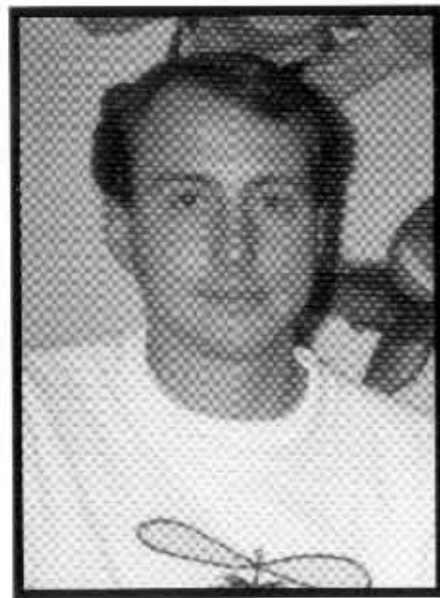




KUVAT © DISNEY

# Lelut heräävät eloon Toy Storyssa

Animaattori Richard Quadelle tietokone on vain väline



Richard Quade



Viime keväänä ensi-il-  
tansa saanut Toy Story  
jää elokuvahistoriaan  
maailman ensimmäisenä  
kokonaan tietokoneella  
tehynä pitkänä anima-  
tioclokuvana. Se on ensimmäinen kolmes-  
ta kokoillan piirretystä, joiden tekemisestä  
tietokoneanimaation johtava yritys Pix-  
ar on tehnyt sopimuksen Disneyn kans-  
sa. Leffa on paitsi vauhdikas ja hauska seik-  
kailuelokuva, myös teknisesti erikoislaa-  
tuinen saavutus, joten kerrottakoon ensin  
leffan teknisestä puolesta kiinnostuneille  
muutamia lukuja.

John Lasseterin ohjaama Toy Story on  
77 minuutin mittainen. Siinä on 1561  
kohtausta ja 114 240 erillistä ruutua. Sto-  
ryboard-piirroksia tehtiin elokuvaa varten  
25 000 kappaletta. Tietokoneen muistista  
Toy Story kaappaa 2000 gigabittia tilaa.  
Jos ruudut tallennettaisiin cd-rom-levyk-  
keille, niitä pitäisi olla 1200 kappaletta.  
Toy Storyn työstä 294 mikroprosessoria  
800 000 tietokonetunnin ajan. Elokuva  
tehtiin kaikkiaan neljä vuotta, animointiin  
kului kaksi ja puoli vuotta. Rainan paris-  
sa työskenteli 110 ihmistä, heistä anima-  
tooreita oli vain 27. Yhdessäkin Disneyn  
pitkässä piirretyissä ei animaattoreita ole  
ollut yhtä vähän. Yksi Toy Storyn takana  
olleista animaattoreista on kolmekymppi-  
nen Richard Quade, joka vieraili Tampe-  
reen elokuvajuhlilla viime maaliskuussa.  
Tampereella oli myös Toy Storyn Suomen-  
ensiesitys.

## Miten sinusta tuli animaattori?

Olin tehnyt omia lyhytfilmejä ennen Pix-  
ariin menemistä. Asuin Minnesotassa ja  
etsin sopivia töitä. Lähetin John Lassete-  
rille tekemiä leffat nauhoilla, ja hän sirt-  
ten palkkasi minut Pixariin noin kolme ja  
puoli vuotta sitten.

Omat animaationi olivat kokeilevia,  
ei-narratiivisia pätkkiä, mutta Lasseter hok-  
sasi, että minulla oli rytmityksen tajua ja  
palkkasi minut kai sen takia.

## Mikä oli osuutesi Toy Storyn tekemisessä?

Pääanimaattoreita oli kolme, minä olin  
yksi heistä. Teimme itsekin animointia,  
mutta enimmäkseen valvoimme tuotantoa  
ja koetimme pirää hahmot yhtenäisinä,  
koska monta animaattoria teki samaa hah-  
moa.

Itse tein monia Woody'n jaksoja, mut-  
ta noin neljä animaattoria teki Woody'n  
tärkeimmät kohtaukset. Jokainen ryhmän  
jäsen animoi Woodyä jossakin kohtaukses-  
sa. Minäkin animoin melkein jokaista elo-  
kuvan hahmoa.

Woody on suosikkihahmoni. Tunsin  
intuitiivisesti, miten Woody'n pitäisi käyt-  
tää. Woody'n hahmossa on kompleksis-  
uurta, hänen luonteessaan on hyviä ja  
huonoja puolia. Hän on elokuvan moni-  
mutkaisin hahmo, ja pidän hänestä, kos-  
ka hänessä on sävyjä.

## Olitko mukana jo silloin kun hahmoja suunniteltiin?

Olin mukana jo siinä vaiheessa, vaikka Pi-

xarilla oli jo silloin suunnitteleusasto tek-  
kemässä designeja. Hahmoja testattiin en-  
sin mallien avulla. Esimerkiksi kokeiltiin  
sellaista, että Woody olisi ollut paljon  
isompi kuin Buzz, mutta se ei toiminut,  
kun kokocro oli liian suuri. Woodysta ja  
Buzzista tehtiin lopulta melkein samanko-  
koiset. Woodysta tehtiin jossakin vaihees-  
sa varsastapuhujan nukke, jolla oli sellai-  
nen ylös ja alas liikkuva suu, mutta sillä oli  
vaikeaa tehdä sellaisia ilmeitä kuin halu-  
simme. Periaatteessa hahmojen suunnitte-  
leusasto suunnitteli hahmot ja käsikirjoit-  
usosasto mietti, millaisia hahmot olivat  
luonteeltaan.

Alkusuunnittelu tehtiin perinteiseen  
tapaan paperilla. Hahmoista tehtiin kolmi-  
ulotteiset mallit tietokoneen muistiin, ja  
animaattori ikään kuin veteli nukan lan-  
goista, kun sen haluttiin liikkuvan. Siinä  
vaiheessa animaatio ei ollut enää paperil-  
la, mutta jotkut animaattorit tekivät koh-  
tauksista pieniä luonnoksia paperille.  
Scud-koirasta tehtiin myös ensin kolmi-  
ulotteinen veistosmalli.

Toy Storyn 27 animaattorista 22 ei  
ollut tehnyt töitä tietokoneiden kanssa  
ennen Pixarille tuloaan, mikä oli hyväksi  
Toy Storylle. Jokaisen tavoitteena oli teh-  
dä mahdollisimman hyvää animaatiota  
eikä kenenkään asenteena ollut "no, kyllä  
tämä kelpaa tietokoneella tehdyksi".

Tietokoneet eivät sinänsä ole mitään  
mullistavaa. Annamme vain uuden väli-  
neen animaattoreille, uuden vaihtoehdon.  
Elokuvan tarina on animaattorin päässä, ja

nyt hän voi pohjata, olisiko se parasta to-  
teuttaa piirrosanimaationa, nukkeilla, vai-  
ko kenties tietokoneanimaationa... Kaik-  
ki vanhatkin tekniikat ovat käytössä, eivät  
ne mihinkään ole kadonneet.

## Miksi valitsitte aiheeksi juuri lelut?

Tietokonetekniikka soveltuu parhaiten  
nykykaahan sijoittuviin kertomuksiin kuin  
esim. perinteisiin satuihin. Tietokone an-  
taa rikkaan tekstuurin, pinnan, esineille.  
Asiat saa näyttämään oikeasti kankaalta,  
muovilta, puulta, metallilta. Lelujen liik-  
keet ovat jäykkiä, ja niitä on tietokoneella  
helpompi tehdä kuin ihmisiä tai eläimiä.

Tietokoneanimaatiossa on vaikeaa se,  
että tietokoneen sisällä ei ole fyysistä ma-  
ailmaa eikä painovoimaa. Esineet voivat  
näyttää konkreettisilta, mutta kulkea vaika  
toistensa läpi. Hankalinta on saada esi-  
neet näyttämään siltä, että niillä on fyysi-  
siä ulottuvuuksia ja painoa. Monesti tie-  
tokoneanimaatio ei näytä aidolta siksi, että  
animaattori ei kiinnittänyt tarpeeksi huomio-  
ta fyysisyyteen, ja esineet liukuvat pitkin  
pintoja tai leijuvat ilmassa.

## Paljonko Disneyllä oli sananvaltaa elo- kuvaa tehtäessä?

Tarinan suhteen jonkin verran. Disney oli-  
si halunnut musiikkialan, mutta me emme.  
Kerran kuussa neuvoteltiin tarinan etete-  
misestä Disneyn kanssa, ja he antoivat hy-  
viä ehdotuksia ja neuvoja. Varsinaisessa  
tuotantovaiheessa saimme tehdä hommia  
aika lailla rauhallisesti. He olivat tyytyväisiä

työhömmme.

## Oliko tietokoneella tekeminen sijoitus tulovaisuuteen?

Jossakin mielessä, koska olemme tietoko-  
neyhtiö. Toy Storyn tekemiseen meni osa-  
puilleen sama aika ja raha kuin Pocahon-  
tasiinkin, ei siinä voitettu eikä hävitty pal-  
jon. Se on vain erilainen tapa tehdä asioi-  
ta.

Tarina on kuitenkin aina pääasia.  
Loistokkaatkaan kuvat eivät jaksaa kiinnos-  
taa kymmentä minuuttia kauemmin, jos  
tarina ei puhuttele. Hahmojen täytyy ved-  
dora katsojaan, ja siinä hahmojen äänet  
ovat avainasemassa. Näyttelijä antaa sielun  
piirroshahmolle. Tom Hanks esimerkiksi  
toi paljon lisää Woody'n hahmoon tavalla,  
jolla hän lausuu vuorosanat.

Animaattorin pitää osata näyttellä ain-  
kin sen verran, että tajuaa, kuinka tuntei-  
ta ilmaistaan eleillä. Kärsivällisyyttä tarvi-  
taan, ja jonkinlainen jumalalokompleksi,  
halu herättää henkiin piirroksia tai savea.

Quade ei halunnut paljastaa Tampereella  
mitään uudesta, jo työn alla olevasta elo-  
kuvasta, mutta nyt tiedossa on jo sen nimi  
Bugs eli Ötökät. Hyönteiset saadaankin jo  
liikkumaan tietokoneen animoimina luon-  
nollisen näköisesti – ja kenties ihmisetkin  
vielä joskus. ○

Jukka Heiskanen