

Tartu Kõrgem Kunstikool  
Meediadisaini osakond

2D mängu loomine 1930-1940. aastate animatsiooni stilistika näitel  
Lõputöö

Mihkel-Kristjan Pant  
Juhendaja: Roland Seer

Tartu 2018

# **SISUKORD**

<b>SISSEJUHATUS</b>	3
<b>1. ÜLEVAADE LÕPUTÖÖST</b>	4
<b>2. ANIMATSIOONI AJALUGU</b>	5
2.1. Ajalugu	5
2.2 Animatsiooni stilistika	7
<b>3. ANIMATSIOON FILMINA</b>	10
3.1 Erinevad meetodid	10
3.1.1 Traditsiooniline animatsioon	10
3.1.2 Täielik animatsioon	10
3.1.3 Piiratud animatsioon	10
3.1.4 Rotoskoopimine	10
3.1.5 Stop Motion	11
3.1.6 Lamenukkanimatsioon	11
3.2 “Kutsu-Juku seiklusi”	11
<b>4. KARAKTERITE JA KESKKONDADE LOOMINE</b>	13
<b>KOKKUVÕTE</b>	15
<b>SUMMARY</b>	16
<b>KASUTATUD KIRJANDUS</b>	17
<b>LISAD</b>	18
LISA 1	18
LISA 2	18
LISA 3	19
LISA 4	20
LISA 5	21

## SISSEJUHATUS

Küllaldaselt leiab diskussioone maitse ja esteetika üle – mis näeb hea välja ja mis ühe või teise loomingu puhul kritiseerimist vajab. Mängudisaineri eesmärgiks on luua midagi, mis peaks aja jooksul võimalikult kaua vastu. Tänapäeva ühiskonda aga iseloomustab kiire elustiil ja esemed, mis aeguvad väga kiiresti. Lõputöö stilistika valimisel lähtusin ingliskeelsest väljendist “*back to basics*” ehk mängu loomisel valisin vanaaegse animatsioonistiili, mis mulle siiani muljet avaldab. Esteetiliselt mõjuvad siinkohal ootamatult hästi tehnoloogiast või loomeprotsessist tulenevad iseärasused - animatsiooni puhul näiteks vana kinolindi värelus, selle teralisus ja kindlasti ka liikumise kiirus. Antud omadused loovad aga iseloomuliku tekstuuri ning “tarbijale” on teada, mis ajastust antud stilistika pärineb.

Inimloomus ei ole tavaliselt paigalseisuga rahul - kui üks või teine eesmärk on saavutatud, soovitakse alati rohkem. Elame ühiskonnas, kus info on esmajärguline. Tekib järjest enam võimalusi tarbida, erinevatel viisidel ja keskkondades. Inimesele on omane põgeneda igavuse eest ja see on tänapäeval tehtud väga lihtsaks. Sotsiaalsed keskkonnad on omavahel nii põimunud, et inimene ei pea soovi korral kunagi igavlema. Ärgates kipume haarama esimese asjana telefoni, et kontrollida, kas öö jooksul on midagi huvitavat toimunud. Tehnoloogia arengu võimaldab veelgi sügavamalt immersiooni - filmid nii kinolinal kui kodus, arvutimängud, *augmented reality*, virtuaalreaalsus.

Minu lõputöö eesmärgiks on luua 1930-1940. aastate animatsiooni stilistika põhjal arvutimäng, mille esteetika tekitaks mulje, nagu see oleks loodud kaua aega tagasi. Valisin mängu põhjusel, et see on üks kaasahaaravaimaid meelelahutusvorme. Teoreetilises osas käsitlen esimeste animatsioonide päritolu ja stilistikat ning selle põhjal loon arvutimängu visuaali. Praktilises osas loon 2D arvutimängu imiteerides teoreetilises osas uuritud animatsioonistiile.

# 1. ÜLEVAADE LÕPUTÖÖST

Oma lõputöö teemaks valisin “2D mängu loomine 1930-1940 aastate animatsiooni näitel”. Tänapäeval on populaarsed uued lahendused mängude vallas – 3D mängud, virtuaalreaalsuse prillid ja palju muid uudseid tehnoloogiaid.

Lõputöös analüüsin erinevaid 1930-1940 aastate Ameerika päritolu animatsioone ning kuidas need on loodud. Animatsiooni puhul on kindlasti olulised põhiprintsiibid, millest lähtuda animatsiooni joonistamisel. Oma lõputöö eesmärgiks olen seadnud uurida visuaalselt ilusaid animatsioonistiile ning luua selle põhjal arvutimäng.

Lõputöö teises peatükis uurin erinevaid Ameerika päritolu animatsiooni ajalugu, stilistikat ning nende üldmuljet. Tähelepanu pöoran algse animatsiooni tehnilistele aspektidele ning autoritele. Kolmandas peatükis tutvun lähemalt erinevate animatsioonifilmi jäädvustamise viiside ja esimese Eesti animatsiooniga “Kutsu-Juku Seiklusi”. - Sellest lähtudes teen valiku, kuidas on kõige lihtsam ja otstarbekam animatsioone joonistada ning neid arvutis redigeerida. Neljas peatükk on pühendatud minu enda arvutimängu loomisele. Arvutimängude puhul on oluline, et need ei oleks lõppkasutajale liiga keerukad, kuid keerukus tõuseks arenguga mängus. Lõputöö praktilise osana loon 2-dimensioonilise mängu, mis tugineb eelnevalt koostatud uurimuste põhjal sarnasele stiilile. Praktilise töö kirjelduse, analüüsid ning kavandid kajastuvad lõputöö lisades.

## 2. ANIMATSIOONI AJALUGU

### 2.1. Ajalugu

Animatsioonile sarnanevaid meelepetteid ja varjumänge eksisteeris juba 17. ja 18. sajandil, kuid animatsioon kui meelelahutuse tüüp sai suurema hoo sisse alles 19. sajandil. 1880. aastatel kogus Ameerikas tuntust Vaudeville liikumine. Väljend tuleneb prantsusekeelsest sõnast *voix de ville* ehk linna hääli ning tähistab meelelahutuslikku teatrižanri, mis oli populaarne kuni 1930. aastani nii Ameerikas kui Kanadas.<sup>1</sup> Tüüpiline Vaudeville lavastus sisaldab endas mitmeid erinevaid väiksemaid lavastusi, kus kaasa löid erinevad muusikud, lauljad, näitlejad, koomikud, tantsijad, tsirkuseartistid ja mustkunstnikud. Algselt olid lavastused suunatud eelkõige perekondadele ning piirati inetu keelekasutus lavastuses - kui näitleja otsustas teisiti, siis tema karjäär oli rikutud. Aja jooksul tekkisid suured rändtrupid, kes reisisid linnast linna, et kajastada oma etteasteid. Olukorra lihtsustamiseks tekkisid ka suured teatritekompleksid, kus mitmeid teatreid haldas üks ettevõtte.<sup>2</sup> Animatsiooni seisukohalt oli Vaudeville liikumine satiiriliste ja lihtsate lühilugude eeskäijaks ning paljud animatsioonikunstnikud olid nendest inspireeritud.

Charles-Émile Reynaud, Prantsuse päritolu leiutaja oli esimene, kes tõi animatsiooni kui kunstivormi suurema publiku ette. Tema animatsiooniseeriat *Pantomimes Lumineuses* presenteeriti Musée Grévin muuseumis ajavahemikus 1892. - 1900. nähti Reynaudi loomingut enam kui 500 000 korda. Tegemist oli kavala lahendusega, kus seinale kuvati korraga mitu liikuvat pilti. Märkimisväärne on Reynaudi loomingu puhul ka fakt, et kinokunsti veel sel ajal ei tuntud - see sai alguse alles aastal 1895, kui vennad Lumiéred leiutasid kinematograafi.<sup>3</sup>

Seoses kiire tehnoloogia arenguga jõudis animatsioonivorm kinolinale aga enam kui kümmekond aastat hiljem 1906 James Stuart Blacktoni loomingus *Humorous Phases of Funny Faces*, mis kujutas endast jäädvustatud kriidijoonistuste seeriat tahvlile. Hilisema loomingu puhul kasutas Blackton animatsiooni täiendavalt teiste praktiliste eriefektide

---

<sup>1</sup> Kenrick, J. (2017) *A History of The Musical: Vaudeville*. Bloomsbury Publishing.

<sup>2</sup> Thompson, R. J., Allen, S. (2014). "Television in the United States". *Encyclopædia Britannica*

<sup>3</sup> Charles-Émile Reynaudi biograafia [WWW]]<http://emilereynaud.fr/index.php/post/Biographie> (22.04.2018)

jaoks, mis omakorda inspireeris palju teisi filmiproductsente.<sup>4</sup> Kätte oli jõudnud periood, kus kinokunstis katsetati palju ning otsiti uusi väljundeid.

Üks katsetajatest oli Prantsuse kunstnik Émile Cohl, kes 1908 aastal lõi esimene traditsioonilise täispika animatsiooni nimega *Fantasmagorie*. Film puhul oli tegemist esimese joonisanimatsiooniga, mis koosnes põhiliselt metamorfoosidest, kus üks ese muundus teiseks. Kuigi animatsioonifilmiga seonduvaid kunstnikke üle maailma oli palju, siis kõige jõulisemalt arenes animatsioon USAs. 1910ndatel muutis animatsiooni olemust ja kättesaadavust massiliselt John Randolph Bray, kes võttis esmakordselt kasutusele läbipaistva tselluloidpaberi animatsiooni loomisel.<sup>5</sup>

Animatsioonifilmi pioneerideks USAs võib kutsuda Poola päritolu vendasid Dave ja Max Fleischerit ning USA päritolu Walter Elias Disneyt. Nende kolme mehe looming on ka kõige olulisem selle lõputöö koostamisel. Vennad Fleischerid emigreerusid vanematega New Yorki 19. sajandi lõpus ning kasvasid seal üles. Eelnevalt mainitud John Randolph Bray oli üks New Yorgi ajalehe karikaturiste ja varajane animaator, kes tutvustas Max Fleischerile animatsioonikunsti. Aja möödudes töötas Max Fleischer illustraatorina ja tehnikuna ning jõudis lõpuks animatsioonikunstini ning lõi ettevõtte Fleischer Studios, Inc. Seoses huviga tehnoloogia vastu tõi Max Fleischer animatsiooni juurde palju uuendusi - kõige märkimisväärsem on siinkohal ilmselt rotoskoop, mis aitab animatsioonikunstnikul luua sujuvamat liikumist. Täiendavalt kuulusid leiutiste hulka erinevad töömeetodid, kuidas teha järeltöötlust lihtsamalt ning kuidas on mugavam heli kombineerida animatsiooniga.<sup>6</sup> 1920-1940ndatel konkureerisid turu pärast Fleischer Studios ja Disney stuudio, kusjuures eelis oli siinkohal Disney stuudio seoses erinevate rahastajatega ja lepinguga, kus tal oli õigus kasutada ainuisikuliselt 3-värvilist filmitöötlusprotsessi.

Walter Elias Disney arengulugu on sarnane Max Fleischeriga - nooruspõlves töötas illustraatorina ning lõpuks jõudis animatsioonikunstini. Nooruspõlves töötas Walter ajalehepoisina ning sealt tekkis ka huvi illustratsioonide vastu. Lisaks olid Kansases üles kasvades populaarsed erinevad Vaudeville ülesastumised, kuhu Disney nooruspõlves sattus.

---

<sup>4</sup> Beckerman, H. (2003). Animation: The Whole Story. Allworth Press.

<sup>5</sup> Beckerman, H. (2003). Animation: The Whole Story. Allworth Press.

<sup>6</sup> Pointer, R. (2016). The Art and Inventions of Max Fleischer: American Animation Pioneer, McFarland & Co. Publishers. lk 5.

Propaganda tulemusena astus Walter Elias Punase Risti koosseisu ning paigutati Prantsusmaale. Esimesest Maailmasõjast naastes teavitas Walter perekonnale, et temast saab illustaator ning juhuste kokkusattumusel rajas 1921. aastal Laugh-O-Gram animatsioonistuudio. Seoses aga majanduslike raskustega sulges stuudio ukse 1923. aastal ning Walt Disney kolis Californiasse. Californias sai läbi raskete katsumuste alguse Disney Brothers Cartoon Studio, mis on praeguseks läbi teinud mitu nimemuudatust ning ettevõttest on kujunenud impeerium. Suurim samm stuudio jaoks edasi oli 1928 aasta Mickey the Mouse karakteri kinolinadele toomine koos heliga - heli siinkohal oli salvestatud ühele lindile ehk kõik heliefektid tuli luua korraga. Mickey the Mouse on siiani üks animatsiooni ajastu suurimaid ikoone.<sup>7</sup> Võrreldes Fleischer Studios loominguga olid Walt Disney Studioli arenguks paremad tingimused ning Walter Elias oli nõus kõige riskima. Kõige riskantsem ettevõtmine tõenäoliselt tema karjääri jooksul oli 1937. aastal täispikk värviline multifilm “*Snow White and Seven Dwarfs*”, mis oli tollal enneolematu tehniline saavutus.

## 2.2 Animatsiooni stilistika

Esimesed tuntud joonisfilmi karakterid on hetkel kujunenud ikoonideks - kõige tuntumad on tõenäoliselt Grim Natwicki joonistatud Betty Boop või Walt Disney loomingust pärinev Mickey Mouse. Visuaalselt efektsena mõjuvad siinkohal ka omaaegsetest tehnilistest piirangutest pärinevad iseärasused - vana kinolindi värelus, selle teralisus ja kindlasti ka liikumise kiirus ning elastsus.

Allure.com on oma artiklis “*The True Story of Betty Boop (and Why She's Still a Beauty Icon Today)*” ülevaatlilikult välja toonud, et miks on üks Hollywoodi kuldajastust pärit animatsioonikarakter mõjutanud tänapäeva ühiskonda.

Meirav Devash toob välja, et Betty Boop oli esimene naiskarakter, mis ei olnud tuletatud meeskarakterist – näiteks Minnie Mouse karakter on tuletatud Mickey Mousest.

---

<sup>7</sup> Barrier, M. J. (2007). *The Animated Man: A Life of Walt Disney*. Oakland, CA: University of California Press.

Betty Boopi traditsiooniline välimus on moes siiani - tumedad juuksed, tumedad silmad ja erkpunased huuled. Artiklis tuleb hoopis välja, et Betty Boopi karakter on leidnud osa enam kui 100 lühianimatsioonis ning on tuntud üle maailma.<sup>8</sup>

Ajavahemikus 1929 - 1932 löid Max ja Dave Fleischer 42st animatsioonist koosneva seeria "*Talkatoons*", mis sisaldasid peale liikuva pildi ka animatsiooniga seotud salvestatud heli.<sup>9</sup> *Talkatoons*'i silmapaistvamateks karakteriteks võib välja tuua Koko the Clown'i, Betty Boop'i ja Popeye the Sailor'i.

Betty Boop karakter oli algselt pigem koeraga sarnanev, sest karakteril olid puudli kõrvad ning nina. Peale täiendavaid kohendusi oli aga tegemist inimfiguuriga, kes mõjus animeeritud kinolinal pigem noore ja pigem naiivse karakterina, kes samas representeeris ennast ka seksuaalsuse sümbolina. Betty Boop animatsioon illustreerib inimkeha olemust, mis kohati kipub olema pigem lapslik - suur pea, lühikesed käed ja jalad võrreldes kehaga ning kohmakad ja lapselikud liigutused (Lisa 1).<sup>10</sup>

1927. aastal lõi Walter Elias Disney koos Ubbe Iwerksiga karakteri Mickey the Mouse. Mickey on pälvinud palju tähelepanu, sest kajastus ühes esimeses animatsioonis *Steamboat Willie*, kus oli heli ja pilt sünkroniseeritud. Antud animatsioon sai palju positiivset tagasikaja, sest Disney pühendas algusaegadel palju aega heli sünkroniseerimisele. Mickey karakter on lihtsalt ära tuntav juba silueti järgi ning on muutunud tänapäeval animatsioonifilmi üheks ikooniks. Tulenevalt siluetist on karakter äratuntav iga nurga alt, omaseks tunnuseks võib pidada *rubber-hose* tüüpi jäsemeid koos valgete kinnaste ja valgete jalanõudega.

Karakterite loomisel lähtuti lihtsatest vormidest, sest keerukamate vormide joonistamisel oleks lihtsalt animeerimiseks kulunud ka rohkem aega. Antud põhjusel on ka karakterite jalad ning käed väga lihtsalt stiliseeritud ning seetõttu kannavad paljud karakterid valgeid kindaid ning valgeid jalanõusid. Valgete kinnaste kandmine tuleneb siinkohal ka Vaudeville lavastustest.<sup>11</sup>

---

<sup>8</sup> Devash, M. (2017). The True Story of Betty Boop (and Why She's Still a Beauty Icon Today) [WWW] <https://www.allure.com/story/true-story-of-betty-boop> (10.04.2018)

<sup>9</sup> Fleischer, R. (2005). *Out of the Inkwell: Max Fleischer and the Animation Revolution*, University Press of Kentucky

<sup>10</sup> Bogin, B. (1999). *Patterns of Human Growth*. Cambridge University Press. lk 159

<sup>11</sup> Caswell, E. (2017). Why cartoon characters wear gloves [WWW] <https://www.vox.com/videos/2017/2/2/14483952/why-cartoon-characters-wear-gloves> (21.05.2018)



Vaudeville liikumine on siinkohal animatsioonikunstile enam kui vaid valged kindad. Vaudeville lavastuse juures leidsid tegelikult aset ka esimesed animatsioonikatsetused, sest lavastuste amplituud oli lai ning eesmärk oli lavastuste puhul ühtne - pakkuda meelelahutust. Kõige kiiremini kogusid siinkohal populaarsust lamenukkanimatsioonid, sest neid oli kerge valmistada. Mickey the Mouse ja Betty Boop olid aga siinkohal suur areng edasi algsest Vaudeville lavastusest.

Mõlema karakteri juures on inspireerivaks nende lihtsus ja omapära. Lisaks mängib olulist rolli teadmine, et algsest olid karakterid mõeldud mustvalge animatsiooni jaoks. Lõputöö raames on suuremaks inspiratsiooniks Ubbe Iwerksi looming, sest Mickey Mouse'l on palju sarnasusi Kutsu-Juku karakteriga ja paistab, et eestlased olid hästi kursis ameeriklaste loominguga.

Animatsioonifilmis karakteri liikumise loomisel tuleb kindlasti arvestada karakteri seost rütmiga ehk muusika dikteerib kaadri liikumist. Kui näiteks muusika tempo on 120 lööki minutis ning minutis on 1440 kaadrit (24 kaadrit sekundis), siis leiame nende omavahelise seose jagatisena - antud olukorras vastab 12 kaadrit ühele löögile. Erinevale muusikatempole ja kaadrisagedusele vastavad erinevad väärtused (Lisa 2).

Klassikalised animatsioonistuudiod kasutasid metronoomi tempo määratlemiseks ning seetõttu oli animaatoritel võimalik animeerida isegi ilma taustahelita. Karakteri tempo järgi liikumine on siinkohal aga teisejärguline - kõige olulisem on siinkohal karakteri olemus ja kuidas ta on mõeldud liikuma. Tänapäeval on tempo määratlemiseks elektroonilised metronoomid, mis muudavad animeerimise lihtsamaks.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Maestri, G. (2017). Animating Rhythm And Dance  
[WWW] <http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=22799> (18.05.2018)

## **3. ANIMATSIOON FILMINA**

### **3.1 Erinevad meetodid**

Siin peatükis toon välja erinevad võimalused, kuidas vanasti loodi animatsioone. Kindlasti leidub animatsioonivorme rohkem, kuid välja on toodud populaarsemad võimalused.

#### **3.1.1 Traditsiooniline animatsioon**

Traditsiooniliseks animatsiooniks nimetatakse käsitsi joonistatud joonisfilme. Näitena võib välja tuua, et enamik 20. sajandi animatsioone on joonistatud joonisfilmid. Et luua liikuv pilt, siis iga joonistatud kaader peab erinema eelnevast. Animaatorite joonised kopeeritakse läbipaistvatele atsetaatlehtedele, mis on kaetud joonise vastandvärvidega. Läbipaistvate paberite kogumikud pildistatakse kaader kaadri järel.

#### **3.1.2 Täielik animatsioon**

Täielik animatsioon viitab kvaliteetse traditsioonilise animeeritud filmi tootmisele, kus on kasutatud üksikasjalikke jooniseid ja sujuvat liikumist, millel on tõrgeteta animatsioon. Antud tulemuse saavutab juhul, kui ühes sekundis on vähemalt 24 kaadrit. Erandina võib üht kaadrit kasutada ka 24 sekundi jooksul 2 korda.

#### **3.1.3 Piiratud animatsioon**

Piiratud animatsioon hõlmab endas vähem üksikasjalike kaadrite või rohkem stiliseeritud jooniste ja liikumisviiside kasutamist ning seeläbi on tavaline liikumine kaadris veidi katkendlikum. Piiratud animatsioon kasutab vähem jooniskaadreid sekundis, piirates seeläbi animatsiooni sujuvust.

#### **3.1.4 Rotoskoopimine**

Rotoskoopimise puhul on tegemist animatsioonivormiga, kus joonistus kopeeritud kaader kaadri haaval filmilindilt. Sellisel viisil filmimaterjali töödeldes saavutame väga elutruu

liikumisega animatsiooni. Tehnika siinkohal on kohati piirav, sest joonised on väga tugevalt seotud reaalsusega.

### **3.1.5 *Stop Motion***

*Stop Motion* animatsiooni puhul on tegemist animatsiooniliigiga, kus liikuv karakter või ese pildistatakse üles ja liikumine saadakse lihtsalt objekti järk-järgulise liigutamisega.

### **3.1.6 Lamenukkanimatsioon**

Lamenukkanimatsiooni puhul on karakteri osad välja lõigatud ning animatsioon saavutatakse osade liigutamisega kaadrist kaadrisse. Lamenukkanimatsiooni leidub näiteks Kutsu-Juku trikkfilmis, kus koera kõht liigub ringiratast.<sup>13</sup>

## **3.2 “Kutsu-Juku seiklusi”**

“Kutsu-Juku seiklusi” on esimene Eestis valminud ja kinoekraanile jõudnud joonisfilm. Karakter on loodud Elmar Jaanimäe poolt ning teose produtsendiks oli Voldemar Päts. Tegemist on groteskse ja kohati kaootilise lühifilmiga. Tõenäoliselt on karakter inspireeritud Mickey the Mousest, sest teostel on palju sarnaseid jooni. 6-minutilise animatsioonist on hetkel säilinud 4-minutit. Algselt pidi animatsioon olema seriaal, kuid kvaliteetse joonisfilmi tootmine oli keeruline ja kulukas protsess ning teist osa kinoekraanile ei jõudnud.<sup>14</sup>

1930ndad olid Eesti kinos üks kummaline lootuste aeg - tehniliselt oli see tummfilmi lõpp ja helifilmi algus. Kutsu-Juku karakter sündis heli ja tummfilmi murrangu vahepeal ning oli loodud entusiastide poolt - see oli optimismi aeg Eesti kinos. Entusiasm toetus tummfilmile, aga majanduslikult ootasid tummfilme ees kurvad ajad.<sup>15</sup>

Aastal 1930 on teada vähemalt 2 katsetust teha groteskfilmi. Kutsu-Juku on ainsana Eesti varastest joonisfilmikatsetustest valmis saanud. Groteskfilm oli lühike naljafilm, mis

---

<sup>13</sup> Seer, R. (2017). Tartu Kõrgema Kunstikooli loeng: Animatsiooni printsiibid.

<sup>14</sup> Pikkov, Ü. (2010). Animasoofia: Teoreetilisi kirjutisi animatsioonifilmist. Tallinn: Eesti Kunstiakadeemia animatsiooni osakond.

<sup>15</sup> Ruus, J. (2001). Anima Tsoon kultuurisaade Eesti Televisioonis [WWW] <https://arhiiv.err.ee/vaata/anima-tsoon-kutsu-juku> (17.05.2018)

jooksis pika filmi ees. Saksa päraselt hakati nimetama groteskset joonisfilmi trikkfilmiks. Seoses Teise Maailmasõjaga jäi aga Kutsu-Juku film kauaks kadunuks.

1986 aasta sügisel tuli täiesti ootamatult Kutsu-Juku film välja Tartust Riigiarhiivist Eesti Karskusliidu paberite hulgast. Paneb küsima, et kas Kutsu-Jukul oli seos karskuspropagandaga, aga kuna filmil on lõpp puudu, siis ei oska keegi seisukohta võtta.<sup>16</sup>

Kutsu-Juku film jättis vaatajatele armsa ja saamatu mulje, ning mõjus pigem kui filmikatsetus. Pioneerid, kelle käsitöö ja harrastusentusiasmi on pigem eeskohal kui kunstilised ponnistused. Samas ruulis maailmas Miki-Hiir, kes oli viinud graafilise liikumise üsna kõrgemele tasemele. Võrreldes Kutsu-Jukut Miki-Hiirega võib antud katsetust pidada üsna kobaks.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Lõhmus, J. (2001). Anima Tsoon kultuurisaade Eesti Televisioonis [WWW] <https://arhiiv.err.ee/vaata/anima-tsoon-kutsu-juku> (17.05.2018)

<sup>17</sup> Maimik, A. (2001). Anima Tsoon kultuurisaade Eesti Televisioonis [WWW] <https://arhiiv.err.ee/vaata/anima-tsoon-kutsu-juku> (17.05.2018)

## 4. KARAKTERITE JA KESKKONDADE LOOMINE

Karakterite loomisel lähtusin 1930. - 1940. animatsiooni stilistikast, pöörates eriti tähelepanu Mickey the Mouse joonistele (Lisa 3). Mäletan, et lapsepõlves oli isegi eesti keeles joonistamisraamatud, mis õpetasid väiksele lapsele kuidas joonistada Miki-Hiire karakterit - karakter on nii lihtsalt stiliseeritud, et isegi väikelapsel on seda kerge joonistada. Miki-Hiire karakterile on iseloomulik suur pea koos omapäraste kõrvadega, ümarad vormid ja *rubber-hose* tüüpi jäsemed. Võtsin kõik need omadused arvesse taasluues Kutsu-Juku karakterit. Uurides täiendavalt Betty Boopi stilistikat leidsin, et pean karakteri loomisel arvestama karakteri omapäraste iseärasustega, mis paistavad silma ja läbi mille karakter jääb meelde.

Katsetasin siinkohal erinevaid Kutsu-Juku näo proportsioone ja asetust, et karakter oleks võimalikult omapärane ning äratuntav. Siinkohal oli katsetamine üpris keeruline, sest originaalses animatsioonis Kutsu-Juku nägu muutub palju. Eesmärgiks on moderniseerida karakteri välimust, kuid mitte minna liiga kaugele originaalkarakterist. Karakteri loomingu protsessis koostasini palju erinevaid versioone lähtudes nii originaalsest karakterist ja tuues juurde (Lisa 4). Käte ning jalgade loomisel jäin ajastutruu lahenduse juurde - *rubber-hose* tüüpi jäsemed koos valgete kinnaste ja valgete jalanõudega. Klassikalise lahenduse juurde jäin ka keha puhul - ovaalne ning väga lihtsustatud detailidega. Peale paljusid katsetuse jõudsin enda jaoks meeldiva lahenduseni Kutsu-Juku näo puhul (Lisa 4).

Arvutimängu jaoks koostasini mõistekaardi enda töö lihtsustamiseks (Lisa 5). Arvutimäng siinkohal peaks olema piisavalt lihtne, et mängijal oleks huvitav ning mängu jätkudes peab keerukus suurenema. Huvitav fakt on siinkohal see, et Kutsu-Juku animatsioon on üles ehitatud sarnaselt tavapärase arvutimänguga - juhitud karakter liigub mööda erinevaid maailmu leiab endale uusi vastaseid ja takistusi, mis tuleb ületada. Mängu ülesehitamisel lähtusin samast loogikast.

Mäng algab alati sissejuhatusega - siinkohal on suureks inspiratsiooniks 1930-1940 aastate animatsioonifilmide algused koos huvitava tüpograafiaga, kus tekst on tavapäraselt alati heledam ja taust tumedam. Üritasin mängu loomisel kasutada võimalikult ajastutruud kirjastiili ning arvestada Kutsu-Juku tummfilmile omaste satiiriliste vahekaadritega.

Mängupildi ülesehitamisel pidin arvestama sellega, et mängija fookus on juhitaval karakteril. Taustamaailm peab olema lihtsustatud ning ei tohi tulla liialt esile.

Mängu koostamisel peab olema juhitav peakarakter ehk protagonist, kes üritab mängu jooksul ületada takistusi ja alistada vastaseid ehk antagoniste. Kutsu-Juku animatsioonis leidub palju tegelasi, kellele on võimalik määrata antagonisti kohustused - vares, kurg, konn, luukered ja draakon. Mitmekülgsed vastased täiendavad mängupilti ning mäng on kaasahaaravam. Mängu loomisel üritasin arvestada Kutsu-Juku trikkfilmis kajastuva looga.

Diplomitöö koostamisel olin inspireeritud Vaudeville liikumisest ning sellega kaasnevatest illusioonidest. Soovin võimalusel enda praktilist tööd presenteerida uduekraanil, millele mäng on projitseeritud. Uduekraanile projitseeritud pildist on võimalik osaliselt näha läbi ja seetõttu on võimalik luua mängule osa taustast uduekraani taga kolmemõõtmelise objektina. Mängutausta loomisel tuleb arvestada tausta liikumise kiirusega - kõige kiiremini liigub mängus karakter, seejärel maapind, kus karakter asub ja seejärel kaugustes paiknev taustamaailm. Mitmekülgne lahendus koos reaalse taustaga on omapärane ja seetõttu on "tarbijale" huvitavam.

## KOKKUVÕTE

Tänapäeva keskkond on rahutu, ei suuda igavuse kütkes kaua seista. Tohutult leiab diskussioone maitse ja esteetika üle – mis näeb hea välja ja mis ühe või teise loomingu puhul kritiseerimist vajab. Kõik ideed on ringluses ja neid tõlgendatakse ümber. Sellest lähtudes on olnud minu lõputöö eesmärgiks luua 1930-1940. aastate animatsiooni stilistika põhjal sarnane arvutimäng, mis baseerub Eesti esimesel animatsioonil “Kutsu-Juku seiklusi”.

Diplomitööd koostades mõistsin, et kui oluline on meelelahutus inimese elus - lähtudes animatsiooniajastu ajaloost otsitakse pidevalt uusi elamusi ja väljundeid, et igavuse eest põgeneda. Iga loomingu puhul on tähtis lugu, sest see peab olema lihtne, kergesti mõistetav ja kaasahaarav. 20. sajandi alguses olid animatsioonid palju inspireeritud Vaudeville teatrietendustest, mis olid lühikesed, meeleolukad ja mille eesmärk oli pakkuda elamust. Vaudeville liikumisest inspireerituna arenes töökate kunstnike eestvedamisel animatsioonifilmide tootmine ja levitamine väga kiiresti.

Hollywoodi animatsiooni kuldajastu looming oli ka inspiratsiooniks Eesti esimese trikkfilmi “Kutsu-Juku Seiklusi” loomisele. Teades täpsemalt animatsioonikunsti tekkelugu ja olles tutvunud Kutsu-Juku animatsiooni loomeprotsessiga võin väita, et ajastu stilistika tekitab nostalgiat ja seda on keerukas jäljendada. Praktilise projekti koostamisel nõudis palju aega ning katsetusi meelepäraste karakterite ning keskkondade loomine. 1930-1940. aastate stilistika on küll minimalistlik, kuid vajab palju teadmisi, et luua stilistikale vastav arvutimäng. Lõpetuseks loodan, et loodud arvutimäng pakub palju elamusi ning on kellelegi inspiratsiooniks - kõik ideed on ringluses, et need tõlgendada ümber.

## SUMMARY

My thesis is called “Creating 2D game based on 1930-1940s animation style”. In my thesis I tried to rediscover my childhood heroes and start to know them better - where they actually were originated from and how they were discovered on screen. The present-day environment is uneasy, it can not stand for long periods of boredom. It's great to find discussions about taste and aesthetics - which looks great and which criticizes one or another creation. The designer's goal is to create something that should last for as long as possible.

All ideas are circulating and interpreted. On this basis my final thesis is to create a computer game based on the animation stylistics of the 1930s-1940s what is based on the first animation of Estonia "The Adventures of Juku the Dog". In the written part of the thesis I describe the work process and progress on this path. The practical outcome of my thesis is a two-dimensional computer game.

Golden age of American animation was also an inspiration for the creation of the first Estonian animation. After knowing more about the origin of the animation art and have been familiarized with the creative process of the Juku the Dog animation I can surely assure that golden age stylistics are difficult to imitate. While designing a two-dimensional computer game I was struggling the most with creating appropriate characters and environments. As a conclusion I hope that created game will be fun and inspiring - all ideas are circulating and waiting to be interpreted.



## KASUTATUD KIRJANDUS

Pikkov, Ü. (2010). Animasoofia: Teoreetilisi kirjutisi animatsioonfilmist. Tallinn: Eesti Kunstiakadeemia animatsiooni osakond.

Kenrick, J. (2017) A History of The Musical: Vaudeville. Bloomsbury Publishing.

Thompson, R. J., Allen, S. (2014). "Television in the United States". Encyclopædia Britannica

Beckerman, H. (2003). Animation: The Whole Story. Allworth Press.

Pointer, R. (2016). The Art and Inventions of Max Fleischer: American Animation Pioneer, McFarland & Co. Publishers.

Barrier, M. J. (2007). The Animated Man: A Life of Walt Disney. Oakland, CA: University of California Press.

Fleischer, R. (2005). Out of the Inkwell: Max Fleischer and the Animation Revolution, University Press of Kentucky.

Bogin, B. (1999). Patterns of Human Growth. Cambridge University Press.

Charles-Émile Reynaudi biograafia  
[WWW] <http://emilereynaud.fr/index.php/post/Biographie> (22.04.2018)

Devash, M. (2017). The True Story of Betty Boop (and Why She's Still a Beauty Icon Today) [WWW] <https://www.allure.com/story/true-story-of-betty-boop> (10.04.2018)

Ruus, J., Lõhmus, J., Maimik, A. (2001). Anima Tsoon kultuurisaade Eesti Televisioonis [WWW] <https://arhiiv.err.ee/vaata/anima-tsoon-kutsu-juku> (17.05.2018)

Maestri, G. (2017). Animating Rhythm And Dance  
[WWW] <http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=22799> (18.05.2018)

Caswell, E. (2017). Why cartoon characters wear gloves [WWW]  
<https://www.vox.com/videos/2017/2/2/14483952/why-cartoon-characters-wear-gloves>  
(21.05.2018)

## LISAD

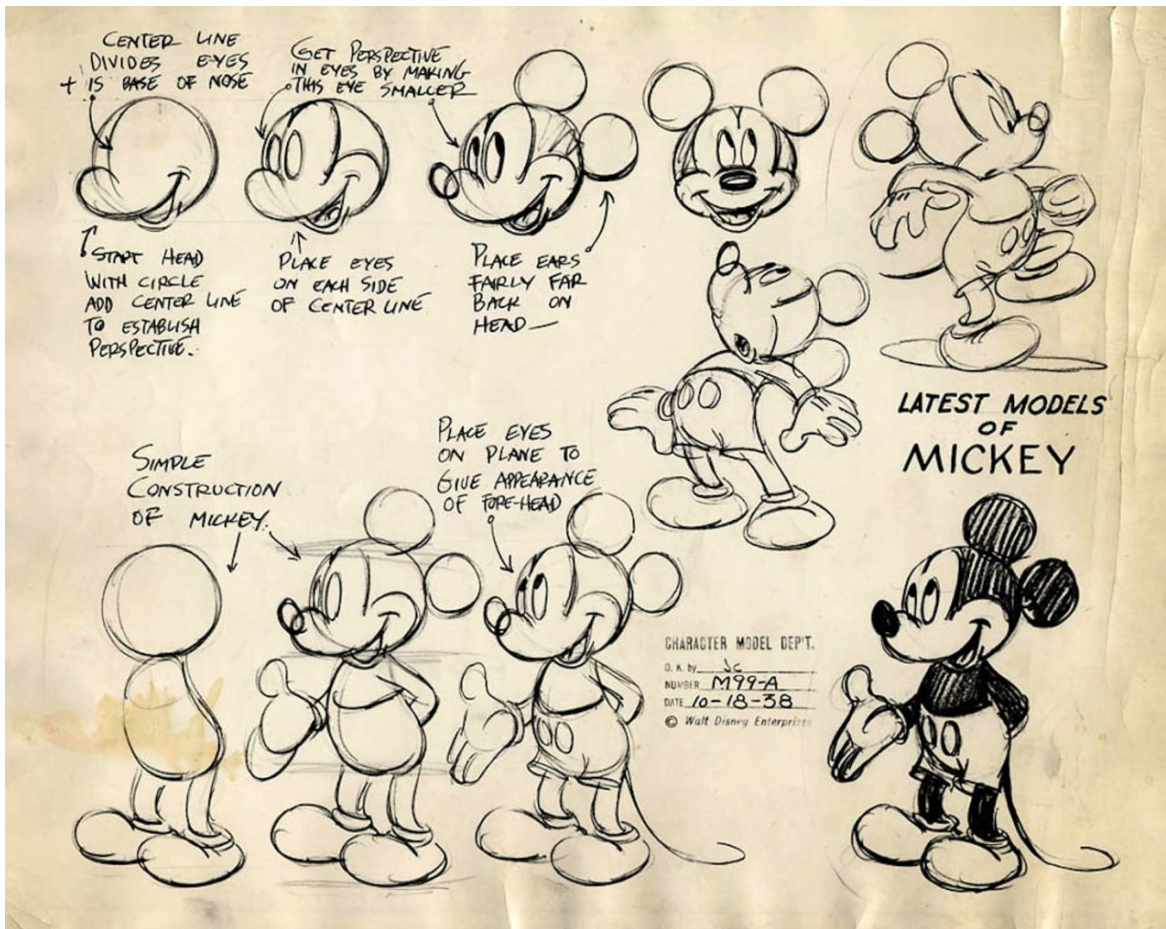
### LISA 1



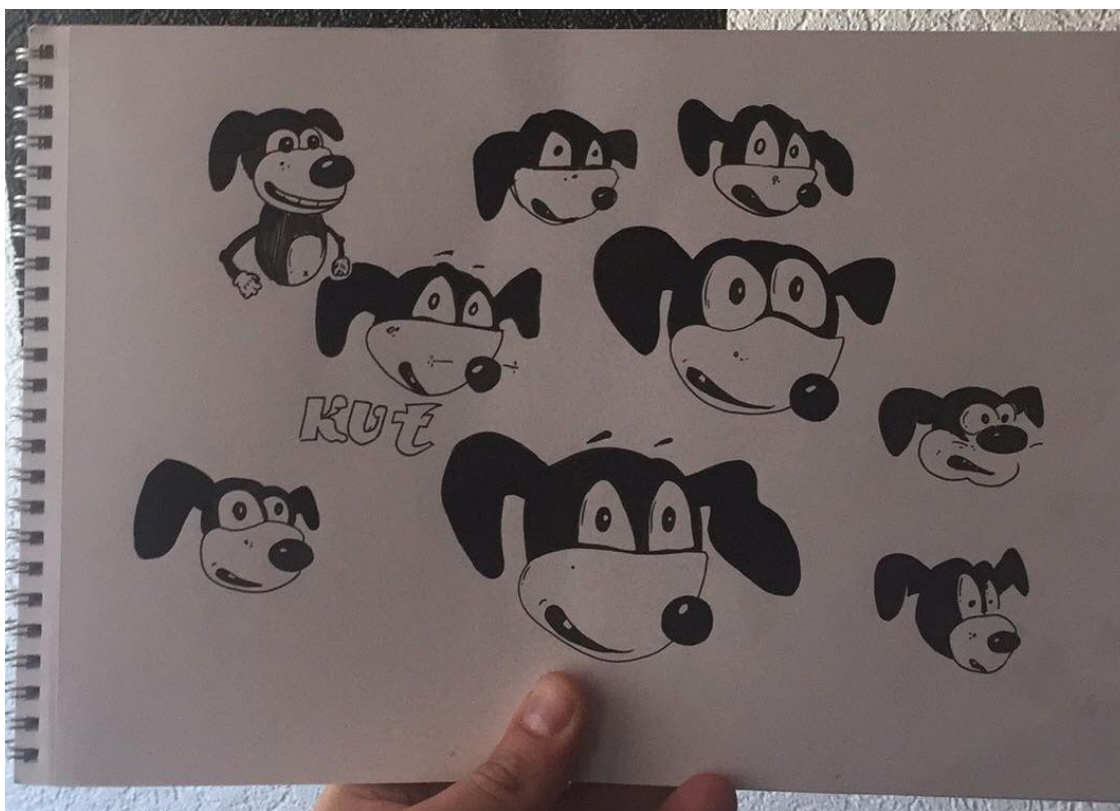
### LISA 2

BPM	24 fps	30 fps
100	14.4 frames/beat	18 frames/beat
110	13	16.4
120	12	15
130	11	13.8
140	10.3	12.8

LISA 3



LISA 4



# LISA 5

