

Opinnäytetyö (AMK)

Viestintä

Animaatio

2019

Emma Rautala

TIIMITYÖTÄ VAI YKSINÄISTÄ PAKERRUSTA?

– Hayao Miyazakin ja Disneyn erilaiset lähtökohdat
animaatioelokuvan esituotannossa

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Viestiintä | Animaatio

2019 | 23 sivua

Emma Rautala

MIYAZAKI-METODI

- Kuvakäsikirjoitus elokuvan ainoana ohjenuorana

Kirjallisessa opinnäytetyössäni haluan pureutua animaatioelokuvan esituotantoon, idean syntymiseen ja tarinan muodostumiseen. Siitä miten pienestä ajatuksesta kasvaa suuri tuotanto, ja miten tämä prosessi toimii. Erityisesti minua kiinnostaa Hayao Miyazakin omintakeinen ja suuren maailman menosta sangen poikkeava tapa synnyttää animaatioelokuva. Aion verrata Miyazakin-metodia Disneyn animaatiostudion käyttämään perinteiseen että moderniin menetelmään aloittaa animaatioelokuvan tuotantoprosessi. Pyrkimyksenäni on oppia ja ymmärtää näiden erilaisten tapojen hyvät puolet, jotta voin itse poimia niistä parhaat keinot omien projektieni suunnittelemiseen.

Olen seurannut erityisesti Studio Ghiblin ja Miyazakin uraa suurella mielenkiinnolla viimeisen vuosikymmenen aikana. Olen ollut kiinnostunut elokuvanteon prosessista jo pitkään ennen opintojani animaation parissa ja minusta on mielenkiintoista päästä syventymään aiheeseen entistä paremmin. Näin toivon, että itsestäniikin voisi kuoriutua tehokas ja kekseliäs ammattilainen.

ASIASANAT:

animaatio, animaatioelokuvat, anime, animaattorit, elokuvaohjaajat, elokuvaohjaus, ohjaajat, kuvakäsikirjoitus, storyboard, käsikirjoitus, esituotanto

BACHELOR'S / MASTER'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Film and Media | Animation

2019 | 23 pages

Emma Rautala

THE MIYAZAKI-METHOD

- Using storyboard as the only guideline

The goal of my thesis work is to dive into the world of preproduction in animation industry, to learn how the idea is born and how it grows into a full length story. I want learn how a small idea transforms into a huge production and to see how the process of it works. I am especially interested in learning about Hayao Miyazaki's original and diverging way of creating animated film from the other big animation studios. I am going to research and compare this so called "Miyazaki-method" to the way how Disney animation studios work on creating a film. I want to learn and understand how these two different approaches work, what are the pros and cons, so I can pick the best solutions that could work for me in my own projects.

I have been following Studio Ghibli and Hayao Miyazaki's career with great interest for at least for a decade now. And I have been also very interested in how feature films are made long before my studies with film and animation. So I'm thrilled to get a closer look to the subject and I'm also hoping to educate myself into a better professional film maker.

KEYWORDS:

animation, animated films, anime, animator, director, storyboard, script, screenplay

SISÄLTÖ

KÄYTETYT LYHENTEET TAI SANASTO	5
1 JOHDANTO	6
2 HAYAO MIYAZAKI	8
2.1 Nousu idän animaatiokeisariksi	8
2.2 "Miyazaki-metodi" – Tarinoita mielikuvituksesta ja intohimosta	11
3 DISNEY	15
3.1 "Amerikkalainen visionääri"	15
3.2 Ideoiden puutarha	16
3.3 Idean kylvämisestä ja tiimin kokoonpanosta	17
4 POHDINTA	21
LÄHTEET	23

KÄYTETYT LYHENTEET TAI SANASTO

Animaatio	Tekstissäni käytän tätä lyhenteenä perinteiselle piirrosanimaatiolle ellei toisin mainita.
Ghibli	Eli Studio Ghibli. Hayao Miyazakin ja Isao Takahatan vuonna 1985 perustama animaatiostudio.
Disney	Eli The Walt Disney Company. Tällä tarkoitan yhtiötä enkä henkilöä.
Kuvakäsikirjoitus	Englanniksi ”storyboard” eli elokuvan kuvasuunnitelma. Sarjakuvamainen kuvakäsikirjoitus sisältää jokaisen elokuvassa nähtävän kohtauksen, sen tapahtumat, kuvakulmat- ja suunnat sekä kuvakoot ja kameraliikkeet.
Käsikirjoitus	Elokuvan juoni ja dialogi sekä suunnitelma siitä, miten elokuva kuvataan.

1 JOHDANTO

Jos kysyisin, mitkä ovat nykypäivän tunnetuimpia animaatiostudioita, saattaisi monelle juolahtaa mieleen Disney ja Studio Ghibli. Nämä kaksi ovat kuin synonyymeja lapsuudessa koetulle elokuvan magialle ja nostalgialle. Alansa johtotähdet, jotka puskevat rakastettuja klassikoita yksi toisensa perään, mutta jotka toimintatavoiltaan, lähtökohdiltaan kuin elokuviltaankin ovat hyvin erilaisia elokuvantekijöitä, kuin länsi ja itä.

Kirjallisessa opinnäytetyössäni haluan erityisesti tarkastella näiden kahden animaatiostudioiden kärkeä edustavan yhtiön erilaisia metodeja aloittaa pitkän animaatioelokuvan työstö. Länessä valtaa pitää Walt Disney Animation Studios, tuhatpäisine työmuurhajaisjoukkioineen, joista jokainen työskentelee oman erikoistumisalansa tehtävissä. Japanissa taas istuu herra Hayao Miyazaki, joka pitelee useita lankoja käsissään niin ohjaajana kuin animaattorinakin, ja on tunnettu siitä, että panttaa elokuvan juonta päässään, vaikka itse tuotanto olisi jo edennyt animointivaiheeseen.

Aion aloittaa tutkimustyöni Hayao Miyazakista ja haluan kiinnittää erityistä huomiota hänen eksentriseen tapaan olla käyttämättä juuri lainkaan käsikirjoitusta. Tapa kiinnostaa minua kovasti ja animaationtekijänä koen perinteisen käsikirjoituksen hankalana ja jopa vaivalloisena työkaluna ilmentämään elokuvieni tapahtumia. Olen usein pohtinut, että animaatioelokuvassa pelkän kuvakäsikirjoituksen käyttäminen on helpompi ja edullisempi tapa ilmentää jokseenkin erikoisia tapahtumia, sillä joskus sanat eivät riitä kuvailemaan sitä, mitä kykenen päässäni visualisoimaan.

Seuraavaksi siirryn Disneyn tapaan jalostaa pienestä ideasta jotain suurta. Haluan tutkia yleisesti käytettyä tapaa aloittaa niin animaatio- kuin live action -elokuvien esituotanto. Samalla heijastelen Miyazakin poikkeavia menetelmiä tähän moderniin tapaan ja yritän pohtia mitä etuja ja hankaluuksia kumpainkin metodi tarjoaa. Katselen myös molempien studioiden osalta niiden historiaa ja lähtökohtia, ja yritän pohtia onko menneisyydellä avaimia studioiden nykyiseen toimintatapoihin.

Tavoitteenani on tutkia ja vertailla molempia työtapoja ja pomia niistä risut ja ruusut, joita voin mahdollisesti itse hyödyntää tulevaisuuden projekteissa. Tiedostan, että kyseessä on kaksi hyvin erilaista elokuvantekijää, mutta mielestäni asetelma on mielenkiintoinen ja antoisa. Toivon oppivani uusia asioita, joilla voin parantaa omaa työskentelyäni ja ymmärtää paremmin suurien tuotantojen työnkulkua esituotantovaiheessa. Elokuvan

ennakkovalmistelu on elokuvan tekoprosesissa tärkeimpiä osasia, sillä se petää koko tulevan työprosessin kulkua.

2 HAYAO MIYAZAKI

2.1 Nousu idän animaatiokeisariksi

Hayao Miyazakin tie ohjaajaksi, tuottajaksi, animaattoriksi, tarinankertojaksi ja nousu yhdeksi Japanin suurimmista ja menestyksekkäimmistä animaatiostudioiden johtajaksi ei ollut suorin tai perinteisin reitti. Miyazaki syntyi juuri ennen toisen maailmansodan myllerrystä Tyynellämerellä, tammikuussa 1941. Nelipäisen veljeskatraan vanhemmat työskentelivät Miyazaki Airplanes -perheytyksessä, joka valmisti osia sotalentokoneisiin. Tämä on myöhemmässä elämässä sekä inspiroinut kertomaan tarinoita lentämisestä ja lentokoneista kuin potemaan syvää inhoa militarismia kohtaan.

Sodan jälkeen Hayao Miyazaki kiinnostui animaatioelokuvista Japanin animaatioteollisuuden värvättyä useita artisteja lieventämään sodan jättämiä arpia ja promoamaan uusia ihanteellisia ja rauhaisia demokraattisia aatteita. Erityisesti Miyazaki on maininnut haastatteluissa kuin omissa esseissään elokuvat, kuten Neuvostoliittolainen ”Snezhnaya koroleva” (Snow Queen, 1957) ja Hakujaden (Legend of The White Snake, 1958, Japanin ensimmäinen värikäs kokoillan elokuva) inspiroineen myöhemmin häntä kohti animaatioteollisuutta. Hän ei kuitenkaan alunperin tähdännyt elokuvaohjaajaksi, vaan Osamu Tezukan innoittamana Miyazaki halusi olla sarjakuvataiteilija. (Hayao Miyazaki 1941 -, osoitteessa: <https://referenceforbusiness.com/biography/M-R/Miyazaki-Hayao-1941.html> , viitattu 15.4.2019)

Miyazaki kuitenkin opiskeli Gakuishuin yliopistossa taloutta ja politiikan tutkimusta, mutta tunsikin vetoa alkuperäiseen mielenkiinnon kohteeseensa, piirtämiseen ja taiteeseen. Erityisesti Miyazakia viehättytti lapsille suunnattu taide ja hän jatkoi sarjakuvainnostustaan yliopiston lasten kirjoihin erikoistuneessa kerhossa. Loppujen lopulta valmistuttuaan yliopistosta 60-luvun alkupuolella Miyazaki päätti antautua taiteen viettäväksi ja pyrki Japanilaisen Toei animaatiostudioon animaattoriksi.

Studiolla hänelle opetettiin animaation perusteet ja hän aloitti siellä uransa pyramidin pohjalta, tehden lähinnä in between -animaatioita kalvopohjaisiin animaatioihin. Miyazaki nautti työstään sekä oppi nopeasti. Lisäksi hänen vilkas mielikuvituksensa ja

tarinankerronnan lahjansa tekivät vaikutuksen muihin työntekijöihin. Lyhyessä ajassa hän nousi animaatioliiton johtajaksi, tapasi työpaikallaan tulevan vaimonsa ja pääsi osallistumaan ensimmäisen suuren animaatioelokuvaansa, ”Prince of the Sun” (1968), jonka ohjasi Isao Takahata, Studio Ghiblin toinen ”vanha mestari”, jonka kanssa hän myöhemmin työskenteli tiiviisti ja joka tuotti useita Miyazakin elokuvia.

Miyazakin uralle oli nyt avautunut tie suurien ja tärkeiden tuotantojen parissa. Hän oli tarpeeksi vahva ja kokenut tekijä, että pystyi jättämään Toei animaatiostudion ja kokeilemaan siipiään muillakin studioilla. Varsinainen läpimurto syntyi Zuiyo Pictures studiolla (nykyinen Nippon Animation), jossa hän työskenteli Isao Takahatan ohjauksessa ”Heidi, Girl of the Alps” (”Arupusu no Shojo Haiji”, 1974) anime sarjan parissa mm. Taustojen kuvittajana ja käsikirjoittajana. 1970-luvun lopussa hän myös vihdoinkin pääsi kokeilemaan ohjaajan puikkoja elokuvassa Lupin III: The Castle of Cagliostro (”Rupan Sansei”, 1979).



Kuva 1. Nuori Hayao Miyazaki uransa alkupuolella

1970-luvulla Miyazaki ryhtyi myös vihdoinkin piirtämään mangaa elokuvatuotantojen ohella ja 80-luvulla hänen kirjoittamansa ja piirtämänäsä manga ”Nausicaä of the Valley of the Wind” näki päivänvalon. Tuotantoyhtiö Tokuma visioi Nausicaän siirtyvän täydellisesti animaatioelokuvaksi, ja näin ollen Miyazaki nappasi tuottajakseen Isao Takahatan ja he ryhtyivät tuumasta toimeen. Elokuva valmistui 1984, mutta ei noussut aikanaan suureksi

hitiksi. Elokuva kuitenkin tuotti tekijöilleen tarpeeksi rahaa ja Tokuma kehitti Miyazakista ja Takahatasta itselleen uuden haaran, Studio Ghiblin.

Hayao Miyazaki ja Isao Takahata ryhtyivät luomaan Studio Ghiblin legendaa, molemmat ohjaten ja aluksi tuottaen toistensa töitä. Miyazakin ensimmäiset virallisesti Studio Ghiblin nimen alla syntyneet elokuvat eivät olleet Japanissa suosittuja. Nykyään ikonisena Ghibli-elokuvana pidetty Naapurini Totoro ("Tonari no Totoro", 1988) ei nauttinut samaa suosiota julkaisuajankohtanaan kuin nykyään, ja lähes huvittavasti elokuva oli lähellä pistää studiolta pillit pussiin. Elokuvesta kuitenkin pumpattiin rahaa ja eloa studion kassaan runsaalla oheismateriaalin myynnillä. Kikin lähettipalvelu ("Majo no takkyubin", 1989) käänsi onnen parempaan suuntaan saatuaan suosiota ulkomaita myöten. Studio Ghibli sai tuulta alleen ja tasaisesti kasvavan suosion. Tämän vakaan tilanteen johdattelemana Miyazaki ja Takahata alkoivat kehittelemään ja tuottamaan elokuvia toisensa jälkeen. Miyazaki pääsi toteuttamaan elokuvia niin lentämisestä ("Porco Rosso"/"Kurenai no Buta", 1992) kuin purkamaan luonnonläheisiä ja sodanvastaisia ajatuksiaan esimerkiksi Prinsessa Mononokeen ("Mononoke Hime, 1997"). Suosio kasvoi entisestään, mikä näkyi elokuvien laadussa kuin levityksessäkin. Tokuman jouduttua rahallisiin vaikeuksiin Disney tarjoutui ostamaan osansa Studio Ghiblin taista ja levitti niin Miyazakin kuin Takahatan elokuvia Yhdysvaltoihin. Prinsessa Mononoke nautti suuresta suosiosta lännessä ja vuonna 2001 Henkien kätkemä ("Sen to Chihiro no kamikakushi") räjäytti pankin ympäri maailmaa ja pyydysti itselleen jopa parhaan animaation Oscarin.

Tästä lähtien Studio Ghiblin suosio on ollut tasainen. Vanhenevat mestarit, Hayao Miyazaki ja Isao Takahata, tuottivat omaan tahtiinsa elokuvia, mutta antoivat tilaa studion katon alla myös muille ohjaajille, mm. Hiromasa Yonebayashille ("Kätkijät" ja "Marnie-tyttö ikkunassa") ja Hayao Miyazakin pojalle Goro Miyazakille ("Maameren tarinat" ja "Kukkulan tyttö, sataman poika"). Hayao Miyazaki on jo Prinsessa Mononoken jälkeen julistanut jäävänsä viettämään eläkepäiviä, mutta malttamattomana ja työteliäänä työmyyränä on keksinyt itselleen projektia toisensa jälkeen, ja julistanut jokaisessa välissä jäävänsä yhä uudelleen eläkkeelle. Hänen virallisesti ja lopullisesti viimeiseksi elokuvaksi piti jäädä Tuuli nousee ("Kaze tachinu", 2013), mutta vuonna 2017 paljastui, että hän työskentelisi jälleen uuden elokuvan parissa, "Kimi tachi wa do ikiru ka?" eli vapaasti käännettynä "Miten elät?". Isao Takahatan viimeiseksi elokuvaksi jäi herkkä Prinsessa Kaguyan taru ("Kaguya hime no Monogatari", 2013). Studio Ghiblin tulevaisuus jää epäselväksi kun Hayao Miyazaki herkeää jäädä töidensä keskeltä eläkkeelle. Monet Studio Ghiblin kanssa kasvaneet animaattorit ja muut ohjaajat, kuten Hiromasa Yonebayashi,

ovat perustaneet Studio Ponocin, Ghiblin ”henkisen perijän”, joka jatkaa ulkonäöllisesti Studio Ghiblin perintöä. Selkeää jatkajaa Studio Ghiblille ei kuitenkaan ole.

2.2 ”Miyazaki-metodi” – Tarinoita mielikuvituksesta ja intohimosta

Hayao Miyazaki unelmoi sarjakuvapiirtäjän ammatista, opiskeli taloutta ja päätyi loppujen lopulta nousujohteiselle uralle animaatioalalle. Aloittaessaan Toei animaatiostudiossa hän koki sen, minkä missä tahansa muussakin animaatio- tai elokuvastudiossa voi kokea, eli työntekijöiden välisen hierarkian. Jokaisella on oma työnsä ja tehtävänsä, edes ohjaaja ei toimi yksinvaltiaana vaan tuotanto jakautuu moniin eri osa-alueisiin ja käy läpi monet eri avorihet ja suunnitelmalliset prosessit.

Kuitenkin toimiessaan multiosaajana Studio Ghiblissä, Miyazaki tunnetaan erityisesti yhdestä sängen eroavasta piirteestä, verrattuna muiden suurien studioiden toimintatapoihin. Yleinen käsitys on, ettei hän kirjoita lainkaan käsikirjoitusta elokuvilleen, vaan aloittaa tarinan rakentamisen suoraan kuvakäsikirjoituksesta. Samaan ”huhuun” kuuluu usein myös se, ettei kuvakäsikirjoitus tai tarina ylipäättään ehdi valmiiksi ennen kuin jo itse animaatiotuotanto on jo aloitettu ja ehtinyt jo pitkälle. Mutta voiko tällainen käytäntö mitenkään olla kätevä kun kyseessä on kuitenkin suuri tuotanto? Ja voiko se olla edes totta?



Kuva 2. Kuva Prinsessa Mononoke -elokuvan kuvakäsikirjoituksesta.

”Jos minua pyydetäisiin kuvailemaan lyhyesti mitä animaatio on, sanoisin: ’mitä tahansa mitä vain haluan luoda’. Animaation maailma on suuri ja se ei sisällä vain televisioanimaatiosarjoja, mutta myös mainoksia, kokeellisia elokuvia ja kokoillanelokuvia. Mutta sanoivat muut mitä tahansa, jos se ei ole jotain minkä parissa todella haluan työskennellä, se ei ole animaatiota minulle.” (Hayao Miyazaki, *Starting Point*, 1996)

Jo ennen Studio Ghiblin olemassaoloa, Miyazaki tunnettiin kovatasoisena ja kunnioitettuna tekijänä, joten on melkein ymmärrettävää, että saadessaan vallan suunnitella täysin omia elokuviaan ja ohjauksiaan, hänellä on oikeutettu mahdollisuus toimia haluamallaan ja itselleen mielekkäällä tavalla. On kuitenkin hupaisaa, että vaikka hänellä on täysi valta toteuttaa elokuviaan miten tahtoo, kokee hän kuitenkin jokaisen jälkeen suurta häpeää ja kauhua, joka ajaa hänet kohti seuraavaa elokuvaa (Hayao Miyazaki, 1996).

Starting Point 1997-2008 -nimisessä kirjassa on kootusti haastatteluita ja Hayao Miyazakin omia esseistisiä ajatuksia elokuvan tekemisestä kuin luonnosta sekä lastenkin kasvatuksesta. Eräässä yhteishaastattelussa Aardman animaatiostudion Nick Park kysyy Miyazakilta juuri käsikirjoituksen puuttumisesta kun puheena on se, mistä elokuvien ideat ovat peräisin. Park kertoo kuulleen, ettei Miyazaki hyödynnä käsikirjoitusta, siinä missä taas Aardmanilla sitä ollaan jatkuvasti muuttamassa läpi tuotannon. Miyazaki kuitenkin kieltää tämän ja kertoo, että Ghiblillä toimitaan samalla tavoin kuin Aardmanilla. Hän kertoo, että siinä vaiheessa kun projektia esitellään yleisölle, saattaa näyttää siltä, että heillä on vain kasa luonnoksia ja kuvakäsikirjoitus, mutta tosiasiasa he ovat käyttäneet aikaa kirjoittamiseen ”useita päiviä”.

Mutta kuitenkin monella on käsitys, että kuvakäsikirjoitus on se ohjaava ja luotaava väline koko tuotannossa. Studio Ghiblistä kertovissa virallisissa dokumenteissa, kuten *Unten ja hulluuden valtakunta* (2013, ohjaus Mami Sunada) näkyy miten Miyazaki työskentelee vesivärisivellin kourassa ja päättään raapien kuvakäsikirjoituksen parissa, samalla kun animaattorit animoivat ja hääräävät ympärillä. Muut eivät tunnu tietävän, miten elokuvan tarina kulkee tai mihin elokuva päättyy. Ei edes Hayao Miyazaki itse. Lopujen lopulta, kun kuvakäsikirjoitus on valmis, poksautetaan pullo kuohuvaa ja kaikki näyttävät stressin keskeltä huojentuneilta.

On siis ilmeistä, että jonkinlainen käsikirjoitus on olemassa, mikäli Miyazakin vastaukseen Nick Parkin kanssa voidaan pitää luotettavana ja totena. Mutta kuitenkin kaikesta päätellen itse käsikirjoitus tuntuu olevan vain pieni ohjenuora, joka myydään tuottajalle ja rahoittajille. Sen kanssa ei touhuta ja korjailta yhä uudestaan ja uudestaan, kuten Aardmanilla. Starting Point -kirjassa (Miyazaki, 1996) kertoo vaikeuksistaan Prinsessa Mononoken kanssa. Haastattelusta käy ilmi, että seikat jotka hidastuttivat Miyazakia kuvakäsikirjoituksen kanssa olivat päänsisäiset painihetket, joissa hän ei pystynyt näkemään tarinankerrontaansa ulkoisesta näkökulmasta tai hän ei pystynyt päättämään oliko tietty kohta relevantti vai ei.

”Minun oli vaikeaa viedä kuvakäsikirjoitus päätökseen ja totta puhuen, sain vasta vuoden 1997 Uuden Vuoden iltana valmiiksi. Kun käsikirjoitus vihdoinkin oli valmis, koko henkilökunta huokaisi helpotuksesta, ajatellen, että elokuvalla olisi viimeinkin oikeasti loppu. Vielä piirtäessäni kuvakäsikirjoitusta, he eivät pystyneet näkemään elokuvan lopetusta. Mutta kun se valmistui, kaikkien työtahti parani.” (Miyazaki, 2008) Miyazaki kertoo myös eräässä toisessa haastattelussa elokuvien kaavasta, siitä miten monet tarinat istuvat tiettyyn muottiin, jota voi hieman muunnella, mutta elokuvan runko pysyy kuitenkin samanlaisena. Hän kertoo, ettei Prinsessa Mononokeen pystytty asentamaan minkäänmoista tuttua ja turvallista kaavaa, joten Miyazaki joutui vaikeuksiin tarinankerronnassa.



Kuva 3. Miyazaki paiskimassa töitä Unten ja hulluuden valtakunta -dokumentissa

Mutta miksi Miyazaki sitten turvautuu tapaansa tehdä tarinansa täysin yksin? Jakamalla tarinan rungon muille pohdittavaksi koko tuotanto saattaisi nopeutua ja valmistua ajoissa. Ehkä kyse on vain nautinnosta saada luoda jotain aivan omaa ilman kompromisseja tai vain vanhan miehen jääräpäisyydestä tehdä sitä mitä itse tahtoo. Mikäli Hayao Miyazakin elokuvien tarinat olisivat useiden ihmisten aivoriihen tuotosta, näkyisi se varmasti myös elokuvissa. Olisiko Kikin lähettipalvelu tai Tuuli nousee enää sama elokuva? Voisivatko ne olla parempia tai voisiko niistä jopa puuttua jotain mikä tekee niistä niin sympaattisia tarinoita? Ehkä vuosien kokemus on asettanut Miyazakin omalle yksinäiselle alustalleen, hän tietää mitä tekee, vaikka se asettaisi kapuloita tuotannon rattaisiin. Muiden on hyväksyttävä tämä päätös ja luotettava Miyazakin metodiin tehdä asiat omalla tavallaan.

3 DISNEY

3.1 "Amerikkalainen visionääri"

Disney on nimenä monille tuttu ja vie ajatukset heti animaatioelokuvien maagiseen maailmaan. Nykyään monikansallisten suurtuotantojen alle saattaa unohtua, että Disneyn "imperiumi" lähti yhden innovatiivisen ja tarinarikkaan miehen ajatuksista ja valmiudesta ottaa riskejä.

Walt Disney syntyi Illinois'sa vuonna 1901. Jo lapsena taiteellista lahjakkuutta osoittanut Disney opiskeli piirtämistä ja valokuvausta sekä kävi taidekursseja Chicagon taideinstituutissa. Yhdessä veljensä Roy Disneyn kanssa he perustivat Walt Disney Productions -nimisen yhtiön, josta tuli myöhemmin yksi elokuvamaailman kuuluisimmista yhtiöistä. Studion syntymisen myötä syntyi myös ikoninen Mikki Hiiri yhdessä muiden rajastettujen animaatioklassikoiden kanssa. 1937 Walt Disney otti uransa kunnianhimoisimman askeleen ja toi kaiken kansan nähtäväksi ensimmäisen täyspitkän animaatioelokuvan, Lumikki ja seitsemän kääpiötä. Elokuva menestyi yli odotusten ja avasi tien animaatioelokuvien ryppäälle, kuten esimerkiksi Pinokkiolle (1940), Bambille (1942) ja Tuhkimolle (1950). (Biography of Walt Disney, osoitteessa: <https://biography.com/business-figure/walt-disney>, viitattu 20.4.2019)



Kuva 4. Walt Disney luonnospöydän äärellä.

Walt Disney ei ollut vain vankkumattomalla ohjauskyvyllä varustettu visionääri vaan myös kekseliäs pioneeri. Hän löysi kienoja käyttäen monitasokameraa ja oli yksi ensimmäisiä, jotka hyödynsivät televisiota viihdettä tarjoavana välineenä. Disney kirjaimellisesti rakennutti brändiään luomalla Disneylandin ja Walt Disney Worldin. Tämän lisäksi hän jätti kuolemansa jälkeen niin perheelleen kuin maailmalle lahjaksi imagonsa ja klassisen toteamuksensa unelmien toteutumisesta.

1960-luvun kireästä ilmapiiristä huolimatta Walt Disney yhtiö jatkoi unelmien luomista ja myymistä. Walt Disney'n kuoleman jälkeen yhtiö kävi lpi niin huonoja kuin hyviäkin aikoja, mutta menestys puhuu puolestaan: Disney'n teemapuistoja on pystytetty ympäri maailmaa ja Disney on yhä tänä päivänä vahvasti osana elokuvamaailmaa. Mutta miten tarinat ja unelmat saavat alkunsa? Miten ne syntyvät ja miten niistä tulee niin rakastettuja kuin ne ovat?

3.2 Ideoiden puutarha

Kaikkien hyvien tarinoiden takana on idea, ja ideanpoikasen kylväminen ja kasvatus on kaiken ydin, oli kyseessä pieni tai suuri elokuvatuotanto. Disneyllä työskentelevän veteraari John Hahnin sanoin: "Idean keksiminen elokuvaan on kuin maanviljelyä – kylvä siemen ja katso miten se alkaa versoa. Varhaisimmat ideat tarvitsevat huolellista hoivaa ja karsimista, kuten myös reilun tujauksen vankkumatonta visiota, jotta ne voivat kasvaa suuriksi metsiksi. Muutoin ne näivettyvät ja katoavat" (Hahn,2008).

Mutta miten tällainen ideoiden kasvihuone käytännössä toimii? Mitkä ovat ne kasvit, jotka pääsevät kukoistamaan ja loppujen lopulta kauppojen hyllyille? Mistä ideat syntyvät?

Kun tutkii Disney'n tuotantoa, on vaikea olla huomaamatta erästä seikkaa, joka kertoo paljon Disney'n ideakasvattamosta kuin yhtiön taidosta loiehta elokuvia toisensa perään. Monet ideoista eivät ole alkuperäisiä, niin sanottuja originaaleja alkuperäisideoita. Jo Disney'n ensimmäinen kokoillan elokuvakin sen jo ilmaisee, Lumikki ja seitsemän kääpiötä on versio sadusta, jota Grimmin veljekset ovat levittäneet. Sama pätee myös Bambiin (1942), Pieneen Merenneittoon (1989) ja Frozeniin (2013), mainitakseni vain muutamia. Monet elokuvista perustuvat vanhoihin kansansatuihin tai kirjoihin, jopa originaalina pidetty Leijonakuningas (1994) mukailee William Shakespearen Hamletin juonta ja jopa suorastaan lainailee japanilaisen "Kimba the White Lion" -animaationsarjan (1950-1954)

kuvastoa. Täysin alkuperäisiä ideoita on Disneyllä harvassa. Näitä uniikkeja elokuvia on tehty lähinnä vasta 2000-luvun alkupuolelta eteenpäin, kuten esimerkiksi Atlantis (2001), Karhuveljeni Koda (2003) ja Rähä-Ralf (2012) osoittavat. Tästä huolimatta Disney hyödyntää enemmän lainattua lähdemateriaalia enemmän ja nykyään myös uudelleen filmatisointia.

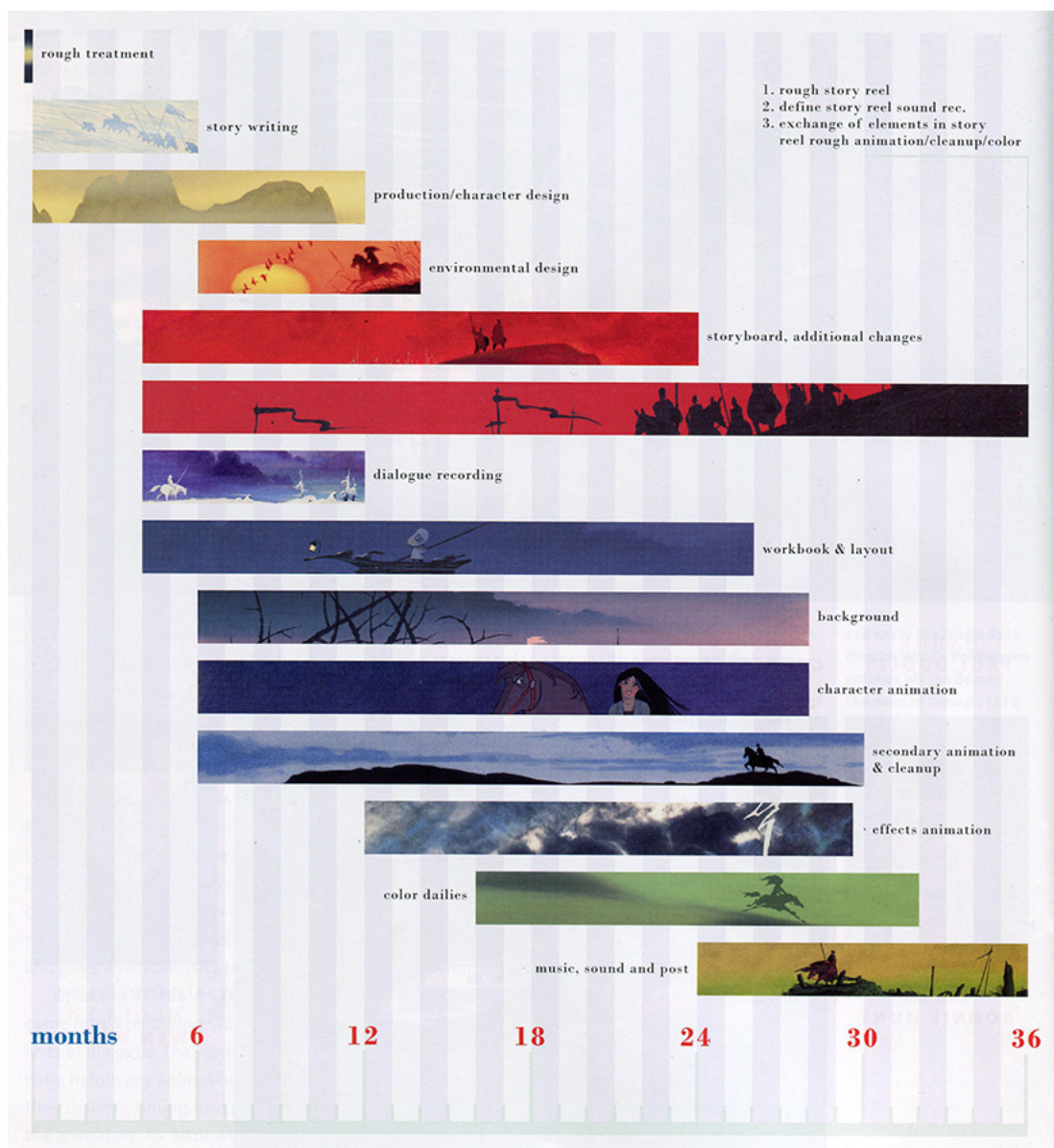
3.3 Idean kylvämisestä ja tiimin kokoonpanosta

Täysin uutta ja tuoretta tai ei, tuotanto Disneyllä on monivaiheinen. Toisin kuin Hayao Miyazakin valtakunnassa, tuotannon suunnittelu lähtee pienryhmän kokoontumisesta. Käsikirjoittajat ja taiteilijat yhdessä ohjaajan ja tuottajan kanssa lähtevät rakentamaan elokuvan varhaisvaiheita vaivaamalla ideaa monenlaisiin erilaisiin suuntiin ja ulottuvuuksiin. Erilaisia versioita kirjoitetaan ylös, luonnoksia piirretään ja käydään kiihkeitäkin keskusteluja siitä ”mitä, missä ja milloin” elokuvassa voisi tapahtua.

Don Hahn kertoo kirjassaan *The Alchemy of Animation: Making an Animated Film in the Modern Age* (2008), että hyvän elokuvan ydin on yksinkertaisessa ideassa, oli se sitten ”leijonat Afrikassa” tai pelkkä ”ötökät” tai ”autot”, siinä missä Miyazaki puolestaan on lähtenyt suunnittelemaan elokuva pelkästä halusta tehdä historiallinen epookkielokuva luonnonsuojelusta kuten *Prinsessa Mononoke*. Disneyn suunnitteluvaiheessa hallitsee myös ajatus katsojien odotuksista ja toiveista, siitä mitkä ovat elokuvan ennako-odotukset ja mikä on se vetoava tekijä, mikä vie katsojat lippuluukuille. Miyazakin elokuvia tutkiessa on välillä hankala nähdä samanlaista ajatuksenkulkua, tarina lentotaitoisesta erakkoelämää viettävästä sikamiehestä (*Porco Rosso*, 1992) eroaa esimerkiksi Disneyn *Vaianasta* (2016), sankarittaresta, joka ei vain lähde pelastamaan kyläänsä vaan koko maailman vääjäämättömältä tuholta. Vetovoima näissä kahdessa on hyvin erilainen.

Kun kuitenkin idea on Disneyn aivoriihessä lyöty lukkoon, elokuvan kehitystiimi pureutuu syvemmin hahmoihin ja niiden suunnitteluun ja itse tarinan rakentamiseen ja vahvistamiseen. Kautta aikain Disneyn tapa tehdä elokuvia on ollut suuren ja pätevän tiimin yhteistyön sadonkorjuuta. Tiimin rakennetta voisi kuvailla pyramidiksi, erilaisiin asioihin erikoistuneet työntekijät uurastavat omilla osastoillaan ja antavat oman panoksensa elokuvan aikaansaamiseksi, kuten esimerkiksi animaattorit, post production -tiimi ja äänisuunnittelijat. Tämä toimintatapa pätee lähes kaikkien suurien elokuvastudioiden mallia, joissa yhteistyöllä saadaan aikaan suuria ideoita. Hayao Miyazakin kaltaisia yksinäisiä tarinankertojia löytyy loppujen lopulta harvakseltaan.

Tiimin soihdunkantajana ja pyramidin huipulla toimii luonnollisesti ohjaaja, jonka tehtävä on välittää oma näkemyksensä valkokankaalle. Ohjaaja siis johdattaa muita työntekijöitä, kuten kirjoittajia ja taitelijoita kohti yhtenevää näkemystä, jotta kaikkien työ punoutuu lopulta samaksi elokuvaksi, ”samaksi visioksi”. Ohjaajan aisaparina toimii tuottaja, jonka vastuulla on tehdä aikatauluja, budjetoida ja toimia ohjaajan ”järjen äänenä”. Tuottaja tiedottaa mikä on aikataulullisesti ja rahallisesti mahdollista. Hayao Miyazakin tapauksessa tuottaja toimii myös surkuhupaisana koomisena hätistelijänä, joka yrittää saada Studio Ghiblin vanhat miehet puskemaan luovuuttaan ulos nopeammalla tahdilla samalla kun vitsailee tuotannon jatkuvan kokoajan vuodella lisää.

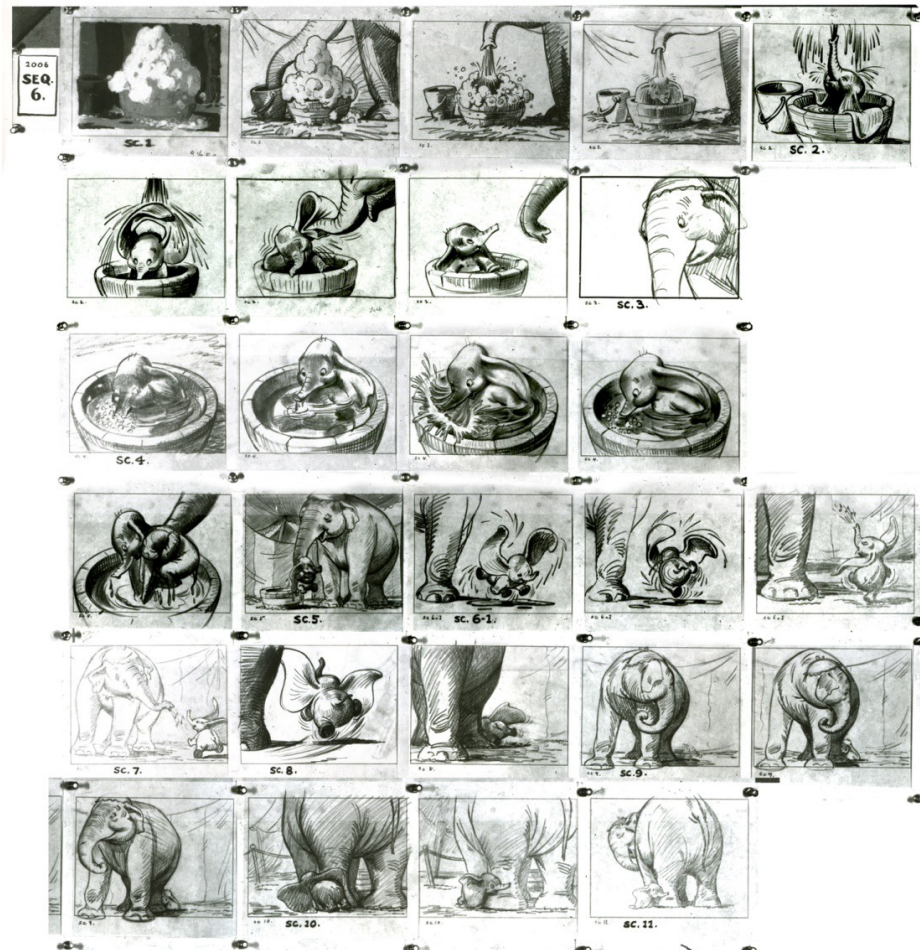


Kuva 5. Tuotannon painopisteitä ilmentävä kuvitus The Alchemy of Animation -kirjasta

Seuraavaksi pyramidissa on taitelijat ja käsikirjoittajat, jotka seuraavat ohjaajan visiota, ja joiden yhteispanos siirtyy seuraavaksi animaatiotiimin käsiin, täydentämään taikaa ja myöhemmin muusikot sekä lauluntekijät luovat tarinankertojen maailmaan viimeisen silauksen yhdessä jälkituotantotiimin kanssa.

Mutta entäpä kuvakäsikirjoitus?

On ilmeistä, että Disneyllä tuotannonkulku seuraa tietynlaista kaavaansa. Seuraava portti ei aukene ennen kuin edellinen on täysin suljettu, säppiinsä lukittu. Tämä eroaa Studio Ghiblin toimintatavasta täysin. Disneyn suuruinen yhtiö tuskin haluaa epämääräisiä variaabeleita tuotantoihinsa, jotka mahdollisesti hidastuttaisivat koko elokuvan valmistumista. Katsojien sekä tuoton takia kaiken on oltava lukkoon lyötyä aina tiettyyn pisteeseen mennessä. Miyazakin kaltainen tarinan vatvominen ei tulisi kyseeseen.



Kuva 6. Palanen rakastetun Dumbo-elokuvan kuvakäsikirjoituksesta.

Kun idea on kasvatettu tarpeeksi kauniiksi kukinnoksi, että sitä halutaan jalostaa entistä kukoistavammaksi, pitchataan eli tehdään lyhyt myyntipuhe rahasalkkujen päällä istuville johtajille. Mikäli ajatus elokuvasta miellyttää ylintä porrasta siirrytään itse elokuvan suunnitteluun. ”Story artist” eli kuvakäsikirjoitukseen erikoistunut piirtäjä suunnittelee elokuvan kuvakäsikirjoituksen, joissa ilmenee kuvassa ilmenevät tapahtumat, liikkeet ja kuvakulmat yhdessä ohjaajan kanssa. Seuraavaksi leikkaaja tulee tuotantoon mukaan ja toimii tiiviisti yhdessä ohjaajan kanssa. Leikkaaja tekee kuvakäsikirjoituksesta raakaleikkauksen, josta ilmenee elokuvan rytmi ja pituus. Kun tämä vaihe on saatu valmiiksi, siirryy elokuva itse tuotantoon.

Kuvakäsikirjoitus luonnollisesti löytyy tuotannosta ja se onkin tärkeä ohjenuora tuotannon seuraavassa vaiheessa. Kuten koko produktiolle yleistä, kuvakäsikirjoitus tehdään myös yhdessä ja se muodostuu useamman ihmisen ideoista ja osaamisesta. Yhteistyöllä saa aikaan monipuolisempia ideoita ja mikä olennaisempaa, esimerkiksi kuvakäsikirjoitus valmistuu nopeammin kun monet eri ihmiset pohtivat ratkaisuja täydellisen elokuvan suunnittelemiseksi. Hayao Miyazaki pohtii perusteellisesti yksin elokuvan tapahtumia, mikä hidastaa prosessia, mutta toisaalta elokuvasta tulee omaleimainen ja yhteneväinen kokonaisuus rinnastettuna ohjaajan aikaisempiin elokuviin. Samaa ei voi sanoa Disneyn elokuvista, joiden visuaalinen kuin tarinankerronnallinen tyyli eroaa elokuvasta toiseen.

4 POHDINTA

Voi tuntua epärealistilta verrata Disneytä ja Studio Ghibliä toisiinsa niiden erilaisuuden takia. Studio Ghibli tekee elokuvia, joihin maailma rakastuu yhtä palavasti kuin Disneyn elokuvaan, mutta lähtökohta ja studion koko eroavat toisistaan suuresti.

Disney tekee elokuvia suurelle yleisölle ja pyrkii miellyttämään kaikkia. Samalla se pyrkii maksimoimaan rahallisen tuoton, jotta yritys voi kasvaa yhä suuremmaksi ja paremmaksi. Tuotannot ovat tarkasti vaalittuja ja huoliteltuja, alojensa asiantuntijoiden luomuksia. Mitään ei ole jätetty laskelmoimatta tai roikkumaan, budjetista kuin aikataulusta pidetään tiukasti kiinni ja koko tiimi pyrkii noudattamaan talon yhteisiä sääntöjä. Disneyllä vallitseekin ehkä eräänlainen tasa-arvo. Työntekijöitä vaalitaan ja pidetään arvossa. Elokuva on monien ihmisten aikaansaannos, tarinaa myöten.

Studio Ghibli tekee elokuvansa myös suurelle yleisölle ja tyyliään, tarinoiltaan kuin viesteiltään se vetoa katsojiin samalla tavoin kuin Disney. Kuitenkaan tuotantotekniikaltaan se ei ole vastaa Disneytä juuri lainkaan, työntekijöiden määräkin on huomattavasti pienempi kuin Disneyllä. Toki Ghiblillä on tuottaja, säveltäjä, animaattoreita ja muita alan ammattilaisia, mutta itse idea lähtee Hayao Miyazakin kohdalla vain ja ainoastaan hänen omasta ehtymättömästä ideareservistä. Alkusysäyksen jälkeen tuotanto jarruttelee pitkälle Miyazakin tarinankerronnan verkkaisen itämisvaiheen takia.

On kuitenkin hyvä muistaa, että vaikka Disney on vanhempi kuin Studio Ghibli, on se myös tavoiltaan kuin tekijöiltään nykyään modernimpi. Tekijät vaihtuvat ja ideat tulevat uusilta ihmisiltä. Hayao Miyazakin pohjana on taas 1900-luvun puolivälin menetelmät ja silkka mahdollisuus tehdä mitä lystää. Hän on ollut ns. pyramidinrakentajana suuressa studiossa, joten ei voi sanoa, että yleiset tavat ovat hänelle tuntemattomia. Antaa siis vanhan miehen tehdä mitä lystää. Elokuvien laadusta ei ole moni valittanut.

Hayao Miyazakin metodin ja Disneyn esituotannon tutkiminen ja vertaileminen keskenään on kuitenkin herättänyt uusia ajatuksia esituotannosta kuin animaation tekemisestä itsellenikin. En tiedä tulenko koskaan elämässäni saamaan niin arvostettua yksinvaltiaan asemaa kuin Hayao Miyazaki, mikäli sellainen on ylipäätään enää tässä maailmassa mahdollista, mutta hänen asenteensa tarinan luomiseen ilahduttaa ja inspiroi minua. Koen, etten ehkä haluaisi elää samalla tavalla yhtä reunalla ja alituisessa jännityksessä (ja mahdollisesti myös stressissä) jos käyttäisin tismalleen samaa metodologia, mutta

samalla Miyazakin rentous houkuttelee minua. Se, ettei ota liikaa paineita ja stressiä ja antaa juonen kuljettaa itseään eteen päin.

Olen kuitenkin useasti käynyt keskustelua alalle pyrkivien tuttavien kanssa, jotka harmittelevat käsikirjoituksen korostettua tärkeyttä esimerkiksi apurahaa haettaessa. Monet kokevat, että pelkkä kuvakäsikirjoitus ajaa animaation etua paremmin ja on selkeämpi väline kertomaan elokuvan juonta. Käsikirjoitus tietenkin tukee kuvan ymmärrystä, mutta siitäkin supistetumpi treatment ajaisi elokuvan etua paremmin. Mutta olen kuullut ilahduttaviakin uutisia, siitä miten Suomen elokuvasäätiö on ottanut vastaan kuvakäsikirjoitusta ja ksäikirjoitusta yhdisteleviä tapoja selittää animaatioelokuvan kulkua.

Oman lopputyöelokuvani esituotanto piti sisällään Hayao Miyazakin kaltaista yksinäistä aherrusta, mutta myös Disneyn kaltaista ajatusten jakamista. Halusin tehdä lopputyöni lähestulkoon yksin, sillä halusin luoda jotain omaa ja yhtenevää aikaisemman elokuvani kanssa. Kompromisseja kaihdellen halusin luoda jotain tinkimätöntä ja joka heijastelisi itseäni, ehkäpä samankaltaisesti kuin Miyazaki. Koin kuitenkin tarpeelliseksi saada vahvistusta ja hyväksyntääkin tarinalleni, joten siirryin tässä suhteessa myös Disneymäisempään leiriin ja annoin elokuvani alkion luokkalaisteni tutkittavaksi. Koin, että täysin yksin tulisin sokeaksi työlleni ja saattaisin selittää asioita liian kryptisesti. Näin sainkin paljon uusia ideoita ja vaihtoehtoja työstää elokuvaani eteenpäin, kuitenkin kokematta, että olisin myynyt sieluni ja ajatukseni täysin muiden poljettavaksi.

Se mitä kuitenkin ihailen Hayao Miyazakissa on se, miten häntä ajaa intohimo tehdä elokuvia, joka on niin vahva, että eläkkeelle vetäytyminen on osoittautunut vaikeaksi. Hänen havainnollinen tapansa tuoda yhteen realistinen maailma ja mielikuvituksen rikastamat ideat yhteen on ollut resepti menestykseen jo vuosia. Hänen tapansa asettua lapsen silmiin ja ideoida tuntuu niin erityiseltä, että sitä voi vain ihaila. Tietenkin sama voi sanoa Disneystä, sen tavoista ja menetelmistä kertoa suuria tarinoita. Mutta silti koen, että mikä erottaa Disneyn ja Miyazakin lähtökohdan tehdä taianomaisia elokuvia on erilainen motivaatio. Disney haluaa tuoda maailmaan suuria taianomaisia seikkailuja ja tuottaa rahaa. Hayao Miyazaki valuttaa ideoita päänsä sisuksista tarinan kertomisen ilosta, raha ei tunnu olevan hänelle tärkeä tekijä. Hän ryömii kohti seuraavaa elokuvaa korjatakseen edellisen elokuvan jättämiä häpeän ja epäonnistumisen tunteita. Mielestäni tämänkaltainen motivaatio on samaistuttava ja ihastuttava. Sydämiä koskettavat tarinat syntyvät loppujen lopulta intohimosta ja palosta kertoa ja luoda uutta.

LÄHTEET

Kirjalähteet

Miyazaki, Hayao. 2009. Starting Point 1979-1996. VIZ Media

Miyazaki, Hayao. 2009. Turning Point 1997-2008. VIZ Media

Odell, Colin ja Le Blanc, Michelle. 2009. Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata. Kamera Books.

Hahn, Don. 2008. The Alchemy of Animation: Making an Animated Film in the Modern Age. Disney Editions.

Nettilähteet

Midnight Eye, Hayao Miyazaki (viitattu 1.4.2019) <http://www.midnighteye.com/interviews/hayao-miyazaki/>

Hayao Miyazaki 1941 – (viitattu 15.4.2019) <https://www.referenceforbusiness.com/biography/M-R/Miyazaki-Hayao-1941.html>

Studio Ghibli (viitattu 4.4.2019) https://en.wikipedia.org/wiki/Studio_Ghibli

The Evolution of the Japanese Anime Industry (viitattu 22.4.2019) <https://www.nippon.com/en/features/h00043/the-evolution-of-the-japanese-anime-industry.html>

Vice – Everything We've Learned About Hayao Miyazaki Since His False Retirement (viitattu 15.4.2019) https://www.vice.com/en_asia/article/z4dbn3/everything-weve-learnt-about-studio-ghiblis-hayao-miyazaki-since-his-retirement-documentary-never-ending-man

The History of Animation (viitattu 20.4.2019) <https://history.of-animation.webflow.io/>

Biography – Walt Disney (viitattu 20.4.2019) <https://www.biography.com/business-figure/walt-disney>

Elokuvantaju – Käsikirjoitus (viitattu 28.4.2019) <https://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/kasikirjoitus.jsp>

Storyboard Your Life (viitattu 28.4.2019) <https://medium.com/@avisolo/storyboard-your-life-48da1e76e9d9>

Dokumentit:

Unten ja hulluuden valtakunta (Yume to kyoki no okoku), 2013, ohj. Sunada, Mami

Never-Ending Man (Owaranai Hito Miyazaki Hayao) 2016, ohj. Arakawa, Kaku

Kuvalähteet

Kuva 1. https://www.vice.com/en_asia/article/z4dbn3/everything-weve-learnt-about-studio-ghiblis-hayao-miyazaki-since-his-false-retirement-documentary-never-ending-man

Kuva 2. <https://fi.pinterest.com/pin/353532639496154584/?lp=true>

Kuva 3: <http://www.openculture.com/2015/06/watch-hayao-miyazaki-animate-the-final-shot-of-his-final-feature-film-the-wind-rises.html>

Kuva 5. <https://wannabeanimator.tumblr.com/image/164762024231>

Kuva 6. <https://medium.com/@avisolo/storyboard-your-life-48da1e76e9d9>

