



# PIXAR - Efektitehtailusta tietokoneanimaation kärkeen

## 1982 - Star Trek II: Khanin viha

Ed Catmullin ryhmä toteutti tietokoneanimaatiolla kuolleen planeetan pinnan muuttumisen vihreäksi, kukoistavaksi maailmaksi katsojien silmien edessä. Urakka kesti viisi kuukautta.

## 1983 - Jedin paluu

Kolmiulotteinen hologrammi Kuolemantähdessä oli Catmullin ja kumppanien käsialaa.

## 1984 - The Adventures of Andre and Wally Bee

Ensimmäinen kokeilu tarinan sisältäväksi tietokoneanimaatioksi, ohjaajana John Lasseter. Lyhyt tarina kertoo Andresta ja leikkisästä mehiläisestä, jota tämä yrittää paeta hyvin tyyliellyssä metsässä. Animaatio oli vielä melko alkeellista.

## 1985 - Sherlock Holmes ja kohtalon pyramidi

(Ainakin muistelen suomenkielisen nimen olevan jotenkin noin...) Henkin heräävä lasimaalaus, joka esittää ritaria, oli tehty kompuuterilla ja liitetty näyttelmäelokuvaan. Tämä oli Pixarin viimeinen työ ILM:lle.

## 1986 - Luxo Jr.

Oman firman ensimmäinen työ. Vihähtävä puolitoistaminuuttinen tarina isäpöytälamppusta ja poikapöytälamppusta. Lamppu-

jen elävöittäminen ja niille persoonallisuuden antaminen toimii hienosti. Nimettiin Oscar-ehdokkaaksi.

## 1987 - Red's Dream

Surumielinen kertomus rautakaupan nurkassa sirtuksesta uneksivasta punaisesta yksipyöräisestä. On hämmästyttävää nähdä ilmeikäs polkupyörä. Myös satuisen kadun tunnelma on vaikuttava.

## 1988 - Tin Toy

Se elokuva, jonka ansiosta Toy Story tehtiin. Palkittiin Oscarilla parhaana animaationa. Picni peltilelu pakenee jättiläköiseltä vaikuttavaa pikkuvauvaa. Ihmisen animoiminen on tässä kompastuskivenä, lelut ovat huomattavasti onnistuneempia.

## 1989 - Knickknack

Kolmiulotteiseksi tehty (vaikka tavallisena useimmin esitetty) kertomus lasipallon sisältä hemaisevien matkamuistoesineiden seuran pyrkivästä lumiukosta on Pixarin hauskin lyhytfilmi, vanhojen Warner Bros.-piirrettyjen tyyliin.

## 1991 - Surprise sekä Light and Heavy

Sesame Street -lastenohjelmaan tehtyjä pikkuanimaatioita, joissa Luxo Sr. ja Luxo Jr. ovat mukana. Samana vuonna Pixar kirjoitti sopimuksen Disneyn kanssa kolmen kokoillan tietokoneanimaation tekemisestä.

## Tint toy



**P**ixar-yhtiö sai alkunsa George Lucasin Industrial Light and Magic -tehostefirmasta. Lucas palkkasi 70-luvun lopussa tohtori Ed Catmullin ILM:iin kehittämään tietokoneohjelmia. Catmullia alkoi kuitenkin kiinnostaa mahdollisuus tehdä kokonaisia elokuvia pelkästään tietokoneella, ja hän palkkasi John Lasseterin Disneyltä suunnittelemaan tietokoneella toteutettavia animaatioita.

Pixar toimi suunnannäyttäjänä tietokoneanimaation alalla. Sen merkittävä tekninen saavutus on RenderMan-nimisen animointiohjelmiston kehittäminen, josta se sai myös teknisen saavutuksen Oscarin. RenderMan mahdollistaa realistisen näköisen animaation teon. Määrittelemällä valaistuksen, kameroiden sijainnin, taustan ja hahmon tietokoneelle, RenderMan pystyy tuottamaan siitä kolmiulotteisen kuvan. Ohjelman avulla saadaan myös aikaan "motion blur", kohteen muuttuminen epäselväksi liikkeen aikana, mikä on välttämätöntä realistisen näköisen liikkeen kuvaamiseksi.

Steven Jobs osti Pixarin Lucasilta kymmenellä miljoonalla dollarilla. Nyt Pixar on nostanut Jobsin uusimmaksi tulokkaaksi tietokonealajardöörien kerhoon. Jobsin omistuksessa Pixar on lähtenyt omille poluilleen. ILM on efektitehdas, Pixar haluaa kertoa tarinoita. Seuraavassa Pixarin tähänastinen filmografia muutamilla näyttävimmillä efektianimaatioilla lisätynä. Mainittujen töiden lisäksi Pixar on tehnyt runsaasti tietokoneanimaatiota tv-mainoksiin. **JH**