

ANIMAATIO- TUOTANTOISTA JA SUHTEELLISUUDEN- TAJUSTA

osa 2/4

Anssi Rauhala

Viime osassa seurasimme kahden kuvitteellisen animaatioelokuvaprojektin matkan alkuvaiheita ideatasolta esittelyyn rahoittajille: suuri-suuntainen kokoillan piirretty nimeltä Syöksyhammas hakee muotoaan mittavan tuotantokoneiston myllerryksessä samalla kun pieni, tekijänsä vahvaan henkilökohtaiseen taiteelliseen visioon tukeutuva lyhytelokuva Pikatoimitus väkästyy ruutu ruudulta esiin pikkustudion valopöydällä. Olemme päässeet tarinassa pisteeseen, jossa projektin esituotantopaketti on saanut rahoittajat vakuuttuneiksi ja tuotantoon on saatu fyrkkää: perusasiat ovat tähän asti järjestyksessä. Mesaani ylös ja entraushaat esiin, tästä se lähtee...



Kaliforniassa paistaa aurinko. Storyboard-taiteilijat kasaavat otsat hiessä Syöksyhampaan storaria ja vievät valmiit sivut layout-suunnittelijalle. Animaatioleiskan tekijä purkaa kunkin kohtauksen alkeisosiinsa: määrittää kuva-alan koon, kameran liikkeet taustan suhteen ja erillisten animaatioelementtien määrän tehden näistä kaikista omat layout-kansionsa. Sitten taustaleiskat kulkeutuvat taustamaalarille ja animaatioleiskat omalle osastolleen: taustan ja siihen kuuluvan animaation tiedot voivat pysyä erillään aina kuvauksiin asti, jolloin eri osastoilta tulleet kansiot niputetaan kohtauksen numeron mukaan ja tipau-

tetaan kameralle. Tästä johtuen layout-vaihe on yksi oleellisimman tärkeitä työvaiheita animaatiotuotannossa: leiskantekijän virheet huomataan ehkä vasta kameralla, kun animaation Karvainen Mammutti kävellä tömistää suoraan taustaan maalatun puunrungon läpi silmää räpäyttämättä, lehvän liikkamatta. Projekteissa, joissa osastot ovat likeisissä yhteyksissä keskenään (ja ihmiset tulevat keskenään toimeen), leiska- ja storyboard-taiteilijat voivat yhdessä suunnitella kohtauksien kulkua, sopien keskenään draamallisesti toimivimmista tilanteista ja niihin hyvin istuvista kamerakulmista ja -liikkeistä. Layout-piirroksia tehdään muuten samaan kokoon varsinaisen kameralle menevän animaatio- ja taustamateriaalin kanssa.

Pienessä Pikatoimitus-elokuvaprojektissa edellä kerrottu prosessi on tuntuvasti yksinkertaisempi: koska lyhytelokuvassa on kohtauksia jo muutenkin vähemmän, ja koska koko tuotantotyön langat ovat olosuhteiden pakosta lähinnä yksissä käsissä, koko layout-, tausta- ja animaatiotyö pysyy yhdessä arkistokaapissa kohtauksittain pakattuna. Huomioidaan myös tekniset ja järjensanelemat reunaehdot pientuotannossa: yksinäinen piirtäjä ei ryhdy suunnittelemaan nelisatapäistä mcllakoivaa ihmisjoukkoa liikenneturvaukselle kadulle. Ei ryhdy, jos elokuva on saatava joskus valmiiksi.

Samaan aikaan, kun Syöksyhampaan kuvallinen työ etenee, käy ohjaaja läpi ääninäyttelijöitä, valiten mielestään parhaiten roolihahmojen olemuksen sopivat äänet. Studiossa ravaa äänilahjakuus toisensa perään, saaden eteensä repliikkikirjoituksen ja vartin aikaa sisäistää roolinsa ja kupin kahvia. Sitten vain mikin eteen äänijäntäitä rasittamaan...Jääkausi lähestyy! Pakoon! Seuratkaa aurinkoa! Pikatoimituksen ohjaaja-suunnittelija-animaattori on heti alussa päättänyt, ettei leffaan tule ainoatakaan puhuttua replaa. Tämä kaukonäköinen ratkaisu takaa sen, etteivät pikkuaasioihin mielellään takertuvat tule lausumaan julki huomioitaan siitä, miten 'tuli pantua merkille, ettei puhe ollut synkassa, ja kuinka nyt noin pääsikään lipeämään, ja vielä sinulta, jota luulin ammattilaiseksi...' Musiikki ja tehosteääniraita saavat riittää.

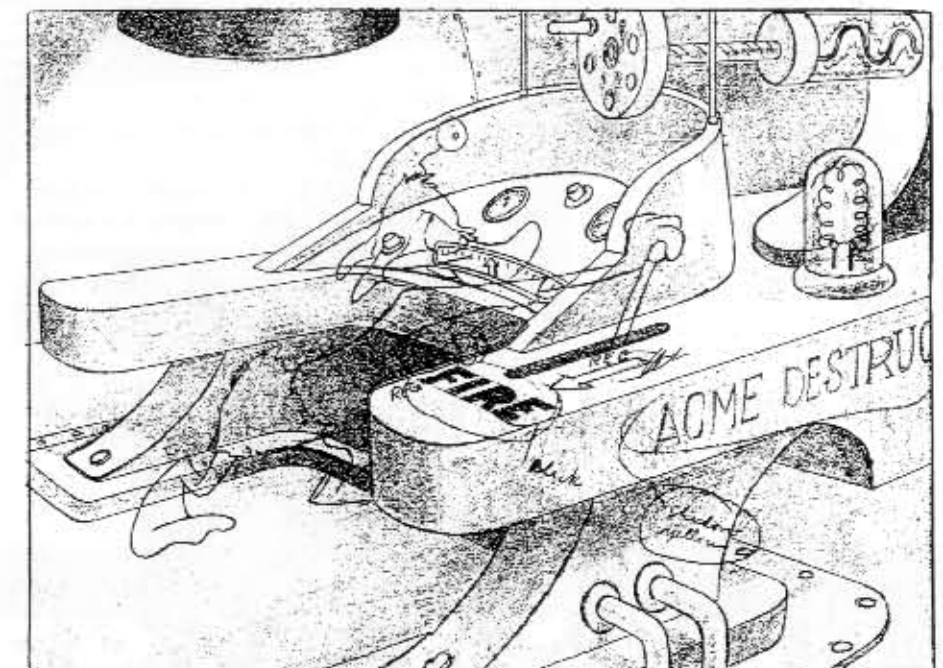
Joten äänet otetaan purkkiin ensimmäiseksi; kohtaus kerrallaan näyttelijät antavat kaiken annettavansa, otto otolta päästään lähemmäs elokuvan hengen

huokuvaa ydinideaa. Puheraita ja musiikkiraita äänitetään yleensä erikseen, jotta kansainvälistä levitystä varten voidaan äänittää aina uudet repliikit kunkin yleisön kotikielellä.

No niin. Ääniraidat kulkeutuvat tarkkakorvaiselle ammattilaiselle, joka kuunnellessaan niitä kirjoittaa replat ylös erityiseen listaan (joka on nimeltään, riippuen siitä, kenen termeillä puhutaan, esim. 'bar sheet' tai 'dope sheet'), samoin kuin niiden sekuntikeskon. Animaattorit tarvitsevat näitä mittoja tietääkseen, missä tahdissa piirroshahmojen suun on liikutettava ja miten paljon ruutuja tuhrautuu sanaan 'tuli-vuorenpurkaus'.

Kun täytettävien sekuntien määrä on tiedossa, on aika ryhtyä animoimaan oikein tosissaan; alustavasti animaattorit ovat vasta voivanneet kasaan viivastelejä eri hahmojen kävelyistä, seisokeluista ja muusta oleilusta, jotta näihin saadaan tuntumaa. Animaattorin työtä voitaneen verrata näyttelijän työhön siinä mielessä, että se - hyvin tehtynä - vaatii eläytymistä roolihahmoon ja tämän ruumiinkieleen, eleisiin ja ilmeisiin. Kolutkaa joutessanne videokasettilta esiin vaikkapa joku Disneyn filmien ilkimys: Pinocchion kettuveijari, Peter Panin Kapteeni Koukku tai Bernardin ja Biancan Madame Medusa, ja katsokaa uudestaan, miten kunkin animaattori (Norm Ferguson, Frank Thomas ja Milt Kahl) on kynänsä kärjestä valanut hahmoon henkeä ja elämää. Ja miksi-kö juuri pahat,roistomaiset tyypit ovat

Animaattorin työtä voitaneen verrata näyttelijän työhön siinä mielessä, että se - hyvin tehtynä - vaatii eläytymistä roolihahmoon ja tämän ruumiinkieleen, eleisiin ja ilmeisiin.



Jos tunnette animaatiopiirtäjiä ja arvostatte ystävyyttä heidän kanssaan, älkää koskaan, koskaan ryhtykö selvittämään ideaa, joka teillä on ihan pientä, kymmenen - viidentoista minuutin piirrosleffaa varten...

aina niitä mielenkiintoisimpia? No siksi, että niiden kanssa ei tarvitse olla niin tarkkana siitä, että isit ja äidit yleisössä eivät loukkaantuisi, päinvastoin kuin sankarihahmojen kanssa, kun niistä ei kenenkään, jos suinkin mahdollista, pitäisi saada sanotuksi pahaa sanaa.

Animaatio-osastolla siis piirretään rutiinilla sekunteja täyteen. Animaatiohierarkiassa ovat päällimmäisinä - jotta osaatte katsoa seuraavan kerran nähdessänne elokuvan loppukreditit oikein - Animaattorit. Nämä muita kokeneemmat ja asemansa lunastaneet taiteilijat ottavat piirtääkseen animaation avainkuvat: eleiden ja ilmeiden oleellisin on heidän käsialaansa. Toisinaan Animaattorin pöydältä lähtee Assistenttianaattorin pöydälle sekuntia varten vain ruutujen 1, 9, 15 ja 18 liuhuvat lyijykymäläonnot, jotta assariparka voi ne tulkita ('mmm...tuo on siis peukalo') ja sitten piirtää puhtaaksi, lisäten liikkeeseen oikeaoppista sulavuutta ja lennokkuutta sekä ruutujen väliin piirrokset 3, 6, 12, 16, 20, 22 ja 24. Assistentti jättää nämä piirrokset edelleen Inbetweenereille, jolta ei odoteta mitään luovia ideoita, vaan vain siistit väliruudut 2, 4, 5, 7, 8, 10, 11, 13, 14, 17, 19, 21 ja 23 puhtaaksi piirrettyinä. Sekunti on kasassa, yhden animaatiohahmon osalta. Alatte jo saada mielikuvaa työn määrästä ns. täysanimaatiokokkeikassa, ja jos nyt televisioanimaatiota varten usein kuvataankin samaa piirrosta kahden filmiruudun ajan, ja sekuntia varten siis tarvitaan 'vain' 12 piirrosta (per hahmo!), on urakka siitä huolimatta aikaavievä ja vaivalloinen. Jos tunnette animaatiopiirtäjiä ja arvostatte ystävyyttä heidän kanssaan, älkää koskaan, koskaan ryhtykö selvittämään ideaa, joka teillä on ihan pientä, kymmenen - viidentoista minuutin piirrosleffaa varten... mutta nyt harhailen.

Samalla kun Animaattori piirtää avainruudut, hän kirjoittaa kuvauslistan, joka kulkee animaatiopiirrosten mukana aina kameralle saakka: juuri kameralla tämä lista onkin välttämätön,

jotta ruudut taatusti juoksevat oikein. Kuvauslistaan merkitään piirrosanimaation juoksevat numerot ja mahdolliset pysäytykset (työtä säästävä pikku vilppi on animoida eri hahmojen liikehdintä niin, että sillä aikaa, kun Karvainen Mammutti kertoo vilkkaasti elehtien kokemuksistaan maanjäristyksen aikana, Sapelihammastiikeri pysyy kuuntelevan näköisenä liikahtamatta paikallaan, ja animaatio lähtee uudestaan juoksemaan vasta kun yleisöllä alkaa olla syytä kiinnittää niihin huomiota.)

Usein, joskaan ei aina, elokuvan hahmot jaetaan animaatioryhmän kesken niin, että yksi piirtäjä voi keskittyä aina samojen hahmojen liikutteluun, ajatellen aina samaa ruumiinrakennetta, samoja luonteenpiirteitä, samaa tyyliä kaivaa pikkurillillä korvaansa. Mainittakoon tässä yhteydessä taannoinen Mauri Kunnaksen työhön pohjaava elokuva Joulupukki ja noitarumpu, jossa tarkkuudesta tunnettu Kunnas pani merkille, miten Joulupukkia oli ollut animoimassa puolentusinaa piirtäjää, joista jokaisella oli oma, vähän muista poikkeava tapansa liikuttaa tuota Lapin partanickkaa... samaan tapaan totesi kuulu suomalainen Disney-animaation asiantuntija Jan-Eric Nyström Pocahontasin nähtyään: elokuvassa sankarittarella oli kolmet erilaiset kasvot! Ja totta vie, kun asiaa jää tarkemmin katsomaan, niin välillä Pocahontas muistuttaa hämähästi Naomi Campbellia, toisinaan taas häipyvän hetken ajan Cindy Crawfordia, ja mikä olikaan nimi sen kolmannen 90-luvun supermallin, joka on innoittanut - kenties vain alitajuisesti - animaattoreita? Olkoon...kun ei muista, niin ei muista, ja sitäpaitsi: jos itse leffa toimii, kuka näitä kytää? Aivan...

Näin rönsyilee eteenpäin tarinamme, joka on kenties tällä kertaa painotunut enemmän suuren tuotantokoneiston toiminnan kuvailuun, siitäkin syystä, että pikkuleffan tuotannossa ei kummempin kuvailtavaa ole; työhuoneen arkistokaappiin kertyy päivä päivältä enemmän paperia, ja suomalaisen perinteeseen on tähän asti jotakuinkin vaikiintunut käytäntö, että kun ei ole varaa palkata tusinaa apupiirtäjää, niin tullaan toimeen sillä mitä on. Illat venyvät pitkiksi. Mihin joudummekaan? Seuratkaa mukana, animaatiotyössä on vielä paljon ruodittavaa kertomuksemme osassa 3. ●



Copyright- ja lähdeluettelo sarjan viimeisessä osassa.