

Opinnäytetyö (AMK)

Elokuvan ja television koulutusohjelma

Animaatio

2016

Saana Herranen

HAHMOJEN SURUN ILMAISU DISNEYN PIIRROSANIMAATIO- ELOKUVISSA

– Piirrosanimaation edut sekä tekijän
mahdollisuudet tunteen ilmaisussa



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Elokuvan ja television koulutusohjelma | Animaatio

2016 | 35 sivua

Ohjaajat: Vesa Kankaanpää, Eija Saarinen

Saana Herranen

HAHMOJEN SURUN ILMAISU DISNEYN PIIRROSANIMAATIOELOKUVISSA

Kirjallisen opinnäytetyöni aiheena on hahmojen surun ilmaisu Disneyn piirrosanimaatioelokuvissa. Tavoitteena on tutkia, mitä vahvuuksia piirrosanimaatiolla on tunteen ilmaisussa. Tekstissä tarkastellaan kolmea tunneilmaisultaan toisistaan poikkeavaa elokuvakohtausta Disneyn eri elokuvista sekä mietitään, mitkä ovat piirrosanimaation ilmaisun edut muihin animaatiotyyleihin verrattuna. Lisäksi selvitetään, miten animaattorit tekevät piirrettyjen hahmojen tunteista parhaimmillaan niin samaistuttavia, että ne tuntuvat todellisilta.

Kohtaukset elokuvista Aarreplaneetta (2002), Leijonakuningas (1994) sekä Keisarin uudet kuviot (2000) mahdollistavat usean eri tyylisen surun ilmaisun tarkastelun: ihmishahmojen surun, eläinten surun sekä liioitellun, naurattamaan tarkoitetun surun. Tutkittavana on erityisesti animaattorin eli tekijän näkökulma sekä se, mistä tekijät hakevat inspiraatiota hahmojensa tunteiden animointiin. Selviää, että usein hahmojen tunteita haetaan oman elämän kokemuksista. Animaattoreiden työskentelytekniikoita verrataan teatterin ihmisenäyttelijöiden ilmaisukeinoihin ja todetaan niiden olevan hyvin samankaltaisia. Pohdinnan aikana selvitetään, mikä tekee juuri piirrosanimaatiosta ilmaisukeinona niin tehokkaan.

Havaintojen jälkeen selvitetään, onko perusteellista väittää piirrosanimaation olevan muita animaatiotyylejä parempi tunteen ilmaisun keino. Tutkitaan myös ammattianimaattoreiden mielipiteitä. Tarkkailtavaksi otetaan kohtaus Disneyn 3D-animaatioelokuvasta Frozen (2013), jonka tunteen ilmaisua verrataan elokuvan esituotantovaiheessa toteutettuihin piirrosanimaatiotesteihin. Vaikka Frozenin 3D-animaatio näyttää olevan tunneilmaisultaan jähmeämpää kuin piirrosanimaatiotestit, on tiedostettava ettei tämä päde kaikissa tapauksissa. 3D-animaatio voi aina olla tunneilmaisultaan piirrosanimaatiota elävämpää – ja päinvastoin. Lopuksi tiivistetään, miksi kyse ei koskaan ole pelkästään animaatiotyylin valinnasta, vaan kokonaisuudesta.

ASIASANAT:

2D-animaatio, animaatio, animaatiohahmot, animaatiotekniikka, animaattori, Disney, elokuva, elokuvailmaisu, ilmaisu, kohtaus, piirrosanimaatioelokuvat, suru, tunne, tunnetila

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme in Film and television | Animation

2016 | 35 pages

Instructors: Vesa Kankaanpää, Eija Saarinen

Saana Herranen

CHARACTERS' EXPRESSION OF SADNESS IN DISNEY'S HAND-DRAWN ANIMATED MOVIES

The subject of my thesis is the expression of sadness of characters in Disney's hand-drawn animated movies. The objective is to explore 2D animation's strengths in expression. Three scenes in movies that differ in their style of expression are studied. It is then pondered what 2D animation's benefits are compared with other animation styles. It is also examined how animators are able to draw emotions so strong that, at best, they can feel real.

Scenes from the movies *Treasure Planet* (2002), *The Lion King* (1994) and *The Emperor's New Groove* (2000) enable the viewer to explore different ways to express sadness: the sadness of human characters, animal characters and the kind of sadness that is intentionally funny. Especially under inspection is the animator's point of view and where the makers seek inspiration for animating the feelings of their characters. It is concluded that often the emotions of characters being animated are being sought from animators' own life experiences. Animators' tactics are then compared with the ways of expression of real-life theater actors and it is concluded that they are, in fact, very similar. During the deliberation it is examined what makes hand-drawn animation in particular so effective in its expression.

After these observations it is clarified whether it is justified to claim that hand-drawn animation is better in its expression than other animation styles. Professional animators' opinions are taken into account. A scene from Disney's 3D-animated movie *Frozen* (2013) is taken under analysis and it is compared with hand-drawn animated tests made in the pre-production phase of the movie. Even if *Frozen*'s 3D animation seems to be stiffer than the hand-drawn tests, it must be remembered that this does not apply to all cases. 3D animation can be livelier than 2D animation – and vice versa. To conclude it is summarized why it is never enough to concentrate merely on the animation style, but instead on the whole.

KEYWORDS:

2D animation, animation, animation characters, animation technique, animator, Disney, movie, movie expression, expression, scene, hand-drawn animated movies, sadness, feeling, mood

SISÄLTÖ

SANASTO	5
1 JOHDANTO	6
2 IHMISHAHMOJEN SURU	7
2.1 Kohtauksen tarkastelu: Aarreplaneetta	7
2.2 Animaattori on näyttelijä	13
3 ELÄINHAHMOJEN SURU	16
3.1 Kohtauksen tarkastelu: Leijonakuningas	16
4 HUUMORI JA SURUN LIIOITTELU	21
4.1 Keisarin uudet kuviot ja Basil-hiiri	21
4.2 Clown of the Jungle –lyhytanimaatio	25
5 PIIRROSANIMAATIO MUIHIN TYYLEIHIN VERRATTUNA	26
5.1 3D vai piirrosanimaatio?	26
5.2 Animaattoreiden puheenvuoro	30
6 LOPUKSI	33
LÄHTEET	34

KUVAT

Kuva 1. Aarreplaneetta (Clements & Musker 2002).	8
Kuva 2. Aarreplaneetta (Clements & Musker 2002).	11
Kuva 3. Järkyttynyt Simba Leijonakuningas-elokuvassa (Allers & Minkoff 1994).	18
Kuva 4. Kyynelehtivä Simba Leijonakuningas-elokuvassa (Allers & Minkoff 1994).	19
Kuva 5. Itkuinen Kuzco Keisarin uudet kuviot-elokuvassa (Dindal 2000).	22
Kuva 6. Mestarietsivä Basil Hiiri (Clements ym. 1986).	24
Kuva 7. Kristoff ja Anna Randy Haycockin viivatesteissä (Haycock 2015).	27
Kuva 8. Kristoff ja Anna lopullisessa elokuvassa Frozen (Buck & Lee 2013).	27

SANASTO

3D-animaatio	Myös tietokoneanimaatio tai CG-animaatio. Animaatio, joka on toteutettu kolmiulotteisesti tietokoneella.
Animaatio	Animaatio syntyy, kun nopeasti peräkkäin katsottavat ja toisistaan vain hiukan eroavat kuvat luovat illuusion liikkeestä (Merriam-Webster.com n.d.). Kuvat voivat olla esimerkiksi piirrettyjä, valokuvattuja tai tietokoneella mallinnettuja.
Antagonisti	Antagonistilla tarkoitetaan opinnäytetyössäni sanan elokuvallista merkitystä eli päähahmon vastakohtaa, ”pahista” (Dictionary.com n.d.).
Cartoon-animaatio	Tekstissäni tarkoitan cartoon-animaatiolla tietynlaisia, usein huumoriin tähtääviä animaatiosarjoja tai animaatiolyhytelokuvia joiden huumori on usein väkivaltaan pohjautuvaa.
Comic relief	Huvittava asia tai hahmo, jonka tarkoitus on naurattaa katsojaa epätavallisella käytöksellään muiden, usein vakavien tapahtumien ohessa (Dictionary.com n.d.).
Neljäs seinä	Neljännellä seinällä tarkoitetaan kuvitteellista seinää katsojan ja esityksen välissä (Urbaani sanakirja 2011). Opinnäytetyössäni viitataan tämän kuvitteellisen seinän rikkoutumiseen katsojan ja elokuvan välillä. Kun ”ylitetään neljäs seinä”, ilmaisee jokin esityksessä - esimerkiksi juuri elokuvassa - tiedostavansa olevansa kuvitteellinen, esimerkiksi puhutellen katsojaa suoraan.
Piirrosanimaatio	Myös 2D-animaatio. Käsien paperille tai suoraan tietokoneelle käsin piirtäen animoitu liike. Tekstissäni viitataan sanalla yleisimmin piirrosanimoiuihin elokuvaan.
Sidekick	Hahmo, joka toimii suuremmissa roolissa olevien hahmojen apurina tai kumppanina (Merriam-Webster.com n.d.). Disney-elokuvissa sidekickit toimivat usein comic relief -roolissa.

1 JOHDANTO

Opinnäytetyössäni tarkastelen sitä, kuinka eri tavoin hahmot voivat ilmaista surun tunnetta piirrosanimaation keinoin. Rajaan tarkasteluni pelkästään Walt Disney –studion piirrosanimaatioihin ja nimenomaan piirrosanimaatioelokuviin. Jo pelkästään yhden studion töihin keskittymällä voi löytää monipuolisen skaalan keinoja, joilla piirrosanimaattori kykenee välittämään hahmon tunteen katsojalle – oli kyse sitten ihmis- tai eläinhahmosta.

Valitsen yksityiskohtaisempaan tarkasteluun kohtaukset kolmesta tunneilmaisul-taan ja hahmoiltaan toisistaan poikkeavasta piirrosanimaatioelokuvasta. Nämä elokuvat ovat Leijonakuningas (1994), Keisarin uudet kuviot (2000) sekä Aar-replaneetta (2002). Kuinka fiktionaalisen ihmishahmon suru välitetään katsojalle samaistuttavasti? Kuinka eläinhahmon surusta tehdään inhimillinen ja uskottava? Milloin tunteen ja hahmojen liioittelu tulee tarpeeseen? Viittaan myös muihin samankaltaisiin Disneyn animaatioelokuvaan laajemmalla aikavälillä.

Viimeisenä pohdin piirrosanimaatioilmaisun etuja ja heikkouksia muihin animaatioityyleihin verrattuna. Mikä tekee juuri piirrosanimaatiosta tunneilmaisun keinona tehokkaan? Olisiko jokin Disneyn tietokoneanimaatio toiminut piirrosanimaationa paremmin? Kaiken taustalla tulkintaani johdattaa ennen kaikkea animaattorin näkökulma.

2 IHMISHAHMOJEN SURU

Disneyn ihmishahmot ovat aina olleet tyyliltään tunnistettavia aikakausille tyypillisistä muutoksista huolimatta. Oli kyse sitten vuonna 1937 julkaistusta Lumikista tai Disneyn ainakin tällä hetkellä viimeisestä piirrosanimaatioelokuvasta Princessa ja sammakko (2009), hahmojen tunne- ja eleilmaisussa ovat suuret silmät sekä ilmeikkäät kasvot olleet aina tärkeitä. Kun äänet suljetaan pois, hakeutuu katse etsimään tunnetta nimenomaan kasvoista: mihin hahmo katsoo, miten tämä katsoo, mitä hänen kulmakarvansa kertovat? Miten hahmo liikehtii ja mikä on hänen asentonsa? Disneyn tyypillinen tyyli on aina ollut omiaan antamaan hahmoilleen nämä keinot välittää tunne katsojalle niin samaistuttavasti, että hän saattaa jopa unohtaa katsovansa käsin piirrettyä kohtausta.

2.1 Kohtauksen tarkastelu: Aarreplaneetta

Ihmishahmojen surua ilmentävistä elokuvista valitsin kohtauksen vuoden 2002 elokuvasta Aarreplaneetta. Elokuvan ovat ohjanneet Ron Clements ja John Musker. Valitsemassani kohtauksessa elokuvan päähenkilö Jim Hawkins katuu suurta virhettä, jonka luulee tehneensä. Pojalle läheiseksi muodostunut, laivan kokiksi tekeytynyt mutta pahoja juoniva John Silver tulee lohduttamaan häntä. He käyvät liikuttavan keskustelun jossa John Silver onnistuu vakuuttamaan Jimin uskostaan tähän. Kohtauksen aikana Jimin eleistä ja kasvoilta on luettavissa paljon tunteita vihasta pettymykseen, mutta eittämättä hahmo tuntee myös paljon surua. Miten tämä suru on välitetty katsojalle?

Huomattavin ilmaisun keino ovat Jimin kasvot. Jimin silmät ovat suuret ja kulmakarvansa paksut sekä elehtivät. Kohtauksen edetessä näemme Jimin vaihtuvan tunneskaalan: kulmakarvat liikkuvat vihaisesta asennosta epätoivoon ja epätoivon laukaisemaan suruun. Selkeä surun merkki olisi itku, mutta tätä itsestään selvää keinoa ei ole kohtauksessa käytetty. Näemme kyllä Jimin silmäkulmaan muodostuvat kyyneleet, mutta itkuksi asti tämä ei ylly. Tällainen itkuton suru on tehokas keino korostamaan Jimin liikutusta kuulemistaan sanoista; kyyneleet eivät vie huomiota kasvojen muiden eleiden tarkkailulta. Jim luuli tehneensä kuolettavan virheen ja nyt hänen harteiltaan on otettu valtava taakka.



Kuva 1. Aarreplaneetta (Clements & Musker 2002).

Kuva, jossa näemme kyyneleet Jimin silmäkulmissa, on lähikuva hänen kasvoistaan. Tässä kohtaa Jim itse ei puhu vaan keskittyy kuuntelemaan Silverin sanoja. Oikeastaan Jim puhuu hyvin vähän koko kohtauksen aikana. Katsoja ei voi muuta kuin tarkkailla Jimin kasvoja ja niiden pieniä eleitä. Tässä kohtaa Jimin kulmakar-

vat ilmaisevat kenties enemmän kuin missään muussa kuvassa, sillä ne ovat vääristyneet epätoivoiseen ja kysyvään muotoon. Kuvasta on luettavissa, että tässä kohtaa Jim tekee parhaansa sisäistääkseen Silverin sanat. Tämä kyllä katsoo suoraan Silveriin mutta hänen pupillinsa liikkuvat kuin varmistaakseen, onko tuo hienoja puhuva mies tosissaan. Katsoja ei voi kuin samaistua Jimin tunteisiin, herkimät meistä kenties tirauttaen muutaman kyöneleenkin pojan puolesta.

Kasvojen tärkeydestä animaattorin ilmaisukeinoissa on löydettävissä paljon yhtymäkohtia siihen, kuinka oikeita ihmisnäyttelijöitä ohjeistetaan alan opuksissa. Mia Pätsi listaa kirjassaan Näyttelijän tekniikoita erilaisia näyttelijöille suunnattuja harjoituksia ja painottaa liikkeiden temmon, rytmin ja energian vaihtelemisen sekä tauottamisen tärkeyttä (Pätsi 2010, 133). Silmät ovat sielun peili -nimisessä kappaleessa Pätsi tuo ilmi nimenomaan kasvojen ja silmien merkityksen hahmon tunteen välittymisessä: ”Näytelmän tilanteita harjoitellessanne ohjaaja kiinnittää huomion näyttelijöiden silmiin. Hän huomauttaa heti, mikäli yksittäisen näyttelijän katse harhailee ja kertoo, milloin katseella on kiintopiste.” (Pätsi 2010, 214.) Myös animaatioalan klassikkoteoksessa, Richard Williamsin *The Animator’s Survival Kit*issä, painotetaan silmien tärkeyttä: ”Sound advice came from the Disney studio early on: if you’re short of time, spend it on the eyes. The eyes are what people watch. - -. The eyes are the visible part of the brain – directly connected to it. I think that’s why we see the ‘soul’ or person revealed in the eyes.” (Williams 2009, 325.) Kaiken tämän huomioon ottaen ei ole ihme, että Jimin kasvoihin on kiinnitetty kohtauksessa paljon huomiota. Jimin silmät todella ovat hänen ”sielunsa peili”, ja katsoja huomaa tämän.

Kasvojen lisäksi Jimin suru välittyy kohtauksen aikana tämän koko olemuksesta sekä liikkumisesta kohtauksen miljöössä. Mia Pätsin mukaan tämä on tärkeää myös teatterin lavalla tapahtuvassa näyttelemisessä: ”Tilalliset suunnanvaihdokset rytmittävät toimintoja ja kertovat katsojalle roolihenkilön sisäisistä tunnetiloista ilman sanoja” (Pätsi 2010, 214). Kuten tässä ohjeessa, on suunnanvaihdoksia ja

hahmon koko kehoa käytetty hyväksi kohtauksen animaatioilmaisussa. Jimin sannaattomat eleet sekä hänen liikkeensä tapahtumapaikalla kertovat kaiken tarpeellisen hahmon tunnetiloista. Hänen ryhtinsä on kumara ja tämä liikkuu koko kohtauksen ajan joko veltosti tai vihaisen terävästi. Eräässä vaiheessa Jim kävelee pois päin Silveristä ja vajoaa nojaamaan vasten laivan mastoa. Tämä ele heijastanee Jimin pettymystä, surua ja epätoivoa; kuin hänellä ei olisi enää halua eikä voimia pitää itseään kasassa. Jimin on vaikea ilmaista itseään Silverille: kun hän ei ole löytänyt oikeita sanoja, välittyy hänen turhautumisensa vahvalla hiusten pyyhkäisyllä sekä käsien elehdinnällä. Saadessaan lopulta sanoja ulos elehtii Jim käsillään laajasti, epätoivoinen ilme kasvoillaan.

Mia Pätsi muistuttaa Näyttelijän työ –kirjassa, että roolihahmon ulkoinen olemus ilmaisee myös tämän sisäistä olemusta (Pätsi 2010, 213). Käsittelemässäni kohtauksessa tämä ihmisnäyttelijöille suunnattu lause heijastuu hyvin Jimin hahmon elehdinnästä. Näitä harjoitteita tarkastellessa ei voi olla huomaamatta, että animaattori todella tekee hahmojensa eleiden – tässä tapauksessa surun – ilmaisussa hyvin samankaltaisen työn kuin ihmisnäyttelijät. Kuten teatterin esiintyjät, myös animaattori joutuu piirtäessään miettimään hahmonsa liikkeiden rytmiä sekä ajoitusta, ilmeitä sekä sitä, mihin tämä katsoo.

Kohtauksen lopussa Jim vaikuttaa viimein antavan periksi Silverin sanoille. Hän valahtaa nojaamaan otsansa itseään pidemmän Silverin vatsaa vasten ikään kuin ilmaistakseen viimein uskovansa tätä. Moni pystyy samaistumaan tuohon eleeseen jolla on haettu halausta tai turvaa jo omassa lapsuudessa. Silverin suhde Jimiin on hyvin isällinen, mikä tekee kohtauksesta liikuttavan. Jimin oma isä on hylännyt tämän lapsuudessa ja tässä kohtaa Silver alkaakin käsittää välittävänsä pojasta. Elokuvan lisämateriaaleissa tekijät myöntävät tämän kohtauksen olleen se, jonka oli määrä olla Jimin ja Silverin suhteen määrittävä hetki: ”- I think that we always pictured this moment as the bonding moment between

the two”, yksi tekijöistä tiivistää (Keane ym. n.d.). Tämä Jimin tukea hamuava ele on selkeä merkki pojan surusta ja sitä tukevista tunteista.



Kuva 2. Aarreplaneetta (Clements & Musker 2002).

Tiivistääkseni pohdintaani Jimin surua on siis ilmaistu pääsääntöisesti tämän kasvoilla sekä hänen olemuksellaan. Ilmehtivät kulmakarvat, raskas hengitys, todisteita etsivät suuret silmät, kyyneleet silmäkulmissa sekä veltto ryhti ja nojautuminen tukeen kertovat hahmon tuntemasta suuresta surusta jota on yksin mahdotonta kestää. Jim on eleiltään realistinen eikä mielestäni yhtään vähemmän uskottava kuin todellinen ihminen olisi. Mahdollisuus tehdä esimerkiksi kasvoista juuri sen verran liioitellut, että se ei harhauta katsojan huomiota, korostaa tunteita tavalla jonka ilmaisu vaatii animaattorilta todellista kykyä samaistua piirtämänsä hahmoon - näytellä hahmon kautta. Väitänkin, että Jimin tunteet ja ajatukset olisivat välittyneet katsojalle myös ilman taustamusiikkia tai sanaakaan dialogia.

Muita esimerkkejä ihmishahmojen surusta

Aarreplaneetan kohtausta muistuttavia tilanteita ja hahmoja löytyy myös lukuisista muista Disneyn piirrosanimaatioista. Joissakin itkeminen on ollut selvä keino ilmaista hahmojen surua. Moni muistaa kuolleeksi luullulle Lumikille itkevät kääpiöt elokuvassa Lumikki ja seitsemän kääpiötä (1937), suuria kyyneleitä vuodattavan Liisan elokuvassa Liisa ihmemaassa (1951) tai kuolemaa tekeväälle hirviölle itkevän Bellen elokuvassa Kaunotar ja Hirviö (1991). Itkun käyttäminen ei kuitenkaan ole niin tyypillinen keino kuin voisi olettaa. Jimin surun kaltaista itkutonta surua on löydettävissä esimerkiksi Disneyn elokuvista Pocahontas (1995), Notre Damen kellonsoittaja (1996), Mulan (1998), Tarzan (1999) sekä Lilo & Stitch (2002).

Mainitsen erityisesti erään kohtauksen elokuvasta Lilo & Stitch (2002). Vanhempiensa menettäneet Lilo ja hänen isosiskonsa Nani asuvat kahdestaan suuressa talossa. Elokuvassa saamme seurata kuinka Nani kamppailee vaikeassa tilanteessa: vanhempien menehdyttyä Lilon kasvattaminen ja elättäminen on jäänyt hänen vastuulleen eikä Nanilla ole ketään kehen tukeutua. Hän tekee parhaansa, mutta Lilo on jatkuvasti huostaanoton uhan alla. Nanin sisäinen, piilotettu suru ilmenee kauniissa kohtauksessa, jossa hän ja Lilo istuvat yhdessä riippumatossa. Nani laulaa Lilolle ja laulun aikana heidän käsissään pitelemänsä kaksi valkeaa kukkaa lentävät tuulen mukana pois. Vaikka tässä tapauksessa suuri osa surun välittymisestä ilmenee Nanin laulun kautta, ovat myös hänen ilmeensä ja eleensä tarpeelliset tunteen ilmaisemisessa. Toisin kuin Jimin tilanteessa, kohtauksen elehdintä on nyt hyvin hidasta ja hienovaraista. Myös tällainen tunteen ilmaisu ilman suuria liikkeitä tai edes kyyneleitä silmäkulmissa vaatii taitoa ja tarkkaa suunnittelua. Kaikki tekijät animaatiosta värimaailmaan sekä lauluun tekevät kohtauksesta todella kauniin. Nanin suru tuntuu hyvin aidolta.

2.2 Animaattori on näyttelijä

Animaattoreiden tehtävä ei ole helppo. Heidän vastuulleen jää tuoda piirretty, fiktionaalinen hahmo eloon tavalla, joka koskettaa katsojaa ja saa hahmon tunteet tuntumaan aidolta. Näkemämme tunteet, kuten Jimin suru kohtauksessa Silverin kanssa, ovat animaattorit usein ammentaneet omista kokemuksistaan. Aarreplaneetta-elokuvan DVD:n kommenttiraidalla John Silverin pääanimaattori Glen Keane puhuu animaatioilmaisunsa esikuvien löytämisestä omasta elämästään. Hän kertoo hakeneensa inspiraatiota käsittelemääni kohtaukseen omasta kokemuksestaan 18-vuotiaana, jolloin Keanen jalkapallovalmentaja lohdutti tätä parkkipaikalla huonosti menneen pelin jälkeen. Valmentajan sanat olivat liikuttaneet nuoren Keanen kyyneliin – aivan kuten Silverin sanat tekevät Jimille. ”When you’re drawing on an emotion like that, that’s so real”, Keane pohtii. (Keane ym. N.d.)

Tämä aiheuttaa animaattorille myös paljon turhautumista; tunteen välittäminen paperille voi tuntua epätoivoiselta tehtävältä. Vaikka lopputulos olisi samaistuttava ja saisi katsojat liikutuksen valtaan, on mahdotonta saada omaa tunnettaan välitettyä paperille täysin suoraan. ”You’re setting yourself up for a fall. You’re never gonna be able to capture how you felt and I think we both probably animated every scene in this at least two or three times”, Keane tiivistää Aarreplaneetan kommenttiraidalla Jimin pääanimaattori John Rippaan viitaten. (Keane ym. N.d.)

Kenties juuri tästä syystä Jiminkin suru tuntuu niin todelliselta; kuvatussa tunteessa on aina osa animaattoria itseään. Animaattorit etsivätkin hahmojen ilmeitä usein peilistä, omia kasvoja esimerkkinä käyttäen. Glen Keane toimi myös Tarzan-hahmon pääanimaattorina Disneyn Tarzan-elokuvassa. Hän on pohtinut aihetta myös tämän elokuvan lisämateriaaleissa: ”I remember animating these

scenes, feeling the same emotions Tarzan was going through and all you can do sometimes is just press harder on your pencil to try to make the drawing express what you're feeling in your heart" (Keane 2005). Kokemus hahmon tunteesta voi siis olla todella vahva.

Richard Williamsin *The Animator's Survival Kit* –teoksessa on oma kappaleensa näyttelemiselle. Williams muistuttaa, kuinka tärkeää on olla tietoinen omista rooleistaan eri tilanteissa; tästä tietoisuudesta on apua animaationäyttelemisessä. "The thing is to be aware of it and use it to express things – to develop the ability to project it through our drawings or invented images by getting into the character we're depicting, in the situation they're in, knowing what it is they want – and why they want it – that's acting", Williams tiivistää. (Williams 2009, 315.) Hänen mukaansa animaattorin on tärkeää osata heijastaa työstämäänsä hahmoon rooleja, jotka on opittu luonnostaan tarkkailemalla. "Got to get inside the character. What does he/she/it want? And even more interesting – why does the character want?" (Williams 2009, 316.) Tekstistä painottuu siis erityisen selkeästi tunteisiin samaistumisen ja niiden heijastamisen kyvyn tärkeys sekä hahmon tunnemaailmaan asettuminen. On tiedettävä hahmon motiivit ja kyettävä tuntemaan niiden aiheuttamat tunteet. Miten muuten animaatio voisikaan näyttää uskottavalta?

Animaattoreille suunnatut ohjeet ovat hyvin samankaltaisia teatterinäyttelijöille suunnattujen ohjeiden kanssa. Näyttelijän työ –opuksessa Mia Pätsi kirjoittaa tunnemuistista, jonka kautta ihmisenäyttelijä hakee omasta elämästään yhteyksiä roolihenkilöönsä (Pätsi 2010, 154). Tämä muistuttaa paljon mainitsemiani tilanteita, joissa Disney-animaattorit ovat hakeneet inspiraatiota animoimiinsa kohtauksiin omasta elämästään. Tunnemuisti on siis selkeästi käytössä myös animaatiotyössä. Pätsi ohjeistaa näyttelijöitä myös esimerkiksi etsimään muutamia erilaisia eleitä joilla kuvata roolihahmonsa luonnetta (Pätsi 2010, 154). Tämä voisi toimia hyvin vinkkinä hahmonsa tunneilmaisua harjoittelevalle animaattorille.

Hahmoista onkin tapana piirtää erilaisia ilme- ja keuharjoituksia ennen varsinaisen työn aloittamista. ”Tee kaikki liikkeet siksi, että sinulla on niiden tekemiseen jokin syy”, Pätsi kirjoittaa (Pätsi 2010, 156). Tämänkin ohjeen sisältö on sama, kuin mitä Williamsin animaattoreille suunnatuissa ohjeissa. Animaattori voisikin saada paljon hyödyllisiä vinkkejä lukemalla teatterialan animaatioon liittymätöntä kirjallisuutta.

Animaattorilla täytyy siis olla eläytymisen taitoa ja ilmaisun kykyä. Williamsin animaattoreille suunnattujen ja Pätsin ihmisnäyttelijöille suunnattujen ohjeiden samankaltaisuus sekä animaattoreiden sitaatit todistavat sen, että vaikka animaation menetelmät poikkeavat teatterin lavasta, animaattoritkin ovat näyttelijöitä. Vaikka animaattori ei koskaan tuntisi saaneensa haluamaansa tunnetta paperille täysin sen ansaitsemalla tavalla, olemme saaneet lukemattomia kertoja todistaa että lopputulos voi silti olla enemmän kuin vaikuttava – ja näkemämme tunne aivan yhtä uskottava - kuin oikean ihmisen kasvoilla ilmaistu.

3 ELÄINHAHMOJEN SURU

Disney on tunnettu myös ilmeikkäistä eläinhahmoistaan. Jos elokuva ei kerro eläimistä, on Disneyn ihmishahmoillakin yleensä vähintään eläinhahmoinen, usein jonkinlaisessa comic relief –roolissa toimiva kaveri, ”sidekick”, joka seuraa päähahmoa paikasta toiseen. Tällaisia ovat esimerkiksi Tuhkimon hiiriystävät elokuvassa Tuhkimo (1950), Arielin kalaystävä Pärsy elokuvassa Pieni merenneito (1989) tai pieni lohikäärme Mushu elokuvassa Mulan (1998). Joskus koko elokuva sijoittuu eläinhahmojen ympärille. Jotta elokuva pysyisi mielenkiintoisena, tarvitsee se tällöinkin hyvän tarinan sekä tunnetta johon samaistua. Eläinhahmojen täytyy tuntua uskottavilta ja heidän tunteidensa inhimillisiltä. Eläinhahmojen kyky ilmaista tunnetta samaistuttavalla tavalla täytyy ottaa huomioon jo hahmosuunnittelussa; millä keinoin eläinhahmosta saadaan hiukan inhimillisempi pitäen hänet silti selkeästi eläimenä?

3.1 Kohtauksen tarkastelu: Leijonakuningas

Esimerkiksi eläinhahmon surun ilmaisusta valitsin kohtauksen elokuvasta Leijonakuningas (1994). Kohtauksessa pienen leijonanpentu Simban isä Mufasa on tippunut kielekkeeltä antilooppilauman jalkoihin ja kuollut - Simban tietämättä Mufasan veljen Scarin toimesta. Oman vanhemman menettäminen on jo ajatuksena hirveä ja tuottaa surua jonka jokainen voi ymmärtää. Tämä kohtaus onkin jäänyt monen Leijonakuningasta lapsuudessaan – tai vasta aikuisuudessaan – katsoneen mieleen erityisen surullisena. Simban hätä ja suru kuolleen isänsä vieressä on saattanut saada kovaluonteisimmankin katsojan itkemään vaikka emme katso oikeita näyttelijöitä emmekä edes ihmisiä. Kuinka tämä on saatu aikaan?

Jotta voisimme samaistua eläinhahmon tunteeseen, on hänelle pitänyt lisätä jotain inhimillistä. Mitä katsomme yleensä ensimmäisenä tulkittessamme toisen ihmisen tunteita? Tietysti kasvoja: kulmakarvoja, silmiä ja suun liikkeitä. Huomattava piirre Leijonakuninkaan hahmoissa ovatkin juuri heidän kulmakarvansa. Oikeilla leijonilla kulmakarvoja ei tietenkään ole siinä mielessä kuin meillä ihmisillä, mutta Leijonakuninkaassa tällaiset on lisätty tummempina viiruina eläinten silmien ylle. Heidän silmänsä ovat suuret ja iirikset pupilleineen selvästi nähtävissä. Tämän lisäksi aikuisten leijonien harjat vaihtelevat ihmisten hiustyylien kaltaisesti, antaen hahmoille persoonaa ja kuvastaen heidän luonnettaan. Esimerkiksi aikuisella Simballa harja nousee otsalta hieman kohoten. Samanlaisen asetelman voisi löytää jonkun nuoren miehen hiuksista. Simban isällä Mufasalla harja on samankaltainen mutta tämän silmät ovat aikuisen Simban silmiä pienemmät, lisäten vaikutelmaa hahmon viisaudesta. Elokuvan antagonistin Scarin harja puolestaan on musta ja ohkainen, täysin päinvastoin kuin Simballa ja Mufasalla. Kaikki nämä piirteet ja eroavaisuudet ilmentävät persoonallisuutta. Jos elokuvan leijonat olisi piirretty realistisemmin, vailla ilmeikkäitä silmiä, kulmakarvoja tai omaperäisiä piirteitä, ei katsoja tavoittaisi Simban tunteita yhtä vahvasti kuin nyt. Ihmishahmoin verrattuna Leijonakuninkaan eläinhahmoilla on myös eräs huomattava etu tunteiden ilmaisussa: häntä ja korvat. Vaikka eläimet eivät voi elehtiä raajoillaan tai tassuillaan yhtä monipuolisesti kuin ihmiset käsillään, voidaan korvien ja hännän asentoja sekä liikkeitä käyttää korvaamaan näitä ilmaisutapoja.

Leijonakuninkaan kohtauksessa näemme ensimmäisenä hiekkaiselle maastolle juoksevan Simban. Tämä etenee kaukaa lähemmäs kameraa päyillen ympärilleen ja hypähdellen ruudun laidalta toiselle. Hän huhuilee isäänsä ja hänen korvansa nousevat tämän kuulostellessa vastausta. Lopulta Simba huomaa puun oksan alle tuupertuneen Mufasan. Nyt näemme ensimmäistä kertaa lähikuvassa Simban järkyttyneen ilmeen. Hänen korvansa ovat koholla ja kulmakarvansa väärityneet pelokkaaseen kauhuun.



Kuva 3. Järkyttynyt Simba Leijonakuningas-elokuvassa (Allers & Minkoff 1994).

Simban korvat laskeutuvat jälleen tämän juostessa isänsä luo. Hän kiertää isänsä ruumista ja yrittää jopa kannustaa tätä liikkeelle iloisella äänensävyllä, minkä ajaksi hänen häntänsä nousee ja suunpielensä kohoavat odottavaan asentoon. Häntä laskeutuu nopeasti Simban jäädessä vaille vastausta. Kulmakarvat epätoivoon pusertuneina leijonanpentu yrittää puskea isänsä kuonoa mutta jää jälleen vaille reaktiota. Pienen leijonan kasvoilta paistava suru, hämmennys ja pelko ovat riipivän todellisen oloisia. Simba ei voi ymmärtää mitä hänen isälleen on tapahtunut, joten viimeisenä toiveikkaana eleenä tämä kiertää vetämään Mufasaa korvasta. Kun Mufasa ei vielääkään reagoi, on Simba viimein toivoton. Hänen häntänsä on alhaalla, korvat ovat vetäytyneet alas ja hänen silmänsä ovat ammoltaan hämmennyksestä sekä epätoivosta. Tietämättä mitä tehdä Simba hypähtelee kauemmas pälyillen ympäriinsä ja liikkuen paikasta toiseen, huutaen sekä etsien katseellaan auttajaa. Hän on pieni ja yksin keskellä autiota maata.

Vasta tässä vaiheessa surun ilmaisun keinoksi otetaan kyyneleet. Kun tajunta isän kuolemasta viimein tavoittaa Simban, näemme hänen kasvonsa lähikuvassa. Hänen kulmakarvansa ja katseensa laskevat tämän myöntäessä tapahtuneen itselleen. Kyyneleet alkavat valua pienen leijonan silmistä. Nyyhkyttään Simba kääntyy jälleen isäänsä päin ja menee varovasti tämän luokse. Surun mursertamana hän puskee itsensä isänsä tassun alle, yhä itkien.



Kuva 4. Kyynelehtivä Simba Leijonakuningas-elokuvassa (Allers & Minkoff 1994).

Simban tunteet välittyvät hänen kasvoiltaan ja liikkeistään hyvin tehokkaasti. Pelokkaasta epäuskosta kieltämykseen ja lopulta hyväksyntään sekä suruun vaihteleva tunneskaala välittyy kokonaisvaltaisesti jo pelkästään Simban eleitä seuraamalla. Katsojalla ei olisi ongelmia käsittää tapahtunutta vaikka hän ei kuulisi lainkaan Simban surullisia huutoja tai liikuttavaa musiikkia. Tapahtuma, jonka aiheuttaman surun jokainen meistä voi ajatustasolla tavoittaa, on kuvattu eläinhahmojen ilmaisemana lisäämällä leijonien ulkomuotoon inhimillisiä piirteitä juuri so-

pivan verran. Kohtaus on hyvä esimerkki tilanteesta, jossa animaatio saa ihmiskatsojan samaistumaan eläinhahmoon niin, että hänen on mahdollista unohtaa se fakta, että hän katsoo piirrettyjä eläinhahmoja eikä todellisia kanssaihmiä. Tarkkaan harkittu elekieli on mahdollistanut eläinhahmojen surun kuvaamisen todella samaistuttavalla tavalla.

Eläinhahmojen surua on käsitelty myös monissa muissa Disneyn piirrosanimaatioissa. Kukapa ei muistaisi pienen Bambi-peuran surua ihmisten ampuessa tämän äidin elokuvassa Bambi (1942), Dumbo-efanttin ja hänen äitinsä kyyneleitä heidän joutuessaan erotetuiksi elokuvassa Dumbo (1941) tai itkeviä koiranpentuja elokuvassa Kaunotar ja kulkuri (1955)? Uudemmissa piirrosanimaatioista esimerkiksi vuoden 2003 Karhuveljeni Kodassa näemme surevia karhuja ja vuoden 2009 elokuvassa Prinsessa ja sammakko eläinhahmot itkevät menetetyn tulikärpäsyntävän muistolle. Onkin selvää, että eläinhahmojen tapauksessa on jouduttu ihmishahmoja useammin ottamaan surun ilmaisussa tehokeinoksi kyyneleet. Vaikka kulmakarvoilla ja sopivasti inhimillistävillä piirteillä pääsee jo pitkälle, on kyynelevän eläimen näkeminen tehokas ja usein myös tarpeellinen keino välittää suru toisen eläinlajin kasvoilta meille. Jos hahmot ovat olleet uskottavia ja tarina hyvä, ei eläimen itku tunnu animaatioissa epätodelliselta vaikkei moni eläin tosielämässä kykenisikään itkemään meille tutulla tavalla.

4 HUUMORI JA SURUN LIIOITTELU

Tähän mennessä olen käsitellyt vain kohtauksia, joissa katsojan toivotaan ottavan hahmon suru vakavasti. Suru voi kuitenkin olla myös tarkoituksella naurattavaa. Tällöin haasteeksi nousee se, kuinka ilmaista hahmon surua humoristisesti. Useimmiten tällaisen surun ilmaisijoina toimivat eläinhahmot. Piirrosanimaatioissa nämä kohtaukset pääsevät oikeuksiinsa, sillä mikä olisi parempi keino liioitella hahmon eleitä tyyliin erityisen sopivalla tavalla kuin ilmaisutavoissaan rajaton piirrosanimaatio? Tässä parhaiten oikeuksiinsa pääsevät kuitenkin klassiset cartoon-sarjat eikä Disneyn animaatioelokuvissa yllytkään cartoon-tasoiseen liioitteluun. Studion elokuvista lähimpänä liioiteltua, koomista surua ollaan kenties vuoden 2000 elokuvassa Keisarin uudet kuviot. Käsittelen seuraavaksi elokuvan ensimmäistä kohtausta. Mainitsen myös Basil-hiiren, erään Disneyn hieman vanhemman piirrosanimaation päähenkilön.

4.1 Keisarin uudet kuviot ja Basil-hiiri

Keisarin uudet kuviot –animaation suhteen Disney lähti rohkeasti hieman erilaiselle linjalle. Elokuva on hyvin huumoripitoinen ja tyyliin pelkistetty. Hahmot rikkovat useampaankin otteeseen neljättä seinää ja aukkoja juonessa ratkotaan tietoisesti omituisilla tavoilla joita hahmot itsekkin ihmettelevät. Elokuva ei kerta kaikkiaan voi ottaa liian vakavasti eikä niin ole tarkoituksaan.

Elokuva alkaa kohtauksella jossa laamaksi muuttunut päähahmo, keisari Kuzco, istuu lannistuneen näköisenä keskellä viidakkoa. Alkaa sataa kaatamalla ja Kuzcon huuli alkaa väpättää. Hän nyhkyttää sääliittävästi pupillit laajentuneina huvittavan suuriksi. Kuzco löntystää musertuneen oloisena toiselle paikalle, mutta hänen yllään olevalta lehdeltä valahtaa vesilammikko tämän päälle. Kuzco katsoo lohduttomasti ympärilleen suurilla silmillään ja lähtee suuntaamaan takaisin äskeiselle paikalleen, vain liukastuakseen ja kaatuakseen mutaiseen vesilammikkoon. Lopuksi hän käpertyy surkeana kiven päälle sikiöasentoon.



Kuva 5. Itkuinen Kuzco Keisarin uudet kuviot-elokuvassa (Dindal 2000).

Läpi kohtauksen kuulemme Kuzcon oman äänen selostavan tapahtumia. Saamme selville, että näkemämme kohtaaminen on meille puhuvan Kuzcon menneisyydestä. Jo kohtauksen visuaalinen panos on liioitellussa surkeudessaan koominen, mutta Kuzcon oma ääni haukkumassa itsesääliä rypevää entistä itseään antaa tilanteelle hauskan lisän. Jo ilman hahmon omaa kommentointia laamahahmoisen Kuzcon itsesääli ja suru olisivat luettavissa naurua tavoitteleviksi sillä hahmon huono onni sekä surkea liikkuminen ovat selkeästi liioiteltuja ja hahmon omaa itsesääliä korostavia. Tämä on kenties Disneyn piirrosanimaatioelokuvista lähimpänä koomisuuteen tähtävää surun ilmaisua. Liioittelu pysyy silti sopivissa rajoissa; cartoon-sarjojen kaltainen liioittelu tuskin kantaisi kokonaisen elokuvan vertaa.

Eräs Kuzcoa muistuttava surun ilmaisija löytyy elokuvasta Mestarietsivä Basil Hiiri (1986). Basilissa on Kuzcon kaltaista omahyväisyyttä ja itsesääliä. Lannistuksessaan tämäkin hahmo liioittelee suruaan, mutta suurten pupillien tai itsesääliä nyyhkytyksen sijasta Basil soittaaakin viulua. Molempien hahmojen tapauksessa surun ilmaisun keinot ovat ominaisia hahmoille itselleen.



Kuva 6. Mestarietsivä Basil Hiiri (Clements ym. 1986).

Hahmojen luonne on täytynyt ottaa huomioon hahmosuunnittelussa. Näin itse animaatiossa voidaan korostaa hahmolle ominaista tapaa ilmaista surua. Kuzcon laamamuoto on hoikka ja luiseva, hänen silmänsä ovat suuret ja kasvot ilmeikkäät. Laaman liikkeistä näkee, ettei hahmo oikein hallitse laamana olemista. Alun surkeassa kohtauksessa Kuzcon suuret silmät ja väpättävä huuli korostuvat tämän muuten hoikasta ulkoasusta selkeästi, saaden aikaan erityisen surullisen kuvan avuttomasta laamasta keskellä metsää. Toisenlaisella fysiikalla tämä tuskin toimisi. Jos hänen liikkeensä ja ilmeensä eivät olisi niin suurieleisiä, voisi kohtauksesta hyvin saada myös aidosti surullisen. Myös Basil on hahmosuunnittelultaan hyvä itseään säälivän surun ilmaisijaksi. Hänen herrasmiesmäinen olemuksensa, suuret silmänsä ja korvansa sekä hiuksia muistuttavat päätöyhtönsä saavat katsojan samaistamaan tämän helposti ihmiseen, mikä lisää hahmon ilmaisuvoimaa.

4.2 Clown of the Jungle –lyhytanimaatio

Vaikka joistakin Disneyn piirrosanimaatioelokuvista löytyy humorisoitua surua, Disneyn elokuvissa ei ole ollut tapana liioitella surua samalla tavalla, kuin cartoon-animaatioissa on uskallettu tehdä. Pysyäkseen Disneyssä käsittelen lyhyesti erästä studion cartoon-lyhytanimaatiota, vuoden 1947 Aku Ankka –animaatiota *Clown of the Jungle*. Tässä lyhytanimaatiossa esiintyvä punahiuksinen lintu ärsyttää Akua loputtomalla ja tarttuvalla lauleskelullaan kunnes Aku saa tarpeekseen ja suuttuu. Joutuessaan satimeen lintu ilmaisee katumustaan liioittelemalla suruaan itkun, hirttoköyden sekä ohimoaan osoittavan aseensa avulla (Disney Wiki n.d.).

Tämän lyhytelokuvan lintu liioittelee siis suruaan niin äärimmäisin keinoin kuin mahdollista. Hahmon itsemurhaan viittaavat eleet sekä animaation taustalla vilahtavat myrkkypullot ja kirves (Disney Wiki n.d.) surun tai katumuksen ilmaisoina ovat tyypillisiä cartoon-animaatioille. Vaikka tällaisia piirteitä ei ulkona kontekstistaan voisi pitää hauskoina, ne sopivat cartoon-ilmapiiriin ja ylivilkkaan lintupersonan luonteelle. Lintu muuttuu salamanräpäyksessä yltiöoptimistisesta lauleskelijasta suruaan valtaisin kyynelin sekä hirttoköyden keinoin liioittelevaksi katujaksi. Tätä surua ei ole tarkoituskaan ottaa vakavasti ja se välittyy myös katsojalle. Näin äärimmäisiin keinoihin ei kuitenkaan Disneyn piirrosanimaatioelokuvissa mennä; cartoon-liioittelu sopii omalle alalajilleen, mutta Disneyn perheystävälliseen imagoon tämä ei elokuvien saralla etenkin enää nykyisin sovi.

5 PIIRROSANIMAATIO MUIHIN TYYLEIHIN VERRATTUNA

Piirrosanimaatio on ilmaisukeinona rajaton. Verrattuna muihin animaatiotyyleihin kuten nukkeanimaatioon tai 3D-animaatioon, on animaattori lähempänä hahmoaan kuin minkään muun metodin keinoin. Uskon, että välineinä kynä ja paperi – tai nykyään usein digitaalinen vaihtoehto kynä ja piirtopöytä – mahdollistavat tunteen ilmaisun monipuolisemmin kuin moni muu vaihtoehto. Ilmeiden piirtäminen suoraan paperille lähtee suoraan omista tunteista ja oman käden liikkeistä. En väitä, etteivätkö muut animaatiotyylit kykenisi erinomaiseen tunteiden ilmaisuun mutta uskon, että niiden keinoin voi olla vaikea tavoittaa hahmojen tunteita yhtä sulavasti kuin piirrosanimaation avulla. Nukkejen ilmeskaala on rajoitetumpi kuin piirrettyinä, pala-animaatiolla on vaikea tavoittaa yksityiskohtia ja jopa 3D-animaatio rajoittuu hahmomallinnukseen joka vaatii sitä enemmän työtä mitä yksityiskohtaisempi tai eläväisempi hahmosta halutaan. Piirrosanimaatiolla ei ole tällaisia välikäsiä - vain suora kontakti animaattorin ja paperin välillä.

5.1 3D vai piirrosanimaatio?

Selvittääkseni näiden väitteiden todenperäisyyttä tarkastelen, olisiko jokin 3D-animaatio toiminut tunteen ilmaisultaan paremmin piirrosanimaationa. Esimerkiksi valitsin Disneyn vuonna 2013 ilmestyneen 3D-animaatioelokuvan Frozen. YouTube-kanavallaan animaattori Randy Haycock on julkaissut lyhyitä piirrosanimaatiotestejä, joita hän animoi Frozenin hahmoista elokuvan esituotantovaiheessa. Jo lyhyissä animaatiotesteissä hahmojen kasvoilla on paljon yksityiskohtia ja taitavan animaattorin ansiosta liike on hyvin sulavaa. Näissä esimerkeissä emme kohtaa surun tunnetta, mutta saamme hyvän kuvan siitä miltä Frozen olisi

voinut piirrosanimaationa näyttää. Vertaan toisen animaatiotesteissä esiintyvän hahmon, Annan, tunnetta siihen, miltä vastaava tunne on lopullisessa elokuvassa 3D-animoidun Annan kasvoilla näyttänyt.



Kuva 7. Kristoff ja Anna Randy Haycockin viivatesteissä (Haycock 2015).



Kuva 8. Kristoff ja Anna lopullisessa elokuvassa Frozen (Buck & Lee 2013).

Ensimmäisessä kuvassa näemme Annan vihaisena Raymond Haycockin animoimana, toisessa kuvassa Anna ilmaisee vihaansa eräässä lopullisen Frozen-animaation kohtauksista. Kuvista huomaamme, kuinka paljon enemmän yksityiskohtia Annan kasvoilla on piirretty. Kuva kovalta hahmon kasvoilta on luettava yhä enemmän tunnetta, sillä vihasta vääristyneet kulmakarvat ja juonteet suun reunalla korostuvat tilanteen edetessä. Jokainen kuva on täytynyt piirtää erikseen ja jokaisen kuvan tunneilmaisuun on näin ollen täytynyt nähdä vaivaa. Lopputulos myös näkyy Annan yksityiskohtaisesti elehtivissä kasvoissa. Tämä liikkuu hyvin uskottavasti ja animaatiota on miellyttävä katsoa.

Kun vertaamme kuvaa alempaan näemme, että 3D-hahmon kasvoilta katoaa paljon sitä, mikä tekee piirretystä hahmosta niin inhimillisen katsella. Kasvoilla ei ole enää ryppyjä tai uurteita, jotka korostaisivat tunteen vahvuutta. Elehdintä rajoittuu lähinnä kurtistuviin kulmakarvoihin ja Annan käsiin, joilla hän elehtii aikovansa heittää lumipallon kohti vihansa kohdetta. Annan ilmeet ovat harmillisen rajoittuneet ja kasvot näyttävät piirrosanimaatioon verrattuna jähmeiltä, jopa muovisilta. Tästä esimerkistä ilmenee hyvin, kuinka paljon ilmeikkäämpi ja elehdinnältään liikkuvaisempi piirrosanimoidusta hahmosta on mahdollista tehdä. Vika ei ole animaattorissa; työskentely paperille piirtäen eroaa paljon mallinnetun hahmon digitaalisesta säätelystä. Suora kosketus hahmoon katoaa ja animaattori saattaa joutua rajoittamaan ilmaisuaan paljonkin mahdollisuuksien supistuessa hahmolle mallinnuksessa säädettyihin ominaisuuksiin. Kolmiulotteisuus ei aina teekään hahmosta uskottavampaa.

Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, etteivätkö myös muut animaatiotyylit kykenisi hyvin uskottavaan tunteiden ilmaisuun. 3D-hahmon moniulotteisuus riippuukin paljon siitä, millainen elokuva on kyseessä tai kuinka yksityiskohtainen hahmo tietokoneella on mallinnettu. Tietokoneella on mahdollista toteuttaa myös todella realistinen ja elehdinnältään paljon piirrosanimoitua eläväisempi, hyvin paljon oi-

keaa ihmistä muistuttava hahmo. Esimerkiksi vuonna 2011 julkaistu Tintin seikkailut: Yksisarvisen salaisuus on animoitu realistisen näköisiä ihmishahmoja käyttäen. Vuoden 2012 Hotel Transylvania –elokuvassa hahmot puolestaan eivät näytä realistisilta mutta animaatio on todella sulavaa ja animaatioilmaisussa käytetään paljon cartoon-henkisiä liioittelun keinoja. Myös nukkeanimaatiot voidaan toteuttaa todella huolellisesti. Esimerkiksi vuoden 2005 Corpse Bride on täynnä upeita yksityiskohtia ja hahmojen tunteet, vaikkakin piirrosanimaatiota vähäeleisempiä, välittyvät katsojalle ilman ongelmia.

Piirrosanimaatiokaan ei automaattisesti takaa tehokasta tunteen ilmaisua. Disney on suuri studio jonka erikoisalaa suurimman osan studion historiasta ovat olleet nimenomaan piirrosanimaatiot. Näissä toteutus tehtiin huolella ja animaattorit olivat alansa taitavimpia. Disneyn omissa jatko-osissa animaatio on kuitenkin usein selkeästi huonompilaatuista kuin edeltäjissään. Tämä näkyy esimerkiksi Leijonakuninkaan jatko-osassa Leijonakuningas 2: Jylhäkallion ylpeys (1998), jossa animaatio on selkeästi laimeampaa ja huonompilaatuista kuin ensimmäisessä osassa. Pienemmällä budjetilla, lähinnä rahan tienaamisen tarpeessa toteutetut jatko-osat harvoin tuottavatkaan samankaltaisia animaatioelämyksiä kuin monien vuosien työn tuloksena syntyneet suuret animaatioelokuvat. Tämän lisäksi suurten studioiden ulkopuolelta löytyy paljon piirrosanimaatiota, jossa tunteen ilmaisuun ei ole juuri panostettu. Ollessani lapsi kauppojen hyllyiltä löytyi usein Disneyn animaatioelokuvia jäljitteleviä, halvalla toteutettuja ja saman tarinan vain hi-tusen eri tavalla kertovia piirrosanimaatioelokuvia joiden animaatio oli tehty todella vaatimattomasti. Myös monissa lasten animaatiosarjoissa animaatio on melko huonolaatuista eikä hahmojen tunteissa ole juuri yksityiskohtia.

On siis muistettava, että vaikka käsittelemäni esimerkin perusteella jotkin 3D-animaatiot voisivat näyttää jopa paremmilta piirrosanimaationa, ei tämä missään nimessä ole sääntö vailla poikkeuksia. Lopulta hahmon tunteiden vahvuus lähtee aina kokonaisuudesta, ei pelkästä animaatiotyylisestä.

5.2 Animaattoreiden puheenvuoro

Kaksi entistä Disney-animaattoria, Tom ja Tony Bancroft, julkaisevat netissä omaa podcast-sarjaansa nimeltä The Bancroft Brothers Animation podcast. Sarjan 6.11.2015 julkaistussa jaksossa Podcast #32 – Bringing Back 2D Animation with Don Bluth and Gary Goldman veljekset puhuvat jakson nimessä mainittujen animaatiolegendojen kanssa Bluthin ja Goldmanin aikeista tehdä piirrosanimoitu elokuva vanhasta Dragon's Lair -pelistä. Jakson aikana puhe yltää keskusteluun piirrosanimaation ja tietokoneanimaation eroista.

Tietokoneanimaation vallattua markkinat nämä ammattilaiset kokevat animaattoreiden tulleen yhä näkymättömämmiksi. Piirrosanimaation kautta animaattori kykenee antamaan työlleen omaa personaalisuuttaan mikä nykyisin jää mallinnetun tietokonehahmon varjoon. Podcastissa Don Bluth kertoo, että hänen mielestään suuri osa paperille piirtämisen antamasta innosta ja luovuudesta katoaa rakennettaessa hahmo tietokoneella. Hän kertoo animaattorin olevan kuin nukun ohjaaja: "He basically becomes a puppeteer who will move that puppet around - in the computer." Miehet tuntuvatkin olevan samaa mieltä siitä, että vaikka tietokoneanimaatiolla on päästy lähemmäs toivotunlaisia lopputuloksia, ei hahmolla näyttelemisen vain toimi tietokonehahmoa liikuttamalla yhtä luontevasti kuin käsin piirtäen. (Bancroft Brothers Animation Podcast 2015.)

Keskustelun edetessä Don Bluth kertoo olevansa sitä mieltä, että uusimmat CG-eli tietokoneanimaatiot näyttävät hahmojen ilmaisua myöten samalta kuin edellisetkin: ”- - I find that the newest CG looks like the last one. And that even the acting begins to look all the same.” (Bancroft Brothers Animation Podcast 2015.) Tämä on hyvä huomio; tietokoneella liikutettava hahmo kadottaa väistämättä suuren osan siitä ilmaisun vapaudesta, jota hahmon persoonalliseksi tekemiseen tarvitaan.

Roolisuorituksen yllätyksellisyyden tarpeeseen on viitattu myös näyttelijäntyön merkkiteoksessa, Konstantin Stanislavskin Näyttelijän työ –opuksessa. Kirjassa Stanislavskin opettaja ohjeistaa tätä seuraavasti: ”Luovan työn parhaana kiihokkeena on usein aiheen yllätyksellisyys ja uutuus. - -. Tänään yllätyksellisyys jäi pois, koska kaikki oli teille tuttua, ymmärrettävää ja selvää, jopa ulkoinen muoto, johon toimintanne ohjautui.” (Stanislavski 2011, 263.) Samaa aihetta käsitellään myös kirjan myöhemmässä kappaleessa jossa Stanislavskin opettaja kertoo huonosta teatterikokemuksestaan: ”Näyttelijät loivat eläviä hahmoja, heissä oli tulta ja temperamenttia, he olivat löytäneet aivan erityisen näyttelemistavan, joka kiinnosti minua. - -. Mutta toisen näytöksen jälkeen meille näytettiin samaa kuin ensimmäisessä näytöksessä. Sen vuoksi katsojien tunnelma ja minun mielenkiintoni laantuivat huomattavasti. Kolmannen näytöksen jälkeen tapahtui sama, mutta yhä enenevässä määrin. - -. Se alkoi kyllästyttää, tylsistyttää ja paikoin jopa suututtaa.” (Stanislavski 2011, 583.) Voisiko tämä kritiikki itseään toistavasta näyttelijäntyöstä päteä myös Don Bluthin kommentissa 3D-animaatiosta? Kun tietokoneanimaatio alkoi yleistyä, se tuntui hienolta, uudelta sekä yllättävältä, mutta kuten Bluth sanoi, alkavat 3D-elokuvien tyylit nyt muistuttaa toisiaan (Bancroft Brothers Animation podcast). Tietokoneella mallinnettujen hahmojen liikkeistä ja ulkonäöstä katoaa helposti se yllätyksellisyys, minkä piirrosanimaattorin yksilöllinen kynän jälki voi paperille tuoda.

Kaiken kaikkiaan podcast-jaksosta välittyy miesten harmi siitä, mitä piirrosanimaation hylkäämisellä on menetetty. Animoinnin muuttuessa tietokonemallinnetun nukken liikutteluksi animaattori menettää sen persoonallisuuden, jonka hän on aiemmin kyennyt siirtämään paperille kynänsä kautta. Kun hahmosta ja tämän luonteesta katoaa yllättävyys, alkavat eri 3D-animaatiot hahmojen ulkonäköä ja liikekieltä myöten helposti muistuttaa liikaakin toisiaan ja animaattoreista tulla yhä tuntemattomampia. Nämä ongelmat näkyvät hyvin käsittelemissäni Frozen-elokuvan piirretyn ja 3D-animoidun version eroissa. Kuten yksi podcastin animaatiokuuluisuuksista toteaa: ”There’s an intuitiveness that comes with traditional animation that I just don’t feel has been unlocked yet with having to deal with the programmes and the technology of the computer” (The Bancroft Brothers Animation podcast 2015).

6 LOPUKSI

Suru tunteena sekä piirrosanimaatio ilmaisumuotona ovat paljon moniulotteisempia ja mahdollisuuksiltaan laajempia, kuin mitä alkuun luulisi. Yhtenä alansa suurimmista tekijöistä on Disneyn studion piirrosanimaatioelokuvista löydettävissä surun ilmaisua laidasta laitaan. On ihmishahmojen vakavasti otettavaa surua, eläinhahmojen inhimillistä surua sekä ihmis- tai eläinhahmojen koomista, liioiteltua surua. Hahmot läpikäyvät samaistuttavia kokemuksia ja surevat tavalla, jonka katsojakin tuntee. Animaattorit ammentavat omista kokemuksistaan ja työskentelevät tavalla, joka muistuttaa teatterinäyttelijöiden työtä. Disneyn ulkopuolelle siirryttäessä piirrosanimaation kirjo ja ilmaisumuodot laajenevat entisestään. Piirrosanimaatio on rajaton ilmaisukeino jota jokainen tekijä voi toteuttaa aivan omannäköisellään jäljellä.

Piirrosanimaatiolla on etuja, joita muilla animaatiomuodoilla ei ole, mutta pelkkä animaatiometodi ei koskaan riitä uskottavan tunteen välittämiseen. Animaation tekeminen on kokonaisuus; kaikki vaiheet hyvästä ennakkotyöstä toimivaan käsikirjoitukseen ja hahmosuunnitteluun on otettava huomioon. Kun työ tehdään huolella ja hahmojen motiivit sekä kohtaaminen ovat tarkkaan mietittyjä, välittyy animoitava tunne katsojalle animaatiotyylillä huolimatta. Tässä vaiheessa kyse on enää mielipidekysymyksistä; siitä, mikä animaatiotyylipalvelee tarinaa tai tekijänsä silmää parhaiten. Myös piirrosanimaatiota voi toteuttaa huonosti ja surun tunne voi näyttäytyä epäuskottavasti tai jopa koomisen huonosti sitä tarkoittamatta.

Loppujen lopuksi tunteen ilmaisun tehokkuus ei synny pelkästään animaattorin taidoista tai animaatiokeinosta, vaan siitä että hahmon tunteilla on syy ja tarina. Näin hahmosta tulee elävä ja hahmon tunteesta todellinen.

LÄHTEET

Elokuvalähteet

Aarreplaneetta / Treasure Planet. 91 min, 2002. [elokuva] Ohj. Clements, R. & Musker, J. United States: Walt Disney Pictures / Roy Conli.

Clown of the Jungle. 1947. [lyhytelokuva] Ohj. Hannah, J. United States: Walt Disney Productions.

Frozen. 102 min, 2013. [elokuva] Ohj. Buck, C. & Lee, J. United States: Walt Disney Pictures / Del Vecho, P. & Lasseter, J.

Keisarin uudet kuviot / The Emperor's New Groove. 75:09 min, 2000. Ohj. Dindal, M. United States: Walt Disney Pictures / Randy Fullmer.

Leijonakuningas / The Lion King. 85 min, 1994. [elokuva] Ohj. Allers, R. & Minkoff, R. United States: Walt Disney Pictures / Don Hahn.

Lilo & Stitch. 82 min, 2002. [elokuva] Ohj. DeBlois, D. & Sanders, C. United States: Walt Disney Pictures / Clark Spencer

Mestarietsivä Basil Hiiri / The Great Mouse Detective. 75 min, 1986. [elokuva] Ohj. Clements, R.; Mattinson, B.; Michener, D. & Musker, J. United States: Walt Disney Pictures / Burny Mattinson

Aarreplaneetta / Treasure Planet. N.d. [kuvakaappaus dvd-levyltä] Walt Disney Pictures. Eloku-
van valmistusvuosi 2002. Helsinki: Buena Vista Home Entertainment [markkinoija].

Bancroft, T. & Bancroft, T. 2015. Podcast #32 - Bringing Back 2D Animation with Don Bluth and Gary Goldman [podcast] The Bancroft Brothers Animation podcast. Viitattu 25.11.2015. <http://podbay.fm/show/911802874/e/1446773502?autostart=1>

Dictionary.com. The American Heritage® Science Dictionary. N.d. antagonist. Viitattu 10.1.2016. <http://dictionary.reference.com/browse/antagonist>

Dictionary.com Unabridged. N.d. comic-relief. Viitattu 15.12.2015. <http://dictionary.reference.com/browse/comic-relief>

Disney Wiki. N.d. Clown of the Jungle. Viitattu 11.1.2016. http://disney.wikia.com/wiki/Clown_of_the_Jungle

Frozen – Huurteinen seikkailu sing-along-versio. 2015. [kuvakaappaus dvd-levyltä] Walt Disney Pictures. Eloku-
van valmistusvuosi 2013. Helsinki: Walt Disney Studios Home Entertainment Finland [markkinoija].

Haycock, R. 2015. Anna test. [videotiedosto] Viitattu 25.11.2015. <https://www.youtube.com/watch?v=PIQdpjzOUa0>

Keane, G. 2005. Tarzan 2-levyinen erikoisjulkaisu. [dvd:n lisämateriaalilevy] Walt Disney Pictures. Eloku-
van valmistusvuosi 1999. Helsinki: Buena Vista Home Entertainment [markkinoija].

Keane, G.; Clements, R.; Conli, R.; Gooding, I.; Musker, J. & Rippa, J. N.d. [dvd:n kommenttiraita] Aarreplaneetta / Treasure Planet. Walt Disney Pictures. Eloku-
van valmistusvuosi 2002. Helsinki: Buena Vista Home Entertainment [markkinoija].

Keisarin uudet kuviot / The Emperor's New Groove. N.d. [kuvakaappaus dvd-levyltä] Walt Disney Pictures. Elokuvan valmistusvuosi 2000. Helsinki: Buena Vista Home Entertainment [markkinoija].

Leijonakuningas / The Lion King - Diamond edition. 2011. [kuvakaappaus dvd-levyltä] Walt Disney Pictures. Elokuvan valmistusvuosi 1994. Helsinki: Walt Disney Studios Home Entertainment [markkinoija].

Merriam-Webster.com. N.d. Animation. Viitattu 11.1.2016. <http://www.merriam-webster.com/dictionary/animation>

Merriam-Webster.com. N.d. Sidekick. Viitattu 11.1.2016. <http://www.merriam-webster.com/dictionary/sidekick>

Mestarietsivä Basil Hiiri / The Great Mouse Detective. N.d. [kuvakaappaus dvd-levyltä] Walt Disney Pictures. Elokuvan valmistusvuosi 1986. Helsinki: Buena Vista Home Entertainment [markkinoija].

Pätsi, M. 2010. Näyttelijän tekniikoita. Helsinki: BTJ Finland Oy.

Stanislavski, K. 2011. Näyttelijän työ. Uusi suomennos. Suom. Repo, K. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Urbaani sanakirja. 2011. Neljäs seinä (The fourth wall). Viitattu 8.1.2016. <http://urbanisanakirja.com/word/neljas-seina-the-fourth-wall/>

Williams, R. 2009. The Animator's Survival Kit Expanded edition. London: Faber and Faber Limited.