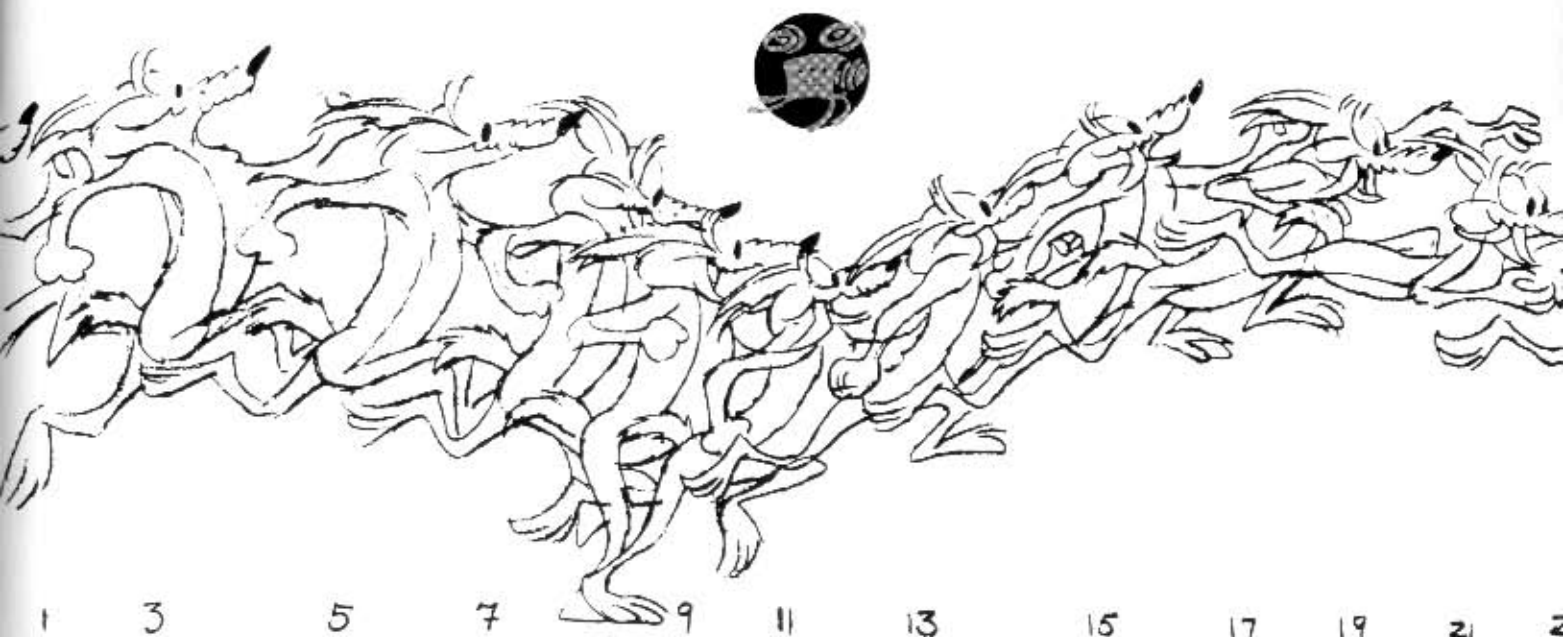


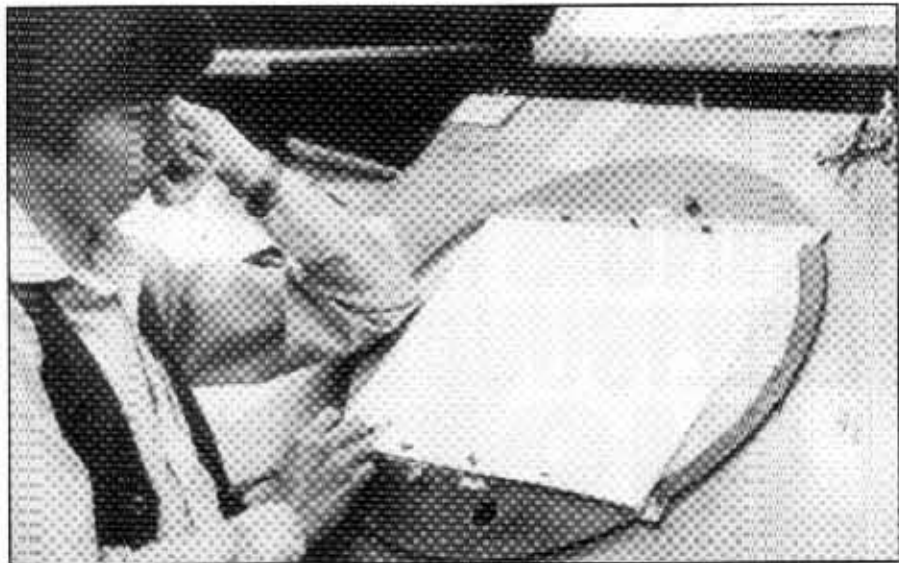
ANIMAATIO- TUOTANNOISTA JA SUHTEELLISUUDEN- TAJUSTA

osa 3/4



Filmtecknarna/Celscreque on tuottanut Pohjoismaiden upeimmat animaatiolyhytelokuvat! Do Nothin' Til You Hear From Me ja Revolver ovat tähän asti y-lit-tä-mät-tö-mät mestariteokset! Tämän kerron teille ilman että Jonas Dahlbeck, Pernilla Hindsefelt tai Jonas Odell minulle olisivat ören öreä maksaneet mainoksesta. En tunne koko ihmisiä. Ja nyt takaisin asiaan. Puhutaan animaatioista. Tulin jättäneeksi animaatiotyövaiheen käsittelyn kesken viime jaksossa siitä luonnollisesta syystä, että se on yksinkertaisesti suurin, aikaavievin ja inhimillisiä voimavaroja raskaimmin verottava osuus elokuvaprojektissa, joten palataanpa studion tuoksinaan:

Vuosikymmenen pitkäksi animaatioelokuvaksi jo nyt, tuotannon ollessa vielä kesken, mainostetun Syöksyhampaan animaattorit ovat piirtäneet piirtämistä päästyään. Animaatiopiirrosten pysyminen oikeassa kohtaa paperia varmistetaan sillä omalaatuisella rei'ityksellä, mitä näkee animaattorien käytössä mm. oheisessa Randy Carlwrightin kuvassa; pöydässä on kiinni pegbar, jota kutsutaan nyt tässä suomenkielisessä tekstissä tappilistaksi. Aina riippuen siitä, mikä on studion omaksuma käytäntö, animaatiopegit -ups, tapit - on kiinnitetty valopöydän ylä- tai alalaitaan, ja alalla on useampiakin rei'itysstandardeja, joista tunnetuimmat ovat Oxberry (sammannimisen animaatiokamrajärjestel-



Randy Cartwright miettii ankarasti.

män mukaan nimensä saanut) ja ACME. Viimeksimainittu on vallannut yhä enemmän alaa, ja mikäs siinä: yhteensopivuusongelmathan vähenevät sitä enemmän, mitä useammat tekevät töitä samoilla välineillä. Syöksyhampaan tuotantostudiolla ympäri työpöydänkulkimia lojuu ACME-lappeja, ja jos lisää tarvitaan, niin konttorinhoitaja soittaa Cartoon Colorin tai Alan Gordonin myymälään niitä tilataksaan.

Yksinäisen, asioita vasta hiljalleen opettelevan suomalaisen animaattorin tyypillinen ongelma on siinä, että kulkakaupasta ei löydä ACME-tappilistoja, eikä paljon muutakaan animaatiotyöhön tarvittavaa välineistöä. Pikatoimituksen kellaristudiosta, jonne esikoisohjaajamme on saanut avukseen pahaavaavistamattoman assistentin ('Animaatiota! Kivaa!') lähtee faksi Lontooseen, jotta saadaan tutustua sikäläisten animaatiokrääsikauppojen, ChromaColorin ja Paper Peoplen hinnastoihin. Kaikki on kallista, mutta välttämättömimmät tarvikkeet saadaan lillattua.

Animaatiopiirtäjä tekee siis töitä valopöydällä, jossa ihannetapauksessa

on kaksine säädettävine tappilistoineen pyörivä levy (koska en viitsi käyttää tähän tuhansia sanoja, värkistä on kuvakin). Tähän levyyn sitten lyödään pohjalle taustaleiska, jotta osataan sijoittaa animaatio oikeaan kohtaan päälle tulevaa paperiarkkia, ja ryhdytään piirtämään. Ja kerronpa teille ilmaiseksi seuraavankin seikan: kun kerran on totuttanut piirtämään valopöydän kanssa, niin ei helposti mene takaisin kumittamaan luonnoslyijykynäviivoja pois piirrosoriginaaleistaan. Luonnos pohjalle, valot päälle ja tussikynä käteen... Sarjainfosakin esitelty Jeff Smith muuten on, niinkuin ei sitä Luupäiden ruutukuljetuksesta näkisi jo muutenkin, vanha animaattori ja yksi ohiolaisen Character Builders -studion perustajista.

Animaattorille korvaamattomimpia töitä helpottavia keksintöjä on viivat-esti. Tässä työvaiheessa kuvataan lyijykynäpiirroksella ruutu ruudulta aivan kuten lopullinen animaatio, ja mahdolliset virheet voidaan nähdä ennen kuin tuotos menee eteenpäin; nykyisin testikoneet ovat uscimpin animaatiopiirtäjien työpöydän vakiokaluste. Viivates-

tit voidaan kuvata, kuten ammuin, filminauhalle, tai viimeisten parinkymmenen vuoden aikana totuttuun tapaan videonauhalle hyödyntäen kalliimmissa laitteissa löytyvää yksittäiskuvatoimintaa. Nytemmin kaikkialla vakiintuneiden pöytätielokoneiden myötä jokin useista varta vasten viivatestikäyttöön kirjoitetuista hyötyohjelmista (mm. ANIMAC, Musso Cartoon System, TAKE 2) käyttö lienee yleisintä. Allkirjoittanut on tehnyt animaatioiden parissa puuhastelunsa aikana opettavaisen matkan nassikkaiän Super 8-millisestä filmikamerasta aikaviiveellä (ja rupista kuvaa) nauhoittavan entisen valvonta-VHS-nauhurin kautta nykyisin käytössä olevaan ANIMAC™ -ohjelmaan ja todennut, että jokaisesta välineestä löytyy omat hyvät puolensa.

Animaattori voi näin tarkistaa piirrosjälkensä sujuvuuden vaikka kesken työn: jos animaatio ei näytä toimivan, raakataan vikaan piirretyt ruudut pois ja piirretään uudestaan. Testaamalla jokainen työvaihe, niin luonnosanimaatio, välistykset kuin puhtaaksi piirretytkin ruudut, voidaan pyrkiä minimoimaan tulevat murheet. Samaten on viivatestin näkeminen projektin kesken ollessa rohkaisevaa tekijälleen: kuvat elävät jo, nyt ne tarvitsee enää värittää. Ja kuvata. Ja leikata. Ja... mutta eipä juosta asioiden edelle.

Nyt puhtaaksi piirretyt kuvat ovat paperilla. Perinteinen ja yhä yleinen tapa edetä tästä on kopioida piirroksset joko käsin piirtäen tai kohtuutasokkaalla kopiokoneella läpinäkyvälle muovikalvolle (piireissä on vakiintunut puhe- käyttöön englanninkielestä kaapattu sana 'cel' eli selli vaan suomeksi), materiaalin ollessa tavallisimmin joko asestaattia tai polyesteriä, joka on yleensä kopiokoneessa kestävämpää. Suuremman tuotannon, eli tarinassamme Syöksyhampaan, sadattuhannet piirroksset voidaan kopioida kalliisti valmiiksi

reikätyille kalvoille, koncen automaattisesti valvoessa, että kopiojälki rekisteröity tismalleen samaan kohtaan kuin originaalipiirroksessa. Pikku lyhyt-filmin jokunen tuhat kalvoa ovat reiättämättömiä ja niitä varten on tehty irrallisia, tukevaa paperia olevia liuskoja, joissa on tapinreiät valmiina ja jotka teipataan tukevasti kiinni kalvoon piirroksen päällä, niin että reiät tulevat kohdakkain. Sitten kalvot käännetään ympäri ja aloitetaan maalaaminen. Sormentajien välttämiseksi maalarin kannattaa totutella työskentelyyn ohuet puuvillahansikkaat kädessä. Niin, tarkkasilmäisille tiedoksi: tämä työvaihe kulkee yleensä englanninkielisissä elokuvien lopputeksteissä nimellä Ink and Paint.

Maalikerrokset ovat siis eri puolilla kuin ääri viivat (vai kerronko turhaan itsestäänselviä asioita? En.), jotta maalarin väsyessä ja siveltimen livetessä pienimmät virheet ovat huomaamattomia ja suuremmat helpohko korjata pyyhkimällä tuore maali pois ääri viivan kärsimättä. Kääntöpuolelle tehdyssä väriyksessä ei myöskään näy kuvasta toiseen kiusallisesti vipattavaa pintatekstuuria -siveltimenjälkiä. Animaatiovärit, jotka myydään animaatiotarvikeliikkeessä (ei löydy vielä Suomesta), ovat PVC-pohjaisia, vesiohenteisia maaleja, joita sekoitellaan tehtaalla valvotuissa olosuhteissa tarkan väriskaalan mukaisiksi sävyiksi. Mitäkö on PVC? No, periaatteessa aivan tavallista askarteluliimaa: kerran jos toisenkin on jatkettu vajaata väripurkkia vanhalla kunnan erikeperillä, joka siis on PolyVinyylipohjainen liima. Taitelijatarvikkeina myydään akryylimaaaleja, jotka nestemäisessä muodossaan ovat aivan käyviä pikku kalvonmaalaispuuhastelumme, ja nykyisin useimpien akryylieni nimi on siinä mielessä harhaanjohtava, että niiden sidosaime ei ole PolyMetAkrylaattia, vaan juuri tuota polyvinyyliä. Vesiohenteinen kama on vaarattomampaa terveydelle, mutta älkää loki silti nuoleskelko pensseleitänne töiden lomassa.

Oikeiden animaatiomaalien väriskaalat on myös murrettu sen mukaan, mihin kalvokerrokseen väri tulee, koska jokainen animaatiokalvo, niin väritöntä ja olemattoman ohutta ainetta kuin onkin, aiheuttaa pienen sävy muutoksen alle jääviin värikerroksiin. Tarkka katsoja panee tällaiset muutokset merkille esim. vanhoissa Hanna-Barberan lyhärcissä, joissa vaikkapa Harri Hyeenan pää on hiukan ruumista vaaleampi. Tämä johtuu siitä, että studio-



Luonnoksen ja kalvon välillä Ville Viluinen (Chilly Willy) menettää osan persoonallisuudestaan.



la on säästetty ja käytetty erikseen animoitua irtopäätä, ja sen värisävy on siis yhden kalvon verran kirkkaampi kuin alemmassa kerroksessa olevan vartalon. Juuri lämänkaltaisen häviävän pienen vaihtelun eliminoimiseksi mahdollisimman tarkkaan animaatiomaalitehtaalla sekoitetaan huolellisesti valmiiksi eri skaalat joka värisävyille. Luovasti laiska animaattori, jolla ei ole kahtasataa apulaista, välttää värisävy murheet käyttämällä niin vähäiä kalvokerroksia kuin suinkin ja suunnitelmalla hahmojen värikyksen jo ennalta mahdollisimman simppeleiksi.

Juuri värikyssä on viime vuosien tietotekniikan kehityksen myötä tapahtunut mittavia muutoksia erityisesti suoraan videolle tarkoitettujen piirroselokuvien tuotannossa. Koko hankala animaatiokalvojen käsittely ja sotkuisa maalaustyövaihe voidaan ohittaa skannaamalla ääri viivapiirroksset ja värittämällä kuvat tarkoitukseen tehdyllä ohjelmalla. Sitten animaatioelementit yhdistetään työvaiheessa, joka vastaa vanhanaikaista kalvojen kameralle latomis-

ta. Aikaansaadut kokonaiset ruudut talletetaan koneen kovalevyille ja myöhemmin tulostetaan peräkkäin studiotason videonauhalle tai filmille. Mikseivät ihmeessä jo kaikki piirretyt ole näin helposti tehtyjä? ...Palaamme tähän aiheeseen.

Tarinamme ensi jaksossa kerromme, miten animaatiokalvoniput ja taustat kiikutetaan kameralle, ja elokuvamme saavat lopullisen muotonsa. Se sitten. Nyt valopöytä sammuksiin. ●

Lähdeluettelo sarjan viimeisessä osassa.

