

Opinnäytetyö (AMK)

Elokuvan ja television koulutusohjelma, animaatio

NELTES12 ANI

2017

Iida-Sofia Kivistö

PIIRROSANIMAATIOHAHMON VISUAALINEN KEHITYS

– innoitusta hahmosuunnitteluun historiasta

Iida-Sofia Kivistö

PIIRROSANIMAATIOHAHMON VISUAALINEN KEHITYS

- innoitusta hahmosuunnitteluun historiasta

Tällä kirjallisella opinnäytetyöllä pyritään saavuttamaan syvempi ymmärrys visuaalisesta hahmosuunnittelusta animaatiohistorian avulla. Tutkielmassa käydään läpi pääasiassa varhaista piirrosanimaation historiaa keskittyen hahmojen visuaaliseen ilmeeseen ja pohtien syitä sen muodostumiseen. Tekstissä heijastellaan myös sitä, miten historiassa tehdyt ratkaisut hahmoissa vaikuttavat yhä tänä päivänä.

Ensin pohditaan hieman hahmon alkuperää. Ymmärretään, että hahmon muodostaminen on olennainen osa ihmisen selviytymiskykyä. Hahmojen avulla pyritään usein välittämään erilaisia viestejä. Kaikki se, mitä ei voida kertoa suoraan puheella, äänellä tai tekstinä, täytyy animaatiossakin näyttää visuaalisesti erilaisilla väreillä ja muodoilla.

Muotokieltä piirroshahmoissa lähdetään avaamaan tarkastelemalla animaation historiaa. Käy ilmi, että alussa piirrostekniikan vaivalloisuus oli suurin vaikuttaja hahmojen muodostumiseen. Ensimmäisille piirroshahmoille tyypillistä olivat selkeät muodot ja komediaallisuus. Myöhemmin ensimmäisissä kokopitkissä piirroselokuviissa hahmojen muotoon ja liikkeeseen vaikuttivat poikkeuksellinen realistisuuden hakuisuus sekä erilaiset videokuvaa hyödyntävät tekniikat. Vastapainona tälle, uuden epärealistisen tyylisuuntauksen huomataan muodostuneen maailmanlaajuisesti noin 1950-luvulla, television yleistymisen ja alan tehostumisen myötä. Tämä tyyli näkyi hahmoissa yksinkertaistettuina muotoina ja liikkeinä. Seuraavaksi tätä ja muita havaintoja heijastellaan tekstissä myös nykypäivän hahmoihin.

Erikseen nostetaan esille myös tuoreempia inspiroivia esimerkkejä lähihistoriasta: tutkitaan lähemmin japanilaisen Ghost in the Shellin ja Prinsessa Kaguyan Tarun päähahmojen poikkeavia tyyliratkaisuja, sekä perehdytään hetken Richard Williamsin kulttimaineisen The Thief and the Cobblerin fantastiseen hahmoilmaisuun.

Lopuksi kootaan yhteen historiasta tehdyt merkittävimmät havainnot, jotka on hyvä ottaa huomioon visuaalista hahmosuunnittelua tehdessä. Julkaisukanavat ja taloustilanne vaikuttavat piirroshahmoihin edelleen rajoittavasti, mutta mahdollisuudet ovat nyt laajempaa aikaisempaa helpommin saatavilla. Todellisuuden jäljittely hahmon muodoissa ja liikkeissä, sekä piirrostekniikan valinta vaikuttavat pääasiassa hahmon visuaaliseen muodostumiseen nykyään. Niiden yhteistoiminta luo myös olennaisen osan hahmon visuaalista uskottavuutta.

ASIASANAT:

Piirrosanimaatiohahmo, hahmosuunnittelu, visuaalinen suunnittelu, animaatiohistoria, piirrosanimaatio.

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme of Film and Television | Animation

2017 | 43

Iida-Sofia Kivistö

VISUAL DEVELOPMENT IN TRADITIONAL ANIMATION CHARACTERS

- Inspiration for Character Design from History

This written thesis aims to achieve a deeper understanding of visual character design by exploring history. The thesis examines the history of the early hand-drawn animation, focusing on the visuals of the characters and considering the reasons for their formation. The solutions that were made in history are being reflected also in characters today.

First, when studying the origin of a character, it is learned that forming a fictional character is essential to the human survival. People are usually trying to deliver different messages with characters. All messages that can't be directly communicated through speech, sound or text must be shown visually with different colors and shapes, and this also applies in animation.

To elaborate the language in the design of animation characters, a look back to history is taken. It turns out that at the beginning the difficulty of creating hand-drawn animation was the main factor on how the characters were formed. The clear understandable shapes and humor was typical for the first cartoon characters. Later in the first hand-drawn animated feature films the trend of realism and use of the video footage references influenced for the form and the movement of the characters. As a counterweight to this, the new unrealistic style trend started to form globally in the 1950s as a result of prevalence of television and efficiency rising in the animation industry. This change can be seen in characters as simplified forms and movements. Next, this and other results are being reflected also on today's characters.

Some inspirational examples from the recent history are also being raised up: looking from the view point of character design, a closer look is taken at the unusual design solutions made in the main characters of the Japanese *Ghost in the Shell* and *The Tale of Princess Kaguya*, and also at the fantastic character expressions of Richard Williams' *The Thief and the Cobbler*.

Finally, we gather together the most significant findings from history that should be taken into account when making visual design of a hand-drawn animation character. The publishing channels and the economic situation are still nowadays affecting on the visuals of animation characters, but the possibilities are now much wider and easier to access than before. The imitation of reality in the form and the motion of characters, as well as the choice of the drawing technique, are influencing the visual formation of a character today. These two factors working together also create an essential part of a visually believable character.

KEYWORDS:

Animation Character, Character Design, Visual Design, Animation History, Traditional Animation, Hand-drawn Animation

SISÄLTÖ

KÄYTETYT LYHENTEET TAI SANASTO	5
1 JOHDANTO	6
2 HAHMON ALKUPERÄN POHDINTAA	7
2.1 Hahmon lähtökohdat	7
2.2 Hahmosuunnittelun lähtökohdat elokuvassa	8
3 PIIRROSANIMAATIOHAHMOJEN KEHITYS	10
3.1 Ensimmäisiä piirrosanimaatiohahmoja	10
3.1.1 Eläinhahmojen suosio	13
3.2 Elokuvaluusuu piirrohahmoissa	16
3.3 Epärealistinen tyylisuuntaus	20
3.4 Hahmodesign nykyään	25
4 INNOITUSTA HAHMOSUUNNITTELUUN	29
4.1 Ghost in the Shell	29
4.2 Japanilaista elävää hahmoviivaa	31
4.3 Uutta suuntaa Euroopasta	33
4.4 The Thief and the Cobbler	34
5 HAVAITONI HAHMOJEN KEHITYKSESTÄ	37
LÄHTEET	39

KÄYTETYT LYHENTEET TAI SANASTO

Animaatio	Tekstissäni käytän tätä sanaa lyhenteenä piirrosanimaatiolle. Toisinaan puhun myös animaatiohahmoista ja tällä viitataan jälleen nimenomaan piirrosanimaatiohahmoihin. Sama kaava toistuu esimerkiksi myös animaatioelokuvasta puhuttaessa. Jos ei toisin mainita, on aina kyse piirrosanimaatiosta.
Disney	The Walt Disney Company. Käytän tätä sanaa lyhenteenä nimenomaisesti studiolle eikä henkilölle.
Limited animation	Piirrosanimaation käytäntö, jossa samoja kuvia ei piirretä aina uudelleen ja niitä kierrätetään useissa eri kohtauksissa (Limited animation. Wikipedia 2017).
Morfautuva	Liukumuuntautuva. Muuttaa muotoaan toiseksi asteittain. (Korpela 2016)
Pilotti	Sarjan jakso tai elokuvan lyhyt kohtaus, jolla haetaan rahoitusta kokonaiselle teokselle (Pilottijakso. Wikipedia 2016).
Renderöinti	Toisin sanoen myös renderointi. Toiminta 3D-grafiikassa, jossa tietokoneohjelma laskee ja luo kuvan mallista. (Renderointi. Wikipedia 2017)
Rotoskooppaus	Animaation tekniikka, jossa suoraan videokuvasta kopioimalla luodaan animaatiota (Rotoscoping. Wikipedia 2017).
Stop motion	Animaation tekniikka, jossa fyysisesti liikutetaan valokuvattavaa objektia ja saadaan se näyttämään liikkuvan itsestään (Stop motion. Wikipedia 2017).

1 JOHDANTO

Kirjallisessa opinnäytetyössäni pohdin visuaalista hahmosuunnittelua piirrosanimaatioelokuviissa historian kautta. Käyn läpi tyyliltään erilaisia piirroshahmoja animaation historiassa. Pohdin, mitkä seikat ovat muodostaneet erilaisten hahmojen ulkomuodon. Miten alkuperäiset lähtökohdat animaation historian alussa yhä tänä päivänä vaikuttavat visuaalisesti. Mielestäni visuaalista hahmosuunnittelua ja sen vaiheita syvemmin ymmärtääkseen on tärkeää katsoa nykyhetkeä historian avulla. Onko piirroshahmon suunnittelussa yhä asioita, joita teemme mahdollisesti perinteiden inspiroimana? Entä tapahtuvatko ne puhtaasti käytännöllisistä vai taiteellisista syistä?

Tekstissäni ensin tarkastelen hahmon syntyperää. Kolmannessa luvussa aloitan tutkimukseni ensimmäisistä piirrosanimaation hahmoista. Mistä kaikki on alkanut ja millä tavalla se yhä nyt 100 vuoden päästä näkyy? Sen jälkeen käyn läpi piirroselokuvien epärealistisen tyylin murroksen vaikutuksen ja sieltä taas peilaten tämän päivän piirrossarjojen ja -elokuvien hahmoihin. Lopuksi neljännessä luvussa viitataan vielä myös muutama lähihistorialliseen animaatioelokuvaan, joissa mielestäni on hahmosuunnittelun kannalta eri tavoin onnistuttu.

Havainnoin elokuvateoksia ja niiden hahmoja pitkälti omasta näkökulmastani, mutta pohjustan historiatietoni kahteen sitä syvemmin tarkastelemaan kirjalliseen teokseen: Gianalberto Bendazzin ensimmäiseen osaan teoksesta *Animation: A World History* (2015) sekä Adam Abrahamin *When Magoo Flew*-kirjaan (2012). Tekstissäni keskityn itselleni läheisiin ja mielestäni esimerkillisiin animaatioelokuvateoksiin sekä niiden hahmoihin, jotka ovat olleet myös kaupallisesti merkittäviä eri puolilla maailmaa. Näiden hahmojen rakenteen tarkasteleminen on myös vaikuttanut oman taiteellisen työni muodostumiseen ja toiminut inspiraationa sen hahmoille.

2 HAHMON ALKUPERÄN POHDINTAA

Haluan alkuun ensiksi avata hieman sitä, mikä hahmo itseasiassa on. Toisinaan hahmon rajoja voi olla yllättävän vaikea tunnistaa ja määrittää. Ihmisen visuaalisen hahmottamisen voidaan kokea olevan yksilöllistä ja osittain myös opittua. Pohdin sitä, mitä tarkoitusta hahmojen luominen on ehkä alkujaan palvelut ja miten sitä yhä käytetään tänä päivänä elokuvissa. Miksi hahmon ulkomuoto ei ole yhdentekevää? Millä tavoin hahmolla voidaan välittää viestejä animaation kerronnassa?

2.1 Hahmon lähtökohdat

Varhaisimpien kuvitteellisten henkilöhahmojen kehittymisen ajankohdan määrittäminen on tutkijoille todennäköisesti yhtä mahdoton tehtävä kuin ihmislajin kielen kehittymisen tarkan ajankohdan selvittäminen. Ensimmäisiksi ihmisten kehittämiksi kuvitteellisiksi hahmoiksi voisivat muodostua esimerkiksi metsässä kohdattu pelkoa herättävä eläin, taivaalla liikkuvat jumalaiset taivaankappaleet, tai kenties ihmisen oma käsitys itsestään ja muista yksilöistä. Ehkäpä kuvitteellisten hahmojen luomisen tarve onkin vain seurausta selviytymiselle välttämättömästä kyvystä luoda suhteita toisiin ihmisiin. Ehkä kyse on osittain jäljittelystä ja samaistumisesta toiseen yksilöön. Ensimmäiset hahmot saattoivat saada muotonsa jo ihmisten puheessa, kun he jakoivat toisilleen havaintoja ympäristöstä. Hahmojen tehtävänä oli ehkä tarkentaa ja voimistaa erilaisten havaintojen viestejä. Viesti saatiin vielä paremmin perille, kun se pystyttiin konkreettisesti näyttämään muille, esimerkiksi kaivertamalla tai piirtämällä materiaaliin hahmoja. Muodot ja värit kertoivat tärkeimmät tunnistettavat merkit, joista voitiin päätellä esimerkiksi oliko hahmo ihminen vai eläin, mies vai nainen, uhkaava vai vaaraton. Hahmojen konkretisointi muovaamalla ja myöhemmin kirjoittamalla auttoi säilyttämään hahmon ja sen tarinan myös tuleville jälkipolville.



Kuva 1. *Lion-man* ja *Dancing Girl*-veistokset sekä *Bradshawin* kivimaalaus, *Jōmon*-savi-patsas ja syyrialainen kohokuva. Jo 40 000 vuotta sitten kivekaudella eri puolilla maailmaa alkoi ensimmäisen kerran muodostua erilaisia hahmoja luolamaalauksien, talismaanien ja patsaiden aiheissa (Upper Paleolithic. Wikipedia 2016). Ne, kuten tämänkin päivän hahmot perustuvat kaikki siihen todellisuuteen, jota niiden tekijä on kokenut. Ihmisen kädet eivät kuitenkaan vain pysty luomaan todellisuutta täydellisesti. Muodot ja värit vain muistuttavat meitä jostain aikaisemmin näkemästämme ja itse kädenjälki luo jotain selaista, mikä voi olla täysin uutta ja sattumanvaraista.

2.2 Hahmosuunnittelun lähtökohdat elokuvassa

Kaikki se, mitä ei voida kertoa suoraan puheella, äänellä tai tekstinä, täytyy animaatio-sakin näyttää katsojalle visuaalisesti väreillä ja muodoilla, jotka aina jollain tapaa imitoivat oikeaa elämää. Visuaalinen ja äänellinen ärsyke antavat katsojalle tietoa teoksesta. Jos kykenemme samaistumaan teokseen, se voi ikään kuin viedä meidät mukanaan ja siten opettaa meitä. Tällaista samaistumista voi voimistaa yleensä helpoiten erilaisilla hahmoilla. Kuvitteellisesta hahmosta, joka selkeästi omaa ihmiselle ja ihmiselämälle tyyppillisiä piirteitä, tulee sen katsojalle eli kokijalle helpoiten ymmärrettävä, samaistuttava ja siten uskottava. Uskottavuuden syntyminen ei ole kuitenkaan yksinkertaista, mutta esimerkiksi hahmojen ja maailman keskinäinen johdonmukaisuus on yksi uskottavuutta luovista tekijöistä. Animaatiossa hahmosuunnittelijan tärkeimpänä tehtävänä on luoda hahmoille juuri tällaisia uskottavuutta lisääviä ominaisuuksia.

Hahmon uskottavuutta on myös mahdollista lisätä elokuvakielen avulla. Elokuvassa kaikella havaittavalla kameran liikkeellä, kuvakulmilla, leikkauksella, muodoilla ja väreillä tulisi olla oma tarkoituksensa kokonaisuudessa, oli sitten pyrkimyksenä välittää viestiä tai ei. Aina selkeästi ymmärrettävää tietynlaista viestiä voi olla kuitenkin vaikea kertoa, koska jokainen teoksen katsoja tulkitsee ja luo niille oman henkilökohtaisen merkityksensä. Kuitenkin tavallisimpien kameran liikkeiden ja kulmien, sekä erilaisten muotojen ja värien toistaminen elokuvateoksissa ajan kuluessa on luonut ja vähitellen muokannut

elokuvan kieltä. Tämä näkyy yhtäläillä myös animaation kuvakerronnassa. Tämä samanlainen historiankieli pätee vahvana myös erilaisten animaatiohahmojen muodoissa, väreissä ja siinä miltä ne näyttävät liikkeessaan. Hahmojen visuaalisista piirteistä koostuva tyyli ei ole siis yhdentekevää, vaan on tärkeä tunnistaa, mitkä ovat halutun tyylin lähtökohdat ja mitä tyyli hahmon ulkonäössä mahdollisesti edustaa ja välittää.

3 PIIRROSANIMAATIOHAHMOJEN KEHITYS

Ymmärtääksemme paremmin animaation kieltä hahmojen väreissä ja muodoissa, meidän on luotava katseemme piirrosanimaation historiaan. Piirrosanimaation tekniikan kehityksen kulku on luonnollisesti määrittänyt hyvin pitkälle hahmojen ulkomuotoa ja luonut niiden nykytilanteen. Stop motionilla kuvatuista mustavalkoisista viivapiirroshahmoista lähtien, se on vähitellen mahdollistanut visuaalisesti yhä monimuotoisempia ja todentuntuisempia hahmoja. Kehityksestä huolimatta piirrosanimaatiotekniikan vaivalloisuus ja huono kustannustehokkuus on ollut osana sen mainetta ja vaikuttanut siten myös hahmojen visuaaliseen rakenteeseen. Liikkeen luominen piirtäen kuva kovalta tapahtuu hitaasti, joten on järkevää tehdä liikuteltavasta asiasta mahdollisimman vähillä viivoilla teknisesti yksinkertainen. Mutta toisaalta mitä yksinkertaisempi hahmo on, sitä helpommin se voi kadottaa tunnistettavuutensa ja siten uskottavuutensa välittämässään viestissä.

3.1 Ensimmäisiä piirrosanimaatiohahmoja

Suurin osa ensimmäisistä elokuvallisista animaatiohahmoista pohjautui jo ennestään luotuihin kuvituksiin tai sarjakuvahahmoihin. Sen ajan graafiset sarjakuvat ja perinteiset kuvitukset tietysti osoittivat hahmojen ulkonäölle suuntaa, mutta silloisen tekniikan ja ajan puitteissa. 1900-luvun alussa uutena ja alkuun kömpelönä elokuvataiteena animaation täytyi todennäköisesti lisätä vakuuttavuuttaan yleisön silmissä jo tunnetuilla ja suosituilla hahmoilla tai itse niiden tekijöillä.

Ranskalainen kokeellinen *Fantasmagorie* vuodelta 1908 mainittakoon yhtenä ensimmäisistä tunnetuista piirroselokuvista. Teoksessa nähtävän pellehahmon voidaan sanoa olevan maailman ensimmäisiä piirrosanimaation päähenkilöitä. (The History of Animation) Omien havaintojeni mukaan, *Fantasmagorien* hahmot koostuvat lähinnä selkeistä geometrisistä muodoista. Hahmojen liikekieli on tekniikan puitteissa suoraviivaista ja siksi epärealistisen tuntuista. Pääpainona tässä elokuvassa näyttäisi olevan vahvasti viihteellisen toiminnan luominen nimenomaan hahmojen avulla.

Hieman myöhemmin vuonna 1911 alun perin sarjakuvapiirtäjänä Yhdysvalloissa tunnettu Winsor McCay toi sarjakuvahahmonsensa eloon animaation keinoin ensimmäisessä elokuvassaan *Pikku Nemo*. Kolme vuotta myöhemmin myös sarjakuvapiirroksiin pohjautuva *Dinosaurius Gertie* esiintyi omassa animaatiossaan. Elokuvassa ideana oli ikään

kuin herättää dinosaurus eloon. (Bendazzi 2015, 35-37) Mustavalkoiselle viivapiirroshahmolle uutta uskottavuutta toi ensimmäistä kertaa animaation historiassa illuusio hahmon liikkeestä perspektiivissä piirretyn tilan sisällä. Winsor oli piirtänyt näitä hahmojaan jo sarjakuvissaan useamman vuoden ajan, ja se todennäköisesti vaikutti positiivisesti animaatiohahmojen visuaaliseen toimivuuteen myös elokuvassa. Lisäksi hahmojen tunnettuus etukäteen lisäsi elokuvien hyvää vastaanottoa ja suosiota. Dinosaurus Gertie ja Pikku Nemo - elokuvat olivat oikeastaan enemmänkin vain animaatiota selittävää näytelmäelokuvaa ja sisälsivät vasta lopussa varsinaisen piirrosanimaatio-osuuden. Tällainen elokuvan rakenne ja tarinallinen kulku oli myös suurin vaikutin siihen, miten hyvin juuri nämä kyseiset piirrosanimaatiohahmot aikanaan muodostuivat uskottaviksi sekä yleisön, että muiden animaation tekijöiden silmissä.

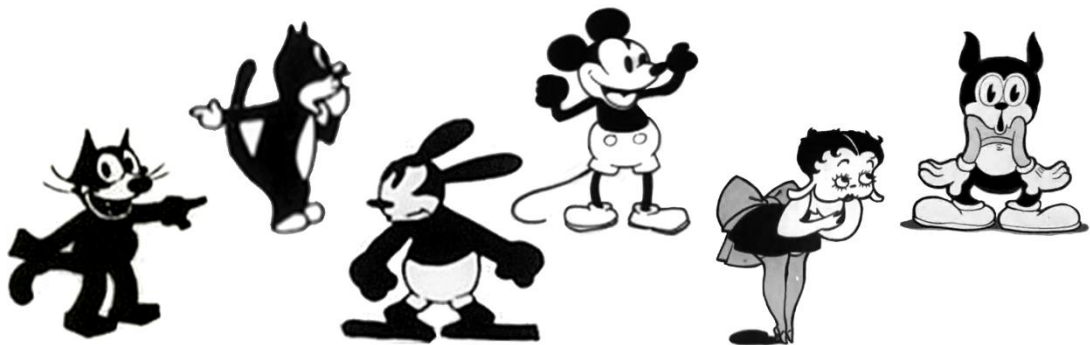


Kuva 2. Pikku Nemo-hahmon ulkomuoto pohjautui Winsor McCayn poikaan Robertiin (Little Nemo. Wikipedia 2016). Kuvissa voimme tarkastella Nemo-hahmon lähtökohtia ja kehitystä Winsor McCayn omissa hahmoversioissa sarjakuvassa ja elokuvassa, sekä 80-luvun kokopitkän piirroselokuvan pilotissa ja lopullisessa versiossa. Viimeisessä 1989 vuoden elokuvassa Winsor McCayn alkuperäishahmon voidaan sanoa pikku hiljaa karsiutuneen kaikista yksityiskohdistaan ja tyyllisesti vaihtuneen enemmänkin McCayn seuraajan Walt Disneyn studion kädenjälkeen.

Winsor McCayn animaatiot avasivat suunnan muille tuleville amerikkalaisille animaatiostudioille. Vuonna 1919 Pat Sullivan ja Otto Messmer esittelivät yleisölle Felix-kissan edeltäjän lyhytelokuvassaan *Feline Follies* ensimmäistä kertaa. Hahmoa suunniteltaessa Messmer päätti jättää aikataulun puitteissa kissa-hahmonsa kauttaaltaan mustaksi kasvoja lukuun ottamatta ja nopeutti siten animaationsa tuotantoa. Muutama vuosi myöhemmin animaattori Bill Nolan suunnitteli hahmon uudelleen luoden siitä pyöreämmän ja suloisemman, jollaisena hahmo nykyäänkin paremmin tunnetaan. Elokuvat saavuttivat

tunnettavuutta ja ”onnenkissa” Felix sai näkyvyyttä myös elokuvien ulkopuolella esimerkiksi yritysten maskottina. Hahmon suosio toi nopeasti julkisuuteen myös muita eläinhahmoja ja myöhemmin se innoitti myös monet tulevat animaatiotarjojen tähdet. Esimerkiksi Walt Disney otti vaikutteita hyvinkin suoraan Felix-hahmosta elokuvassaan *Alice’s Wonderland* vuonna 1923, sekä vuotta myöhemmin Fleischer studios nimesi myös ensimmäisen oman hahmonsensa Ko-Ko - pellen. (Cyrenne 2009)

Myöhemmin Felixin jalanjalkia seurasivat Osku Kani ja äänielokuvan suosion kasvaessa myös Mikki Hiiri. Näissä hahmoissa Walt Disney kertoo keskittyneensä persoonallisuuden luomiseen animaatioissa: oli tärkeää että hahmolla oli nimenomaan yksilöllisiä käytäytymis- ja liikkumistapoja. (Oswald the Lucky Rabbit. Wikipedia 2017) Samoihin aikoihin Fleischer Studios kehitti lisää omia hahmojaan, joista Betty Boopin varhaisimmassa muodossa ja koirahahmo Bimbossa voidaan myös vielä nähdä Felixin suosion vaikutus. Myöhemmin Walt Disneyn ja Fleischer Studiosin suosittu hahmot puolestaan innoittivat mm. Tomin ja Jerryn sekä Warner Brosin animaatiohahmot, joista Väiski Vemmelsääri on yksi tunnetuimpia. Molemmat studiot toimivat aikanaan myös esikuvana valtameren toisella puolen. Muun muassa Japanissa ja myöhemmin myös Venäjällä tehtiin erilaisia piirroshahmoja heidän jalanjäljissään. Felix-kissan perintö voidaan nähdä yhä monia vuosia myöhemmin erilaisten animaatiohahmojen ulkomuodossa.



Kuva 3. Ihmismäisten ja komediallisten eläinpiirroshahmojen kehityskaarta Amerikassa vuosina 1919-1931: Felix-kissa (1919), Julius-kissa (1923), Osku Kani (1927), Mikki Hiiri (1928), Betty Boop (1930) sekä Bimbo-koira (1931).

3.1.1 Eläinhahmojen suosio

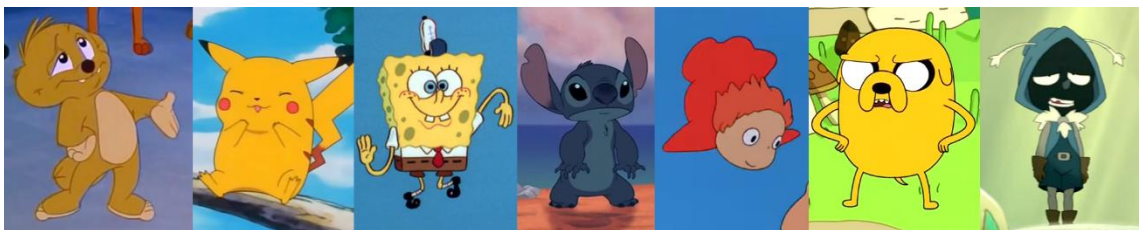
On kiintoisaa huomata, miten Disneyn studio aikanaan tunnettiin lukuisista ihmisen kaltaisista eläinhahmoistaan, kuten esimerkiksi Mikki Hiiri, Samu Sirkka ja Nalle Puh. Kun taas Fleischerien studioilta perinnöksi jäi Betty Boop, Kippari Kalle ja myöhemmin Supermies. Se miksi Fleischer Studios päätti lopulta pitäytyä juuri ihmishahmoissa voi liittyä myös alun perin 30-luvulla studioiden välillä vallinneeseen kilpailuun – oli tärkeää erottua toisista ja näkyä edukseen massasta. Ehkä selkeät ihmishahmot ja tarinoiden teemat niiden ympärillä olivat astetta Disneyn ihmiseläinhahmoja realistisempia ja aikuismaisempia. Toisaalta Disneyn hauskat sekä suloiset eläinhahmot olivat laajemman kohdeyhmänsä takia kaupallisestikin joustavampia ja niitä käytettiin useammin markkinoinnissa. Myös tämä saattoi lopulta vaikuttaa samankaltaisten eläinhahmojen syntymiseen Disneyllä jatkossakin.

Hahmosuunnittelun kannalta on mielestäni tärkeää nostaa esille sitä, miksi juuri ihmiseläinhahmoja Felix-kissasta lähtien on käytetty ja ylistetty tähän päivään asti erilaisissa piirrosanimaatioissa. Asiaa paremmin ymmärtääkseen ei voi sivuuttaa ihmisen psykologian vaikutusta asiaan. Yksi alkuperäinen syy eläinten ”ihmistämiseen” voi löytyä ainakin yksinkertaisesti ihmisen luontaisesta mielestä. Ihmisen ajattelua ja havaintoja tutkiva kognitiotiede selittää, että oman selviytymisemme kannalta yhteisö ja toiset ihmiset ovat meille erityisen tärkeitä, ja siksi helposti ihmisenkaltaistamme erilaisia ilmiöitä ympäristössä omassa mielessämme lapsuudesta alkaen. Ensimmäiset ihmisen kaltaistetut hahmot löytyvät jo vanhoista syntykertomuksista lähtien. Myös hyvin abstrakteja asioita, kuten luonnonvoimia ja tunteita on voitu tarinoissa persoonallistaa. Ehkä kuitenkin ulkoisesti johdonmukaisimmat ja helposti tunnistettavat hahmot löytyvät juuri toisista elollisista, kuten eläimistä. (Anthropomorphism. Wikipedia 2017) Toisaalta ihminen on eläinten kesellä totta kai eläin myös itse. Olemme elämässämme riippuvaisia toisista eläimistä, kasveista ja koko luonnosta. Tekemällä mielessään luontokappaleesta kuin toisen ihmisen kaltaisen, auttaa ehkä lisäämään yhtenäisyyden tunnetta, ja siten myös mielenkiintoa asioihin, joista olemme riippuvaisia.

Animaatiossa syynä eläinhahmojen suosioon on myös yksinkertaisesti se, että aikanaan elokuvan tekniikoista vain piirrosanimaation avulla pystyttiin tällaiset hahmot esittämään ensimmäistä kertaa aivan uudella tapaa ja uskottavasti. Animaation avulla totuttua todellisuutta voitiinkin nyt helposti manipuloida. Piirrosanimaatiossa, jossa kaikki todellisuus

on kuvitettua, mahdollisuudet laajenivat entisestään. Eläinhahmojen voidaan myös katsoa olleen animaatioyritysten valttikortti erottaa itsensä muusta elokuvasta uusille markkinoille.

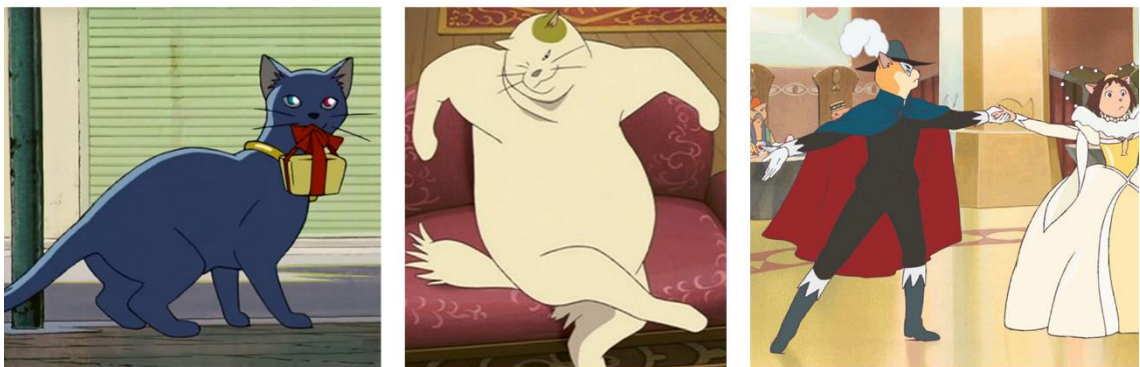
Piirrosanimaatiossa viivan yksinkertaisuus oli tärkeää. Ehkä hahmojen eläimelliset piirteet, kuten kehosta erottuvat kasvot, isot korvat tai kuono olivat silloin vain kiinnostavamman näköisiä ja toimivat mustavalkoisella ruudulla paremmin. Toisaalta ihmismäiset eläinhahmot toimivat myös komedian keinona. Joillakin eläimillä on vahvasti kulttuuriin liittyvä merkitys ja arvo. Eläinhahmot symboloivat ehkä jotain asemaa tarinansa ympäristössä tai ne voivat toimia karikatyyreinä edustamistaan persoonatyypeistä. Animaation komedia ja fantasia yhdistettynä on erittäin kärjistettyä huumoria – katsojat ymmärtävät että elokuvan piirroshahmo ei liity millään lailla suoraan todellisuuteen, vaan ainoastaan imitoi sitä. Tällöin esimerkiksi esitetystä väkivallasta voi tulla hauskeempaa ja viihdyttävämpää katsoa. Huumorin toiselta puolelta eläimet saattavat myös söpöydellään herättää suurta myötätuntoa hahmoa kohtaan. (Barajoun 2015) Erityisesti pienten lasten on ehkä helpompi ihastua suloiseen eläinhahmoon kuin esimerkiksi itsensä kaltaiseen realistiseen lapsihahmoon. Myös lemmikeillä ja niiden suosiolla voi olla suuri vaikutus eläinhahmojen syntyymiseen. Kissan tai koiran omistamisen voitiin aikanaan kokea myös jonkinlaisena arvona tai symbolina. Samoin myös piirrosanimaatiohahmoista myytävät oheistuotteet mahdollistavat puolestaan niiden hahmojen edustavien ominaisuuksien ja asioiden ostamisen. Hahmon ulkoisen muodon yhtenä tehtävänä on itse elokuvan tarinan myyminen. Joskus vaikeaa tai monitasoista tarinaa voi olla vaikea myydä sellaisenaan, joten se tarvitsee jonkun hahmon jonka katsojat ostaisivat pelkällä silmäyksellä, kuten hauskan tai söpön eläinhahmon. Pelkän huomiota herättävän sivuhahmon avulla yleisö voi ostaa lopulta kokonaisen elokuvan.



Kuva 4. Esimerkkejä nykypäivän komediallisista sekä suloisista ihmisenkaltaisista eläinhahmoista, jotka selkeästi seuraavat hahmosuunnittelultaan piirrosanimaatiosarjojen menneiden tähtihahmojen jalanjäljissä: Viidakkovekara Juuso (1993), Pikachu (1997), Paavo Pesusieni (1999), Stitch (2002), Ponyo (2008), Jake (2010), ja Joris (2015). Nykyään on yleisempää ja hyväksyttävämpää, jos hahmo ei ole edes varsinainen tunnistettava eläin tai asia. Riittää, kun se on vain pieni ja suloinen, sekä omaa jotain ihmisille tai eläimelle tyypillisiä peruspiirteitä.

Niin humoristiset kuin suloisetkin eläinhahmot elävät yhä tänäkin päivänä vielä piirrosanimaation maailmassa ja niiden muodot ovat vain yhä monipuolisempia. Vakiintuneeman animaatiokielen ansiosta hahmon uskottavuus voi yhä säilyä, vaikka sitä ei voisi tunnistaa suoraan tietyksi eläimeksi tai asiaksi. Nykypäivänä myös eläinhahmojen ihmisyyttä näkyy myös monilla eri tasoilla.

Ihmishahmoja sisältävässä tarinassa eläimet voivat olla hyvinkin todellisia, kuin oikeassa maailmassa, mutta silti osata puhua tai näyttää tunteitaan ihmiselle tyypillisillä tavoilla. Toisessa ääripäässä eläimet ovat puolestaan kuin ihmisiä ihmisten rakentamassa maailmassa, mutta omaavat vain muutamia eläimelle ominaisia ulkoisia piirteitä tai tapoja. (Donahue 2017) Näitä ja kaikkea niiden väliltä voi nähdä nykyään. Kuitenkin ilman mitään ihmisen kaltaisia ominaisuuksia hahmon ulkomuodossa tai sen tarinallisessa esitystavassa, katsojan voi olla vaikea tunnistaa ja muodostaa hahmoa. Ihmisen kaltaisia eläinhahmoja luodessaan on siinäkin tärkeintä johdonmukaisuus. Hahmotarinan tehokkuutta ja uskottavuutta ei ainakaan tulisi uhrata pelkän ulkomuodon takia.



Kuva 5. Vuonna 2002 ilmestynyt *Kissojen valtakunta* tarjoaa hyvän kattauksen esimerkkejä siitä, miten eläinhahmolla voi olla hahmomuodossaan visuaalisesti erilaisia ihmismäisiä tasoja. Tasot voidaan helposti jakaa kolmeen ryhmään. Ensimmäinen kuva edustaa eläinhahmoa, joka on säilyttänyt ulkoisen muotonsa realistisena, mutta pystyy korkeintaan silti esimerkiksi keskustelemaan tai ilmehtimään ihmiselle tyypillisesti. Toisessa kuvassa eläinhahmo on jo pystyasennossa ja liikkeiltään ihmismäinen, mutta silti omistaa yhä tärkeitä eläimellisiä peruspiirteitä, kuten esimerkiksi turkin ja anatomian. Kolmannessa esimerkissä on jo selvää, että hahmo on keholtaan anatomisesti ihminen ja elää selkeästi ihmisen kaltaisessa yhteisössä, mutta jotkin tärkeimmät osat kehosta ulkoisesti kuten kasvot tai häntä viestivät yhä eläimestä, jota hahmo edustaa.

3.2 Elokuvallisuus piirroshahmoissa

Max Fleischer kehitti rotoskooppi-tekniikan jo vuonna 1915. Tässä tekniikassa animaatiota luodaan suoraan kuvatun videokuvan pohjalta. Fleischer käytti tekniikkaa animaatiolyhytelokuvissaan sekä myöhemmin vuosina 1939 ja 1941 studiosa ensimmäisissä kokopitkissä elokuvissa *Gulliverin Matkat* sekä *Mr. Bug Goes to Town*. (Rotoscoping. Wikipedia 2017) Myös Disney käytti näyttelijöitä ihmishahmojensa pohjalla useassa elokuvassaan silloin ja yhä vuosien ajan siitä eteenpäin. (Maher 2015) Aiheesta olevien dokumenttikuvien perusteella on hankala päätellä varmasti tehtiinkö Disneyn studiolla lopulliset hahmosuunnitelmat ennen vai vasta jälkeen kuvatun videomateriaalin. Varmaa on kuitenkin se, että animaation pohjaaminen videokuvaan ja näyttelijöihin vaikutti aina jonkin verran hahmojen lopulliseen ulkonäköön ja liikekieleen, vaikka ne olisivatkin olleet tyyliteltyjä.



Kuva 6. Walt Disneyn studio käytti videokuvaa lähinnä referenssinä ja osittain rotoskoopaten animaatioissaan. (Ufunk 2013) Tällä tavalla hahmot saivat kyllä mielikuvittellisia ulkomuotoja, mutta silti säilyttivät vahvan realistisen uskottavuuden liikkeissään.

Rotoskooppi-tekniikassa hahmo usein piirretään suoraan videokuvan päälle, jolloin osa hahmon suunnittelusta täytyy tapahtua jo näyttelijää rooliin valitessa. *Gulliverin Matkat* sekä *Lumikki ja seitsemän kääpiötä* olivat ensimmäisiä studioidensa kokopitkiä piirroselokuvia, ja aikanaan ilman rotoskooppi-tekniikkaa niitä olisi ollut mahdotonta toteuttaa. Näissä elokuvissa lähinnä päähenkilöt ja osa tärkeimmistä ihmishahmoista piirrettiin suoraan rotoskooppauksen avulla. Liikkeen animaatiollisuuden kannalta oli huomattava ero käyttää videokuvaa näyttelijästä enemmänkin mallina hahmon liikkeelle kuin piirtää suoraan kuvatun materiaalin mukaan. Tämä ero voidaan nähdä esimerkiksi tarkastelemalla kyseisten elokuvien *Lumikki-* ja *Gulliver-hahmoja* keskenään.



Kuva 7. Walt Disney'n Lumikin (1937) ja Fleischer Studiosin Gulliverin (1939) hahmot. Gulliverin hahmo yhä muistuttaa muodoiltaan alkuperäistä näyttelijäänsä, kun taas Lumikki on selvästi kuvitteellisempi hahmo. Suurin ero on näkyvillä kuitenkin elokuvissa hahmojen liikekielessä: jättiläishahmon Gulliverin liikkeet ovat nähtävästi hitaampia ja tasaisempia, joihin suora rotoskooppi-tekniikan käyttö sopii paremmin. Lumikin liikkeet puolestaan ovat liioitellumpia ja niiden tahdikkaus vaihtelee kohtauksesta riippuen huolimatta alkuperäisen referenssikuvan liikkeen tasaisuudesta.

Varsinaisen rotoskooppauksen ja videokuvan käytössä voidaan siis sanoa olevan eri aseteita. Näyttelijää ja videokuvaa voidaan käyttää myös vain realistisen liikkeen referenssinä niin, että itse animaattori tekee kuitenkin suurimman näyttelijän työn. Mitä tehokkaammin animaationtuotannossa halutaan käyttää rotoskooppi-tekniikkaa tai referenssinäyttelijöitä, sitä enemmän myös hahmon ulkomuoto tulee riippuvaiseksi sen esittäjästä.

Rotoskooppaus oli pitkään suosittu työkalu alun perin yleensä juuri pitkissä animaatioelokuvissa. 1930-luvulta lähtien animaatioiden puhtaaksi piirtäminen ja värittämien kalvotekniikan avulla oli vaativa työvaihe, ja rotoskooppi-tekniikan avulla pyrittiin helpottamaan ja nopeuttamaan animaation tuotantoa. Tällaisissa yhden tarinan pitkissä elokuvissa hahmo pyrki jatkuvaan uskottavaan yhtenäisyyteen, ja sen koostumus saattoi olla juonenkulun vuoksi monimutkaisempi. Siksi rotoskooppi-tekniikka tarkoituksellisesti toimi aikanaan hyvänä apuvälineenä. Sen avulla animaatiohahmoin vängittänyt realismi toi animaatiolle aikanaan vaihtoehtoista suuntaa totutuille tyyliltään humoristisille piirretyille, ja siten lisää uskottavuutta elokuvamuotona.

Koska kokopitkissä piirroselokuissa hahmot pohjautuivat nyt enemmän todellisuuteen, myös animaation taustat ja maailma luotiin siihen yhteensopivaksi. Tekniikan tuoma realistisuus liikkeisiin ja sen perinteinen elokuvallinen kuvakerronta loivat Lumikista lähtien ensimmäisiin pitkiin piirrosanimaatioihin niin sanotun realistisen animaation tyylin. Realistisen animaatiotyylin näkyvimpiä peruspiirteitä olivat silloisen elokuvan kuvakerronnan imitoiminen. Tyypillisiä piirteitä hahmoissa ja niiden maailmassa olivat luonnolliset muodot ja värit ja realistiset luonnonlait esimerkiksi anatomia ja painovoima sekä voimakas illuusio kolmiulotteisesta maailmasta.

Kustannustehokas rotoskooppi-tekniikka ja Walt Disney'n ensimmäisten elokuvien menestys taiteellisesti mahdollisti myös pitempien piirrosanimaatioelokuvien ja erilaisen realististen hahmojen syntymisen maissa, joissa se sitä ennen olisi ollut vaikeata tuottaa. Kiinassa tehtiin ensimmäinen koko illan piirrosanimaatioelokuva vuonna 1941 *Princess Iron Fan*, mutta vahvasti rotoskooppi-tekniikkaa ja näyttelijöitä hyödyntäen. Hieman myöhemmin vuonna 1945 julkaistiin kourallinen pitempiä piirroselokuja ympäri maailman: Espanjassa *Garbancito de la Mancha*, Neuvostoliitossa *The Lost Letter*, Japanissa *Momotaro's Divine Sea Warriors* sekä vuotta myöhemmin Tanskassa *The Tinderbox*. (List of animated feature films of the 1940s. Wikipedia 2017) Kaikkien näiden elokuvien tarinat olivat tavalla tai toisella ajan hengessä kansallismielisiä, mutta silti tyyliiltään ja hahmoiltaan nämä teokset ottivat selkeästi vaikutteensa amerikkalaisesta animaatiosta.



Kuva 8. Rotoskooppi-tekniikkaa hyödyntäviä, realistisia hahmoja piirroselokuvista eri puolilta maailmaa: *Princess Iron Fan* (1941), *Momotaro's Divine Sea Warriors*, *Garbancito de la Mancha*, *The Lost Letter* (1945) ja *The Tinderbox* (1946). Näiden elokuvien kaikkien hahmojen ulkomuodossa ja liikekielessä voimme havaita voimakkaan realismuksen hakuisuuden, sekä useimmissa myös selkeät Walt Disney'n Lumikin, *Fantasian* sekä *Pinokkion* animaatiotyylin innoituksen. Yhä tänäkin päivänä useat pienemmät animaatiostudiot pyrkivät hahmosuunnittelussaan imitoimaan suurempiaan ja kaupallisesti menestyneempiä hahmoja ja tarinoita omissa elokuvissaan niistä erottautumisen sijaan.

Animaatioelokuvien omaksuttu realistinen tyyli palveli hyvin sosialistisen realismin aikaa 1930-luvulta aina 1960-luvulle myös erityisesti Neuvostoliitossa. Tuolloin elokuvien tarinoiden oli tärkeää olla mahdollisimman sopivia ja ymmärrettäviä sen ajan lapsille ja työväelle, mikä myös vaikutti hahmojen muodostumiseen. (Socialist realism. Wikipedia 2017) Moskovassa yhä nykyäänkin toimiva Soyuzmultfilm animaatiostudio loi silloin monia merkittäviä tyyliltään realistisia ja usein rotoskooppausta hyödyntäviä lyhyitä ja pitkiä piirrosanimaatioelokuvia. Soyuzmultfilm innoittui alun perin Disneyn lyhytelokuvista, mutta tarkastellessamme teoksia voimme nähdä tyylillisesti niiden lopulta muistuttavan ennemminkin Fleischerien Gulliverin Matkat – elokuvaa. (Ivanova 2012) Soyuzmultfilmin ihmishahmojen tyyliässä näkyy useasti voimakas rotoskoopin vaikutus, kun taas useimmat luonto- ja eläinhahmot ovat selkeämmin Disneyn elokuvien inspiroimia. Tästä yhdistelmästä, sekä teatraalisuudesta että voimakkaasta realismista animaatioelokuvien tarinoissa, taustoissa ja väreissä, muodostuu kiehtova ja lopulta erittäin omaperäinen tyyli myös hahmoihin.



Kuva 9. Soyuzmultfilmin piirroselokuvissa esiintyviä erilaisia hahmoja: *The Humpbacked Horse* (1947), *The Scarlet Flower* (1952), *The Enchanted Boy* (1955), *The Snow Maiden* (1952), *The Frog Princess* (1954) ja *The Snow Queen* (1957).

3.3 Epärealistinen tyyliuuntaus

Disneyn studio pyrki pidättäytymään mahdollisimman uskollisena realistisen animaation tyyliin yhä 1950-1960 – luvun vaihteessa, kun maailmalla toisaalla alkoivat puhaltua uudet tuulet. Amerikkalainen Disney ja Neuvostoliittolainen Soyuzmultfilm tekivät molemmat vuonna 1967 kumpikin oman versionsa Rudyard Kiplingin *Viidakkokirjasta*. Disneyn versio julkaistiin musikaalisena komedia-elokuvana, kun taas Soyuzmultfilm julkaisi kirjoihin tarkemmin pohjautuvan synkkäsävyisemmän sarjan, joka myöhemmin koottiin elokuvaksi. (Adventures of Mowgli. Wikipedia 2016) Soyuzmultfilm oli pitkään ollut vaikuttanut Disneyn klassisesta fantasiasta, mutta esimerkiksi Viidakkokirjan versioinneista voi nähdä, kuinka vähitellen Walt Disneyn animaatiosta erkaantumisen ja lopulta poismenon myötä inspiraatiota tyyliin alettiin hakea vähitellen toisaalta.



Kuva 10. *Nalle Puhin* ja *Viidakkokirjan* alkuperäiset kirjojen kuvituskuvat, sekä Disneyn (vas.) ja Soyuzmultfilmin (oik.) animaatioversioinnit molemmista 1960- ja 1970-luvun vaihteesta. On kiinnostavaa nähdä kuinka samoihin kertomuksiin ja kuvituksiin pohjautuvat animaatiohahmot voivat olla samana aikakautena tyylieltä silti hyvin erilaisiksi. Itse elokuvien juonet olivat kuitenkin myös toisistaan poikkeavat, joten tyyllillä ja hahmoilla on tietysti haettukin eri asioita. Soyuzmultfilmin tyyli, sekä graafisesti että animaatiollisesti, näissä hahmoissa edustaa kuitenkin aikuisempaa ja sitä tuoretta, totutusta realismista poikkeavaa tyyliuuntausta piirrosanimaatioelokuvissa.

Yhtenä suurimpana tekijänä tähän tyyliuuntauksen vaihdokseen voidaan nähdä United Productions of American eli UPA:n synty ja menestys. UPA muodostui jo vuonna 1943 Disneyltä lähteneiden animaattoreiden toimesta. Tyyllillisesti UPA pyrki vastaamaan Disneyn animaation luomaan elokuvalliseen realismiin ottamalla puolestaan vaikutteita enemmän graafisesta kuvataiteesta ja aikansa lehtien kuvituksista. Sota-aika ja tiukat

aikataulut sekä budjetit muovasivat visuaalisesti graafisten animaatiohahmojen liikekielestä yksinkertaisempaa ja suoraviivaisempaa. (Abraham 2012, IX) Kuvakulmia saattoi olla vain muutama, ja tällöin jokaista kuvaa ei tarvinnut piirtää aina uudelleen. Joitain animaation kuvia kierrätettiin ja tällöin piirros alkoikin muistuttaa osittain pala-animaatiota. Hahmoihin vaikuttava painovoima ja luonnonlait eivät pyrkineet enää vastaamaan todellisuutta, vaan kaksiulotteinen tila loi omat lakinsa. Realismin ja elokuvan illuusion luominen ei ollut enää välttämätöntä ja haluttua tyyllisesti. Näin animaation käytöstä tuli entistä itsetietoisempaa: melkein mitä vain voi tapahtua, koska kaiken ei tarvitse enää pohjautua näyteltyyn elokuvaan tai todelliseen toimintaan. UPA saavutti suosionsa 1950-luvun puolivälissä *Mr. Magoo*-animaatioillaan ja loi myös muutaman kokopitkän piirroselokuvan kuten *1001 Arabian Nights* ja *Gay Purr-ee*.



Kuva 11. Esimerkinä UPA:n hahmoja lyhytelokuvasta *Rooty toot toot* (1951), sekä kokopitkistä elokuvista: *1001 Arabian Nights* (1959), *Mister Magoo's Christmas Carol* (1962) ja *Gay Purr-ee* (1962).

Uutta epärealistista suuntaa osoittavat UPA:n teokset avasivat tyyllisesti erilaisen tien animaationalalla monelle muulle televisiosarjalle ja elokuvalle. Esimerkiksi amerikkalainen Hanna-Barbera Productions teki monia voimakkaasti UPA vaikutteisia piirrosanimaatiohahmoja 1960-luvun alussa, kuten *Kiviset ja Soraset* ja *Jogi-Karhu*, jotka seikkailivat myöhemmin myös studion elokuvissa. (Abraham 2012, 234) Muita esimerkkejä UPA:n kaltaisesta epärealistisesta tyylistä animaatiohahmoissa on nähtävillä 1960-luvun vaihteessa esimerkiksi *Vaaleanpunaisessa Panterissa*, Tšekkiläisessä *Myyrässä* ja jopa Japanissa asti mm. maan ensimmäisessä televisiosarjassa nimeltään *Otogi Manga Calendar*. UPA:n ja Hanna-Barberan perintö oli tyyllisesti yhä nähtävillä vahvana 1990-luvun lopulla amerikkalaisissa animaatiosarjojen hahmoissa, kuten esimerkiksi *Dexterin Laboratorio*, *Tehotytöt* ja *Samurai Jack* (2001).

UPA:n aloittama tyyliuuntaus animaatiossa omaksuttiin pääasiassa sarjoissa ja lyhytelokuvissa 1950-1960 – luvulla erityisesti Amerikassa, mutta myös Japanissa. Kaksiulotteisen maailman lakeja noudattava ja pala-animaatiota imitoiva piirrosanimaatio vaikuttivat myös aikansa kokopitkiin piirroselokuvaan. Niissä epärealistisuus näkyi monesti vain tyyllisenä ratkaisuna taustoissa sekä hahmoissa. Ehkäpä tärkeämpää oli hahmojen yksinkertaistettu rakenne niitä animoidessa, eikä niinkään oikaiseminen piirrosanimaatiossa liikkeen ilmaisussa. Näyttäisi siltä, että toisin kuin sarjoissa ja lyhytelokuvissa, pitkissä elokuvissa hahmot monesti liikkuvat yhä perinteisen piirrosanimaation keinoin ja vain harvoin samoja kuvia kierrätettiin suoraan.

Esimerkkiä epärealistisesta tyyllittelystä animaatioelokuvien hahmoissa, sekä ulkoisesti että animaatiollisesti, voidaan nähdä tanskalaisessa *Svinedrengen og prinsessen på ærten*-elokuvassa. Siinä hahmoliike on amerikkalaiseen UPA:n tapaan hyvin kaksiulotteista, sekä usein kierrätettyä tai pala-animaatiolla avustettua, mutta elokuvamuodossaan paljon staattisempaa. Terävät ja kuvitusmaiset, ikään kuin paperista leikatut geometriset muodot, näkyvät selkeästi hahmoissa ja niiden suoraviivaisessa liikekielessä. Japanissa vuotta myöhemmin Toei Animationin tuottama *The Little Prince and The Eight-Headed Dragon* puolestaan hyödyntää epärealistisesti tyylliteltyjä geometrisempiä hahmojaan, silti panostaen yhä perinteiseen piirrosanimaatiollisuuteen hahmojen liikkeessä. Julkaistujen elokuviensa perusteella Neuvostoliittolainen Soyutmultfilm puolestaan oli yhä itseriittoinen animaatioidensa tyylin suhteen 1960- ja 1970-lukujen aikana. Parhaiten UPA:n kaksiulotteinen ja epärealistinen vaikutus näkyy Soyutmultfilmillä juuri Nalle Puhin ja Viidakkokirjan versioinneissa, mutta ehkä yhtenä esimerkkinä voidaan nostaa myös pala-animaatiota ja piirrosta sekoittava *The Little Mermaid*. Siinä hahmojen muodot olivat erittäin geometristä ja näyttävästi tyylliteltyjä. Myös liike piirrosanimaatiokohtauksissa oli kaksiulotteista, mutta perinteistä siten ettei kuvia nähtävästi juuri kierrätetty. 1950-1960 - luvulla myös realismilleen uskollisen Disneyn kokopitkissä elokuvissa on viitteitä epärealistisuuden vaikutteista. Niitä ehkä parhaiten näkyvissä *Sata ja yksi dalmatialaista*-elokuvan kuvituksenomaisissa taustoissa ja muutamissa hahmoissa.



Kuva 12. UPA:n aloittaman tyylisuuntauksen vaikutus on näkyvillä aikansa kokopitkissä piirroselokuvissa eripuolilla maailmaa: Disneyn 101 Dalmatialaista (1961), Tanskalainen Svinedrengen og prinsessen på ærten (1962), Japanilainen The Little Prince and The Eight-Headed Dragon (1963), sekä Soyutmultfilmin The Little Mermaid (1968).

UPA:n ja muiden amerikkalaisten animaatiotuottajien käyttämää piirrosanimaation keinoa, jossa samoja kuvia voidaan kierrättää ja liikkeitä yksinkertaistaa, alettiin kutsua myös nimellä limited animation. (Limited Animation 2016) Tämä tapa tuottaa piirrosanimaatiota pääsi aivan omille urilleen laajasti television yleistymisen myötä kodeissa 1950-luvulla. Kustannusten vähentämiseksi ja tuotannon nopeuttamiseksi sulavalta näyttävän perinteisen piirrosanimaation käyttö piirrettyissä väheni. Televisio-ohjelmista suurin osa suunnattiin nyt myös perheellisille ja lapsille. Nämä seikat vaikuttivat voimakkaasti itse animaation ja sen hahmojen tyylin muodostumiseen.

Erityisesti Japanilainen animaatio sai todellisen lähtölaukauksen television ja tehokkaan limited animation-tekniikan myötä. Japanissa tekniikka vietiin yhä pidemmälle ja liikkeen illuusiota alettiin luoda muulla kuin perinteisin keinoin. Sekunnissa kuvia oli vähemmän kuin yleensä, kuvia kierrätettiin ja pysäytettiin sekä kuvankestot kohtauksissa olivat yleensä lyhyitä. ”Huulisynkronointia” eli hahmon suunliikkeiden luontia helpotettiin animoimalla liikkeet yleensä muuten paikallaan pysyviin kasvoihin. Liikkeen illuusio muodostettiin hahmoanimoinnin sijaan monesti erilaisilla liikkeen toistoilla, efekteillä ja kameran liikkeillä. Mangan ja animen isäksi ylistetyn Osamu Tezukan hahmoissa ja niiden animaatioissa 1960-1970 – luvulla näkyy voimakkaasti suoraviivainen ja staattisempi tyyli. Esimerkiksi animaatiisarjoissa Astro Boy ja Princess Knight hahmojen ulkomuoto pystyttiin pitämään uskollisena alkuperäiselle sarjakuvalla mahdollisesti juuri limited animation-tekniikan ansioista. Animaatiollisuuden yksinkertaisuus mahdollisti panostuksen puolestaan hahmojen ulkomuodossa. Sulavan ja realistisen liikkeen sijaan animaatiohahmoissa alettiin keskittyä yhä enemmän hahmon tunnistettavuuteen sekä graafiseen

ilmeeseen. Yksityiskohdat lisääntyivät ja kertoivat katsojalle omaa tarinaansa. Animaatiosarjojenkin hahmoissa alkoi näkyä yhä useammin nyt erilaisia varjostuksia ja valaistuksia. Kolmiulotteisuuden vaikutelma hahmojen ulkomuodossa sai ne erottumaan taustastaan ja ikään kuin kiiltämään uudella tavalla katsojien silmissä. Ihanteellisen suloisesti ja sankarillisesti esitetyt hahmot vangitsivat katsojan huomion helpommin. Selvät hahmosiluettit ja kolmiulotteiset muodot johtivat myös sen ajan hengessä usein laajaan oheistuotteistamiseen. (Satsumaimo 2015) Animaatiohahmoista ja niiden silueteista muodostui nyt entistä helpommin tunnistettavia symboleita, joiden avulla ihmisille oli entistä helpompi myydä erilaisia tuotteita. Vähitellen oheistavaroiden tuottaminen alettiin ottaa yhä useammin huomioon animaatioarjojen hahmoja suunniteltaessa.



Kuva 13. Pääasiassa Mushi Pro studion – hahmoja sarjoista: *Astro Boy* (1963), *Samurai Kid* (1964), *Kimba The White Lion* (1965), *Princess Knight* (1967), sekä elokuvasta *A Thousand and One Nights* (1969). Osamu Tezukan ammattitaitoa voidaan ihailia näissä kuvissa. Poikkeuksena kuitenkin *Samurai Kid*-elokuva, joka oli kilpailevan Toei Animation studion tuotantoa. Osamu Tezukan esille tuoma tyyli tuottaa animaatiohahmoja *Astro Boy*sta lähtien periytyi pitkälle nykypäivään ja näkyy yhä japanilaisessa animaatioissa animegenren isosilmäisissä animaatiohahmoissa. (Osamu Tezuka. Wikipedia 2017)

3.4 Hahmodesign nykyään

Piirrosanimaation ja sen hahmojen suosio kokonaisuudessaan alun kankeuksista huolimatta näyttää vähitellen toisen maailmansodan jälkeen elpyneen. Historian aikana piirrosanimaatio on löytänyt oman paikkansa elokuvien joukossa. Ensin yleisö piti ikään kuin vakuuttaa animaatiohahmojen taian todellisuudesta ja samaan aikaan vain harvoilla taivoilla oli mahdollisuus raivata animaatiolle uskottavuutta oikeana elokuvamuotona. Pian kuitenkin huomattiin, ettei tällainen realistinen elokuvallisuus ollutkaan välttämätöntä. Piirrosanimaatio alkoi irrottautua vahvemmin elokuvakerronnasta ja luoda rohkeammin omaa kuvallista kieltään. Piirrosanimaation tekemisestä tuli nopeampaa ja tehokkaampaa. Hahmot monimuotoistuivat ja hahmosuunnittelusta tuli entistä laajempi osa tuotantoa. Vähitellen kuvaustekniikan kehittyessä myös realistisen näköistä animaatiota alkoi olla yhä helpompi tehdä kuin koskaan aikaisemmin.

Paljon myöhemmin, 1980-luvun loppupuolella sekä 1990-luvulla, johtavat animaatiostudiot alkoivat tosissaan kannatella animaation tasoa ylhäällä uskottavilla realistisuuteen pyrkivillä elokuvillaan. Ne saivat myös vähitellen televisiosarjojen ikonisen ja kaupallisen hahmosuunnittelun haltuunsa. 2000-luvun vaihteessa yleinen animaatiohahmointi tuntui olevan yhä eräänlainen sekoitus amerikkalaista realistista liikettä sekoitettuna voimakkaaseen japanilaisvaikutteiseen muotoiluun.



Kuva 14. Lähinnä lapsille ja nuorille aikuisille suunnattujen kaupallisten piirrosanimaatiosarjojen tyylisuuntauksia hahmoissa viime vuosilta: *Attack on Titan* (2013), *Legend of Korra* (2014), *Steven Universe* (2016), *Psycho Mob 100* (2016), sekä *Urbance*-pilottijakso (2015). Tietokoneiden ja internetin yleistymisen on laajentanut animaation tarjontaa ja tekniikka puolestaan helpottanut piirrosanimaation luomista. Myös animaatiotarjojen laajoilla katsojakunnilla tuntuu olevan nykyään voimakkaampi vaikutus hahmointiin ja niiden tarinoihin erilaisten joukkorahoitusten ja tehokkaan fanipalautteen ansiosta.

Historiaa tarkasteltuamme, voimme nyt myös nähdä selkeämmin tyyllisen eron hahmoissa, perustuen joko muotojen realistisuuteen tai epärealistisuuteen. Kumpikin tyyli muodostuu yleensä riippuen piirrostekniikasta, jolla animaatio toteutetaan. Piirrostekniikka, jossa käytetään paljon videokuvaa referenssinä tai suoraan rotoskooppi-tekniikkaa, tekee hahmoista yleensä ulkoisesti todellisempia ja arkisempia. Tällöin hahmon liike ja fysiikka on usein realistinen. Nämä yksin eivät kuitenkaan aina muodosta todentuntuista illuusiota hahmosta, sillä harvoin erityisesti suoraan videokuvasta kopioitu uskottava liike kohtaa samaan aikaan uskottavaa visuaalisuutta piirroksessa. Tämän kaltainen ristiriita juuri rotoskooppi-tekniikalla tehdyissä hahmoissa voi aiheuttaa epäuskottavuutta ja vieraannuttaa katsojaa.

Nykypäivänä laajalle yleisölle tarkoitetut hahmot, esimerkiksi erilaisissa kaupallisissa elokuvissa ja televisiosarjoissa, imitoivat yleensä jollain tapaa todellisia henkilöitä ja ympäristöjä, eli siis pyrkivät realistisuuteen. Tällöin hahmoista ja tarinoista tulee tietenkin helpoiten ymmärrettäviä ja samaistuttavia. Kokonaan epärealistinen ja abstrakti tyyli piirrosanimaatiossa on laajempi ja suuremmalle osalle yleisöstä täysin tuntematon puoli, sillä harvoin sitä nähdään suoraan esittävässä animaatiossa. Tyyli on ominainen lähinnä taiteellisten lyhytelokuvien tai mainoksien hahmoissa. Mitä vähemmän animaatio pohjaa todellisiin luonnonlakeihin ja esittävään kerrontaan, sitä vaikeampi katsojan voi olla tunnistaa hahmon olemassa oloa. Toisaalta taas täydellistä realistisuuteen pohjautuvaa hahmoa on piirrosanimaation tekniikassa kuitenkin hyvin vaikea saavuttaa. Hahmonsa suunnittelussa on siis erityisen tärkeää olla tietoinen siitä, millä asteilla hahmon realismus tulee näkymään ulkomuodossa sekä liikkeissä.

Animaatioelokuvissa sekä -sarjoissa tyyppillisesti esiintyvät, ulkomuodoltaan täysin kuvitteelliset jumal-, henki- ja taikahahmot sekä luonnonvoimat esitetään usein eriateisesti niin sanotusti abstrakteina hahmoina. Tällöin niihin samaistuminen ja niiden tunnistaminen varsinaiseksi hahmoiksi saattaa olla hankalaa. Tällaiset hahmot voivat olla puhumatta tai ilmeettä ja liikkeeltään staattisia tai muuttaa muotoaan useaan otteeseen. Ne saattavat toisiin hahmoihin verraten olla usein jollain tavalla erilaisia ja ihmismäiseltä olemuksesta poikkeavia. Joskus ne poikkeavat muodoiltaan ja toisinaan liikekieleltään. Abstraktista olemuksestaan huolimatta niiden visuaalinen ilme on myös suunniteltava ja pohdittava, täytyvätkö varsinaisen hahmon edellytykset vai jätetäänkö hahmon olemus katsojalle etäiseksi, ikään kuin mysteeriksi.



Kuva 15. Tällaisia osittain abstrakteja piirroshahmoja voi löytää esimerkiksi useista Disneyn elokuvista, kuten *Fantasia* (1940), *Hiidenpata* (1985), ja *Aladdin* (1992). Myös *Baltossa* (1995) on selkeästi muista hahmoista erottuva henkihahmo. Muita tuoreempia esimerkkejä löytyy mm. Studio Ghiblin elokuvasta *Henkien Kätkemä* (2001) ja Wachowskien (2003) lyhytelokuvakokoelmasta *The Animatrix*.

Nykyään yhä enemmän hahmoihin vaikuttaa myös se, millä tavalla piirrosanimaatio tuotetaan. Perinteisesti käsin tehdyn ja tietokoneella piirtämisen yhdistäminen on luonut yhä useampia hieman toisistaan poikkeavia tapoja luoda piirrosanimaatiota. On yhä vaikeampi erottaa tekniikoita toisistaan, ja moni piirrosanimaatio tänä päivänä onkin enemmän tai vähemmän sekatekniikkaa. Sekatekniikan käyttö apuna piirrosanimaation luomisessa vaikuttaa myös siihen miten hahmot koostuvat. Yleisiä piirrosanimaation kanssa käytettäviä tekniikoita ovat pala- ja 3D-animaatio. Toisinaan ne ovat osa hahmojen ulkoista ilmettä ja toisinaan niitä käytetään vain joissain saman teoksen hahmoissa tai kohtaus-ten aikana. *Hiidenpata*-elokuvan taikapallo-hahmo vuodelta 1985 oli yksi ensimmäisiä 3D:n ja piirrosanimaation yhdistäviä hahmoja. Myöhemmin vuonna 1999 *Rautajätti* onnistui yhdistämään kokonaan 3D-hahmon piirrosanimaatioon uskottavasti. (O'Hailey 2010, 3-6)

Puolestaan pala-animaation yhdistäminen piirrosanimaation kanssa alkoi oikeastaan karkeasti ottaen jo 40-luvulla, mutta selkeä yhteistyö on alkanut vasta lähihistoriassa. Monet piirrosanimaatio-ohjelmat nykyään tietokoneella tarjoavat samalla myös paljon pala-animaatiolle hyödyllisiä työkaluja, jotka monesti nopeuttavat piirrosten luomista. Toisissa tapauksissa animaatiohahmon liike voidaan suoraan laskea vektoripohjaisilla ohjelmilla koneellisesti ja vain liikkeen tärkeät avainkuvat piirretään käsin. Hahmot koostuvat tällöin selkeistä viivoista tai paloista, ja siksi hahmojen liikekieli ei välttämättä näytä enää yhtä sulavalta kuten perinteisessä piirrosanimaatiossa. Pala- ja piirrosanimaation yhdistelmää käytetään useimmiten erilaisissa televisiosarjoissa, joissa hahmojen animointia halutaan yksinkertaistaa ja nopeuttaa. Pala- ja piirrosanimaation yhdistämisestä voidaan mainita esimerkkinä *Wakfu*- ja *Rick and Morty*-animaatiosarjat. Jossain tapauk-

sisä on tulkinnan varaista riippuen kyseisen animaation piirros- ja pala-animaation mää-
rystä, milloin voidaan puhua enää piirroshahmoista vai vain piirrokselta näyttävältä pala-
animaatiohahmosta tai toisinpäin.



Kuva 16. 3D:tä ja piirrosta yhdistäviä hahmoja elokuvista 2000-luvun alkupuolelta: *Aarreplaneetta* (2002), *Spirit* (2002) ja *Bellevillen Kolmoset* (2003). Aarreplaneetan John Silverin hahmossa sekä Belleville Kolmosissa pyöräilijä-hahmoissa pääosin piirretyt kaksiulotteiset hahmot koostuivat osittain 3D-renderöidyistä osasista. (O'Hailey 2010, 5)

Erilaisten animaatiotekniikkojen kehittyminen on luonut animaatiosta yleisen elokuva-
muodon ja se on vain tukenut perinteisenkin piirrosanimaation kehitystä. Piirrosanimaat-
ion tekeminen tietokoneen avulla on helpottanut hahmojen monipuolisempien yksityis-
kohtien, värien ja valaistuksien piirtämisen. Nykyään on tavallista nähdä aivan uudenlai-
sia värejä ja tehosteita ja niiden vaihteluita elokuvan aikana hahmojen ulkoisessa il-
meessä. Entistä isommilla kuvasuhteilla ja resoluutiolla elokuvissa päästään lähemmäs
hahmojen viivoja ja muotoja, joten piirrosanimaation jäljestä on tullut ikään kuin puh-
taampaa ja yhtenäisempää. Toisaalta erilaisten piirto-ohjelmien avulla voidaan halutessa
myös keinoitekoisesti luoda hallitummin epätarkkuutta ja rosoisuutta hahmojen ilmee-
seen. Tekniikka on mahdollistanut piirroselokuvaan myös useampia pää- ja taustahah-
moja sekä ympäristöjä kuin aikaisemmin. Tuntuu, että tämän päivän useissa piirrosani-
maatioissa myös hahmojen tyyllittely on lisääntynyt tietokoneellistumisen myötä. Nyky-
ään on ehkä nopeampaa ja vähemmän riskejä kokeilla vapaasti erilaisia tapoja animoida
ja julkaista hahmojaan yleisölle. Studioita ja yksittäisiä tekijöitä on eri puolilla maailmaa
enemmän ja näkyvämmän kuin koskaan. Ehkä myös siksi persoonallinen leikkittely viivalla
myös kaupallisen animaation hahmoissa on nyt yleisempää kuin aikaisemmin.

4 INNOITUSTA HAHMOSUUNNITTELUUN

Tänä päivänä hahmoilla leikkittelyyn inspiraatiota hakeville on vielä hyvä mainita lähihistoriassa kohtaamiani muutamia piirroselokuvateoksia ja niiden hahmoja ominaisuuksiin. Erityisesti *Ghost in the Shell*, *Prinsessa Kaguyan taru* sekä *Richard Williamsin Thief and the Cobbler* ovat olleet kokonaisuudessaan ja hahmosuunnittelun näkökulmasta merkittäviä kokemuksia minulle. Sen takia on mielestäni tärkeää jakaa vielä omat havaintoni niistä. Kyseisten elokuvien hahmot ovat kirjallisen opinnäytetyöni aikana toimineet minulle inspiraation lähteenä ja ne ovat vaikuttaneet myös taiteellisen opinnäytetyöni hahmojen muodostumiseen. Näiden tärkeiden teosten lisäksi haluan nostaa myös muutamia erilaisia tyylejä hahmoissa Japanista sekä Länsi-Euroopasta 2000-luvun puolelta. Molemmat alueet ovat kokemukseni mukaan nyt tässä hetkessä merkittäviä ja edistyksellisiä kaupallisen piirrosanimaation tulevaisuuden kannalta.

4.1 Ghost in the Shell

Japanilaisista teoksista vielä 1990-luvun puolelta, on mielestäni tärkeää mainita maailmalla menestykseen noussut *Ghost in the Shell*. Masamune Shirown mangaan pohjautuvan elokuvan hahmojen tyyliuuntauks on alkuperäisestä poikkeava. Hahmosuunnittelija Hiroyuki Okiura päätti muuttaa mangalle uskollisen sulosilmäisen päähenkilön Motoko Kusanagin ulkonäön vastaamaan paremmin hahmon todellista henkistä ikää. Elokuvan tarinan vakavampi henki ja psykologia vaativat sitä myös sen hahmoilta ja niiden alkuperäinen söpöys ja komediaallisuus riisuttiin pois. Elokuva käytti perinteisen kalvoanimaation ja tietokoneanimaation yhdistelmää, joka osaltaan myös vaikutti uudelleenlaiseen ilmeeseen hahmoissa. Animaation ohjaaja Toshihiko Nishikubo vastasi puolestaan animaation liikkeen realistisuudesta. Hahmoissa valot ja varjot näyttelevät suurta osaa ulkonäössä ja luovat realistista kolmiulotteista vaikutelmaa entisestään. (*Ghost in the Shell*. Wikipedia 2017) *Ghost in the Shell*in poikkeava laadukas realismi kokonaisuudessaan, huolimatta sen visuaalisesta epäuskollisuudesta alkuperäisteokselle, oli kuitenkin todennäköisesti suurin syy elokuvan leviämiseen laajemmin myös länsimaihin ja siten sen maailmanlaajuiseen menestykseen.

Tätä elokuvaa pidetään yleensä yhtenä animaatiollisena läpimurtona, mutta itse erityisesti arvostan myös sen tapaa esittää päähenkilön Motokon hahmo. Nukkemainen kyborgi-hahmo rikkoo stereotyyppioita hillityllä ja pohdiskelevalla olemuksellaan. Hahmon ihailtavasta naisvartalosta huolimatta kasvot ja liikkeet ovat realistisia ja omaavat androgynisiä piirteitä. Pelkästään tekijöiden päätös esittää Motoko Kusanagin hahmo uudella, tyylikkäällä ja luonnollisella tavalla tekee jo itsessään läpimurron animaation nais-sankarihahmojen historiassa. Kaikkiaan *Ghost in the Shellin* hahmojen tyyliissä voi nähdä jopa täydellisen yhdistelmän japanilaisen sarjakuvan visuaalisuutta sekä länsimaalaista karua realismisuutta. Vähintäänkin jo se oli aikanaan alalla suuri ja rajoja rikkova harppaus.



Kuva 17. Erilaisia tapoja esittää Motoko Kusanagi: *Ghost in the Shellin* mangan kansikuvassa, vuoden 1995 elokuvassa, sarjassa 2002 ja uudessa elokuvassa 2015. Ensimmäisen elokuvan hahmojen tyyli ei jatkunut myöhemmissä sarjoissa, jotka taas olivat tyyliiltään selkeästi uskollisempia alkuperäiselle manga-teokselle. 2015 tehty elokuva oli aikaisempien teosten esiosa, joten ehkä hahmon suunnittelu oli siinä vapaampaa. Siinä vaikutteet hahmojen ulkomuotoon tulivat kuitenkin nyt selkeästi alkuperäisen elokuvan tyylistä. (Eisenbeis 2013)

4.2 Japanilaista elävää hahmoviivaa

Aikuisempaa ja erottautuvaa japanilaista animaatiota voi nähdä myös Studio 4C:n muutamien elokuvan tavassa tyyllitellä piirroshahmonsa leikkitelevällä ohuella viivalla. *Mind Game* vuodelta 2004 käyttää hahmojensa viivaa ohuesti ja vähän, mutta terävän kulmikkaasti. Se ei myöskään pelkää rikkoa hahmojensa rajoja. Vaikka hahmot ovat harmoniset ja yhtenäiset tyyllillisesti keskenään, toisinaan ne muuttavat muotoaan ja tyyliään riippuen kohtauksesta, kuvakulmasta sekä perspektiivistä. Hahmojen ulkomuotoa ja liikekieltä voisi kuvailla välittömäksi, ja ne eivät selkeästi pyri realistiseen ilmaisuun. Tällainen yksinkertainen viiva saa hahmoanimaation näyttämään helpolta. Siinä on jotain luonnosmaista, mutta silti hallittua ja valmista. Studio 4C oli myös mukana tekemässä lyhytelokuvaa Wachowskien *The Animatrix*-elokuvakokoelmaan. Kokoelmassa heidän tuotoksensa *Kid's Story* muiden mukana antaa mielestäni hyvän katsauksen erilaisiin tyylihin piirroshahmojen ulkomuodossa.



Kuva 18. Studio 4C:n teoksia: *Animatrix: Kid's Story* (2003), *Mind Game* (2004) sekä *Tekkonkinkreet* (2006). Näissä kaikissa elokuvissa hahmoviivan käyttö on terävää, luonnosmaista ja erittäin joustavaa. Tällainen tyyli sopii erityisesti tarinoihin, joissa todellisuus ja fantasia sekoittuvat yhteen. Japanissa alusta lähtien vallinnut pyrkimys sarjakuvamaisuuteen animaatioissa alkaa toteutua jo paljon paremmin: rosainen luonnosmainen viiva on nyt helpompi käsitellä ja viimeistellä koneellisesti.

Sävyyttävää puolestaan Studio Ghibliltä on vuonna 2013 Isao Takahatan *Prinsessa Kaguyan taru*, joka on tyyliään luonnosmainen vesivärimaalattuine taustoineen. Vaikka tyhjää tilaa on paljon, eivätkä hahmojen viivat ole viimeisteltyjä ja ne voivat muuttua kuvan mukaan, itse hahmoanimaatio pääasiallisesti pyrkii realismiin. Hahmot ovat maalausmaisia, saattavat poiketa alkuperäisestä muodostaan, mutta liikkeet ovat uskottavia ja lopputulos on kokonaisuutena herkkä ja koskettava. Tällaista työtä ei Ghiblin studiossa koskaan aikaisemmin ollut tehty. (*The Tale of The Princess Kaguya Behind the Scenes*

2014) Uuden tekniikan haltuunotto ja tavallisesta kalvoanimaatiosta poikkeaminen mahdollisti uudenlaisen visuaalisen tyylin hahmojen ulkomuodossa tinkimättä silti niiden animaation laadusta. Tästä Takahatan mestariteoksesta saa myös paljon oivalluksia hahmosuunnitteluun. Vaikka hahmon ulkomuoto hieman muuttuisikin liikkeiden ja kohtaus-ten mukaan, hyvällä suunnittelulla ja hahmojen tunnistettavuudella ei tämä kuitenkaan sekoita tarinan kulkua. Elokuvan tarinan aikana päähenkilö Prinsessa Kaguya kasvaa ja kehittyy, mikä näkyy hahmon visuaalisena muuttumisena. Toisinaan hahmon vaatetus ja kampaus vaihtuu sekä kasvot muuttuvat meikin ansiosta. Se on osa prinsessahahmon roolia palatsissa eläessään. Se kertoo ajan kulumisesta, mutta samalla tarinan kannalta on tärkeää näyttää myös turhamaista loistoa prinsessan elämässä. Silläkin uhalla, että ulkonäön muuttuminen useaan otteeseen saattaisikin toisinaan hämmentää katsojaa. Kaguyan alkuperä tarinassa on kuitenkin tämän maailman ulkopuolelta, joten ulkomuoto muuttuu radikaalisti elokuvassa jo alusta alkaen. Tällainen pohjustaminen voi totuttaa katsojan siihen, että hahmo on aina vähän erilainen kohtauksesta riippuen. Toisinaan meikin voimme hahmossamme valita, jätämmekö riskit ottamatta ja tingimme animaation kuvallisesta ilmaisusta selkeyden vuoksi, vai valitsemmeko kerronnan animaation keinoin, vaikka se saattaisikin sekoittaa katsojien täydellistä elokuvallista ymmärrystä.



Kuva 19. Prinsessa Kaguyan hahmon kehitystä ja muuntautumista eri kohtauksissa. Hahmon vaatetus, erilaiset muodot ja väriyhdistelmät kohtauksesta riippuen kertovat yhtäläillä tarinaa siinä missä hahmoliikekin.

4.3 Uutta suuntaa Euroopasta

Disneyn tyyli elokuvissa on hallinnut ja muokannut kaupallista piirrosanimaatiota jo pitkään. On hyvä huomata vaikutus, joka on syntynyt nyt viimein Disneyn ja monien muiden isojen studioiden kuten esimerkiksi Studio Ghiblin jättäytymisestä piirrosanimaation kentiltä. Japanilainen animaatio ainakin tuntuu yhä tänä päivänä jatkavan itsenäisesti perinnettä vahvana, ja samaan aikaan Euroopassa erityisesti Ranskassa tuotettava kaupallinen piirrosanimaatio nostaa päätään yhä enemmän myös kansainvälisesti. Nyt pitkästä aikaa näyttäisi olevan tilaa taas yhä enemmän tyyli muutoksille ja vapaammalle kilpailulle. *The Secrets of Kells* vuodelta 2009 osoittaa omalla vahvalla visuaalisella tyyllillään esimerkkiä myös muille taiteellisesti ja animaatiollisesti kunnianhimoisille kaupallisille tuotannoille. Vuodelta 2015 Ranskalaisen Ankaman peli- ja televisiosarjoihin perustuva tietokonepala-animaatiota hyödyntävä piirrosanimaatio *Dofus - livre 1: Julith* ottaa voimakkaita vaikutteita japanilaisesta visuaalisuudesta ja tarinankerronnasta. Se näkyy erityisesti elokuvan hahmojen liikekielessä, johon tietokonetekniikan ja pala-animaation käyttö sopii hyvin. Myös ranskalaistanskalainen tietokonepiirrosanimaatio *Long Way North* samalta vuodelta sekoittaa perinteisiä ja uusia piirrosanimaationkeinoja keskenään luoden aivan erityisen ja erottautuvan ulkomuodon.

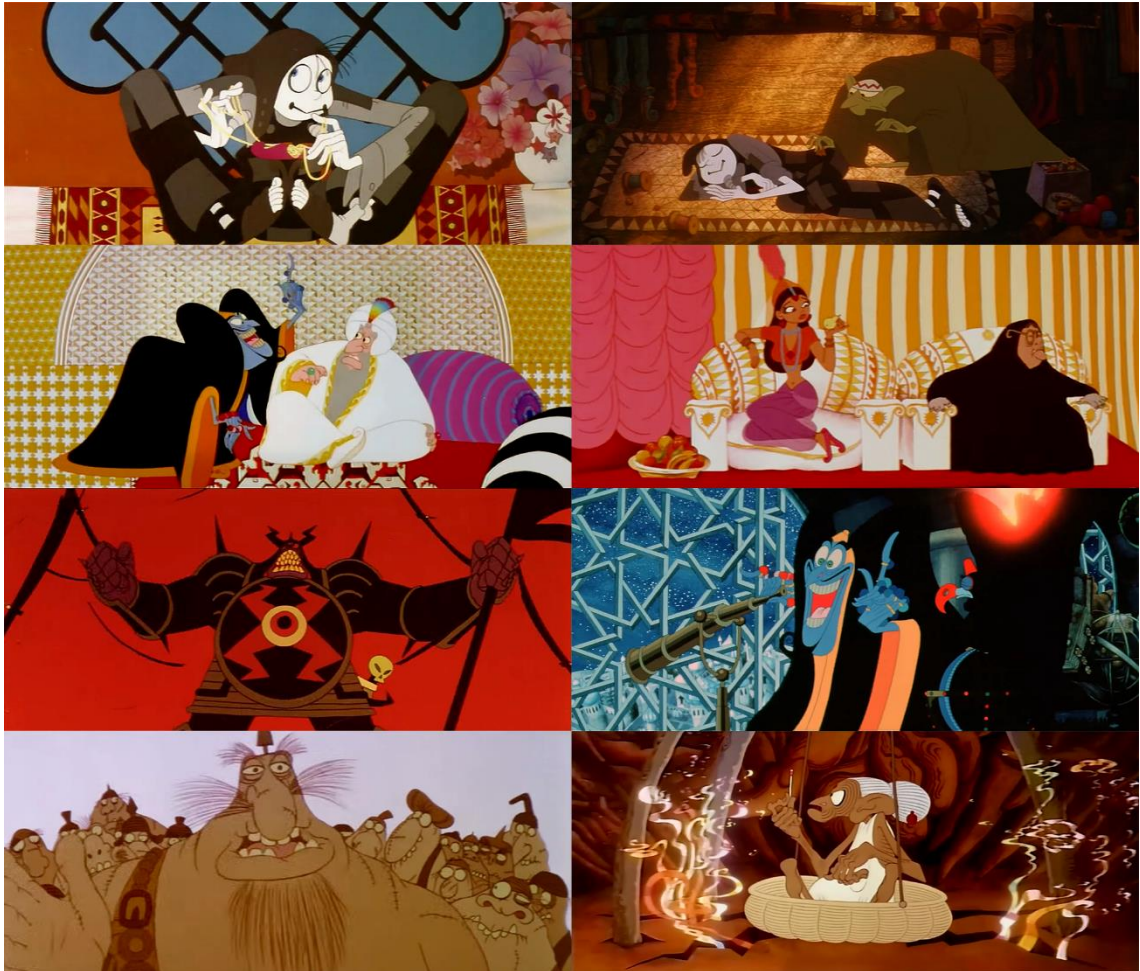


Kuva 20. *The Secret Of Kellsin* hahmot ovat puupiirrosmaisesti tyyli teltyjä, ja siksi koostuvat selkeistä muodoista, ikään kuin paloista. Piirrosanimaatio tekee hahmon palamaisesta ulkomuodosta liikkeessä kuitenkin sulavaa ja pehmeää. Ranskalaisen *Dofuksen* suurimmat vaikutteet hahmoliikkeestä näkyvät tulevan Japanilaisten animaatiotarjojen tyyppillisestä elekielestä, mutta hahmojen väreissä ja ulkomuodossa on nähtävillä myös Disneyn voimakas vaikutus. *Long Way North* puolestaan tuntuu erottuvan edukseen kaikesta muista ääri viivattomalla ja animaatiollisuutta korostavalla ”töksähtelevällä” liikekielellään. Näissä kaikissa kolmessa teoksessa perinteisen piirrosanimaation rajat ovat kuin hälventyneet. Se mahdollistaa helpommin myös muiden koneellisten tekniikkojen kuten 3D- ja pala-animaation hyödyntämisen.

4.4 The Thief and the Cobbler

Hahmomuotojen ja -animaation kannalta kiinnostavana teoksena on mielestäni tärkeää nostaa esiin viimeisenä vielä historiasta yli kaksikymmentä vuotta sitten julkaistu Richard Williamsin *The Thief and The Cobbler*. Elokuva on aikanaan innoittanut monia muita elokuvantekijöitä ja nykypäivänä se nauttii suosioitaan lähinnä kulttimaineessa alansa keskuudessa. Se on tunnettu erityisesti laadukkaasta animaatiosta ja siitä, että sen valmistamiseen meni noin 31 vuotta. Viimein julkaistu versio animaatiosta tehtiin lopulta ilman Williamsia lisätyillä kohtauksilla ja muutoksilla, eikä alkuperäinen elokuva siis koskaan täysin valmistunut.

Alkuperäisessä Williamsin versiossa elokuvasta kekseliäällä animaatiolla leikitellään juuri hahmojen liikkeissä ja joissain kohtauksissa liikkeen mukaan elävillä ympäristöillä. (*The Thief and the Cobbler* 2014) Taustojen geometrinen ja surrealistinen ympäristö yhdistyy sulavaliikkeisten, sekä lievästi taustan ja kuvakulman mukaan morfautuvien hahmomuotojen kanssa. Päähahmot eroavat selkeästi toisistaan persoonallisilla tavoilla ulkomuodossa ja liikkeessä. Myös jokainen taustahahmokin tuntuu olevan aivan omanlaisensa. Ruskean haaleat värisävyt erottavat toisistaan vaatimattoman varkaan ja suutarin kaupungin värikkäistä taustahahmoista sekä muista päähahmoista. Pahamaineisen Zigzagin sininen ihonväri erottaa hänet selkeästi muista hahmoista ja värin voi katsoa myös kertovan hahmon poikkeuksellisista taikakyvyistä. Tarinan suurin uhkakuva, One Eye ja hänen armeijansa panssareineen ovat verrattain paljon jäykempiä liikkeiltään, mutta sulautuvat silti elokuvan visuaaliseen tyyliin tuoden siihen kontrastia. Puolestaan aavikolla asustavat soturihahmot ilmestyvät tarinaan kuin tyhjästä ja poikkeavat vahvasti totutusta tyylistä yksinkertaisella luonnosmaisella viivallaan ja latteilla värisävyillään.



Kuva 21. Erilaisia hahmoja ohjaajan versiosta *Thief and the Cobbler*-elokuvasta. Myöhemmin tehdyssä, mutta samaan aikaan julkaistussa Disneyn *Aladdin*issa hahmot ovat saaneet selkeän innoituksen näistä Williamsin hahmoista.

The Thief and The Cobbler ei ole todellakaan kokonaisuudessaan täydellinen hahmojen suunnittelun kannalta puhumattakaan tarinan elokuvallisuudesta, mutta Williamsin alkuperäinen pyrkimys hallita animaationkeino täysin ja luoda sen avulla jotain täydellistä välittyä katsojalle elokuvan eri kohtauksissa kokonaisuuden valmistumattomuudesta huolimatta. Itse tulkitseen elokuvassa piirteitä, jotka ovat pyrkineet viemään hahmoja ja animaatiokerrontaa aivan uudelle tasolle. Päähahmojen, varkaan ja suutarin puhumattomuus antaa niin paljon tilaa hahmojen visuaaliselle liikekielelle ja kertoo katsojalle paljon syvempää illuusiota ihmisyydestä hahmoissa kuin mitkään vuorosanat ja puheäännet. Esimerkiksi suutarihahmo Tack ilmehtii suussaan pitelemien naulojen avulla, ilmaisee tunteitaan prinsessaan sormissaan pitelemällänsä langalla, sekä kömpelönä kaatuillessaan tiputtaa loputtomasti lankarullia ja nauvoja ympärilleen. Lisäksi elokuvan loppu-

puolella Tackin miltei huomaamaton visuaalinen hahmokehitys on hyvin harvinaista animaatioissa. Aavikolla matkatessaan hän saa kalpealle iholleen rusketuksen, kasvattaa lihasmassaa ja lopussa osaa sanoa ensimmäiset sanansa. Tällaiseen hahmokehitykseen monellakaan studiolla on harvoin varaa tai haluja ryhtyä, eikä se ole aina tarkoituksenmukaistakaan animaatioissa. Hahmon selkeä kehittyminen ja muuttuminen elokuvan aikana myös ulkoisesti voi olla tärkeä yksityiskohta hahmon realistisuuden ja elokuvallisuuden illuusion luomiselle.

Huolimatta todellisesta valmistumattomuudestaan Williamsin *The Thief and The Cobbler* on mielestäni yksi aikansa suurimmista edelläkävijöistä animaatiokerronnassa, joka kiteytyy sen moitteettomassa hahmoliikkeessä. Yhä tänä päivänä elokuva hämmästyttää katsojaansa onnistuneella hahmojen visuaalisen monipuolisuuden ja uskottavan toiminnan yhdistelmällään.

5 HAVAITONI HAHMOJEN KEHITYKSESTÄ

Tutkittuani historian ja nykypäivän hahmosimerkkejä, sekä vertaillessani niitä keskenään, koen nyt ymmärtäväni paremmin piirrosanimaatiohahmojen tilannetta tänä päivänä. Yleisön suosion, tekniikan kehityksen ja uusien julkaisukanavien myötä hahmojen visuaaliset rakenteet ovat vuosien saatossa saaneet mahdollisuuden monipuolistua. Kuitenkin jotkut muodot piirroshahmoissa ovat toistuneet historian aikana, ja siten säilyneet pysyvänä osana animaationkieltä. Pieni pala historiaa tulee todennäköisesti aina olemaan osana piirrosanimaatiohahmojen ulkomuodossa. Vaikka piirtämisen tekniikat ovat käytännössä muuttuneet ja tyyli sekoittuu nykyään helpommin toisten tekniikoiden kanssa, samaan aikaan perinteitä kunnioittava piirrosanimaatio erottuu yhä selvemmin muusta tarjonnasta edukseen. Erilaisten tietokoneanimaatioiden rinnalla käsin animoidun piirrosviivan kauneutta osataan nyt uudella tavalla arvostaa. Piirroksen jälkikäsitteilyvaiheiden helpottuminen ja julkaisukanavien monipuolistuminen on vahvistanut piirrosanimaation kaupallista kannattavuutta.

Piirrosanimaatiohahmojen historian tutkiminen on hahmosuunnittelun kannalta tärkeää. Sieltä saamme inspiraatiota myös omaan työskentelyymme. Tutkimalla alkuperäisiä lähtökohtia ymmärrämme paremmin omien valintojemme lisäksi muiden suunnittelijoiden tekemiä ratkaisuja piirroshahmoissa: esimerkiksi miksi animaatioelokuvissa rasittava eläinhahmo seuraa yhä sankaria tai sankarittaren vartalo on edelleen tiimalasi. Useimmat vastaukset kysymyksiin löytyvät animaatiohistorian luomasta hahmojen muotokielistä. Yksinkertaistaminen ja selkeys ovat olleet tärkeitä piirrosanimaatiossa niin katsojien hahmotuskyvyn kuin myös tekniikan kannalta. Tällainen piirroshahmoin osittain vakiintunut, tarkoituksenmukaisesti yksinkertainen muotokieli tietenkin yhä jatkaa kehitystään, mutta selkeä muutoksen syntyminen ja sen näkeminen vie kuitenkin aikaa.

Nyt historiaa tarkasteltuani näen uusia sekä vahvistan jo tuttuja hahmosuunnittelun kannalta olennaisia asioita. Tärkeimpiä piirteitä visuaalisessa hahmosuunnittelussa tuntuisi olevan hahmon tunnistettavuuden luominen. Se, että katsoja kykenee tunnistamaan elokuvan hahmot toisistaan sekä taustoistaan, sekä parhaimmillaan pystyy yhdistämään hahmon myös jollain tavalla todellisuuteen, luo tarvittavaa tunnistettavuutta ja vahvistaa uskottavuutta. Hahmojen keskinäistä uskottavuutta puolestaan tuo säännönmukaisuus ja yhtenäisyys. Suunnittelemalla piirroshahmo visuaalisesti huolellisesti mahdollistamme yhtenäisyyden säilymisen läpi toiminnan. Animaatiohahmoa suunnitellessa on otettava

huomioon sen rakenne eli muodot ja värit, sekä tarkasteltava miten muotojen luoma fyysikka yhdessä ympäristön kanssa näkyy hahmon liikkeessa. Hahmon visuaalisen ilmeen olisi siis edullisinta olla mahdollisimman ymmärrettävä niin hahmon paikallaan pysyessä kuin myös liikkeessä. Värit ja muodot sekä liikkeet yhdessä luovat piirroshahmosta kokonaisen visuaalisesti uskottavan persoonan. Jo tällainen pelkkä persoona kertoo omaa tarinaansa. Myös mahdollisen tarinan tarkoituksen ja tapahtuvan toiminnan tukeminen hahmon ulkomuodolla on olennaista. Tukeminen kuitenkin usein perustuu ihmisten ja yhteisön mielikuviin ja voi vaatia hahmonsa kohdeyleisön kulttuurin tunteista. Liiallinen tukeminen ja selkeyttäminen johtavat kuitenkin usein perinteisiin ulkoiisiin yleistyksiin: voimakas hahmo on aina lihaksikas ja ihailtava hahmo on aina kaunis. Todellisuudessa kaikkea ei voi kuitenkaan kertoa silmämääräisesti yhdellä vilkaisulla vaan henkilön toiminta ja tavat kertovat enemmän.

Lisäksi yhtenä tärkeänä havaintona tässä tutkielmassani pidän piirroshahmojen realistisuuden ja elokuvallisuuden asteen merkitystä. Realistisuus ja sen määrä hahmoissa vaikuttaa myös uskottavuuden syntyyn. Animaatiohistorian aikana piirrosanimaatio on realistisuuden tavoittelullaan onnistunut saavuttamaan myös elokuvamaailman hyväksynnän. Animaation kuitenkin ollessa täysin mielikuvituksen varassa, sen käyttö on oikeastaan rajatonta myös elokuvateosten ulkopuolella. Epärealistinen ilmaisu ja abstraktius piirroshahmoissa ja niiden maailmoissa ovat erittäin yleisiä, ja sitä käytetään myös nykyään vapaammin kaupallisissa elokuvissakin. Piirroshahmo ei koskaan voi täydellisesti imitoida todellista hahmoa. Siksi on tärkeää heti varhaisessa vaiheessa harkita ja määrittää missä määrin aikoo hahmonsa ulkomuodot ja liikkeet pohjata todellisuuteen. Käytettävän piirrostekniikan tulisi olla osa tätä päätöstä, jolloin hahmon luominen ja animointi sujuisi tehokkaimmin.

Todellisuuden imitointi muodoissa ja animaatioissa, sekä piirrostekniikan valinta vaikuttavat pääasiassa hahmon visuaaliseen muodostumiseen. Niiden yhteistoiminta luo myös olennaisen osan hahmon visuaalista uskottavuutta. On tärkeää tiedostaa ja pohtia oman hahmonsa ulkomuodon ja toiminnan yhteisvaikutusta, sillä ne molemmat kertovat visuaalisesti omaa tarinaansa. Ilman niitä hahmoa ei voi muodostua. Sekä hahmosuunnittelijan että -animaattorin tehtävänä on myös osata itse omistautua hahmolleen. Mitä paremmin hahmonsa opettelee tuntemaan, sitä uskottavampi ja samaistuttavampi siitä lopulta tulee ulkoisesti muodoiltaan ja liikkeiltään.

LÄHTEET

Kirjalähteet

Abraham, A. 2012. *When Magoo Flew: The Rise and Fall of Animation Studio UPA*. Wesleyan University Press.

Bendazzi G. 2015. *Animation: A World History: Volume I: Foundations - The Golden Age*. Focal Press.

O'Hailey, T. 2010. *Hybrid Animation: Integrating 2d and 3d Assets*. Focal Press.

Nettilähteet

Adventures of Mowgli 2017. Wikipedia. Viitattu: 1.12.2016 https://en.wikipedia.org/wiki/Adventures_of_Mowgli.

Alice in Wonderland Behind The Scenes - Live Action Reference (1951). Youtube. Viitattu 1.12.2017 <https://www.youtube.com/watch?v=LWwO-h7ZSlw>.

Anthropomorphism 2017. Wikipedia. Viitattu 1.12.2016 <https://en.wikipedia.org/wiki/Anthropomorphism>.

Barajoun 2015. Five Reasons Why Animals are Popular in Animated Feature Films. Viitattu 1.12.2016 <http://www.barajoun.com/animation/five-reasons-why-animals-are-popular-in-animated-feature-films>.

Cyrenne, R. 2009. Otto Messmer And Felix The Cat. Viitattu 1.12.2016 <http://animated-views.com/2009/otto-messmer-and-felix-the-cat>.

Donahue, P. 2017 Viitattu 1.12.2016 <http://zuzelandthefox.com/how-human-how-animal>.

Eisenbeis, R. 2013. My, My, Major. How You Have Changed. Viitattu: 15.1.2017 <http://kotaku.com/my-my-major-how-you-have-changed-527727488>.

Ghost in the Shell (1995 film) 2017. Wikipedia. Viitattu 15.1.2017 [https://en.wikipedia.org/wiki/Ghost_in_the_Shell_\(1995_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Ghost_in_the_Shell_(1995_film)).

Ivanova, V. 2012. History of Russian Animation, Part I. Viitattu: 1.3.2017 http://russia-ic.com/culture_art/theatre/1529#.WAYPVPmLS70.

Korpela, J. 2016. Pienehkö sivistyssanakirja: morfata. Viitattu: 16.5.2017 <https://www.cs.tut.fi/~jkorpela/siv/sanatm.html>.

Limited Animation. Tvtropes 2016. Viitattu: 1.12.2016 <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/LimitedAnimation>.

Limited animation 2017. Wikipedia. Viitattu: 16.5.2017 https://en.wikipedia.org/wiki/Limited_animation.

List of animated feature films of the 1940s 2017. Wikipedia. Viitattu 1.12.2016 https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_animated_feature_films_of_the_1940s.

Little Nemo 2016. Wikipedia. Viitattu 1.12.2016 https://en.wikipedia.org/wiki/Little_Nemo.

Maher, M. 2015. Rotoscoping: From Early Animation to Blockbuster VFX. Viitattu: 1.12.2016 <https://www.rocketstock.com/blog/rotoscoping-from-early-animation-to-blockbuster-vfx>.

Osamu Tezuka 2017. Wikipedia. Viitattu: 1.1.2017 https://en.wikipedia.org/wiki/Osamu_Tezuka.

Oswald the Lucky Rabbit 2017. Wikipedia. Viitattu 1.12.2016 https://en.wikipedia.org/wiki/Oswald_the_Lucky_Rabbit.

Pilottijakso 2016. Wikipedia. Viitattu: 16.5.2017 <https://fi.wikipedia.org/wiki/Pilottijakso>.

Renderointi 2017. Wikipedia. Viitattu: 16.5.2017 <https://fi.wikipedia.org/wiki/Renderointi>.

Rotoscoping 2017. Wikipedia. Viitattu: 1.12.2016 ja 16.5.2017 <https://en.wikipedia.org/wiki/Rotoscoping>.

Satsumaimo, R. 2015. Tofugu. Anime's Great Deception – The Difference Between Anime and Cartoons. Viitattu: 1.1.2017 <https://www.tofugu.com/japan/anime-vs-cartoons>.

Socialist realism 2017. Wikipedia. Viitattu 1.12.2016 https://en.wikipedia.org/wiki/Socialist_realism.

Stop motion 2017. Wikipedia. Viitattu: 16.5.2017 https://en.wikipedia.org/wiki/Stop_motion.

The History of Animation. Viitattu 1.12.2016 <http://history-of-animation.webflow.io>.

The Thief and the Cobbler 2014. Viitattu: 15.1.2017 http://thethiefarchive.wikia.com/wiki/The_Thief_and_the_Cobbler.

Ufunk 2013. Disney Rotoscoping – When Disney shot live action scenes to help his animators. Viitattu: 7.2.2017 <http://www.ufunk.net/en/insolite/disney-rotoscoping>.

Upper Paleolithic 2016. Wikipedia. Viitattu: 16.2.2017 https://en.wikipedia.org/wiki/Upper_Paleolithic.

Elokuvalähteet

Prinsessa Kaguyan taru / Kaguya-hime no monogatari. 137 min, 2013. Ohjaaja: Isao Takahata. Behind the Scenes. Studio Ghibli.

KUVALÄHTEET

Kuva 1.

Wikipedia. Viitattu 1.3.2017 https://en.wikipedia.org/wiki/J%C5%8Dmon_period, https://en.wikipedia.org/wiki/Dancing_Girl_%28Mohenjo-daro%29, <https://en.wikipedia.org/wiki/Lion-man>, https://en.wikipedia.org/wiki/Bradshaw_rock_paintings.

Relief with Two Heroes. The Walter Art Museum. Viitattu 1.3.2017 <http://art.thewalters.org/detail/7441/relief-with-two-heroes>.

Kuva 2.

Little Nemo 2016. Wikipedia. Viitattu 1.12.2016 https://en.wikipedia.org/wiki/Little_Nemo#/media/File:Bobbie_McCay_Little_Nemo.jpg.

Little Nemo. 1905. Kuvittaja: Winsor McCay

Little Nemo – lyhytelokuva. 12 min, 1911. Ohjaus: Winsor McCay

Little Nemo – pilottielokuva. 4 min, 1984. Ohjaus: Yoshifumi Kondo

Little Nemo: Adventures in Slumberland. 85min, 1989. Ohjaus: Masami Hata, William T. Hurtz

Kuva 3. Dizzy Dishes – lyhytelokuva. 6 min, 1930. Ohjaus: Dave Fleischer

Trolley Troubles – lyhytelokuva. 6 min, 1927. Ohjaus: Walt Disney

Feline Follies – lyhytelokuva. 6 min, 1919. Ohjaus: Otto Messmer

Alice's Wonderland – lyhytelokuva. 12 min, 1923. Ohjaus: Walt Disney

Bimbo's Initiation – lyhytelokuva. 6 min, 1931. Ohjaus: Dave Fleischer

Steamboat Willie – lyhytelokuva. 8 min, 1928. Ohjaus: Walt Disney, Ub Iwerks

Kuva 4. Viidakkovekara Juuso. 73 min, 1993. Ohjaus: Stefan Fjeldmark, Flemming Quist Møller

Pokémon, kausi 1: jakso 1 - I Choose You! 20 min, 1997. Ohjaus: Masamitsu Hidaka

Paavo Pesusieni, kausi 1: jakso 1a. 8 min, 1999. Ohjaus: Nick Jennings, Alan Smart, Stephen H.

Lilo ja Stitch. 85 min, 2002. Ohjaus: Chris Sanders, Dean DeBlois

Ponyo. 103 min, 2008. Ohjaus: Hayao Miyazaki

Adventure Time, kausi 2: jakso 7 - Power Animal. 10 min, 2010. Ohjaus: Larry Leichliter

Dofus – Book 1: Julith. 200 min, 2015. Ohjaus: Anthony Roux, Jean-Jacques Denis

Kuva 5. Kissojen valtakunta. 75 min, 2002. Ohjaus: Hiroyuki Morita

Kuva 6. Liisa ihmemaassa. 75 min, 1951. Ohjaus: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton L.

Alice in Wonderland Behind The Scenes - Live Action Reference (1951). Youtube 2012. Viitattu 1.3.2017 <https://www.youtube.com/watch?v=LWwO-h7ZSlw>.

Old Photos Reveal How Disney's Animators Used A Real-Life Model To Draw Alice In Wonderland. 2016. Viitattu 1.3.2017 <http://static.boredpanda.com/blog/wp-content/uploads/2015/10/alice-wonderland-classical-animation-kathryn-beaumont-17.jpg>.

Kuva 7.

Lumikki ja seitsemän kääpiötä. 83 min, 1937. Ohjaus: David Hand, William Cottrell, Wilfred Jackson, Larry Morey, Perce Pearce, Ben Sharpsteen

Gulliver's travels. 76 min, 1939. Ohjaus: Dave Fleischer

Kuva 8. Princess Iron Fan. 73 min, 1941. Ohjaus: Wan Guchan, Wan Laiming

Garbancito de la Mancha. 67 min, 1945. Ohjaus: Arturo Moreno, José María Carnicero

The Lost Letter. 43 min, 1945. Ohjaus: Lamis Bredis, Zinaida Brumberg, Valentina Brumberg

Momotaro's Divine Sea Warriors. 74 min, 1945. Ohjaus: Mitsuyo Seo

The Tinderbox. 73 min, 1946. Ohjaus: Svend Methling

Kuva 9. The Humpbacked Horse. 57 min, 1947. Ohjaus: Ivan Ivanov-Vano

The Scarlet Flower. 42 min, 1952. Ohjaus: Lev Atamanov

The Snow Maiden. 70 min, 1952. Ohjaus: Ivan Ivanov-Vano

The Frog Princess. 39 min, 1954. Ohjaus: Mikhail Tsekhanovskiy

The Enchanted Boy. 46 min, 1955. Ohjaus: Vladimir Polkovnikov, Aleksandra Snezhko-Blotskaya

The Snow Queen. 64 min, 1957. Ohjaus: Lev Atamanov, Nikolay Fyodorov

Kuva 10. The Jungle Book. 1894. Rudyard Kipling. Kuvitus: John Lockwood Kipling

The Jungle Book. 78 min, 1967. Ohjaus: Wolfgang Reitherman.

Adventures of Mowgli. 100 min, 1967-1971. Ohjaus: Roman Davydov

Winnie-the-Pooh. 1926. A. A. Milne. Kuvitus: E. H. Shepard

The Many Adventures of Winnie the Pooh. 1977: Winnie the Pooh and the Blustery Day. 25 min, 1968 Ohjaus: Wolfgang Reitherman

Vinni-Puh – lyhytelokuva. 10 min, 1969. Ohjaus: Fjodor Hitruk

Kuva 11. Rooty Toot Toot – lyhytelokuva. 7 min, 1951. Ohjaus: John Hubley

1001 Arabian Nights. 75 min, 1959. Ohjaus: Jack Kinney

Gay Purr-ee. 85 min, 1962. Ohjaus: Abe Levitow

Mister Magoo's Christmas Carol. 53 min, 1962. Ohjaus: Abe Levitow

Kuva 12.

One Hundred and One Dalmatians. 79 min, 1961. Ohjaus: Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wolfgang Reitherman

Svinedrengen og Prinsessen på ærten. 65 min, 1962. Ohjaus: Bent Christensen, Poul Ilsøe

Wanpaku Ōji no Orochi Taiji / The Little Prince and the Eight-Headed Dragon. 86 min, 1963. Ohjaus: Yūgo Serikawa

Rusalochka / The Little Mermaid. 29 min, 1968. Ohjaus: Ivan Aksenchuk

Kuva 13. Astro Boy, jakso 1 - The Birth of Atom. 28 min, 1963. Ohjaus: Osamu Tezuka

Shōnen Ninja Kaze no Fujimaru / Samurai Kid, jakso 27 - Ninja Thunderstorm technique. 20 min, 1964. Ohjaus: Daisaku Shirakawa , Kazuo Yabuki , Takeshi Tamiya

Kimba The White Lion, jakso 4 - Great Caesar's Ghost. 24 min, 1965.

Princess Knight, jakso 2 - The Arrival of Satan. 25 min, 1967. Ohjaus: Osamu Tezuka, Chikao Katsui, Kanji Akabori

A Thousand and One Nights. 128 min, 1969. Ohjaus: Eiichi Yamamoto

Kuva 14.

Attack on Titan, kausi 1 jakso 17 - Female Titan: The 57th Exterior Scouting Mission, Part 1. 23 min, 2013. Ohjaus: Daisuke Tokudo, Masashi Koizuka

The Legend of Korra, kausi 3 jakso 9 - The Stakeout. 23 min, 2014. Ohjaus: Ian Graham

Urbance, pilottijakso. 9 min, 2015. Ohjaus: Joël Dos Reis Viegas, Sébastien Larroudé

Steven Universe, kausi 3 jakso 20-21 – Bismuth. 22 min, 2016. Ohjaus: Joe Johnston, Jasmin Lai

Mob Psycho 100, jakso 2 - Doubts about Youth, The Telepathy Club Appears. 20 min, 2016.
Ohjaus: Yuzuru Tachikawa

Kuva 15.

Fantasia. 126 min, 1940. Ohjaus: Samuel Armstrong, James Algar, Bill Roberts, Paul Satterfield, Ben Sharpsteen, David D. Hand, Hamilton Luske, Jim Handley, Ford Beebe, T. Hee, Norman Ferguson, Wilfred Jackson

Hiidenpata / The Black Cauldron. 80 min, 1985. Ohjaus: Ted Berman, Richard Rich

Aladdin. 90 min, 1992. Ohjaus: Ron Clements, John Musker

Balto. 77 min, 1995. Ohjaus: Simon Wells

Henkien kätkemä. 125 min, 2001. Ohjaus: Hayao Miyazaki

Animatrix. 101 min, 2003. Ohjaus: Koji Morimoto, Shinichiro Watanabe, Mahiro Maeda, Peter Chung, Andy Jones, Yoshiaki Kawajiri, Takeshi Koike

Kuva 16. Aarreplaneetta. 95 min, 2002. Ohjaus: John Musker, Ron Clements

Les Triplettes de Belleville. 78 min, 2003. Ohjaus: Sylvain Chomet

Spirit – villi ja vapaa. 83 min, 2002. Ohjaus: Kelly Asbury, Lorna Cook

Kuva 17. Kōkaku Kidōtai / Ghost in the Shell – manga. 1989. Kuvitus: Masamune Shirow

Ghost in the Shell. 83 min, 1995. Ohjaus: Mamoru Oshii

Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, kausi 1 jakso 1 - SA: Public Security Section 9 – SECTION-9. 25 min, 2002. Ohjaus: Kenji Kamiyama

Ghost in the Shell: The New Movie. 100 min, 2015. Ohjaus: Kazuchika Kise, Kazuya Nomura

Kuva 18. Animatrix: Kid's Story. 10 min, 2003. Ohjaus: 2003

Mind Game. 103 min, 2004. Ohjaus: Masaaki Yuasa

Tekkonkinkreet. 110 min, 2006. Ohjaus: Michael Arias

Kuva 19.

Prinsessa Kaguyan taru / Kaguya-hime no monogatari. 137 min, 2013. Ohjaus: Isao Takahata

Kuva 20. The Secret of Kells. 75 min, 2009. Ohjaus: Tomm Moore, Nora Twomey

Dofus, livre 1 : Julith. 108 min, 2015. Ohjaus: Anthony Roux, Jean-Jacques Denis

Tout en haut du monde / Long Way North. 80 min, 2015. Ohjaus: Rémi Chayé

Kuva 21.

The Thief and the Cobbler, ohjaajan versio. 101 min, (1992). Ohjaus: Richard Williams