

Opinnäytetyö (AMK)

Medianomi - animaatio

2020

Ville Tantu

KUN ANIMAATIO ADAPTOI SARJAKUVAN

– sarjakuvasta animaatioksi

Ville Tanttu

KUN ANIMAATIO ADAPTOI SARJAKUVAN

- Sarjakuvasta animaatioksi

Animaatio on mitä mainioin tapa adaptoida sarjakuvatarinoita. Sarjakuvalla ja animaatiolla on niin paljon yhteistä, että niitä voi melkein pitää toistensa sisaruksina. Luetaanhan animaation kuvakäsikirjoitusta kuin sarjakuvaa. Myös visuaalisella tyyllillä voi kikkailla sekä animaatiossa, että sarjakuvassa samalla tavalla. Sarjakuvan hahmot on helppo tuoda liikkuvaan maailmaan sellaisenaan tai vahvasti tyylliteltynä. Moni sarjakuvan ystävä näkeekin varmasti mielellään suosikkisankarinsa valkokankaalla tai televisiossa ja valinnan varaa kyllä riittää. Ja jos on tarpeeksi intohimoinen asian suhteen, niin mikä estää tekemästä omaa animaatiota jonkin sarjakuvan pohjalta? Minulla on ollut tapana ajatella, että jos joku muukin on sen tehnyt, minäkin voin sellaisen tehdä. Lopputulos on aina nautittavin kun sen eteen on nähnyt paljon vaivaa ja jos olet intohimoinen sarjakuvaharrastaja niin mikset näkisi animaatioversionkin tekemisen eteen kaikkeasi? Saathan kerrankin olla itse vastuussa siitä, että alkuperäisteokselle ollaan varmasti uskollisia. Sehän on helppoa. Vai onko sittenkään..?

ASIASANAT:

Sarjakuva, Animaatio, Carl Barks, Aku Ankka, Roope Ankka, Tove Jansson, Muumipeikko

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Bachelor of Media - animation

April 2020 | 36 pages

Ville Tantt

WHEN ANIMATION ADAPTED COMIC BOOK

-The way from comic book to the animation

Animation is a great way to adapt a comic story. Comics and animation have so much in common that you can almost consider them each other's siblings. We read the screenplay in the same way as a comic. We can also play similarly with both visual styles. The characters in the comics are easy to bring into the animated world as they are, or create strongly stylized versions of them. Many comic book fans are happy to see their favorite heroes on the big screen or on TV, and there is already plenty to choose from. And if you are passionate enough about something, is there really anything holding you back from making your own comic-based animation? I tend to think if someone else has done it, I sure I can do it too. The result is always the most satisfactory, when you have put a lot of effort into a piece of art. And if you happen to be a comic book enthusiast, wouldn't all the work you put in an animated version be worth all the work as well? At last you are the boss. You can make all the artistic choices and make sure they all are nothing but faithful to the original work. That's easy. Or is it ..?

KEYWORDS:

Comicbook, Animation, Carl Barks, Donald Duck, Scrooge McDuck, Tove Jansson, Moomintroll

SISÄLTÖ

KUVAT	5
1 JOHDANTO	7
2 HISTORIAN HAVINA	8
2.1. Hieman Japanilaisen animaation historiasta	9
2.1. Hieman Eurooppalaisen animaation historiasta	9
3 SUURENNUSLASIN ALLA	11
3.1 Carl Barksin Roope Anka sarjakuviin perustuvat animaatiot	11
3.1.1. Roope Ankan talousoppia (1967)	12
3.1.2 Potkupallo-Hessu (1987)	13
3.1.3 Ankronikka (1987-1990)	14
3.1.4 DuckTales (2017-)	19
3.2 Tove ja Lars Jansonin Muumipeikko sarjakuviin perustuvat animaatiot	20
3.2.1 Muumien maailma (1977-1982)	21
3.2.2 Muumilaakson tarinoita (1990-1992)	22
3.2.3 Muumit Rivieralla (2014)	25
3.2.4 Muumilaakso (2019-)	26
4 SARJAKUVAN SAATTAMINEN ANIMAATIOKSI	28
4.1. Raportti taiteellisen opinnäytetyöni tekemisestä	28
5 MITÄ TÄSTÄ OPIMME?	32
LÄHTEET	33

KUVAT

Kuva 1: Winsor McCay luonnostelee pikku Nemo-elokuvan hahmoja	8
Kuva 2: Teräsmies -lyhäreiden logo	8
Kuva 3: Astro Boy -sarjakuvan kansikuvitusta	9
Kuva 4: Animaatiohahmoiksi päätyneitä Ranskalais-belgialaisia sarjakuvahahmoja	10
Kuva 5: Carl Barks	11
Kuva 6: Barksin Roope Ankka maalaus ”McDuck of Duckburg” vuodelta 1974	12
Kuva 7: Scrooge McDuck and Money -elokuvan mainosjuliste	12
Kuva 8: Carl Barksin luoman Karhukoplan animaatiodebyytti	13
Kuva 9: Barksin luomia hahmoja Ankronikassa	14
Kuva 10: Carl Barksin Aku ja Roope	14
Kuva 11: Clarence ”Ducky” Nash	15
Kuva 12: Kohtaus sarjakuvasta ”Back to the Klondike”	16
Kuva 13: Heimo Huima on yksi Ankronikkaa varten luoduista hahmoista	16
Kuva 14: DuckTales sarjojen logot vuosilta 1987 ja 2017	17
Kuva 15: Don Rosaa pidetään Barksin manttelinperijänä	17
Kuva 16: DuckTalesin hahmokratras	18
Kuva 17: Joitain hahmoja on päivitetty isolla kädellä	19
Kuva 18: DuckTales rebootin Roope	19
Kuva 19: Tove Jansson ja Lars Jansson	20
Kuva 20: Tove Janssonin ensimmäisen Muumi-sarjakuva	21
Kuva 21: Muumien maailma sarjan puolalaisen julkaisun juliste	21
Kuva 22: Muumilaakson tarinoita -sarjan avauskuva	22
Kuva 23: Muumilaakson tarinoita sarjan muumiperhe	22

Kuva 24: Sarjakuva-Niisku ja Muumipeikko ja pyrstötähti-elokuvan Niisku	23
Kuva 25: Noita ja Aliisa ovat varta vasten sarjaan luotuja hahmoja	24
Kuva 26: Muumit rivieralla -elokuvan mainosjuliste	25
Kuva 27: Yllä ruutu Toven sarjakuvasta ja alla sama kohtaus elokuvasta	26
Kuva 28: 3D -muumit Muumilaakso-sarjassa	26
Kuva 29: Taikurin hattu-kirjan ja Muumilaakso -sarjan eroavaisuuksia	27
Kuva 30: Muumilaakso -sarjan päähahmot	27
Kuva 31: Uskomaton yhteensattuma-sarjakuvan avaussivu	28
Kuva 32: Käsikirjoituksen muutettuja kohtauksia	29
Kuva 33: Mikrofoni ja hahmo odottavat näyttelijää työhönsä	30
Kuva 34: Kohtaus alkuperäisestä sarjakuvasta ja sama kohtaus animaatiossa	30
Kuva 35: Värittäjän tekemiä testiversioita	31
Kuva 36: Kamera-ajokohtausta varten luotu panotaamakuva	31

1 JOHDANTO

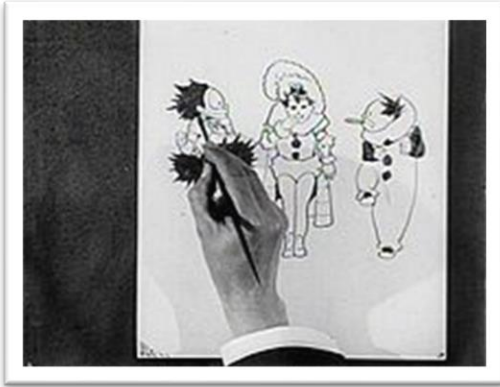
Käsittelen tässä opinnäytetyössäni sarjakuvan kääntämisestä animaatioksi, mitkä perustuvat sarjakuvaan. Sarjakuviahan on ollut maailma pullollaan jo iät ja ajat. Tarinaa kertovat kuvitukset ovat osa arkipäiväämme niin kaupunkien mainoksissa, tien varsien opasteissa ja sanomalehtien kuvituksissa. Kirjojen kannet ja puhelinsovellusten ruudulle pomppaavat panderollit sisältävät usein kuvia, jotka kertovat tarinaa. Meille on vuosien saatossa kehittynyt kuvan lukemisen taito ja sanonta *yksi kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa* pitänee useimmissa tapauksissa paikkansa.

Sarjakuvan jälkeen looginen loikkaus oli liikkuvan kuvan puolelle. Kuinka upeaa onkaan nähdä oma paperille tuhrattu luomuksensa liikkeessä. Se, että paperilta tutut hahmot heräävät henkiin voi tehdä piirroshahmosta todellisemman kuin koskaan. Sarjakuvahahmon tuominen mukaan liikkuvan kuvan maailmaan on vapauttanut hahmot laatikkomaisten ruutujen ikeestä ja antanut niille aiempaa laajempia mahdollisuuksia ilmaista itseään.

Käyn tässä opinnäytetyössäni hieman läpi sarjakuvista luotujen animaatioiden historiaa, tutustun lähemmin pariin suosikkisarjakuvaani ja niiden pohjalta tehtyihin animaatioihin, sekä raportoin oman taiteellisen opinnäytetyöni vaiheita ja niiden kautta tekemiäni huomioita sarjakuvan kääntämisestä animaatioksi.

2 HIEMAN HISTORIASTA

Yksi varhaisimmista sarjakuvaan perustuvista animaatioista on *Pikku Nemo* (*Little Nemo*) elokuva vuodelta 1911. Elokuva on kuitenkin näytelty ja itse animaatiolla on siinä pieni, mutta varsin näkyvä rooli. Seuraamme kuinka yhdysvaltalaisen sarjakuvapiirtäjä **Winsor McCay (1871-1934)** Pikku Nemo sarjakuvasta tuttuihin hahmoihin puhalletaan henki perinteisen piirrosanimaation keinoin. Nemo, Impie ja Flip hahmot esittävät katsojille hauskan pikku tanssiesityksen täysin animoituina hahmoina. (Wikipedia, Little Nemo 1911 film)



Kuva 1: Winsor McCay luonnostelee pikku Nemo-elokuvan hahmoja

Yhdysvalloissa tehtiin 1930-luvulla animaatioversioita maailmalla jo siihen aikaan tunnetuista ja pidetyistä sarjakuvista kuten *Vihtori ja Klaara* (*Bringing Up Father*), *Felix Kissa* (*Felix the cat*) sekä *Kippari-Kalle* (*Popeye the Sailor*). Samoihin aikoihin syntyivät ensimmäiset supersankarisarjakuvat. Ensimmäisenä supersankarina pidetään yleisesti **Joe Shusterin (1914-1992)** ja **Jerry Siegelin (1914-1996)** Supermania, eli suomalaisittain Teräsmiestä. Hahmo teki ensiesiintymisensä *Action Comic*-lehden ensimmäisessä numerossa vuonna 1938. Teräsmiehen suuri suosio synnytti useita muitakin supersankareita, ja pian sarjakuvalehtien sivuilla seikkaili sellaisia nykyäänkin hyvin tunnettuja sankareita kuten Batman, Wonder Woman, Green Lantern, Hulk, Wolverine ja Iron Man, joista jokainen on myöhemmin päätenyt myös animaatioelokuvien ja tv-sarjojen hahmoiksi. Fleischer Studios tuotti 1940-luvulla sarjan Superman sarjakuviin perustuvia lyhytelokuvia. Elokuvat esitettiin elokuvateattereissa ja niitä on julkaistu VHS- myöhemmin ja DVD kokoelmina.

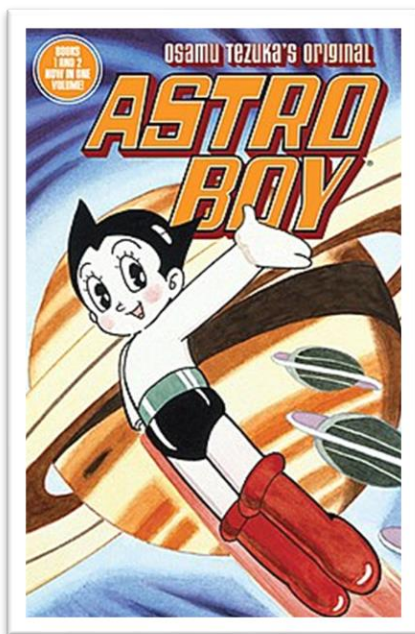


Kuva 2: Teräsmies -lyhäreiden logo

Vuonna 1985 DC Comics nimitti Fleischer Studiosin yhdeksi kunniamerkiksi yrityksen 50-vuotisjuhlajulkaisussa *Fifty Who Made DC Great* hänen työstään Superman-animaatioiden parissa. (Wikipedia, Fleicher Studios.)

2.1. Hieman Japanilaisen animaation historiasta

Japanilaisen animaation historia alkaa jo 1910-luvulta, jolloin kirjankuvittajat, pilapiirtäjät ja muut kuvataidealan ammattilaiset alkoivat tehdä lyhytanimaatioita pala-animaatiotekniikalla. Paikalliset kansansadut ja kabuki-näytelmät toimivat usein animaatioiden pohjana. (Koulukino-blogi, Japanilainen anime ja animaatio) Sarjakuviin perustuvia



animaatioita nähtiin enemmän vasta myöhemmin. Varsinaisen lähtölaukauksen niille antoi japanilainen sarjakuvapiirtäjä/animaattori **Ozamu Tezuka (1928-1989)**. Hänet tunnetaan nykyisen isosilmäisen mangatyylin luoja. Tezuka olikin tunnetusti suuri Walt Disney'n piirroselokuvien fani ja kerrotaan, että hän keksi silmien tyylin Disney'n filmien söpöistä kauriiden silmistä. (Turunen, Anime ja Manga - japanilaista, mutta mitä?) Tezukan tunnetuimpiin sarjakuviin kuuluvasta Astro Boysta (Tetsuwan Atom) tehtiin ensimmäinen Tezukan itsensä tuottama animaatiisarja vuosina 1963-1966. Tämän jälkeen sarjasta on tehty uusintaversiot 1980- ja 2000-luvuilla.

Kuva 3: Astro Boy -sarjakuvan kansikuvitusta

2.2. Hieman Eurooplaisen animaation historiasta

Myös Ranskassa ja Belgiassa sarjakuvakulttuuri on saanut alkunsa jo varhain 1900-luvulla. Maissa on ollut omaa tuotantoa käytännössä koko sen ajan kun niissä on sarjakuvaa julkaistu. Sellaisia sarjoja kuin *Bécassine* (1905) ja *Zig et Puce* (1925) pidetään ensimmäisinä oikeina Ranskalais-Belgialaisina sarjakuvina. (Wikipedia, Sarjakuva) Myöhemmin maailmanlaajuiseen suosioon nousivat sellaiset sarjakuvat kuin Tintin seikkailut, Asterix, Lucky Luke ja Smurffit joista tehtiin myös monia animaatiisarjoja ja elokuvia.

Tintti sarjakuvien pohjalta tuotettiin Ranskassa *Le crabe aux pinces d'or* nimeä kantava stop-motion animaatioelokuva vuonna 1947. Ranskassalais-Belgialaisena yhteistyönä animaation keinoin herätettiin henkiin myös Asterix sarjakuvien hahmot animaatioelokuvassa *Asterix – pieni suuri mies Galliasta (Astérix le Gaulois)* 1967, sekä Lucky Luke sarjakuvien hahmot elokuvassa *Lucky Luke Daisy Townissa (Lucky Luke – Daisy Town)* 1971. Elokuvan tarina ei tosin perustunut Lucky Luke sarjakuviin, vaan siitä julkaistiin sarjakuvaversiointia vasta vuonna 1982.

Smurffit tunnetaan sarjakuvien lisäksi muun muassa Amerikkalaisen Hanna-Barbera studion tuottamasta animaatiosarjasta Smurffit (*The Smurfs*) 1981-1989.

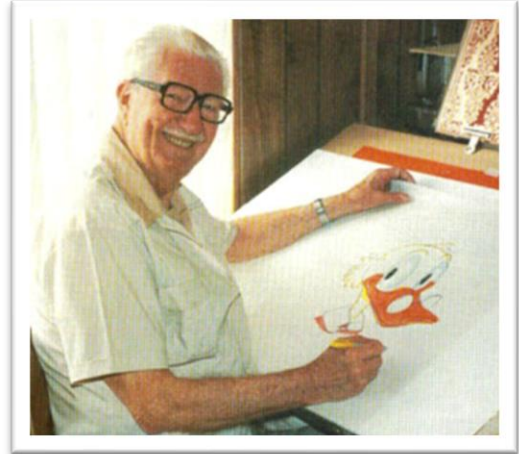


Kuva 4: Tunnettuja Ranskalais-Belgialaisia sarjakuvasankareita, jotka ovat päätyneet myös animaatiohahmoiksi.

3 SUURENNUSLASIN ALLA

3.1 Carl Barksin Roope Anka sarjakuviin perustuvat animaatiot

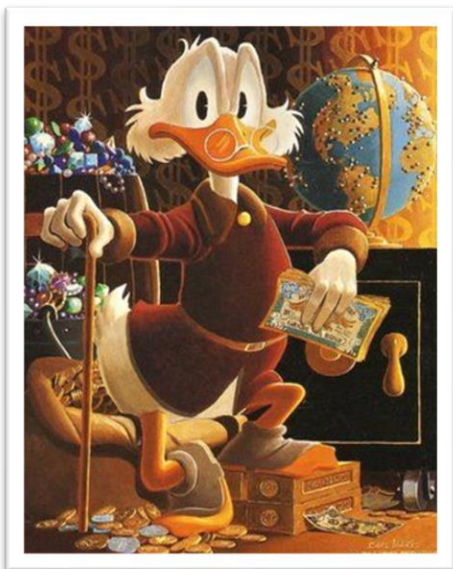
Aku Ankan hahmo luotiin piirroselokuvaa Viisas Kana Kananen (*The Wise Little Hen*, 1934) varten ja siitä lähtien äksystä ja kääkättävästä ankasta on irronnut iloa ihmisille. Elokuva-Aku eroaa kuitenkin paljon sarjakuva-Akusta. Erityisesti **Carl Barksin (1901-2000)** sarjakuva-Akusta. Kun Barks pestattiin tekemään sarjakuvia Aku Ankasta Disneyn lisensin omaavalle Western Publishing kusnantamolle 1940-luvun alussa,



Kuva 5: Carl Barks

Barks ymmärsi heti, ettei animaatioita varten luotua Akua voinut siirtää sellaisenaan sarjakuvan sivuille. Barks käsitteli hahmoa eri tavalla kuin animaatioissa, joiden juonia hän oli Disneyn studioilla ollut suunnittelemassa. Hän jalosti räjähdysalttiista Akusta samaistuttavan ja yritteliään jokamiehen, joka kokemistaan vastoinkäymisistä huolimatta jaksoi aina puskea läpi harmaan kiven. Motiivina hänellä oli tietenkin siskonsa poikakolmikko, joille piti saada leipää pöytään joka päivä. Barks loi Akun ympärille

Ankkalinnan kaupungin ja asutti sen monenkirjavilla hahmoilla ja sukulaisilla, jotta saisi kehiteltyä Akun hahmolle monipuolisia seikkailuita. Tunnetuin näistä hahmoista on Roope Anka (*hahmon ensiesiintymisen tapahtui vuonna 1947*), jota ilman nykyaikaisia Disney sarjakuvia olisi vaikea kuvitella. Jo vuonna 1955 Disneyn studioilla huomattiin Roopen suosio sarjakuvissa ja studion pamput koittivat keksiä keinoja hyötyä hahmon suosiosta myös animaatioelokuvien puolella. Koska Barks oli työskennellyt aiemmin animaatio-osaston tarinaosastolla, häneen otettiin



Kuva 6: Barksin Roope Anka maalaus

”McDuck of Duckburg” vuodelta 1974

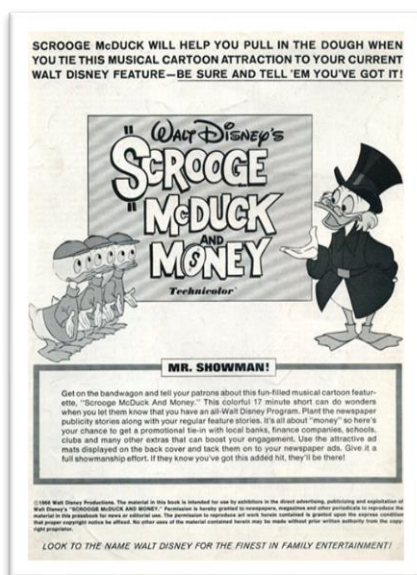
yhteyttä ja pyydettiin kirjoittamaan tarinaidea lyhytelokuvaan, jossa keskityttäisiin Roopen hahmon ympärille. Barks oli tehnyt tarpeeksi piirrosfilmejä tietääkseen, että tarinan oli oltava yksinkertainen ja visuaalinen. Barks kirjoitti synopsiksen, mikä kertoo tarinan nykyaikaisesta työläisestä (Aku) ja siitä, kuinka helppoa ja huoletonta hänen elämänsä on hänen pomoonsa (Roope) verrattuna.

Disneyn studioilla Barksin synopsiksen ympärille lähdettiin rakentamaan yksityiskohtaisempaa tarinaa. Studio muutti alkuperäistä tekstiä haluten korostaa Roopen rikkauksia laittamalla hahmo leikkimään rahoillaan. Studion tekemässä versiossa Roope nähdään nukkuvan rahapedillä, kuivaavan kätensä seteleistä kyhättyyn pyyheliinaan ja pelaamaan tammea kolikoilla. Lopulta studio päätti hylätä Barksilta saamansa tarinaidean ja kehitellä uuden elokuvan joka perustuisi Roope Ankan hahmoon. Disneyn studiolla ei kuitenkaan oikein ymmärretty Roopen hahmoa ja elokuvasta kirjoitettiin useita versioita, joista lopulta mikään ei päätenyt valmiiksi elokuvaksi asti. (Blum 2006, 83)

3.1.1 Roope Ankan talousoppia (*Engl. Scrooge McDuck and money*) 1967

Disneyn studiot olivat tuottaneet televisiosarjaa *Walt Disney's wonderful world of color*(1961-1969), mitä Walt Disney itse juonsi. Disney esitteli sarjaa varten luodun Taavi Ankan hahmon, joka opetti erilaisia väreihin liittyviä asioita upouusien väritelevisioiden ostajille. (Wikipedia, The wonderful world of color 1961-1969) Taavi Anka esiintyi myöhemmin useissa

erilaisissa opetustarkoituksiin tuotetuissa televisiosarjoissa ja lyhytelokuviissa. Kun Disneyn studio alkoi kehittämään opetuselokuvaa rahasta ja talouteen liittyvistä asioista, se ymmärsi, että elokuvan päärooli sopisi Taavia paremmin Roope Ankan hahmole. Roope Ankan talousoppia olikin ensimmäinen elokuva, missä Roope esiintyi animaatiohahmona. Elokuvassa Roope kertoo Tupulle, Hupulle ja Lupulle mm. rahan säästämiseen liittyvistä asioista, talouskasvusta, inflaatiosta ja rahan historiasta. Roopen ulkoasu oli elokuvaa varten hieman päivitetty ja hahmole äänensä

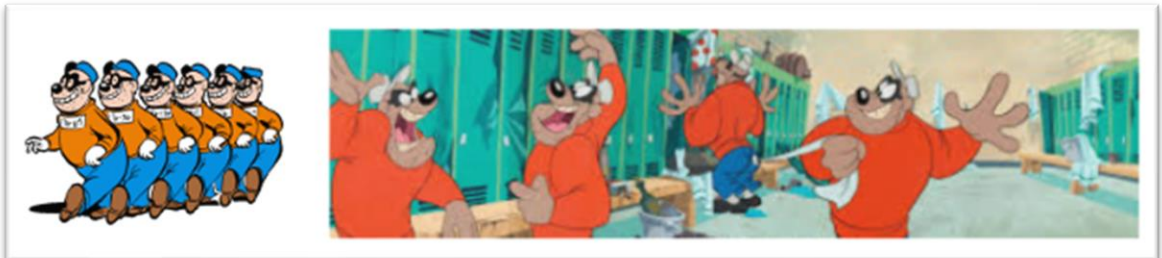


Kuva 7: *Scrooge McDuck and Money*
-elokuvan mainosjuliste

antanut **Bill Thompson** (1913-1971) puhui vahvalla skottiaksentilla, ollen uskollinen Carl Barksin luomalle Roopen taustatarinalle. Barksin kertoi sarjakuvissaan Roopen kasvaneen Skotlannissa ja muuttaneen myöhemmin Amerikkaan. Elokuvasa Roope nähdään myös sukeltelemassa rahasäiliönsä kolikkomeressä Barksin sarjakuvien malliin.

3.1.2 Potkupallo-Hessu (Engl. *Sport Goofy in Soccermania*) 1987

Potkupallo-Hessu on **Matthew O'Callaghanin** ohjaama lyhytelokuva. Sen kesto on reilut 20 minuuttia, mikä vastaa tavallisesti nykyaikaisen piirrossarjan yhtä jaksoa. Elokuvasa Roope Anka teki toisen suuremman esiintymisensä animaatioissa ja vaikka elokuvan nimessä mainitaankin Hessu, on Roope Anka selkeästi elokuvan päähahmo. Tämä



Kuva 8: Carl Barksin luoman Karhukoplan animaatiodebyytti tapahtui "Potkupallo-Hessu" -elokuvassa.

selittynee sillä, että Hessu on aina ollut Disneyn lyhytelokuvia katsoville amerikkalaisyleisölle tutumpi hahmo kuin sarjakuvia varten luotu Roope. Elokuva tekee kunniaa myös vanhoille Hessu-lyhytelokuville, joissa Hessu nähtiin testaamassa milloin mitäkkin urheilulajia. Elokuva seuraa kuitenkin Roopen yritystä hankkia vahingossa pois antamansa arvokas pokaali takaisin, hahmolle uskolliseen tapaan niin halvalla kuin suinkin. Siksi Roope pestaa urheiluvälinekauppaa pitävän Hessun joukkueensa valmentajaksi. Roopen joukkuetta vastaan pelaa Karhukoplan kelmeistä koottu joukkue, sillä hekin ovat kiinnostuneita saamaan arvopokaalin käsiinsä. Karhukopla nähtiin tässä elokuvassa ensimmäistä kertaa animaatiohahmoina ja koplan ulkoasu on varsin uskollinen koplan luojaan Carl Barksin sarjakuville. Potkupallo-Hessu -elokuvaa pidetään samana vuonna alkaneen Ankronikka tv-sarjan esiasteena. (Afureko 2011)

3.1.3 Ankronikka (Engl. DuckTales) 1987-1990

DuckTales animaationsarjan oli tarkoitus tuoda Carl Barksin maailmanlaajuisesti tunnetut sarjakuvat ensimmäistä kertaa televisioon. Ilmeisesti Barksin tarinoiden muuntaminen animaation muotoon toi kuitenkin jo heti sarjan suunnitteluvaiheessa mukanaan erinäisiä ongelmia. Sarjakuvakerronta on erilaista tv-kerrontaan verrattuna ja Barksin tarinoiden sisältämät teemat eivät kaikkien mielestä sopineet sellaisinaan koko perheen piirrettyyn. (Afareko 2012) Sarjassa kuitenkin haluttiin keskittyä Barksin luomaan Ankkalinnaan ja nimenomaan hahmoin mitkä juuri Barks oli kaupunkiin luonut, joten sen päähenkilöiksi valikoituivat Roope Anka ja tämän sukulaispojat Tupu, Hupu ja Lupu. Ankanpoikakolmikko ei ole Barksin luoma, mutta 1980-luvun DuckTalesissa hahmot ovat luonteeltaan lähempänä Barksin sarjakuvia kuin taannoisissa lyhytelokuvissa, missä hahmot olivat aiemmin esiintyneet. TV-sarjassa ankanpojat esitettiin tämän tästä nokkelina Sudentuntuina, mikä on juurikin Barksin luoma kuvitteellinen partiojärjestö.



Kuva 9: Barksin luomia hahmoja Ankronikassa

Barksin luomista hahmoista sarjassa suuressa roolissa ovat myös Pelle Peloton, Karhukopla, Milla Magia, Kultu Kimallus ja Kulta-Into Pii. Barksin sarjakuvissa Pii on etelä-afrikkalainen miljardööri ja ikään kuin Roopen paha kaksoisolento, mutta TV-sarjassa Pii asustaa

Ankkalinnassa, mikä helpotti hahmon käyttämistä seikkailuissa useammin. Tuotantotiimi teki Piistä skottilaisen ja sarjassa hahmo käyttää kilttiä sekä puhuu liioitellulla skottiaksentilla, mikä osaltaan korostaa sarjakuvien ”paha kaksoisolento”-asetelmaa. Ilmeisesti hahmon suuriin muutoksiin vaikutti myös se, että Etelä-Afrikka oli sarjan ilmestymisen aikoihin poliittisesti arka paikka ja Disney-yhtiö halusi välttää viittauksia apartheidiin.

(Wikiwand, Kulta-Into Pii) Pienemmissä rooleissa DuckTalesissa nähdään myös Barksin sarjoista tutut Hannu Hanhi ja Pikku apulainen.

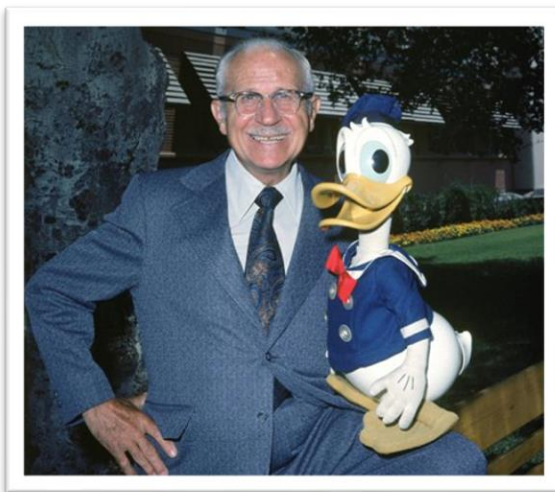


Kuva 10: Carl Barksin Aku ja Roope

Carl Barks tunnetaan myös Aku Ankan hahmon luonteen kehittäjänä ja ilman Barksia nykyistä tuntemaamme Aku Ankkaa tuskin olisi olemassa.

Piirroselokuvissa Aku esitettiin temperamenttisena ja hyvin helposti tulistuvana tuittupäänä. Lyhytelokuvien juonet oli usein rakennettu ”Aku vastaan jokin arkinen asia” – asetelman ympärille ja katsojille iloa tuotti nimenomaan animaatioankan raivonpurkaukset. Barksin tarinoissa Aku esiintyy ankanpoikien yksinhuoltajana: hahmona, joka on valmis menemään äärimmäisyyksiin kasvattaakseen pojista kunnan kansalaisia. (Blum 2006, 83) Tämä Aku on luonteeltaan syvällisempi ja samaistuttavampi kuin piirroselokuvien räjähdysheikkä anka.

Kun Ankronikkaa suunniteltiin 1980-luvulla, Aku oli tuotantotiimin yksi isoimmista ongelmista. Hahmo oli niin suosittu, että sen pelättiin varastavan koko shown päähenkilöksi kaavaillulta Roopelta. Piirroselokuvista tutut jatkuvat raivonpurkaukset ja slapstick -tyylinen kerronta eivät sopineet puolen tunnin jaksoista, ja välillä pidemmistäkin tarinakaarista koostuvaan tv-sarjaan, eikä amerikkalaisyleisölle tunnetuimman hahmon luonnetta uskallettu lähteä muokkamaan. Myös Akun ankkäänen uskottiin olevan liian vaikeaa ymmärtää. Aku päätettiin lopulta jättää sarjassa vain sivuosaan ja hahmo sai esiintyä ainoastaan tarinan kehyskertomuksessa, missä tämä jättää suojattinsa Roope-setänsä huollettavaksi liittyessään yhdysvaltain laivastoon. (Wikipedia, DuckTales) Lopulta Aku esiintyi sarjassa ainoastaan 65 jaksoa sisältäneen ensimmäisen kauden kahdeksassa jaksossa. Myöhemmillä tuotantokausilla hahmoon ei edes viitata. Yksi useimmiten vastaan tulevista huhuista Akun poissaololle kerrotaan olevan myös se, että sarjan tuotannon alkuvaiheilla Akun pitkäaikainen



Kuva 11: Clarence ”Ducky” Nash toimi Aku Ankan äänenä vuodesta 1934 aina kuolemaansa saakka.

ääninäyttelijä **Clarence Nash (1904-1985)** menehtyi 80 vuoden iässä.

Ilman Akuakin sarjasta tuli menestys. Disney satsasi siihen taloudellisesti enemmän kuin tuohon aikaan pienen budjetin juttuna pidettyihin piirrossarjoihin yleensä, ja riski kannatti. Suuren suosion takia kilpailevat televisioyhtiöt alkoivat panostaa omiin piirrossarjoihinsa. (Sami 2010

Samin animaatioblogi)

Ankronikka ei lainannut Barksilta ainoastaan hahmoja, vaan kierrätti myös juonia tämän muistettavimmista sarjakuvista. Tv-sarjan jaksoiksi kääntyivät sellaiset klassikot kuin *The Status Seeker*, *The Horseradish Story*, *The Secret of Atlantis*, *The Golden Fleecing*, *Micro Ducks From Outer Space*, *The Giant Robot Robbers*, *Lost Crown Of Genghis Khan*, *Hound Of Whiskervilles*, *Land Beneath the Ground*, *Lemming with the Locket*, *Back to the Klondike*, *Old Castle's Secret*, *Only a Poor Old Man*, *The Unsafe Safe* ja *Trala la*. Myös tv-sarjan jaksot *A Drain on the Economy*, *Working for Scales* sekä *Once Upon a Dime* lainaavat juonielementtejä Barksin tarinoista.



Kuva 12: Kohtaus sarjakuvasta "Back to the Klondike" ja sama kohtaus animaatiossa.

Sarjaa varten luotiin myös liuta ennennäkemättömiä hahmoja, kuten Roopen hovimestari Ankenström, uskalias lentäjä Heimo Huima, ankanpoikien sudenpentuystävä Sulo Sählä, Roopen taloudenhoitaja Rouva. Selma Taateli, sekä tämän tyttärentytär Tapa, joka lienee luotu Carl Barksin luomien lineksen sisarentyttärien Leenun, Liinun ja Tiinun pohjalta. Ankronikan kaksiosainen finaali esitettiin Yhdysvalloissa peräkkäisinä päivinä 27.- 28.11.1990. (Wikipedia, DuckTales)



Kuva 13: Heimo Huima on yksi Ankronikkaa varten luoduista hahmoista.

3.1.4 DuckTales (Engl. DuckTales Reboot) 2017-

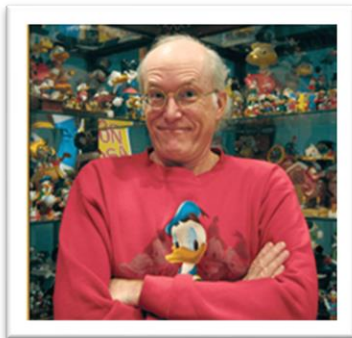
Roope Ankan hahmon täyttäessä 70 vuotta ja alkuperäisen DuckTalesin täyttäessä 30 vuotta, Disney XD -kanava toi sarjan uudestaan televisioihin. Uutta sarjaa mainostettaessa



Kuva 14: DuckTales sarjojen logot vuosilta 1987 ja 2017

on mainittu sen tuovan saman energian ja seikkailuhengen uuden sukupolven tavoitettavaksi kuin mikä vanhassakin oli. Uusi *DuckTales* tekee kunniaa niin alkuperäiselle tv-sarjalle kuin tietenkin Carl Barksin tarinoille, mutta nyt myös jossain määrin **Don Rosan (1951-)** sarjakuville ja Disneyn klassisille lyhytelokuvillekin, lisäten

mukaan tuoreilta tuntuvia elementtejä. (Afureko 2019)



Kuva 15: Don Rosaa pidetään Barksin mantteliperijänä

Uusi sarja aloittaa täysin ennennäkemättömän tarinan, jossa pääosassa on ankkujen koko perhe. Tällä kertaa Akuakaan ei ole unohdettu "Woo-oo!" nimisessä aloitusjaksossa, Aku ja Roope eivät ole puhuneet toisilleen kymmeneen vuoteen. Ankanpoikien lapsenvahti ei pääse tulemaan paikalle, joten Akun on vietävä lapset Roopen kartanon taloudenhoitajan vahdittavaksi siksi aikaa, kun hän itse käy työhaastattelussa. Roope kuitenkin osuu paikalle ja riitaisan jälleennäkemisen jälkeen pojille selviää, että maailman rikkain ankka on heidän isosetänsä.

Aluksi ynseästi poikakolmikkoon suhtautuva Roope oppii pitämään lapsista kun heidän aiheuttamat ongelmat ja vaarantilanteet saavat hänet tuntemaan olonsa nuoreksi jälleen. Erinäisten käänteiden jälkeen koko ankkaperhe muuttaa Roopen kartanoon asumaan ja kymmenen vuoden välirikko Akun kanssa saa viimein väistyä ja Roopen aarteiden seassa odottaa vielä suuri ankanpoikiin liittyvä mysteeri selvitettäväksi. (Wikipedia, DuckTales 2017 TV series)

Uudessa sarjassa korostetaan hahmojen sarjakuva-alkuperää. Toisin kuin jotkut ovat saattaneet luulla, uusi DuckTales ei pyri kopioimaan Carl Barksin tai Don Rosan piirrostyylä, vaan sarjakuvamaisuus tuodaan esille muilla tavoin. Roope pukeutuu sarjakuvista tuttuun punaiseen nuttuunsa ja Akun yllä näemme ensi kertaa niin ikään



Kuva 16: Uusi DuckTales pitää sisällään suuren määrän klassisia ja uusiakin hahmoja

pojankoltiaisena. Muutoksiakin on tehty: sarjakuvista poiketen myös Tupu, Hupu ja Lupu ovat saaneet uudessa sarjassa enemmän yksilöllisiä luonteenpiirteitä, eivätkä ole enää käytännössä vain yksi hahmo kolmessa kehossa. Alkuperäisessä sarjassa Tepa oli äärimmilleen stereotypisoitu tyttölapsi nukkeineen ja leikkiteeastioineen, joka etsi hyväksyntää itseään hieman vanhemmalta(?) poikakolmikolta. Uudessa sarjassa Tepa

sarjakuvista tutun mustan merimiesasun. Animaation taustat ovat pistetarjostuksineen kuin suoraan vanhoista 1930-1950 lukujen sarjakuvista. Sarjakuva-alkuperää korostetaan erityisesti tv-sarjan introssa, missä hahmot hyppivät ruudusta toiseen ja jopa ulos sarjakuvan sivuilta. Kovimmat Barks tuntijat saattavat huomata, että introssa on neljä kohtausta, mitkä on henkiin herätettyjä Barksin maalauksia. Barksin maalauksia viljellään sarjassa itsessäänkin taajaan. Roopen kartanon seinät ovat täynnä tauluja, jotka mukailevat tuttuja taideteoksia. Kuvien seasta voi bongata myös Don Rosan sarjakuvista tutut Roopen vanhemmat ja Roopen itsensä kymmenvuotiaana

vaikuttaisi olevan enemmänkin kolmikkoa eteen päin vievä voima, herkästi innostuva McAnkan sukua fanityttö, joka haluaa selvittää ankkain suvun koukeroisimmatkin mysteerit. Tämä tekee DuckTalesin Tepasta huomattavasti alkuperäistä kiinnostavamman hahmon. Tepan mummi, rouva Taateli taas ei ole enää vain Roopen kartanosta huolehtiva taloudenhoitaja, vaan hänelle on rakennettu hurja brittivakoiluun liittyvä taustatarina, mikä avautuu pala palalta sarjan edetessä. Heimo Huima on



Kuva 17: Joitain hahmoja on päivitetty isolla kädellä. Vasemmalla Barksin piirros hänen luomastaan Pelle Pelottomasta, keskellä Ankronikasta tuttu Pelle ja oikealla päivitetty Pelle DuckTales rebootista.

hahmoon otetaan elementtejä niin vanhoista slapstick -tyylisistä klassikkolyhäreistä kuin sarjakuvista tutusta moniulotteisemmasta Akusta.

Tv-sarja tuo mukanaan myös erään sellaisen elementin, mikä on sarjakuvien lukijoille hyvinkin tuttu, mutta silti mysteeriksi jäänyt asia: kuka Akun sisar ja ankanpoikien äiti oikeastaan onkaan, ja missä hän on ollut kaikki nämä vuodet siitä lähtien, kun hän jätti poikansa veljensä huostaan. (Wikipedia, List of DuckTales (2017 tv series) episodes) DuckTales on omalla tavaallaan paljonkin uskollisempi lähdemateriaalilleen kuin alkuperäinen Ankronikka. Molemmat ovat ottaneet parhaaksi katsomallaan tavalla vapauksia ja luoneet siten omat tunnistetavat versiot Carl Barksin luomasta sarjakuvauniversumista, joissa on jotain tuttua ja jotain uutta.



Kuva 18: DuckTales rebootin Roope

3.2 Tove ja Lars Janssonin Muumipeikko-sarjakuviin perustuvat animaatiot

Muumipeikko sarjakuvat pohjautuvat **Tove Janssonin (1914-2001)** Muumi kirjoihin joista ensimmäinen kirja *Muumi ja suuri tuhotulva (Småtrollen och den strora översvämningen)* julkaistiin vuonna 1945. Seuraavina vuosina Tove kirjoitti lisää kirjoja jotka saivat maailmanlaajuista suosiota. *Muumipeikko ja*



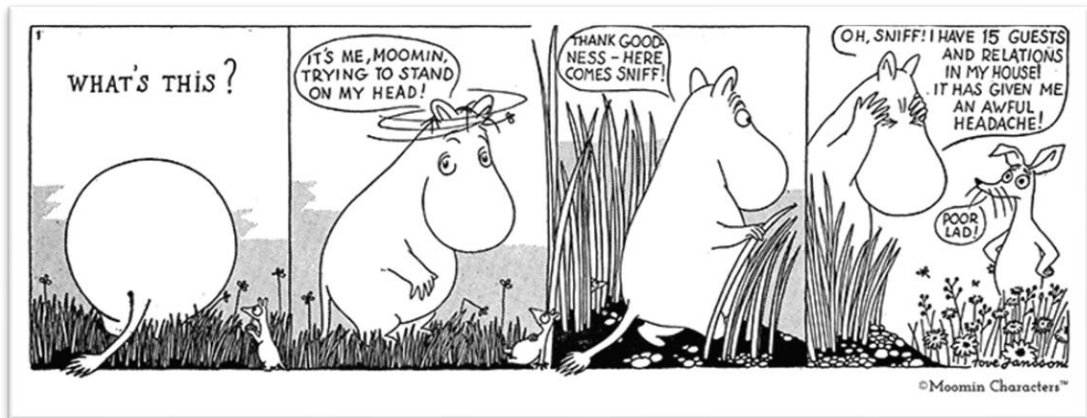
Kuva 19: Tove Jansson ja Lars Jansson

pyrstötähti sekä *Taikurin hattu*-kirjojen

ilmestyessä Englannissa vuosina 1950

ja 1951, paikallisen lehtiyhtymän syndikaattijohtaja **Charles Sutton** lähestyi Tovea kirjeitse, jossa hän kertoi kuinka *'Muumi' -perheestä voisi saada mielenkiintoisen sarjakuvan, joka ei välttämättä olisi tarkoitettu lapsille*. Tästä alkoi vuosia kestänyt intensiivinen kirjeenvaihto Janssonin ja Suttonin välillä. Charlesin idea oli vaatettaa Muumimamma esiliinalla, jotta hahmo erottuisi paremmin Muumipapasta. (Moomin 2016) Tove teki Muumipeikko-sarjakuvaa kolmen vuoden ajan yksin, mutta koska hän halusi enemmän aikaa maalaamiseen ja kirjoittamiseen hän pyysi veljensä **Lars Janssonin (1926-2000)** avukseen. *Muumipeikko villissä lännessä* oli ensimmäinen Larsin kirjoittama Muumisarjakuva. Toven itsensä kirjoittamissa sarjakuvissa miljöön ainekset olivat kutakuinkin yksi yhteen hänen kirjoittamiensa kirjojensa kanssa. Larsin mukaantulo vei Muumiperheen uudenlaisiin seikkailuihin. Aikakone kuljetti muumeja preerialle, saluunoihin ja valistus aikaan. Muumiperhe säilyi silti aina tunnistettavana myös uusissa ympyröissä. Hahmot kokeilevat mielellään uusia asioita ja yrittävät sopeutua kaikkeen mitä seikkailut heidän eteensä tuo.

Larsin ensimmäinen sekä kirjoittama, että piirtämä muumisarjakuva on *Muumin lamppu* niminen tarina vuodelta 1960. Se alkaa perinteitä kunnioittaen avausruudun täyttävällä Muumipeikon ympyräisellä takapuolella. Tove oli piirtänyt samanlaisen avausruudun ensimmäiseen Muumipeikkosarjakuvaansa ja siitä oli tullut tunnus, jonka avulla muumisarjakuvaa Britanniassa alkujaan mainostettiin.



Kuva 20: Tove Janssonin ensimmäisen Muumi-sarjakuvan ensimmäinen strippi

Lars teki muumisarjakuvaa vuoteen 1974 saakka ja teki tuolloin päätöksen sarjakuvan lopettamisesta vedoten siihen, että hänen oli yhä vaikeampi keksiä niihin uusia juonia. Viimeinen Muumipeikkosarjakuva ilmestyi 16. huhtikuuta 1975. (Happonen 2011, 111)

Ensimmäinen Muumeista tehty animaatio on Saksassa vuosina 1959-1960 näytetty Die Muminfamilie. Sen tuotti paikallinen marionetti teatteri Augsburger Puppenkiste ja animaatiosarja toteutettiin puisilla marionettinukeilla. Sarjan jaksot eivät perustuneet sarjakuviin vaan *Toven Taikurin hattu-*, ja *Vaarallinen juhannus kirjoihin*.

3.2.1 Muumien maailma (Puol. *Opowiadania Muminków*) 1977-1982

Opowiadania Muminków sarjaa tehtiin puolalaisella *Se-Ma-For* nukkeanimaatioon erikoistuneella studiolla vuosina 1978–1982. Se noudattelee tarkasti Tove Janssonin muumikirjojen ja -sarjakuvien tarinoita. Sarjaa pidetään erityisen uskollisena lähdemateriaalille ja tuotantotiimi lähetti jokaisen jakson käsikirjoituksen Tovelille ja Larsille tarkistettavaksi, ennen kuin jaksoja alettiin kuvata. Muumihahmot toteutettiin pala-animaatiotekniikalla siten, että hahmoja pystyttiin liikuttelemaan lasilevyille maalattujen taustojen välissä. Yhden jakson pituus oli n.10 minuuttia ja tämän mittaisia jaksoja tehtiin 78. Hahmoilla ei ollut omia näyttelijöitä, vaan tarinaa kuljetti yksi kertoja. (Eläkön kuvat 2010)



Kuva 21: Muumien maailma sarjan puolalaisen julkaisun juliste jaksosta, mikä on toisinto sarjakuvasta Muumipeikko ja marsilaiset.

Tarinoihin otettiin aineksia mm. Toven kirjoista *Tarina näkymättömästä lapsesta* ja *Taikatalvi*. Animaatio kierrätti runsaasti juonia myös Toven ja Larsin Muumipeikko sarjakuvista. Animaatiosarjan jaksoiksi kääntyivät sellaiset klassiset sarjakuvat kuin Muumipeikko ja kultainen häntä, Vaarallinen talvi, Viidakkoelämää, Muumitalvi, Muumit ja vampyyri, sekä Muumipeikko ja marsilaiset.

3.2.2 Muumilaakson tarinoita (Jap. *Tanoshii Mūmin Ikka & Tanoshii Mūmin Ikka: Bōken Nikki*) 1990-1992

Japanissa Ihastuttiin Muumeihin jo varhaisessa vaiheessa. Vuosina 1969–1970 maassa tuotettiin Mūmin niminen animaatiosarja, jota ei kuitenkaan koskaan käännetty muille kielille, eikä sitä koskaan esitetty Japanin ulkopuolella, sillä Tove Jansson ei antanut sarjalle hyväksyntäänsä. 65-osaiselle Mūmin -sarjalle tehtiin vuonna 1972 Shin Mūmin niminen jatko-osa joka vastasi paremmin Toven

alkuperäisteoksia. Tove myönsi sarjalle kansainväliset levitysoikeudet. (Wikipedia, Muumilaakson tarinoita)



Kuva 22: Muumilaakson tarinoita-sarjan avauskuva

Paremmen vastaanoton saivat Muumi-sarjat *Tanoshii Mūmin Ikka* (1990-1991) ja *Tanoshii Mūmin Ikka: Bōken Nikki* (1991-1992), sekä sarjoille erilliseksi esiosaksi tuotettu elokuva *Tanoshii Mūmin Ikka: Mūmin Tani no Suisei* (1991).

Molemmat TV-sarjat nähtiin suomeksi Muumilaakson tarinoita otsikon alla, ja elokuva kantaa nimeä Muumipeikko ja pyrstötähti. Heti sarjan alussa huokuu rauhallinen ja turvallinen tunnelma, kun kertojaääni saattaa katsojan sisään talviuniltaan heräävään Muumitaloon. Henkilöhahmoihin tutustutaan huolellisesti ja kaikille on rakennettu omat tarinan-



Kuva 23: Muumilaakson tarinoita-sarjan muumiperhe

kaarensa, missä hahmot pääsevät kehittymään sarjan edetessä. Sarjaan on onnistuttu luomaan

ajaton maailma jossa katsoja pääsee kokemaan Muumipeikon hahmon kanssa samaistuttavia tunteita aina ilosta ja ihastumisesta alkaen ikävän, pelon ja uteliaisuuden tunteisiin, minkä vuoksi sarja saa katsojan tuntemaan sen aina ajankohtaiselta ja tuoreen tuntuiselta. Tove käsitteli ajattomia aiheita myös kirjoissaan ja sarjakuvissaan. Hän kritisoi aikuisten maailmaa ja satirisoi sivistynyttä elämäntapaamme. Silti niiden tapahtumia on vaikea asettaa jollekin tietylle aikakaudelle. Muumilaakson tarinoita -sarjasta suurin satiiri on jäänyt pois. Sen sijaan siinä keskitytään muumiperheen ja sen lähipiirin välisiin suhteisiin. Mustasukkaisen ihastunut Niiskuneiti piirittää Muumipeikkoa minkä kerkeää, kun Muumipeikko haluaisi viettää aikaa Nuuskamuikkusen kanssa ja kuulla hänen huimista etelän seikkailuistaan, joita tämä kokee aina muumien nukkuessa talviunta.

Sarja otti myös huomattavia vapauksia lähdemateriaaliin verrattuna. Esimerkiksi Niiskun hahmo ei koskaan esiintynyt Toven sarjakuvissa. Hän käytti hahmoa vain kahdessa kirjassa ja niihin liittyvissä kuvituksissa. Ulkoisesti Toven Niisku on kuin ilmetyt Muumipeikko. Lars kirjoitti Niiskun mukaan ainoastaan yhteen sarjakuvaan. Tarinassa *Niiskuneiti seurapiireissä* vuodelta 1967 Lars on pukeutunut hahmon suureen villapaitaan, jotta tätä ei sekottaisi Muumipeikkoon. Japanissa Niiskun hahmoon on tykätty. Niisku esiintyi jo kahdessa aiemmassa japanilaisessa muumianimaatiosarjassa isossa roolissa ja myös

Muumilaakson tarinoita sarjassa hahmolla on runsaasti tekemistä. Ulkoisesti hänet on saatu erottumaan Muumipeikosta lisäämällä tälle silmälasit ja otsatukka kuten Niiskuneidillä. Liekö sarjan tekijöillä ollut ajatuksena, että niiskut erottuvat muumeista



Kuva 24: Yllä Lars Janssonin sarjakuva-Niisku ja alla Niisku elokuvasta *Muumipeikko ja pyrstötähti*

otsatukkansa ansiosta. Eräs niiskuihin liittyvä hämmäntävä seikka jätettiin myös pois sarjasta. Tove kertoo kirjoissaan, että niiskut vaihtavat väriä mielialan mukaan. Tosin kirjassa *Muumipeikko ja pyrstötähti* Nuuskamuikkunen kertoo, että Niisku olisi väritään vaalean violetti. Muumit olivat Toven kuvituksissa valkoisia, joten ne olisi helppo sekoittaa toisiinsa ilman tunnistettavia asuja (tai Muumipeikon tapauksessa, asuttomuutta). (Ani-tädin jaaritukset 2014) Muumilaakson tarinat -sarja on antanut muumeille



Kuva 25: Noita ja Aliisa ovat varta vasten sarjaan luotuja hahmoja

kullekin hahmot toisistaan erottavan väriytyksen. Sarja erosi kirjoista ja sarjakuvista hahmojen ulkonäköerojen lisäksi joillain uusilla, sarjaa varten luomilla hahmoillaan. Tällaisia ovat mm. Noitaoppilas Aliisa, tämän mummo Noita, keksijä Muhveli ja Muumipapan kouluikäinen ystävä Hömelö.

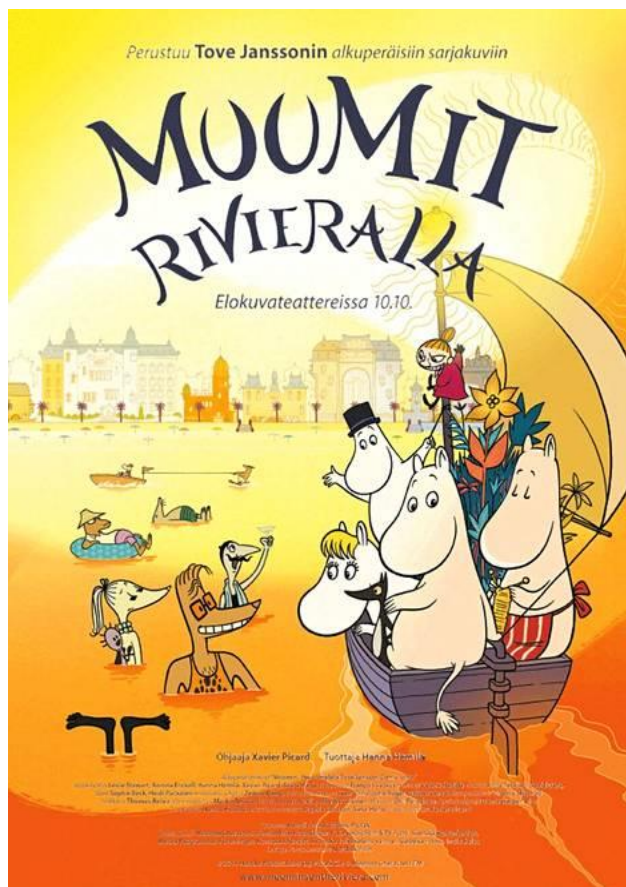
Muumilaakson tarinoita käytti runsaasti juoniaineksia sarjakuvista.

Yli kolmekymmentä jaksoa perustuvat tai ovat poimineet juonielementeitä nimenomaan sarjakuvista. Etenkin sarjan jälkimmäiset jaksot ammentavat aineksensa Lars Jansonin sarjakuvista, ja niissä on ensimmäisiin jaksoihin verrattuna hyvin erilainen, rauhattomampi tunnelma.

Animaatiosarjan jaksoiksi ovat kääntyneet mm. sellaiset sarjakuvat kuin *Kuvitteluleikki*, *Niiskuneidistä tulee ennustaja*, *Muumipeikko ja marsilaiset*, *Viidakkoelämää*, *Muumin lamppu*, *Talonrakennusta*, *Muumit ja vampyyri*, *Muumipeikko ja kultainen häntä*, *Muumipeikko egyptissä*, sekä *Muumipeikko villissä länessä*. Suurimmaksi osaksi tarinat seuraavat uskollisesti sarjakuvaa, mutta vapauksia on myös otettu runsain mitoin. Pikku-Myy on mukana tv-sarjan jokaisessa jaksossa, vaikka sarjakuvissa hahmo esiintyi harvakseltaan. Esimerikiksi sarjakuvissa *Muumipeikko ja marsilaiset*, sekä *Muumiperhe ja meri* Myy ei esiinny ollenkaan, mutta samoihin sarjakuviin perustuvissa tv-sarjan jaksoissa hahmo on mukana.

Muumilaakson tarinoita -sarjan kokonaismitaksi tuli lopulta 104 jaksoa ja kokoillan elokuva. Se on ollut suuri menestys etenkin pohjoismaissa ja Japanissa. Televisiosarja poiki siihen perustuvia lastensarjakuvia, videopelejä, leluja ja teemapuiston Suomen Naantaliin.

3.2.3 Muumit Rivieralla (*Ruots. Muminfamiljen på Rivieran*) 2014



Vuonna 2014 tuli täyteen 100 vuotta Tove Janssonin syntymästä. Juhlavuoden kunniaksi helsinkiläinen *Handle Productions Oy* tuotti suomalais-ranskalaisena yhteistyönä *Muumit Rivieralla* -elokuvan, joka sai ensi-iltansa Suomessa 10. lokakuuta 2014. Elokuvaa tehdessä päätettiin tällä kertaa keskittyä nimenomaan Toven Muumipeikkosarjakuviin ja erityisesti vuonna 1955 ensi kerran julkaistuun *Muumiperhe Rivieralla* tarinaan. Sarjakuvan tarina poikkesi Toven muista muumisarjakuvista viemällä hahmot kauas pois Muumilaaksosta. Tove piti muumihahmot useimmiten lähellä kotipaikkaansa, kun taas Larsin

Kuva 26: Muumit rivieralla -elokuvan mainosjuliste sarjakuvissa Muumit reissasivat usein Laakson ulkopuolella tai aikakoneella historiallisissa maisemissa. Toven tavalle tyypillisesti Riviera-sarjassa nauretaan yhtäläillä muumien tietämättömyydelle sosiaalisista käyttäytymistavoista kuin seurapiirien pinnalliselle ja pikkumaiselle elämäntavalle. Muumien eksenttrinen ja vapaa elämäntyylialkaa kiehtomaan erästä markiisi Mongagaa, mutta veneen alla asuminen ei oikein vastaa markiisin kuvitelmia romanttisesta taiteilijaelämästä. Nämä kaikki asiat on siirretty sujuvasti elokuvaan ja niistä huokuu Toven Muumiperheen boheemius. (Horila 2014)

Elokuva on toteutettu perinteisellä piirrosanimaatiotekniikalla, jotta sen visuaalinen tyyli saataisiin mahdollisimman lähelle Toven sarjakuvien piirroksia. Eräs Toven käyttämä tekniikka oli erottaa sarjakuvaruudut toisistaan kuvitukseen liittyvillä, pitkän mallisilla

esineillä tai asioilla, kuten puilla, kukilla, huonekaluilla tai muilla käyttötavaralla. Tämä on tuotu nokkelasti osaksi animaatioelokuvan kerrontaa ja on mainio esimerkki siitä kuinka hyvin elokuvan tekijät lähdemateriaalinsa tuntevat. Elokuva lainaa myös hahmoja ja juonielementtejä sarjakuvasta *Yksinäinen saari*, joka valmistui heti Muumiperhe Rivieralla sarjakuvan jälkeen.



Kuva 27: Yllä ruutu Toven sarjakuvasta ja alla sama kohtaus elokuvasta

3.2.4 Muumilaakso (Engl. *Moominvalley*) 2019 -

Toistaiseksi uusin Muumianimaatio kantaa nimeä Muumilaakso. Sarja on ensimmäinen muumiadaptatio, mikä on toteutettu 3D -animaatiotekniikalla. Sen on kerrottu omaavan poikkeuksellisen korkeatasoisen visuaalisen ilmeen ja sarjan kehityksessä on käytetty innovatiivista tekniikka, jossa upeat maalaukselliset elementit yhdistyvät kolmiulotteisten

animaatiohahmojen

kanssa. Jaksojen

teemojen on myös

kerrottu opettavan

katsojille paljon

inhimillisyydestä ja

rakkaudesta. Uudessa

sarjassa korostetaan

muumien lempeää

elämänasennetta, jonka

kautta lapset voivat oppia paljon tunnetaidoista. (Moomin, 2018)



Kuva 28: 3D -muumit Muumilaakso-sarjassa.

Jaksoihin on haettu inspiraatiota niin Toven muumikirjoista kuin Toven ja Larsin muumisarjakuvista. Sarjakuvista tuttu muumien leikkisä ja mielikuvituksellinen suhtautuminen vaarallisiltakin tuntuviin tilanteisiin pääsee hyvin esille animaatioissa ja tuo siksi sen tunnelman lähelle Janssonien luomaa maailmaa.



Kuva 29: Kirjassa Taikurin hattu Niisku toimii tuomarina Tiuhdin ja Viuhdin välisessä oikeudenkäynnissä. Muumilaakso -sarjassa Niiskun paikan on ottanut Muumipappa

sellaisista sarjakuvista kuin *Kultainen häntä*, *viidakkoelämää*, *Kuvitteluleikki*, *Muumiperhe* sekä *Vaarallinen talvi*. Sarjaa on suunniteltu tuotettavan ainakin 52 jaksoa. (Moomin 2017)



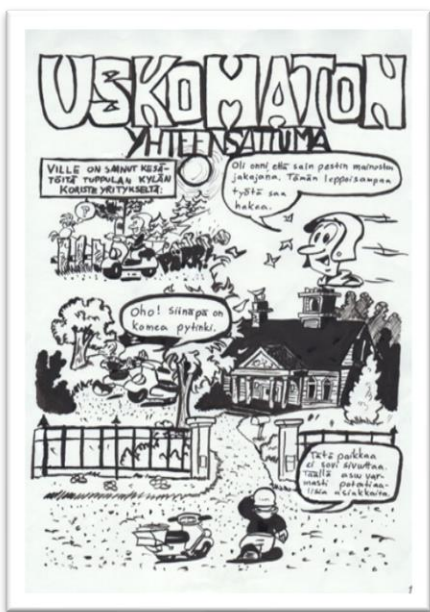
Kuva 30: Muumilaakso -sarjan päähahmot

Jo heti ensimmäinen Muumilaakso -jakso perustuu sarjakuvaan *Talon rakennus*. Jakso jäljittelee yllättävän uskollisesti sarjakuvan juonta. Mukaan ovat päässeet kohtaukset Pikku Myystä ja hänen sisaruksistaan riehumassa muumitalossa, palokunnan juhannuskokoon sammutus ja Muumipeikon talonrakennuspuuhista aiheutuvat kommellukset liki pitäen sellaisinaan. Pelkkä lähdemateriaalin toisinto ei silti takaa hyvää animaatiosovitystä. Tärkeintä on, että alkuperäisteoksen henki ja hahmojen luonteet säilyvät tunnistettavina. Sarjan hahmosuunnittelun on väitetty hakevan inspiraatiota Toven alkuperäiskuvitusten lisäksi myös aiemmista Muumisarjoista.^[25] Animaatio on ottanut jo mainitun *Talonrakennus* tarinan lisäksi juoniaineiksia myös

4 SARJAKUVAN SAATTAMINEN ANIMAATIOKSI

4.1. Raportti taiteellisen opinnäytetyöni tekemisestä

Kaiken edellä olevan tutkimisen tuloksena kirjoitetun tekstin lisäksi minulla oli mitä mainioin tilaisuus toteuttaa itsekin projekti, jossa tein animaatiolyhytelokuvan sarjakuvan pohjalta. Olin ennen Turun animaatio-opintoja kirjoittanut ja piirtänyt 5-sivuisen sarjakuvatarinan Aaltoyliopiston järjestämällä avoimen yliopiston



Kuva 31: Uskomaton yhteensattuma sarjakuvan avaussivu

sarjakuvakurssilla Helsingissä. Tarinan idea perustui omakohtaisiin kokemuksiini, kun olin tekemässä mainostenjakotehtäviä. Vastaan tuli odottamaton haaste, joka ratkesi lopulta sellaisella tavalla mitä en olisi osannut kuunapäivänä odottaa. Juttu on itse asiassa jäänyt sisäpiirissäni hieman elämään, ja siksi on ollut hauskaa ammentaa aiheesta kokonainen lyhytelokuva.

Miten sitten lähdin työstämään animaatiota? Tein sarjakuvan pohjalta sille hyvin uskollisen kuvakäsikirjoituksen. Halusin harjoitella huulisynkronoinnin tekemistä (jota meille ei opintojeni aikana edes opetettu), joten kirjoitin käsikirjoitukseen ison osan sarjakuvan dialogista sellaisenaan. Kävin näyttämässä kuvakäsikirjoitusta koulumme käsikirjoitusklirikalla, missä sain äärimmäisen hyvää palautetta ja mainioita kehittämisehdotuksia. Sarjakuvatarinaa ei käännetäkkään animaatioelokuvaksi sellaisenaan. Pitää miettiä mitä kerronnan tapoja eri ilmaisumuodot palvelevat. Mikä toimii sarjakuvassa paremmin kuin animaatiossa ja toisin päin. Näytettyäni tekemääni kuvakäsikirjoitusta klinikalla, kävi heti selväksi, että olin tuonut sarjakuvan dialogista liian suuren osan animaatioelokuvan kuvakäsikirjoitukseen. Sarjakuvassa isompi tekstimäärä toimi, mutta animaatiossa, jonka on tarkoitus kuljettaa tarinaa eteen päin ensisijaisesti visuaalisin keinoin, pitkät dialogit olisivat venyttäneet kohtauksia tarpeettoman pitkiksi, mikä olisi vain hidastanut kerrontaa. Etenkin kun suurimman osan keskustelusta sarjakuvan hahmo käy itsensä kanssa. Kyseessä onkin siis monologi, ja sellaisen käyttämiselle tulisi olla hyvät perustelut, etenkin animaatiossa.

Koska elokuva loppuu vuoropuheluun, se voi kuulostaa katsojasta oudolta, kun loppuun asti mykässä elokuvassa alkaakin yhtäkkiä kiihkeä keskustelu. Oli siis perustelua pitää pieni määrä puhetta myös elokuvan alussa, jolloin laskeutuminen elokuvan lopun keskustelukohtaukselle tapahtuu pehmeämmin.

Toinen asia, mitä mietimme klinikalla, oli animaation kuvakulmat. Sarjakuvasisivuilla kohtauksia pystyi rajaamaan ja korostamaan käyttäen apuna eri muotoisia ruutuja. Animaatiossa ei ole mahdollisuutta, eikä tarvettakaan kikkailla samalla lailla. Toki joitain sarjakuvaruutujen muotoja voi tuoda elokuvaan mukaan kamera-ajon keinoin, mutta ihan



yksi yhteen sarjakuvan kanssa elokuvaa on turha edes yrittää lähteä tekemään. Sarjakuvassa on paljon asioita jotka jätetään lukijan tulkinnan varaan: Sellaisia asioita, mitä tapahtuu ruutujen välissä, joita ei ole tarpeen näyttää itse sarjakuvassa. Animaatioelokuvaan oli lisättävä muutamia pieniä kohtauksia, jotta tarinan kuljetus toimisi, eikä näyttäisi siltä kuin sieltä täältä olisi leikattu jokin kronologisen etemisen kannalta olennainen kohta pois. Siinäpä jo kaksi varsin isoa asiaa, mitkä minun täytyy ottaa huomioon kun teen korjauksia käsikirjoitukseen. Ei muuta kuin hiomaan!

Kuva 32: Alkuperäisessä kuvakäsikirjoituksessa oli paljon tarpeettomia kuvakulman vaihtoja ja repliikkejä. Lopullisessa animaatiossa tämän sivun kolmen alimmaisen ruudun repliikit poistettiin kokonaan ja tapahtumat esitetään muuttamatta kuvakulmia.

Poimin sarjakuvasta sellaiset repliikit mitkä tuntuivat juonen kannalta välttämättömiltä, sillä loppukohtausta ei oikein voinut esittää ilman vuoropuhelua. Elokuvan alkuun sitten valitsin sarjakuvan sivuilta muutaman repliikin, mitkä voisivat tulla suhteellisen luonnollisesti ihan oikeassa mainostenjakotilanteessa sanottua, vaikka kukaan ei niitä olisikaan kuulemassa. Pelkästään turhaa puhetta vähentämällä tulin tiivistäneeksi elokuvan kestoja ja pienensin samalla omaa työtaakkaani.



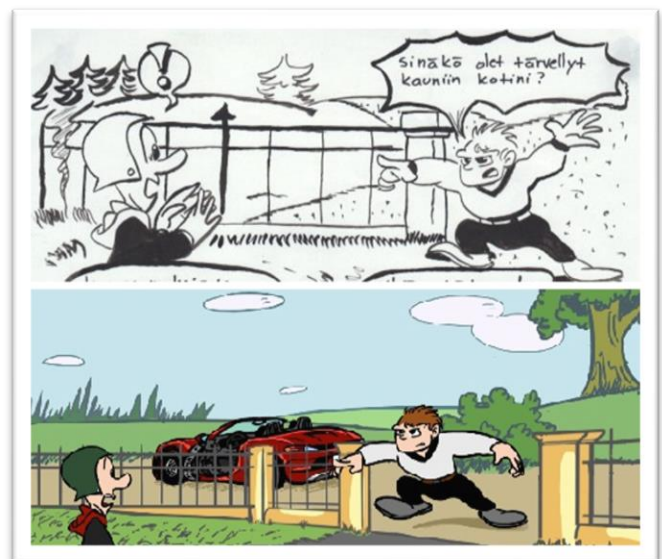
33: Mikrofoni ja hahmo odottavat näyttelijää työhönsä

Kun olin tehnyt käsikirjoitukseen tarvittavat korjaukset, aloitin itse animaation tekemisen. Tässä kohtaa seuraava työvaihe olisi animaatioluonnoksen (animatikin) tekeminen, jotta näkisin miten kohtaukset toimivat, miten kauan ne kestävät ja miten rytmitys toimii. Kuva

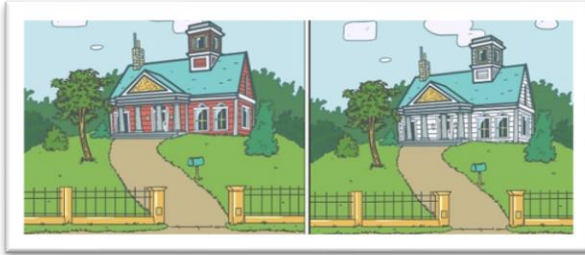
Päätin kuitenkin tehdä jotain animatikin ja valmiin animaation

väliltä. Animoin elokuvan kerralla niin viimeistellysti kuin pystyin niiltä osin missä ei ollut puhetta. Puheosuuksissa jätin varaa näyttelijöiden tunteiden tulkinnoille, koska lopulliset hahmojen eleet, ilmeet ja erityisesti suun liikkeet on helpompi (tai oikeastaan mahdollista) animoida vasta, kun näyttelijät ovat suorittaneet oman työnsä. Yhden hauskan studiopäivän jälkeen sain taltioitua kosolti käyttökelpoista äänimateriaalia, jonka avulla pystyin viimeistelemään animaationi. Koitin tuoda animoituihin hahmoihin mukaan näyttelijöiden äänissä kuuluvia eleitä, jotta saisin hahmoista mahdollisimman eläviä. Huulisynkronoinnin tekemistä harjoittelin kuuntelemalla nauhoitteista ensin kokonaisia lauseita, sitten yksittäisiä sanoja ja lopulta vain vokaaleja tai konsonantteja, joista koitin sitten piirtää jokaiseen animaatiokuvaan suun sellaiseen asentoon, missä sen kuuluisi kuuntelemieni äänteiden kohdalla olla. Jos asia olisi meille opetettu, niin olisin osannut ehkä kiinnittää huomiota joihinkin tärkeisiin asioihin mitkä minulta nyt jäivät huomiotta.

Kuva 34: Kohtaus alkuperäisestä sarjakuvasta ja sama kohtaus animaatiossa



Viimeistelin huulisynkronoinnin vielä liioittelemalla suun liikeitä esimerkiksi kohdissa, jossa näyttelijä on selvästi korottanut ääntänsä. Sisällytin animaatioon myös pari kohtausta, jotka olen kopioinut suoraan sarjakuvasta hahmojen asentoja myöten. Animaatiossa ne menevät ohi silmänräpäyksessä, mutta minusta itsestäni oli hauskaa nähdä pieni vaiva, että saan herätettyä yksittäisiä sarjakuvaruutuja eloon sellaisenaan.



Kuva 35: värittäjän tekemiä testiversioita

Avoimen yliopiston kurssilla tekemäni sarjakuva on väritön. Mielessäni kävi hetken verran ajatus, että olisin tehnyt myös animaatiosta mustavalkoisen, jotta se olisi uskollinen sarjakuvulle. Tämän ajatuksen heitin kuitenkin romukoppaan hyvissä ajoin.

Uusia versiointeja tehdessä ei saa alkaa rajoittamaan itseään niin paljon, että projektin lopputulos kärsii ja tämä elokuva oikein huusi värejä. Sarjakuvassa mustavalkoisuus toimii usein paremmin kuin animaatioissa. Hyvin toteutetut värit herättävät animaation maailman henkiin ihan eri tavalla kuin pelkät mustat viivat. Niinpä päätin ulkoistaa värityksen ihmisille, joilla on silmää värittämiselle, ja se jos mikä oli oikea valinta. Värittäjäkaksikko loi taustoihin upeat horisonttisävytykset, jotka tuovat taustoihin syvyysvaikutelman. Minä itse huolehdin hahmojen värittämisestä.

Ulkoistin myös musiikin ja äänisuunnittelun ihmisille, joiden tiesin olevan taitavia niissä tehtävissä. On hauska seurata, kuinka omasta päästä lähtöisin oleva idea alkaa kasvaa luovien ihmisten käsissä ja muotoutua valmiiksi elokuvaksi, joka ei ole ollenkaan sellainen mitä odotin, mutta kuitenkin juuri sellainen kuin sen halusin olevan.

Projektia tehdessä olen oppinut, että hyvä adaptaatio ei tule pelkästään kopioimalla lähdemateriaalia, vaan tuomalla lähdemateriaalin henki osaksi adaptaatiota.



Kuva 36: Kamera-ajo kohtausta varten luotu panotaamakuva

5. MITÄ TÄSTÄ OPIMME?

Sarjakuvista tehdyillä animaatioilla on pitkä ja monipuolinen historia. Laajuus eri kategorioiden välillä on suuri. Tuntuu, että jossain vaiheessa sarjakuva kääntyy väkisinkin animaatioksi, jos se vain on tarpeeksi suuri menestys. Toisinaan sarjakuvan tuomisella uuteen formaattiin haetaan uutta yleisöä, ja toisinaan uusi muoto tekee hahmot tutuksi paljon suuremmalle yleisölle kuin mitä sillä alun perin tavoiteltiin. Uskollisuus adaptaatiossa on sitä, että saadaan puhallettua versiointiin alkuperäisteoksen henki, välittäen siitä miten alkuperäisteoksen luoja tai luojat ovat halunneet hahmoillaan ja maailmallaan kertoa. Sarjakuvan ja animaation yhtäläisyydet mahdollistavat käsi kädessä kulkemisen hyvin pitkälle, mutta adaptaatiota tehdessä on silti muistettava kummankin median rakenteelliset erot ja osattava hyödyntää niitä. Sarjakuvassa on paljon animaatiomaisia piirteitä: Ruudut voivat olla kuin pysäytyskuvia animaatioista joihin on lisätty puhekupla, mutta se ei silti ole animaatiota. Sama animaatiossa: Se voisi yhtä hyvin olla kuin viimeistä yksityiskohtaa myöten kuvattua liikettä loputtomalta tuntuvina peräkkäisinä kuvina samasta sarjakuvan kohtauskesta, mutta se ei silti ole sarjakuvaa. Kun erot ja yhtäläisyydet ymmärtää, harmoninen yhteiselo toimii parhaimmillaan saumattoman kauniisti ja molemmat palvelevat toisiaan.

LÄHTEET

Afureko 5.-23. Marraskuu 2012, Disney nostalgia: Ankronikka: osat 1-4 -blogiteksti (viitattu 4.4.2020)

<https://afureko.wordpress.com/2012/11/05/disney-nostalgia-ankronikka-14/>

Afureko, 6. Huhtikuu 2019 Aina täynnä säpinää on Ankkalinnu-blogiteksti (viitattu 4.4.2020)

<https://afureko.wordpress.com/tag/ducktales/>

Afureko, 25. Huhtikuu 2011, Disney nostalgia: Potkupallo-Hessu-blogiteksti (viitattu 3.4.2020)

<https://afureko.wordpress.com/2011/04/25/disney-nostalgia-potkupallo-hessu/>

Ani-tädin jaaritukset, 1. Marraskuu 2019, Muumilaakson ensimmäinen kausi katsottuna-blogiteksti. (viitattu 2.4.2020)

<https://aninjaaritukset.blogspot.com/2019/11/muumilaakson-ensimmainen-kausi.html>

Ani-tädin jaaritukset, 26. Helmikuuta 2014, Niiskun look eri muumitulkinnoissa-blogiteksti (viitattu 5.4.2020)

<https://aninjaaritukset.blogspot.com/2018/05/niiskun-look-eri-muumitulkinnoissa.html>

Blum Geoffrey, 2006, Roopen tie piirrosfilmille (viitattu 29.3.2020)

Carl Barksin kootut XIII, Sanoma Magazines Finland Oy, Helsinki 2007

Eläköön kuvat, 8. Elokuuta 2010, Muumien maailma -blogiteksti (viitattu 4.4. 2020)

<http://elakoonkuvat.blogspot.com/2010/08/muumien-maailma.html>

Heidi Turunen, . Anime ja Manga - japanilaista, mutta mitä?, Vaasan lyseon nettilehti (viitattu 2.4.2020)

<http://fuusio.vaasa.fi/kulttuuri-ilmioeita/23-anime-ja-manga-japanilaista-mutta-mitae>

Happonen Sirke, Jälkisanat 2008-2011 kirjoihin Muumit -sarjakuvaklassikot (viitattu 5.4.2020)

Muumit -sarjakuvaklassikot I-IV Werner Söderström Osakeyhtiö, Helsinki 2008-2011

Horila Heidi, 10. Lokakuu.2014, Muumit paheiden pyörteissä-blogiteksti (viitattu 5.4.2020)

<http://www.film-o-holic.com/arvostelut/muumit-rivieralla/>

IMBD, Roope Ankan talousoppia (1967) (viitattu 31.3.2020)

<https://www.imdb.com/title/tt0062240/>

Japanilainen anime ja animaatio - Koulukino-blogi (viitattu 3.4.2020)

<https://www.koulukino.fi/kukkulan-tytto-sataman-poika/japanilainen-anime-ja-animaatio>

Kangaspunta Tia, 9. Lokakuu 2014 – Muumit Rivieralla – uhka vai mahdollisuus?-blogiteksti 3.4.2020)

<https://geekgirls.fi/wp/blog/2014/10/09/muumit-rivieralla-uhka-vai-mahdollisuus/>

Kivekäs Markku, 28. Maaliskuu 2001, Carl ja anka poikineen (31.3.2020)

Aku Anka-lehti 13/2001, Helsinki Media Oy 2001

Kulttuuritoimitus, 8. Syyskuu 2019, Tampereen Taidemuseon esittelemä mangan jumala Ozumu Tezuka tuotti urallaan 150 000 sivua sarjakuvaa (viitattu 28.3.2020)

<https://kulttuuritoimitus.fi/artikkelit/artikkelit-museot/tampereen-taidemuseon-esittelema-mangan-jumala-osamu-tezuka-tuotti-urallaan-150-000-sivua-sariakuvaa/>

Moomin, 2018, Uusi Muumilaakso -animaatiosarja valmisteilla (viitattu 29.3.2020)

<https://www.moomin.com/fi/moominvalley/>

Moomin, 22. Heinäkuu 2016, Miksi Tove Jansson päätti piirtää Mumimammalle käsilaukun lisäksi myös esiliinan?

<https://www.moomin.com/fi/blogi/miksi-tove-jansson-paatti-piirtaa-muumimammalle-kasilaukun-lisaksi-myos-esiliinan/#fff9a26e>

Moomin, 12. Heinäkuu.2017 Uuden Muumi-animaation ääninäyttelijöitä valittu

<https://www.moomin.com/fi/blogi/uuden-muumianimaation-aaninayttelijoita-valittu/#fff9a26e>

Rising Shadow, Pikku Nemo höyhensaarilla. Osa 1 1905-1907 (viitattu 24.3.2020)

<https://www.risingshadow.fi/library/book/6611-pikku-nemo-hoyhensaarilla-1-osa-19051907>

Sabinan knalli, 21.Tammikuu 2015, Tove Jansson: Muumiperhe Rivieralla-blogiteksti (viitattu 27.3.2020)

<https://sabinanknalli.blogspot.com/2015/01/tove-jansson-muumiperhe-rivieralla.html>

Sami, 6. Joulukuu 2010, Samin animaatioblogi (viitattu 2.4.2020)

<https://animaatiot.blogspot.com/2010/12/ankronikka-disneyn-menestynein-tv-sarja.html>

Wikipedia, Animaatio (viitattu 22.3.2020)

<https://fi.wikipedia.org/wiki/Animaatio>

Wikipedia, Asterix (viitattu 22.3.2020)

<https://fi.wikipedia.org/wiki/Asterix>

Wikipedia, Astro Boy (viitattu 23.3.2020)

https://en.wikipedia.org/wiki/Astro_Boy

Wikipedia, DuckTales (viitattu 30.3.2020)

<https://en.wikipedia.org/wiki/DuckTales>

Wikipedia, DuckTales (2017 TV series) (viitattu 30.3.2020)

[https://en.wikipedia.org/wiki/DuckTales_\(2017_TV_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/DuckTales_(2017_TV_series))

Wikipedia, Fleicer Studios (viitattu 23.3.2020)

https://en.wikipedia.org/wiki/Fleischer_Studios#cite_ref-11

Wikipedia, Little Nemo (1911 film) (viitattu 21.3.2020)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Little_Nemo_\(1911_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Little_Nemo_(1911_film))

Wikipedia, Osama Tezuka (viitattu 21.3.2020)

https://fi.wikipedia.org/wiki/Osamu_Tezuka

Wikipedia, Lucky Luke (viitattu 24.3.2020)

https://fi.wikipedia.org/wiki/Lucky_Luke

Wikipedia, List of DuckTales (2017 tv series) episodes (viitattu 31.3.2020)

[https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_DuckTales_\(2017_TV_series\)_episodes](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_DuckTales_(2017_TV_series)_episodes)

Wikipedia, Luetelo Muumilaakson tarinoita-sarjan hahmoista (viitattu 4.4.2020)

https://fi.wikipedia.org/wiki/Luettelo_Muumi-tarinoiden_hahmoista

Wikipedia, Muumilaakson tarinoita (viitattu 25.3.2020)

https://fi.wikipedia.org/wiki/Muumilaakson_tarinoita

Wikipedia, Sarjakuva (viitattu 22.3.2020)

<https://fi.wikipedia.org/wiki/Sarjakuva>

Wikipedia, Smurffit (viitattu 25.3.2020)

<https://fi.wikipedia.org/wiki/Smurffit>

Wikipedia, Superman (1940s animated film series) (viitattu 22.3.2020)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Superman_\(1940s_animated_film_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Superman_(1940s_animated_film_series))

[6] Wikipedia, The wonderful world of color (1961-1969) (viitattu 1.4.2020)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney_anthology_television_series#Walt_Disney's_Wonderful_World_of_Color_\(1961%E2%80%931969\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney_anthology_television_series#Walt_Disney's_Wonderful_World_of_Color_(1961%E2%80%931969))

[9] Wikiwand, Kulta-Into Pii (viitattu 1.4.2020)

https://www.wikiwand.com/fi/Kulta-Into_Pii