

1. Animaation historiaa

Jo vanhimmissa tunnetuissa kuvissa eli luolamaalauksissa on pyritty kuvaamaan liikettä. Vaikka metsästäjien ja eläinten kuvat ovat pysyneet paikoillaan kalliossa jopa kymmeniä tuhansia vuosia, hahmot näyttävät juoksevan hurjalla nopeudella. Jaavalaisessa varjoteatterissa 1100-luvulta lähtien käytettiin paperista tai puusta leikattuja hahmoja, joita liikuteltiin ohuiden keppien avulla. Varjoteatteri näyttää hätkähdyttävän paljon esimerkiksi Lotte Reinigerin siluet-tianimaatioilta.

Ajatus elävistä kuvista on vanhempi kuin varsinainen elokuva. Erilaisissa liikeleluissa ja katselulaitteissa pyrittiin herättämään piirroksia eloon ja synnyttämään liikkeen vaikutelmaa. Tällaisia laitteita olivat muun muassa praxinoskooppi, jossa lieriötä reunustavat kuvat näkyivät katsojalle keskusosaa reunustavista peleistä. Katselulaitteissa oli parhaimmillaankin vain muutamia kymmeniä kuvia, joten tarinat eivät olleet kovin monimutkaisia.

1890-luvulla opittiin kertomaan elokuvamaisempia tarinoita, kun ranskalainen Emile Reynaud keksi yhdistää laterna magican eli taikalyhdyn, nykyisen diaprojektorin esi-isän ja praxinoskoopin ominaisuudet. Hänen Praxinoskoopiteatterissaan esitettiin jopa 15 minuutin mittaisia animoituja tarinoita, joissa taustakuva heijastettiin kankaalle taikalyh-

dyn avulla. Piirretyt hahmot heijastettiin taustakuvan päälle peilien avulla suurelta praxinoskoopilla muistuttavalta pyörivältä kiekolta. Yleisö oli haltioissaan näistä elävistä piirroshahmoista. Innostus laantui kuitenkin nopeasti vain 3 vuotta myöhemmin vuonna 1895, kun Lumièren veljekset esittivät ensimmäiset elokuvansa. Tällä kertaa yleisö sai nähdä oikeita, liikkuvia ihmisiä. Reynaudin piirretty leluteatteri hävisi auttamatta kilpailussa yleisön suosiosta.

Kun yleisö alkoi vaatia elokuvalta myös tarinaa ja sisältöä, yksi fantasiafilmeihin erikoistunut elokuvantekijä tuli tietämättään vaikuttaneeksi merkittävästi animaatiotekniikan kehittymiseen. Vuonna 1898 kuvatessaan Pariisin oopperan aukiota, Georges Mélièsin filmi juuttui kameraan minuutiksi kesken kuvauksen. Nähdessään lopputuloksen Méliès tajusi keksineensä jotain uutta: kuvan tausta pysyi edelleen samana, mutta kuvan etualalla olleet naiset olivat äkkiä muuttuneet miehiksi ja hevosen vetämät vaunut ruumissaatueeksi.

Taikurina työskennellyt Méliès alkoi käyttää tekniikkaa tietoisesti luodakseen illuusioita ja trikkejä elokuviinsa. Elokuvassa Matka Kuuhun (1902) raketti laskeutuu Kuun silmään. Animointi perustuu suoraan Mélièsin käyttämään tekniikkaan - kuvataan kohdetta, pysäytetään kamera, muu-

tetaan tai siirretään kuvattavaa kohdetta ja kuvataan uudelleen.

1900-luvun alun ensimmäiset piirrosanimaatiot olivat lähinnä hassuttelua uudella tekniikalla. J. Stuart Blacktonin liitutaalulle piirrettyssä Humorous Phases of Funny Faces -animaatiossa vuodelta 1906 silinteripäinen herra puhalttaa savua hymyilevän naisen kasvoille, mikä tietysti saa naisen yskimään.

20-luvun alussa animaatioiden suosio kääntyi laskuun, jolloin elokuvien esittäjät joutuivat etsimään vaihtoehtoja viihdettä yleisölle, joka oli kyllästynyt katsomaan samalla kaavalla tehtyjä pikku vitsejä. Animaatielokuvista puuttui tarpeellinen juoni. Poikkeuksen teki Winsor McCayn piirrosanimaatio Gertie the Dinosaur (1913). McCayn onnistui luoda Gertiestä hahmo, johon yleisö saattoi samaistua ja ihastua huolimatta siitä, että se oli dinosaurus.

Myöhemmin yhdysvaltalainen Walt Disney, jonka nimestä tuli melkein synonyymi animaatiolle, loi joukoittain toimivia hahmoja, joista tuli jopa julkkiksia: Mikki, Aku, Hesse ja Pluto. Disney myös lisäsi ensimmäisenä animaatioihinsa äänen. Steamboat Willie vuodelta 1928 esittelee laulavan Mikki Hiiren. Vuonna 1937 taas julkaistiin Disneyn ensimmäinen kokoillan animaatioelokuva, Lumikki ja seitsemän kääpötä.

Disneyn ja Pixarin tuottama Toy Story vuodelta 1995 oli ensimmäinen kokonaan tietokoneella animoitu täyspitkä animaatio. Nykyään tietokoneanimaatiot ovat erittäin suosittuja, ja niiden kerronta on parhaimmillaan huikean kehittyntä.

Nykyisin myös monet fantasia-, sci-fi- ja toimintaelokuvat ovat suurelta osin tietokoneiden avulla tehtyjä. Kuvasta on usein vaikea sanoa, mikä on kameralla kuvattua ja mikä tietokoneella luotua. Esimerkiksi Taru sormusten herrasta -trilogian klonkku on tehty niin, että näyttelijä Andy Serkis esitti hahmon liikkeet erityisessä motion capture -studioissa, jossa tiedot näyttelijän liikkeistä tallentuivat tietokoneen muistiin. Tämän virtuaalisen hahmon päälle on rakennettu tietokoneen avulla hahmo, joka liikkuu täysin luontevasti ja aidon näköisesti. Lopuksi hahmo on liitetty esimerkiksi Uudessa-Seelannissa kuvattuihin taustakuviin. Lopullisesta elokuvasta on melkein mahdotonta sanoa, mikä on totta, mikä tietokoneanimaatiota.

tehtävä: Kahden aikakauden dinot

Etsikää netistä Winsor McCayn animoitu Gertie The Dinosaur -elokuva tai kuvia siitä. Katsokaa sitten - mikäli teillä on siihen tarvittavat oikeudet - Steven Spielbergin ohjaama Jurassic Park vuodelta 1993. Gertie on viivapiirroksena toteutettu dinosaurus, ja Jurassic Parkin hirmuliskot on toteutettu huippurealistisena tietokoneanimaationa. Verratkaa dinoja: kummasta pidätte enemmän? Haittaako se, että toinen on selvästi käsin piirretty. Luokaa oma versionne animaatioesimerksestä käyttämällä esimerkiksi muovailuvahaa tai jotain muuta teknikkää. Ohjeita ja vihjeitä löytyy animaatioanimaatio-osuuden tehtävistä.