

ANIMAATIO JA SARJAKUVA — IRKUISET LUOTTOLAISET

Animaatioelokuvi on tehty yhtä kauan kuin elokuvia yleensä, ja sarjakuva puolestaan on elokuvan ikätoveri. Molemmat syntyivät yhtä aikaa sekä taiteeksi että viih-teeksi, sekä lasten että aikuisten huviksi, mutta ne on leimattu aina välillä "lasten kamaksi" — ja koo-mista kylläkin, sellaisena jotenkin vähemmän kunnianhimoiseksi ja epäkunnioitettavaksi.

Kuvat kertovat

Sekä elokuva että sarjakuva ovat kertovia välineitä, joskin niillä voidaan haluttaessa välittää myös pelkkiä tunnelmia ja tuntemuksia. Molemmille on yhteistä erillisinä tuotettujen kuvien liittäminen toisiinsa ajallisesti ja paikallisesti yhdessä toimivaksi, kertovaksi kokonaisuudeksi.

Kuvien yhteenliittäminen kuvasarjaksi ei vielä riitä. On saatava aikaan jatkuva kuvien vuo. Elokuva tekee sen ensinäkään hämäämällä silmää ja aivoja, esittämällä perättäisiä kuvia niin tiuhaan tahtiin (24–25 ruutua sekunnissa), että kuvaviesti tulkitaan yhtenäiseksi liikkuvaksi kuvaksi.

Sarjakuva luo jatkuvuutensa osin myös elokuvan käyttämin psykologisin keinoin. Ruudun sommittelu on paitsi kuvataiteen sääntöjen mukaista, myös ruudusta toiseen, sivulta toiselle, aina eteenpäin kuljettavaa ja sivukokonaisuuden osaksi hahmottavaa.

Sarjakuvassa ajoituksen ja kuljetuksen välineenä on myös teksti, jonka lukemiseen käytettävä aika yhdessä kuvan yksityiskoh-tien määrän kanssa määrittää lukijalle kuvan kokemisen keston. Elokuvalle ääni on vain todellisuutta jäljittävä osatekijä — animaatiolle paljon enemmän.

Jos sarjakuvassa äänitehosteet, onoma-topoeettiset ilmaukset nousevat merkittäväksi osaksi graafista asua, niin animaatioelokuvalle ääni merkitsee yhtä paljon. Äänitehosteet yhdessä musiikin kanssa ovat merkittävä, tunnelmaa hahmottava perusta kuvan kerronnalle.

Parin ensimmäisen vuosikymmenen animaatioelokuvat olivat luonnollisesti mykkiä, mutta tuolloinpa niissä käytettiin sarjakuvien piirissä nytemmin tunnettuja kikkoja äänten, ainakin huudahdusten ja erikoistehosteiden välittämiseen. Felix-kissan ympärillä vilisi huuto- ja kysymysmerkkejä, joihin hahmo saattoi tarpeen tullen tarttuakin.

Sama perusta

Sarjakuva ja animaatio ovat saaneet paljon toisiltaan, paitsi ilmaisuteknisesti, myös hahmojen kannalta. Varsin varhain suosituista sarjakuvahahmoista alettiin tuottaa piirrettyjä lyhytelokuvia — epäilemättä tarkoituksena ensisijaisesti lisätä sarjakuvien ja niitä julkaisevien lehtien levikkiä. Yksi innokkaimista animaatiostudion perustajista (1916) oli **William Randolph Hearst**, myös maailmanlaajuiseen sarjakuvien välitykseen erikoistuneen *King Features Syndicaten* (1915) perustaja.

Elokuvahahmot ovat myös aina olleet haluttuja sarjakuviin. *Indiana Jones* on synnytetty osin sarjakuvaviihteen pohjalta, mutta tusinasarjakuvia syntyy myös tästä toisen polven hahmosta. Sen sijaan **Disney** sarjakuvasarjankarit ovat muutamaa merkittävä poikkeusta lukuunottamatta loikanneet nimenomaan elokuvista sarjakuviin päin.

Mikki Hiiri syntyi ensin mykkään lyhytelokuvaan, mutta markkinoita ei auennut, ennen kuin Disney valmisti ääniversion (*Steamboat Willie*, 1928). Pari vuotta myöhemmin King Features tilasi Disneyltä sanomalehtisarjakuvan Mikistä — ensimmäinen seikkailu muuten oli sama kuin ensimmäiseksi aiotun mykän elokuvan juoni (*Plane Crazy*).

Eläinsarjakuvissa huomaa helpoimmin sarjakuvien läheisen sukulaisuuden animaatioihin. Hahmot on koottu osasista, joita on helppo liikutella luontevasti, käännellä joka suuntaan ja myös tarvittaessa lioitella, venytellä ja muunnella karrikoidusti.

Perinteisesti yksinkertaisimmat animaatiohahmot koostuvat pyöreistä kappaleista, joita on helppo piirtää ja jotka myös luonnostaan miellyttävät silmää — ja herättävät sympatiaa sekä hoivaamistarvetta, sanovat psykologit. Paradoksaalista kyllä, voimakkaasti pelkistetyt hahmot, kuten juuri Mikki Hiiri, ovat katsojan mielestä sympaattisempia ja tavallaan inhimillisempiä kuin ihanteellisia ihmishahmoja tavoittelevat piirroselokuviin prinsit ja prinsessat.

Voidaankin sanoa, että Disneyn studion historian aikana hahmottunut kehityskulku karkeista perushahmoista ja pelkistetyistä tekniikasta hienostuneeseen teknologiaan ja yhä tarkemmin todellisuutta jäljittelevään kuvailmaisuun on etäännyttänyt animaation ja sarjakuvan yhteisiltä alkujuurilta.

Taiteilijat kehittävät ja tehtaas syntyvät

Alussa animaatioelokuva perusti kokonaisuudessaan piirrostaitteelle. Ennen ns. selluloiditeknikan keksimistä (**Bray ja Hurd** 1910-luvulla) oli jokaisen ruudun sisältö piirrettävä kokonaan omalle paperiarkilleen.

Liikkuviksi muuttuvia piirroksia oli käytetty jo elokuvan esiasteissa, erilaisissa leluissa ja taikalyhdyissä. Kun elokuvan tekniikka syntyi ja animaatioelokuva ryhdyttiin kehittämään, oli luonnollista että sitä olivat tutkimaan nopean piirtämisen ammattilaiset, sanomalehtiopiirtäjät: pilakuvien ja sarjakuvien taiteilijat.

Sanomalehtiopiirtäjä oli koulutukseltaan myös **Emile Cohl**, ranskalaisen animaation uranuurtaja, joka teki hyvin kokeellisia elokuvia vuodesta 1908 vuoteen 1918, yhteensä lähes kaksi sataa, niistä viitisenkymmentä Yhdysvalloissa.

Amerikan kaudellaan Cohl yhdisti taitonsa myös sarjakuvagrafiikan arvostetun kehittäjän, **Geo. McManusin** kanssa. *Vihtorin ja Klaaran* kynänkäyttö ei kuitenkaan onnistunut vähemmän hienostuneeseen viivanve-toon tottuneilta animaattoreilta, varsinkaan kun kaikki vielä tuolloin opettelivat alaansa.

Animaatioiden tuotantoon voitiin soveltaa tehokasta organisaatiota vasta selluloiditeknikan käyttöönnoton jälkeen. Silloin vain liikuvia osia piti piirtää yhä uudestaan, ja vain tärkeimmät kohdat kuva-alasta olivat välttämättä huippuanimaattorien käsityötä.

Ensimmäisen animaatiostudion perusti niinkään lehtiopiirtäjä, **Raoul Barré** vuonna 1914. Hän teki animaatioversion ensimmäisestä päivittäin, yhden ruuturivin muodossa ilmestyneestä sarjakuvasta **Matti Mainio ja Jussi Juonio** (1916). Jo silloin animaattorit jäivät hahmojen keksijän, **Bud Fisherin** maineen taakse piiloon.

Disneyn vuodet

Myöhempi animaation historia peittyi jollain **Walt Disneyn** nimen taakse, mutta alusta lähtien Disneyn studiokin oli monien luovan persoonallisuuksien kuhiseva aivoriihi. Mikin ensimmäinen animaattori **Ub Iwerks** oli myös hahmon ensimmäinen sarjakuvapiirtäjä, kunnes studiolle perustettiin oma sarjakuvaosasto.

Nelikymmenluvulla, kun sarjakuvalehdet syntyivät *Teräsmiehen* ja kumppanien myötävaikutuksella, Disneyn studio myönsi lähinnä lapsille suunnattujen sarjojen piirrätmisöikeudet lehtien kustantajille ja tyytyi vain valvomaan piirrettyjen sarjojen tasoa. Animaatioissa ohjat pysyivät tiukasti Disneyn käsissä hänen kuolemaansa asti, vuoteen 1966.

Disneylle animaation kehittäminen oli johdonmukaista pyrkimystä aina vain täydellisempään lopputulokseen. Taiteelliset vaatimukset pakottivat kehittämään teknologiaakin — jopa niin, että elokuvateknologian, varsinkin trikkikuvauksen, kehittäjien joukkoon nousi mm. **Ub Iwerks**, joka vastasi esimerkiksi *Hitchcockin Linnut*-elokuvan päällekkäiskopiointimenetelmistä.

Ehkä parasta, mitä Disneyn teknologiasa animaatiolle antanut, on urauurtava työ xerokopiointiin kehittämisessä ja kokeilussa animaation tarpeisiin. Näin *101 dalmatiankoiraa* aloitti tuoreen piirrosanimaatiokauden, kun animaattorin kynänjälki kopioitui selluloidille sellaisenaan, ilman toisen ihmiskäden epävarmuutta.

Entä ne toiset

Disneyn vertailukelpoisin kilpailija oli **Fleischerin** studio, joka kehitti yhtä lailla teknologiaa taiteensa hyväksi. Ero oli markkinoinnissa, eikä **Betty Boopilla** (myös sarjakuvahahmoksi siirtynyt), **Kippari Kallella** (sarjakuvasta lainattu) tai edes *Teräsmiehellä* (sarjakuvasta) onnistuttu lyömään rahoiksi, vaikka animaatiojälki oli paikoin parempaa piirrostyötä kuin sarjakuvaversiot.

Walter Lantzin studio loi *Nakke Nakuttajan*, **Warnerin** veljekset Disneyn rinnalla pitkäikäisimmällä studiollaan koko joukon merkittäviä hahmoja. Warnerilla olivat myös Disneyn ulkopuolisten tyyliuuntien tärkeimmät ohjaajat: **Chuck Jones**, **Bob Clampett**, **Tex Avery** ja **Frank Tashlin** (viimeksi mainittu Jerry Lewisin hoviohjaajana tunnetumpi), sekä alan veteraanit **Harman & Ising** ja **Friz Freleng**.

EMILE COHL JA GEO McMANUS:
HE POSES FOR HIS PORTRAIT



Warnerin filmin tuottaja **Leon Schlesinger** sai nimensä elokuvahistoriaan sarjallaan *Looney Tunes*, joka oli vastaveto Disneyn *Silly Symphonies* -sarjalle. Sen tähdiksi nousivat **Putte Possu** ja **Väiski, Repe-sorsa, Tipi ja Sylvesteri**, kaikki suosittuja myös sarjakuvahahmoina, samoin myöhemmät *Tööt-Tööt* -maantiekittäjä ja *Speedy Gonzales* -hiiri.

MGM-studion kuuluisimmat piirrossankarit ovat *Tom ja Jerry*, joiden loistokauden aikana olivat nimet **Hanna & Barbera**. Viisitoista vuotta he hioivat väkivaltalettiaan, kunnes 1957 alkaen alkoivat tyydyttää television tarpeita.

Karsinnan karsinaan

Televisio tarvitsi tuohon aikaan paljon animaatioita, mieluiten halpoja. Ratkaisu oli tietysti pelkistää entistä enemmän ja perustaa yhä pienempien ja vähempien liikkuvien osien varaan sekä luoda toistosta koominen ja taloudellinen tehokeino. Näin syntyi ns. limited animation, rajoitettu tai karsittu elävöitys.

Samalla äänen merkitys lisääntyi, lyhyistä piirretyistä tuli lähinnä kuvitettuja kuunnelmia. Huumori toimi puheen varassa, kuva oli lähinnä selkeää, myötäilevällä tavalla hauskaa. Tyyliuunnan lipunkantajina toimivat **Hanna-Barberan Kiviset ja Soraset**.

Taiteen kannalta kehityksestä voi sanoa vain elokuvakriitikko **Leonard Maltinin** tavoin: "Huonosti menee, vaikka hyvin meneekin." Disneyllä yhteen, Hanna-Barberalla toiseen suuntaan lukkiutunut kehitys synnytti luonnollisesti vastareaktioita, tärkeimpänä **UPA**, Disneyltä lähteneiden piirtäjien ja **Steven Bosustovin** johdolla joukon hyviä, mutta laajempaa mainetta vaille jääneitä lyhytfilmejä tuottanut studio.

Pelkistetyt animaation elokuvista hyväksyttävimpä ovat olleet *Tenavat*, joissa sarjakuvan televisioaikaan reagoiva niukkuus ja eleettömyys tuntuu saavan vertaisensa vastineen. Sarjakuvan protestikauden tuotteista **Robert Crumbin** eläinsatiirit ovat kääntyneet kaupalliseksi laatuksi **Ralph Bakshin** käsissä, ilman sen suurempia seurauksia.

Uuden aallon sarjakuvaan, scifiin ja fantasiaan animaatioelokuva on vastannut paitsi *Tähtien sodalla* myös suuremmin, merkittävimmän alan sarjakuvalehden, *Heavy Metalin* animaatioversiolla.

On vain odoteltavissa, että tietokoneanimaation simuloidut maailmat uudistavat animaatioelokuvaan uuteen, parempaan suuntaan, jos mukana on tosi taiteilijoita, eli että inhimillisiä, sydämeistä sydämeen välittyvän kerronnan vaatimuksia ei kuvallisen loistokauden lomoista unohdeta, kuten niin usein animaationkin historiassa.

Toisaalla...

Euroopassa on seurattu animaatioissa paljolti USA:n mallia. *Tinttiä* yrittettiin aikoinaan nukkeanimaatioksi ja myöhemmin piirretyiksi sen paremmin onnistumatta. *Asterix* on kääntynyt kerran onnistuneeksi animaatiotyöksi (*Asterix valloittaa Rooman*), useammin on epäonnistuttu. *Lucky Luke* on entisen

animaattorin luomus ja siten mitä soveltuvin animaatiohahmoksi.

Suomalaisen animaation historiassa on myös nähty sarjakuvaihmissä, **Hjalmar Löfving** ja **Pekka Puupään** isä **Fogelli** alkuajoista lähtien, myöhemmin mm. **Joonas** alias **Velkko Savolainen** ja tietysti sarjakuvan uuden nousun nimi **Tarmo Koiviston** (*Mämmilä*) *Palikkasilla* -animaatioissa sekä *Apina Kapina* -sarjakuvansa vihjaavassa osuudessa *Herra Huu* -elokuvassa. **Mauri Kunaksen** *Nyrok City* -sarjakuva ja kuvakirjat ovat esittäytyneet tv-spottien verran toimivina animaatioina, joten lisää sopii toivoa.

Maailmalla tunnetuin kotimainen, **Tove Janssonin Muumi** ei ole onnistunut puolalaisenakaan nukkeanimaationa. Tunnetuin

suomalainen animaatio on nykyään teknologiansa kärkeä, tietokonegrafiikan kehittäjien, *Tööt-filmin* tuotantoa, esimerkiksi **Eino Leinon Helkavirsi** -sarjaan perustunut trilogia *Orjan poika* (1978), *Mennyt Manner* sekä *Ukonlintu ja virvaliikki*.

Suomalaisista animaatioista kuriositeetiksi, mutta sellaisenaan merkittäväksi taiteelliseksi voitoksi ovat jääneet **Heikki Partasen** hilpeät ja filosofiset kollaasianimaatiot *Hinku ja Vinku*. Ne ovat esimerkkiä siitä, miten animaatio voi ponnistaa merkittäviin saavutuksiin varsinaisen piirrosanimaation ulkopuolella, kaikista ennako-odotuksista vapautettuna.

Kalervo Pulkkinen

ILMOITUS

SUOMALAISEN SARJAKUVATAITEILIJAN!

TIE TÄHTIIN ON NYT SINULLE AUKI!

KUUKAUSITTAIN ILMESTYVÄ SOK-LAINEN YHTEISHYVÄLEHTI ETSII KORKEATASOISTA JA MENEVÄÄ, LAAJALLE LUKIJAKUNNALLE SOPIVAA KOTIMAISTA SARJAKUVAA!

OTA YHTEYS: YHTEISHYVÄN TOIMIPUKSEEN p. 90-1881

* UUTINEN *

Televisiossa toukokuussa esitetyn italialaisen dokumentisarjan *Kauneuden vuodet* neljännessä ja samalla viimeisessä osassa esitettiin otteita **Winsor McCayn** täyspitkästä animaatiofilmistä *Lusitanian upotus* (1917). Kauneuden vuodet kerrotaan neljässä osassa muutenkin mielenkiintoisesti art nouveauun eri ilmenemis- muodoista vuosina 1885–1914 luoden näin taustaa mm. juuri McCayn sarjakuvien arkkitehtuurille ja muulle miljöölle, mikäli sarjaa tältä kantilta halusi katsella. Jos (toivottavasti) sarja vielä joskus esitetään uusintana, kannattaa punnertautua ihme-laatikon ääreen ja pitää silmäänsä auki.

Lisäksi kesäkuun alussa televisiossa esitetyssä amerikkalaisessa dokumentti-filmissä *Erikoistehosteiden taikaa* näytettiin välähdyksi **McCayn** Herkuttelijan painajaiset -sarjakuvaan pohjautuvasta klassisesta trikkifilmistä *Dreams of a Rarebit Fiend*, jonka **Edwin S. Porter** valmisti v. 1906.