seinälle, mikä on hankalampaa magnettisesti tai optis-digitaalisesti tallennetun animaatoruudun kanssa.

Myös silloin, kun luomistyön tuloksesta on tarkoitus tehdä filmikopio, siis oikealle, 35-milliselle filminauhalle ihkaoikeassa elokuvateatterissa esitettäväksi, rajallisemmalla budjetilla toimivat elokuvantekijät turvautuvat vanha-aikaiseen käsityöhön, koska tarpeeksi tarkkapiirtoisen digitaalisen filmitulostuksen hinta tuppaa vielä toistaiseksi nousemaan korkeanpuoleiseksi. Nykyään valtaosa kaikesta animaatiosta kuitenkin saadaan yleisön silmien eteen



nimenomaan television kautta ja videokasetin muodossa, ja jollei tuottaja tahdo erityisesti elokuvateatteriin, niin videolle tulostaminen on käyttökelpoinen, toimiva ratkaisu.

No. Kameralta valotetut filmikelat sitten vietään laboratorioon, missä alan ammattilaiset harjoittavat omaa salatiedettään ja kehitysten ja värimääritysten jälkeen leikkaajan pöydälle saadaan työkopion tekoa varten metrejä ja yhä uusia metrejä filminauhaa. Leikkaaja ottaa filmit ja ääninauhat käsittelyynsä, ja jos ohjaaja on alusta asti tiennyt, mihin on pyrkimässä, on leikkaustyö varsin helppo. Toisaalla, oikeissa suuryhtiöissä on ennätetty tottua siihenkin, että minuuttikoilla valmistaa, työllä ja vaivalla animoitu materiaalia silputaan vielä tässä vaiheessa pois... tekijän ainoa ja paras puolustus on se, että näin saadaan aikaan parempi elokuva. Rahoittajat panevat känsä kyynärpäitä myöten ristiin. Ensi-ilta on jo määrätty, ja yleisön edessä elokuva on joutuva todelliseen tulikookeeseen.

Leikatun työkopion pohjalta sitten

tehdään lopullinen filmikopio, ääniraita on paikallaan, värit loistavat luonnollisempina kuin luonnossa ja sitä rataa. Ylpeät tekijät katsovat koko pätkän vielä kerran, ja ehkä vielä kerran varmuuden vuoksi, ja sitten suljetaan filmikat turvallisesti kaappiin ja aloitetaan kunnan pirskeet. Syöksyhampaan tuottaja pitää puheen, jossa toteaa tehdyn elokuvahistoriaa, ylistää taiteilijoiden säkenöivää luovuutta ja muun tuotantohenkilökunnan brilianttia ammattitaitoa sekä kaavailee jatko-osien tekoon samaa loistavaa jengii. Animaattorit näkevät yleensä tässä kohtaa tilaisuuden ryhtyä selostamaan omia luovia ideoitaan, koska ovat oikeastaan aina halunneet päästä ohjaamaan jne... jne... Pikatoimitus -lyhytfilmillä bileet ovat pienemmät, tuotantohenkilöstöhän kärsii parhaimmillaankin ehkä viisi ihmistä, mutta samaan syssyyn on helppo pitää ensi-iltatilaisuus, johon kutsutaan kaikki ne tutut, jotka ovat olleet niin kiinnostuneita kauan kärsineen animaationtekijän luomistuksesta, ja tottavat, että saatiinpa nyt sekin murhe pois päiväjärjestyksestä; ohjaaja alkoi jo näyttää aika rähjäiseltä. Pikkupurtaavaan ja kuohuviiniin oppoavaikin sitten sopivasti budjetin viimeiset rippeet. Seuraavaksi Pikatoimitus lähtee luonnollisesti lyhytfilmifestareille.

Syöksyhampaan ensi-ilta suunnitellaan huolellisesti, pressitilaisuudet ja kutsuvierasnäytännöt alustavat maaperää suuren yleisön teatteriintungeksintaa varten. Karvaisista marmuteista ja muista elokuvan hahmoista on teh-

ty tuhatmäärin pehmoleluja, jotka ovat niin suloisia, että niitä on aivan mahdoton jättää kaupan hyllyyn. Julisteet ja kuvakirjat tekevät kauppansa, samoin kuin rajatulle kohderyhmälle suunnattu suuri värikuvateos "Näin tehtiin elokuva Syöksyhampaat". Tuottaja hymyilee kameroille ja ajattelee edessään siirtävää tulevaisuutta... ehkäpä tv-sarja olisi näppärä siirto nyt, kun tämä meni näin hyvin. 52-osainen sarja on vielä parempi myydä maailmanleivitykseen ja taloudellisempi tuottaa. Kun elokuvan ohjaaja on sitäpaitsi käyttäytynyt välillä liiaksikin taiteilijan tavoin, voi hänet sivuuttaa tällä keikalla sanoen kohteliaasti, että tv-työ ei anna hänelle arvoistaan haastetta. Hyväuskoisena hölmönä hän varmaan olisi samaa mieltä. Ja ne rivianimaattorit, jotka halusivat ohjata, voivat saada nyt tilaisuutensa loistaa, eivätkä ehkä ensitölkseen heittäytyä vaikeiksi... tuottaja hymyilee hetki hetkeltä leveämmin.

Niinpä. Animaatiokuvan maailma on todella ihmeellinen ja kiehtova. Niinpä haluankin tarinani loppuksi toivottaa kaikki uteliaat intomiehet lämpimästi tervetulleiksi alalle, joka on paitisi raskas, riskialtis ja aika ajoin turhauttava, myös haastava, innostava ja ehkä paras tietämäni. Lasciate ogni speranza, voi ch'entrate. Eli suunnilleen: Ei kunnossapitoa, ajo omalla vastuulla. ☺

Anssi Rauhala

Kuvalähteet:

- Leonard Maltin: Of Mice and Magic (McGraw-Hill 1980 ©Leonard Maltin)
- Ollie Johnston & Frank Thomas: The Illusion of Life (1981 Abbeville Press ©Walt Disney Productions)
- Chuck Jones: Chuck Amuck (Farrar Straus Giroux 1989 ©Chuck Jones Enterprises, Inc.)
- Preston Blair: Cartoon Animation (Walker Foster 1995)
- Harold Whitaker & John Halas: Timing for Animation (Focal Press 1990, 1981 ©Butterworth-Heinemann Ltd.)
- Wild Cartoon Kingdom #1 1993 (©LFP, Inc.)
- Animato! #27, Fall/Winter 1993 (©Animato!)
- Film Threat #7, Dec. 1992 (©LFP, Inc.)