

MATKA KOLMANTEEN ULOTTUVUUTEEN

NÄIN SARJAKUVASTA SYNTYY ANIMAATIO

Maria Björklund

Animaatio on kaikista ilmaisumuodoista kenties läheisin sarjakuvan sukulainen. Moni sarjakuva on saanut toisen elämän animaationa televisiossa, elokuvateatterissa tai internetissä. Siirtymä kahden välineen välillä voi tuntua luonteelta ja helpolta, mutta matkassa on myös mutkansa. Yhtäläisyyksien lisäksi sarjakuvalla ja animaatiolla on selkeitä eroja.

Sarjakuvan tuottamiseen tarvitaan yksinkertaisimmillaan tekijä, kynä ja paperi. Tekovaiheessa ei ole välttämätöntä miettiä julkaisukanavaa tai kohderyhmää, koska valmistuskulut ovat olemattomat. Sarjakuvan voi jopa tehdä sen kummemmin suunnittelematta ja katsoa jälkikäteen, mitä tuli tehtyä. Tämä ei tietenkään ole ainoa eikä ehkä paraskaan lähestymistapa piirtämiseen, mutta täysin mahdollinen. Ei ole mitään estettä, etteikö tällä tavoin voisi saada aikaan hyvinkin tasokasta sarjakuvaa.

Animaationteko vaatii enemmän rahaa, aikaa ja usein myös työvoimaa. Yksinkertaisimmankin animaatioelokuvan tekemiseen tarvitaan vähintään filmiä, yleensä myös kamera ja muuta elokuvakalustoa – tai nykyään yhä yleisemmin tietokone ja sopivia ohjelmia. Mikäli tähdätään ammattimaisesti toteutettuun elokuvaan tai tv-sarjaan, rahaa kuluu kymmeniätuhansia euroja. Siksi animaationtekijän on tiedettävä jo suunnitteluvaiheessa, millaiseen lopputulokseen hän tähtää, mitä se maksaa ja mistä raha tulee.

Animaatioprosessin vaiheet

Animaation valmistusvaiheet voidaan jaotella karkeasti samoihin kolmeen vaiheeseen kuin muidenkin elokuvien teossa: esituotantoon, tuotantoon ja jälkituotantoon.

Esituotantoon kuuluu ennen kaikkea käsikirjoitus mutta myös rahoituksen hankkiminen. Tuotantosuunnitelmaa

budjetteineen, kuvakäsikirjoitusta, hahmosuunnittelua ja alustavaa design-työtä tarvitaan sekä tuotannon valmisteluun että rahoittajien vakuuttamiseen.

Tuotantovaihe tarkoittaa näytelmäelokuvassa käytännössä kuvauksia. Animaatiossa tuotantovaiheen oleellinen sisältö on animointi,

© Claire Brétecher



Agrippina-animaatiosarja on onnistunut muutoistyössä hyvin. Mukaan on tarttunut paitsi Claire Brétecherin piirrostyylillä myös hänen pureva dialoginsa.

mutta se ei riitä. Piirrosanimaatiossa tarvitaan myös muun muassa layout-työtä, taustapiirroksia, puhtaaksi-piirtämistä, väritystä ja kuvausta. Tietokoneaikana kuvaamisen korvaa koostaminen. Nukkeanimaatiossa puolestaan tehdään lavasteita ja rekvisiittaa, kuvataan, valaistetaan jne. Muillakin tekniikoilla on luonteenomaiset työvaiheensa.

Jälkituotantoon lasketaan äänityöt (voivat tosin alkaa jo tuotantovaiheessa), leikkaus, esityskopioiden valmistus sekä levitys ja markkinointi.

Ilmaisumuodosta toiseen

Kun tehdään mikä tahansa sovitus ilmaisuvälineestä toiseen, tulee väistämättä eteen kysymys, miten uusi versio vastaa alkuperäisteoksen tyyliä ja ideaa.

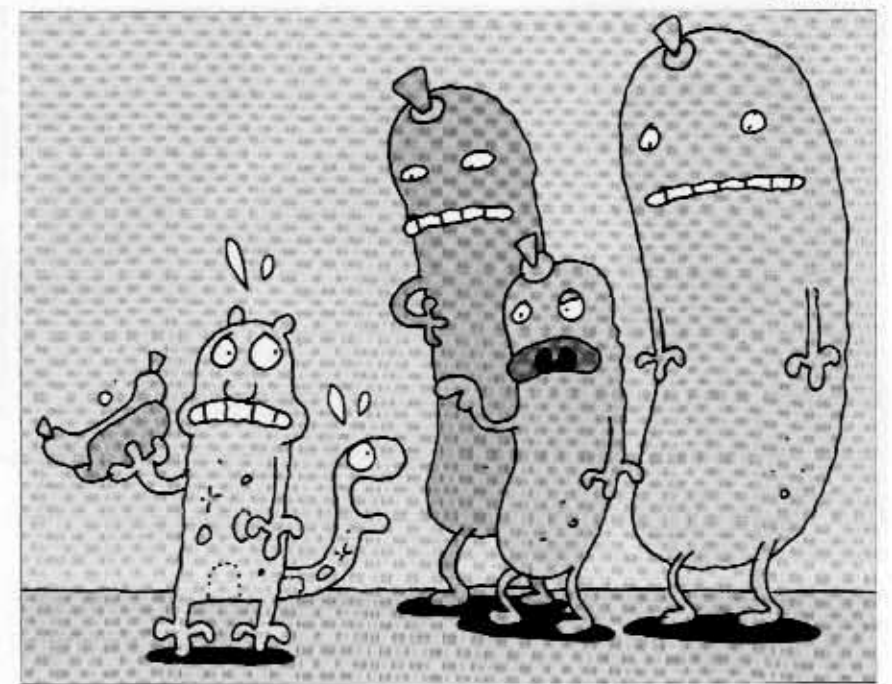
Animaatioversio on tulkinta sarjakuvasta uudessa, erilaisessa mediassa. Se on oma ilmaisumuotonsa, ei vain sarjakuvan myyvä oheistuote. Ei ole itsestäänselvyys, että sen olisi tarkoitus muistuttaa mahdollisimman tarkasti alkuperäistä sarjakuvaa. "Muistuttaako se" ja "missä määrin" ovat kysymyksiä, joiden vastaukset löytyvät animaation taiteellisesti vastuullisen ryhmän sisästä.

Kaksi asiaa tulee muistaa: ensinnäkin tyylin säilymisen tai muuttumisen tulisi olla hallittua ja perusteltua, tietojen valintojen tulosta eikä sattuman sanelemaa. Toiseksi lopputuloksen tulisi olla niin itsenäinen, että se on ymmärrettävissä ilman alkuteoksen tuntemista.

Käsikirjoitus

Animaation toteutuksessa joudutaan ratkaisemaan useita hyvin konkreettisia kysymyksiä suhteessa alkuteokseen. Ensimmäisenä tulee käsikirjoitus. Siinä pitää huomioida ilmaisuvälineiden erilaisuus. Se, mikä on hauskaa sarjakuvassa, ei välttämättä toimi sellaisenaan elokuvassa ja päinvastoin.

Tekijät joutuvat pohtimaan, otetaanko tarina suoraan sarjakuvasta, tehdäänkö se sarjakuvaa mukaillen tai hyödyntäen vai onko se aivan uusi. Mikä olisi paras muoto kysymisen sarjan maailman esilletuomiseen: tv-sarja vai elokuva? Puolitoista tuntia, puoli tuntia, kymmenen minuuttia vai yksi minuutti? Valinta riippuu tuotantotiimistä mutta myös mukaelman kohteena olevasta sarjakuvasta. Esimerkiksi strippisarjan muoto ei oikein anna aihioita gagja pidempiin animaatioihin. Joko on tehtävä sarja hyvin, hyvin lyhyitä animaatioita tai sitten käsikirjoituksen rakennuspuut on haettava muualta kuin suoraan yksittäisistä stripeistä.



Jasso-animaatiossa vaalittiin alkuperäisen sarjakuvan henkeä. Vähäiset resurssit aiheuttivat tosin sen, että taustat ovat aika koruttomia.

Karvisen tv-animaatiomuoto on esimerkki tapauksesta, jossa on tehty molemmat: suoraan stripeistä on muokattu yhden vitsein mittaiset Pika-Karviset, mutta lisäksi on käsikirjoitettu paljon pitempiä tarinoita, joissa voidaan lähteä seikkailemaan sanomalehtisarjaa absurdimpiin maailmoihin.

Hahmosuunnittelu

Äkkiseltään voisi luulla, että hahmosuunnittelua ei ainakaan tarvitse tehdä, kun hahmot ovat jo sarjakuvassa olemassa. Hahmot pitää kuitenkin tutkia animaation näkökulmasta – mikä toimii ja mikä ei. Tällöin valmiit, olemassa-olevat hahmot saattavat muodostua suoranaisesti rasitteeksi. Niitä ei ole alunperin suunniteltu animaation vaatimuksia silmällä pitäen vaan seikkailemaan sarjakuvatuoduissa. Tästä voi seurata monenlaisia pulmia.



Rieku ja Raiku pi mustivat varsin mehevästi myös animaatiomuodossa.

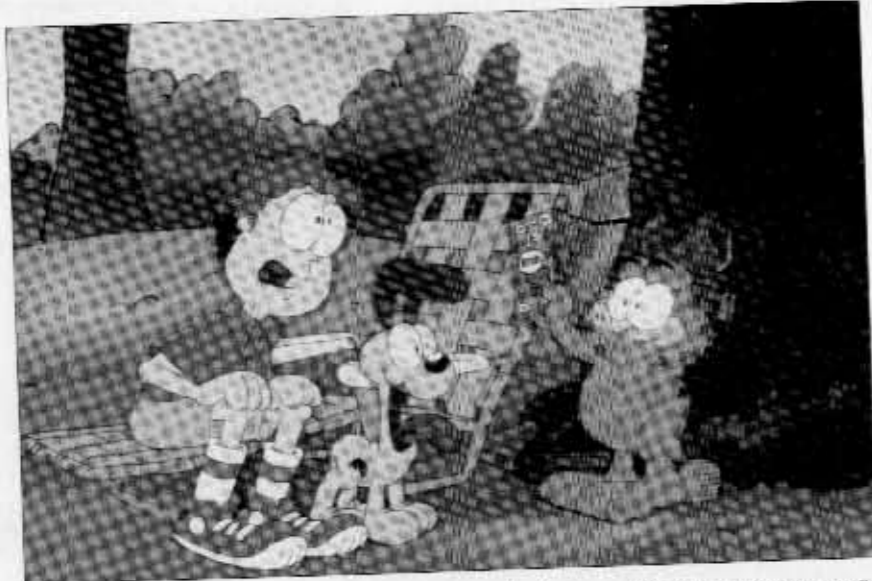
Valittu animaatiotekniikka saattaa vaatia hahmoihin muutoksia. Kun tekemäni Alepa-sarjakuvan piirroshahmot Ossi ja Ellu mallinnettiin 3D-tietokoneanimaation tv-mainoksia varten, kävi harvinaisen selväksi, ettei niitä ollut alunperin suunniteltu kolmiulotteisiksi olennoiksi. Niitä ei voinut käänellä miten päin tahansa.

Strippisarjassa hahmoja ei ollut koskaan tarvinnut piirtää suoraan edestäpäin. Mallinnusta varten tällaiset kuvat täytyi tehdä. Kun sitten edestä ja sivusta olevat piirroksot yhdistettiin kolmiulotteiseen kuvan luomiseksi, Ossin suu näytti yllättäen sivusta katsottuna aivan eri kokoiselta kuin edestä, silmälasit upposivat päähän sisään, korvat törröttivät takaa katsottuna reilusti päähän taakse...

Entä Ellun edestäpäin pallomainen silmä, miltä se näyttää sivulta? Pällistuuko se ulos kallosta vai onko oikea läikkä naaman pinnalla? Piirtäessä on mahdollista esittää asioita symbolisella tavalla, jota ei pysty tulkitsemaan johdonmukaisesti kolmiulotteiseen maailmaan.

Piirrosanimaatiotakin tehdessä on tarpeen tietää, miltä hahmot näyttävät kaikista mahdollisista kulmista. Vaikka hahmoa ei edes koskaan esitetä seisokelemassa selin, se voi jossain kohtauksessa pyörähtää ympäri, niin että se on hetken ajan selkä katsojalle päin. Silloin animaattorin pitää tietää, miltä selkä näyttää. Animaatio on olennaisesti liikettä, ja uskottavan liikkeen luomiseksi hahmot on tunnettava kolmiulotteisina olioina.

Sarjakuvan hahmo voi myös esiintyä eri tuoduissa hiukan erinäköisenä. Kun sarjaa piirtää yksi ja sama piirtäjä, joka



Karvisen tv-animaatioversioon tehtiin stripeistä muokattujen ns. Pika-Karvisen ohella myös pidempiä tarinoita.

tuntee huomuksensa hyvin, tärkeintä on oikea vaikutelma – ei niinkään se, onko hahmolla joka kuvassa yhtä monta nappia ja viiksikarvaa tai pysyykö sen pituus ja leveys johdonmukaisesti samana. Piirrosanimaatiota on yleensä toteuttamassa useampi kuin yksi animaattori. Tällöin hahmot on "standardisoitava" mahdollisimman tarkkaan, jotta kaikki pystyvät piirtämään hahmot niin kuin ne olisivat yhden piirtäjän kynästä lähtöisin. Tätä varten on luotava mallikuvat, jotka ovat ikäänkuin sopimuksia, miten pyöreä vatsa tai montako hiusta hahmolla on, mikä on pään suhde kehoon, miltä hampaat näyttävät eri ilmeissä jne.

Sarjakuvaolennolla on usein ominaisuuksia, jotka eivät ole mahdollisia toteuttaa animaatioissa, mutta kylläkin työläitä ja siten kalliita. Jos hahmo on hyvin yksityiskohtaisesti piirretty (esimerkiksi lukuisia eri värejä tai huolellisia väivärijoituksia), sitä voidaan joutua yksinkertaistamaan vain siksi, että budjetti ei riitä kaikkien yksityiskohtien piirtämiseen (joita syntyy yleensä minuuttia kohti noin 720).

Jos hahmolla on vaikkapa ruudulliset housut kuten Viivin ja Wagnerin Viivillä, kuulu ruutujen anatomisesti korrektiin animointiin työpäivä jos toinenkin. Helpompaa olisi muuttaa housut yksivärisiksi tai keksiä sopiva tapa liittää ruudut kuvaan vasta koostamistavoihin. Tällöin ne eivät tietenkään liikkuisi realistisesti jalkojen mukana. Parhaan ratkaisun löytäminen voi olla työlästä.

Ääntä, rytmä, liikettä

Yksi asia, mikä sarjakuvasta puuttuu, on ääni. Sarjakuvassa voi olla erilaisia

ääntä kuvastavia merkkejä, mutta konkreettinen meteli puuttuu. Animaatioon äänimaailma pitää luoda. Olemassaolevasta teosta versioidessa ehkä tiukimmat ääniratkaisut liittyvät päähahmojen äänitelyyn. Ketkä näyttelijät valitaan, entä millainen puheen tyyli? Pyritäänkö realistiseen puheilmaisuuteen vai voimakkaaseen karrikointiin? Puhuvatko hahmot vai kenties vain äänitelevät onomatopoeettisesti? Entäs erilaiset kieliversiot? Ratkaistavia kysymyksiä on riittämiin, ja tekijäjoukon keskuudessa – tulevasta yleisöstä puhumattakaan – mielikuvat hahmojen puheäänestä voivat etukäteen olla kovinkin erilaisia.

Hahmojen lisäksi sarjakuvassa ovat tietyt ympäristöt, piirrosanimaatiossa taustakuvat, nukke-elokuvassa lavastus. Ympäristön visuaalinen tyyli on päätettävä animaation suunnitteluvaiheessa. TV-ruutu on huomattavasti isompi kuin sarjakuvaruutu, valkokangas jo aivan valtava. Jos sarjakuvan taustat ovat olleet hyvin viitteellisiä, animaatioversioon halutaan usein enemmän yksityiskohtia. TV-ruudussa voi niukkakin ilmaisu sopia, mutta elokuvateatterin kaivataan usein laavaa näyttävyyttä, ja taustojen pitää olla sen mukaisia.

Sarjakuva voi olla myös mustavalkoinen. Useimmiten animaatio on värillinen, ja silloin pitää miettiä, millainen värimaailma siihen tulee. Myös mustavalkoisuus voi olla animaatiolle vartenotettava vaihtoehto.

Taustojen värien ja tyylin avulla pyritään osaltaan saavuttamaan tarinaan oikea atmosfääri. Kuvakerrontakin vaikuttaa tähän olennaisesti. Leikkaurytmi, kuvakulmat, kuvakoot ja kameranliikkeet muodostavat kerronnan.

Tylykysymykset tulevat vastaan myös animoinnissa. Jokainen huomaa

että Disney-filmien hahmot liikkuvat eri tavoin kuin South Parkissa. Näiden kahden lisäksi valittavissa on lukuisia erilaisia animointityylejä. Disney-henkkinen animointi vaatii suurta ammattitaitoa ja vie paljon aikaa ja rahaa. Se ei myöskään sovi kaikkialle. Tekijöiden pitää löytää tuotantoonsa animointityyli, joka soveltuu valittuun visuaaliseen tyyliin, tarinan sisältöön ja hahmoin ja käytettävissä olevaan budjettiin.

Osan näistä asioista voi tarvittaessa johtaa suoraan sarjakuvasta, mutta vähintäänkin äänen, liikkeen ja rytmien kanssa joudutaan käyttämään mielikuvitusta ja luomaan uutta.

Animaation tuotantoryhmä

Animaation teossa on yleensä mukana useita henkilöitä. Näkemykset, mitä ollaan tekemässä, voivat olla rajustikin ristiriidassa. Taiteelliseen lopputulokseen vaikuttavat ennen kaikkea ohjaaja, käsikirjoittaja, tuottaja ja animaattorit. Lisäksi eri vaiheissa mukana on yleensä äänityöntekijöitä, ääninäyttelijöitä, muusikoita, leikkaaja ja eri osa-alueiden assistentteja. Pienissä tuotannoissa samalla henkilöllä on usein lukuisia tehtäviä, moni ohjaaja myös käsikirjoittaa, animoi, leikkaa jne.

Alkuperäisen sarjakuvan tekijän rooli vaihtelee eri tuotannoissa kovastikin. Jotkut ovat itse ohjanneet animaation omasta sarjakuvastaan, toiset ovat tuotannossa mukana lähinnä neuvonantajina. Yksi tekijä voi myydä sarjansa elokuvausoikeudet ja jättää lopputuloksesta huolehtimisen muille, toinen taas on animaation ydinryhmän oleellinen jäsen ja hyvinkin tarkka animaationsa toteutumisesta visioidensa mukaisesti. Sarjakuvantekijän panos on usein merkittävä varsinkin käsikirjoituksen ja hahmosuunnittelun saralla.

Ryhmän jokainen jäsen antaa panoksensa luovaan prosessiin, mutta lopullisen vastuun ja päätävävallan animaation taiteellisesta kokonaisuudesta tulisi olla ohjaajalla.

Pahoja enteitä

Elokuvanteko saattaa epäonnistua lukemattomin tavoin, mutta omiin ja kollegoiden kokemuksiin perustuen olen jaotellut kuusi "huonoa ennettä". Niistä tunnistaa tuotannon, joka saattaa päättyä katastrofiin:

1) Tuotannossa ei ole selvästi määriteltyjä vastuuhenkilöitä, ei ole nimetty ohjaajaa tai tuottajaa tai kumpaakaan tai ohjaajia on useita.

2) Tuotannon vastuuhenkilöt eivät vaikuta ammattitaitoisilta, heillä ei



Kun Vesa Ilmarannen ja Maria Björklundin Alepalle tekemia mainossarjakuvahahmoja mallinnettiin 3D-animaatioiksi, kävi selväksi, että niitä ei oltu suunniteltu kolmiulotteisiksi.

esimerkiksi ole aiempaa kokemusta animaatiosta.

3) Budjetti on liian pieni suhteessa hankkeen kunnianhimoisuuteen.

4) Aikataulu on epärealistinen.

5) Taiteellisten päävastuullisten välillä on jatkuvaa närää tai olennaisia erimielisyyksiä, mitä ollaan tekemässä.

6) Tuotanto etenee sekavasti, vaikkapa käsikirjoitusta muutellaan vielä tuotantovaiheen kuluessa.

Hyviä elokuvia saadaan toisinaan valmiiksi infernaalisissa työolosuhteissa, mutta tavoiteltavaa toki olisi, että tuotanto olisi hyvässä järjestyksessä ja ihmiset tyytyväisiä mukanaolostaan. Ne ovat hyviä enteitä myös kelvolliselle lopputulokselle – ja että valmis tuotos ylipäätään saadaan aikaan. Yllättävän

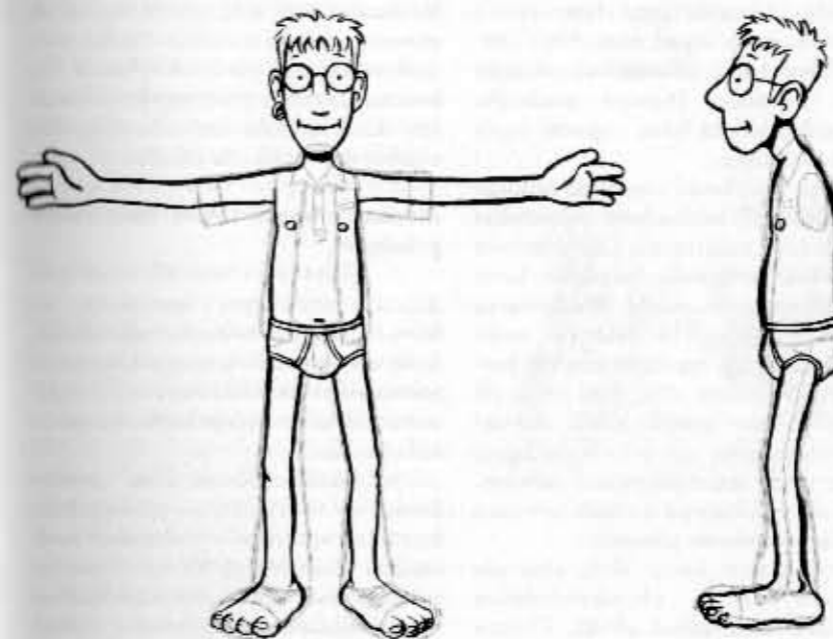
moni suomalainenkin animaatioprojekti jää suurista suunnitelmista huolimatta valmistumatta.

Onnistunut lopputulos?

Animaation onnistumiseen tai epäonnistumiseen vaikuttavat lukuisat seikat, joista kaikki eivät valitettavasti ole ohjaajan hallittavissa. Esimerkiksi lopullinen budjetti on usein suunniteltua pienempi. Ohjaajan pitäisi kuitenkin pystyä säilyttämään kokonaisnäkemys, mitä ollaan tekemässä. Hänen tulisi huolehtia, että kaikista osatekijöistä muodostuu yhtenäinen ja johdonmukainen kokonaisuus (esim. eri animaattorien pitää piirtää ja animoida samaan tyyliin), joka vastaa hänen visiotaan lopputuotteesta.

Mitä sitten tarkoittaa animaatioversion onnistuminen? Se voidaan määritellä monella tavalla. Taiteellinen onnistuminen itsenäisenä teoksena on eri asia kuin sovituksen onnistuminen tai kaupallinen

© Maria Björklund



onnistuminen. Optimitapauksessa tietysti nämä kaikki ovat samassa teoksessa.

Sama teos voi myös olla epäonnistunut tai onnistunut riippuen arvioijasta – eri ihmiset painottavat eri tekijöitä. Useimmiten ohjaajalle on tärkeintä elokuvan taiteellinen onnistuminen itsenäisenä teoksena, kun taas tuottajalle eniten merkitsee kaupallinen onnistuminen. Alkuperäissarjakuvan tekijä puolestaan painottaa sovituksen onnistumista.

Yleisössä on todennäköisesti sekä alkuperäisen sarjakuvan faneja että sitä tuntemattomia katsojia. Sarjafaneille voi tärkeintä olla adaptaation uskollisuus alkuperäiselle, kun taas muu yleisö on enemmänkin kiinnostunut animaation viihdyttävyydestä.

Kriitikoissakin on sekä alkuteoksen tuntevia että siihen tutustumattomia. He painottavat omista lähtökohdistaan eri asioita kuten elokuvan taiteellisia ansioita, sen viihdyttävyyttä tai version suhdetta alkuperäiseen.

Onnistuminen on tietysti aina myös suhteessa siihen, mitä lähdettiin yrittämään. Jos on saatu aikaan sellainen elokuva tai televisiosarja, millaista on alunperin suunniteltukin, ovat asiat sujuneet vähintäänkin mallikkaasti. Loppu on kiistelyä makuasioista, mikä on tietysti aina yhtä herkkua.

Vaikka osaavia animaattoreita on Suomessa enemmän kuin koskaan, puuttuu maastamme edelleen todellinen animaatioteollisuus. Siksi jokainen valmistunut kotimainen animaatioelokuva tai -sarja on voitto sinänsä.

Kirjoitus on muokattu Maria Björklundin Lahden ammattikorkeakoulun Jasso-seminaarissa 6.9.2002 pitämästä esitelmästä "Sarjakuva ja animaatio". Maria Björklund on animaation- ja sarjakuvantekijä, jolla on kokemusta sekä omien sarjakuvahahmojensa muuttamisesta animoituun muotoon että toisen piirtäjän hahmojen muokkaamisesta animaatioanimaatioiksi. ■