

**TARTU ÜLIKOOLI VILJANDI KULTUURIAKADEEMIA**

**Lavakunstide osakond**

**Visuaaltehnoloogia õppekava**

**Grete Saluste**

**ANIMATSIOON „WAKING LIFE”.  
ROTOSKOOPIA KASUTAMISE SEMIOOTILINE  
ANALÜÜS.**

**Seminaritöö**

Juhendaja: Sven Heiberg, teatrikunsti visuaaltehnoloogia lektor

Kaitsmisele lubatud.....

(juhendaja allkiri)

**Viljandi 2012**

## SISUKORD

SISUKORD .....	2
SISSEJUHATUS .....	3
1. ANALÜÜSI LÄHTEKOHAD, MEETOD JA MATERJAL .....	4
1.1. Mõisted.....	4
1.2. Rotoskoopia .....	7
2. FILMIST WAKING LIFE.....	10
2.1. Filmi taust .....	10
2.2. Filmi sisu.....	11
2.3. Filmi analüüsid.....	11
3. STSEENID .....	13
3.1. Stseenide piiritlemine.....	13
3.2. Stseenide kirjeldus, analüüs ja võrdlus .....	14
3.2.1. Stseen 9 kirjeldus ja analüüs .....	14
3.2.2. Stseen 10 kirjeldus ja analüüs .....	15
3.2.3. Stseen 13.1 kirjeldus ja analüüs .....	15
3.2.4. Stseen 19 kirjeldus ja analüüs .....	16
3.2.5. Stseen 30.3 kirjeldus ja analüüs .....	17
3.2.6. Stseen 36.1 kirjeldus ja analüüs .....	18
3.2.7. Stseenide võrdlus .....	19
KOKKUVÕTE .....	20
KASUTATUD KIRJANDUS .....	21
SUMMARY.....	22

## SISSEJUHATUS

Käesoleva seminaritöö põhieesmärgiks on leida rotoskoopia abil tekitatud tähendused animatsioonis „Waking Life”. Kuna Eesti kinode ekraanidel ei ole rotoskoopia kasutust tihti võimalik kohata, siis pean huvitavaks selle teema uurimist just läbi nii mitmekülgse teose kui „Waking Life”.

Filmi korduval vaatlusel olen täheldanud, et rotoskoopia aitab esile tuua, välja joonistada kõik selle, mis tavalise filmi puhul jääb märkamata ning aitab teostada selliseid kaadreid, mille teostamine oleks raskendatud ilma kunstlike vahendite - antud juhul arvutitöötluse- sekkumiseta. Sellest väitest lähtuvalt sõnastan töö hüpoteesi järgmiselt: rotoskoopia abil tekkivateks tähendusteks animatsiooni „Waking Life” näitel on liikumine/liikuvus, sõnade pildiline tähendus, muutused, emotsioonid, aktiivsus ja üldistused.

Tähenduste leidmiseks kasutan rotoskoopia võtmes kirjutatud stseenide dekodeerimist analüüsides tekitatud transformatsioone. Kasutan selleks mitmete stseenide võrdlust, kus avalduvad rotoskoopia abil tekitatud tähendused kõige selgemalt. Võtan analüüsimiseks vaatluse alla kõik stseenide piires kasutatavad keeled: semiootilised märgid, kaadri jm kirjeldused; seosed temaatika, dialoogi ja visuaalse pildi vahel.

Seminaritöö kirjutamisel kasutan semiootilist analüüsi. Oma töö lähtealuseks olen valinud eelkõige filmisemiootika ning andmete kogumise meetodina kasutan filmi vaatlust, kirjeldust ja interpretatsiooni.

Töö koosneb kolmest osast. Esimeses osas tutvustan analüüsi lähtekohti, meetodit ja materjale. Teine osa annab ülevaate vaatlus all oleva filmi taustast, sisust ning „Waking Life” kohta ilmunud kriitikast, analüüsides. Kolmandas osas piiritlen stseenid ning esitan nende kohta kirjelduse ja analüüsi ning stseenide vahelise võrdluse.

# 1. ANALÜÜSI LÄHTEKOHAD, MEETOD JA MATERJAL

## 1.1. Mõisted

Kuna sõnastasin enda intuitsioonile tuginedes rotoskoopia abil tekkivad tähendused meelevaldselt, siis kõigepealt pean oluliseks seletada nende tähenduste kui tekkinud mõistete sisu antud filmi kontekstist lähtuvalt järgnevalt:

1. *liikumine/liikuvus*- kirjeldaksin rotoskoopia tähendusena näiteks punktist punkti liikumisel nii tausta kui tegelase liikumist väljendavate hõljuvate kritselduste, elava pinnalahenduse näol. Näiteks hõljuvad orkestri proovis tavaliselt fotod, maalid, aken, lüliti, klaver jm või samas stseenis tatoveeringud orkestrijuhi kätel. Ennast hävitava tegelase taustal olev linnaruum ning asfalt hõljuvad, rõhutades tegelase sammumist. Vabast tahtest kõneleva filosoofi taustal olevast aknast liikuv vaade tuule näol jne.
2. *sõnade pildiline tähendus*- Semiootik Ferdinand de Saussure defineeris keelilise märgi kahepoolse terviku ehk diaadina, milles ühte pooltest nimetas ta tähistajaks ehk märgi materiaalseks pooleks ning teist poolt tähistatavaks ehk märgi mentaalseks pooleks, mõisteks (Gobley, P. & Jansz, L. 2002, 10-11). Antud filmi kontekstis nimetan rotoskoopia abil tekkivaks tähenduseks tähistatava ehk mõiste muutumist tähistajaks ehk pildiks. Kui tegelane filmis räägib, siis samal ajal joonistub pilt sellele sõnale või teksti sisule vastavalt. Näiteks seletab tegelane abstraktset mõistet „armastus” järgnevalt: öeldes sõna „armastus” väljub heli tema suust samal ajal joonistub rotoskoopia abil pilt heli representeerivast hallist laigust liikumas mõttejõul joonistatud kujuteldavasse kõrva. Või õhku puudutades muutub see säbruliseks kujutades kõiki vastuseid, mis on meie ümber olemas. Rääkides inimese koosnemisest veest, täitubki rääkija vett kujutavate mullidega. Küsimust küsides ilmub pildina küsija suust mulli sees küsimärk; rääkides elektrilistest laengutest ajus joonistub pilt ajust ja sik-sak kujutis elektrist selle aju pinnal; lihaskudedest rääkides muutub käsi lihaseliseks; jne.

3. *muutused*- ehk transformatsioonide teostus rotoskoopia abil kui tekkiv tähendus. *Transformatsiooni* termin semiootikas tekitab eriliselt segadusi ja arusaamatusi. „Transformatsiooni all saab mõista keeles lause või lauseosa grammatilist teisendust” (Keeleveeb). Kõige lihtsamalt öeldes on transformatsioon kellegi või millegi muutus, muundus. „Visuaalne transformatsioon, ehk kujutise teisendamine, on üheks olulisemaks animafilmide stiili elemendiks ja sageli kasutatud võtteks. Transformatsioonivõtte iseloomustab eelkõige kahemõõtmelist animatsiooni ehk joonisfilmi, /.../. Kuna animafilmides saavutatakse „elustamine” kaadrite liikumapanemisega, siis toimub suurem osa muundumiseefekte just seoses liikumisega”. (Erala 2006, lk 9) „Transformatsioonivõtte kasutamine animafilmis võimaldab kujutist deformeerida, muukujuliseks teha, teda „normaalsetest” objektidest eristada” (*ibid*, lk 10). Näiteks filmis ahv-tegelase rolli mängis filmimise ajal sisse tegelikult mees. Ka saab kujutada lendavat, läbipaistvaks muutuvat, tükkideks pudenevat või pilvedeks muunduvaid inimesi ilma töötlustrikita. Samamoodi on võimalik kujutada grimmi abita väljavenitatud või karikatuurseid tegelasi. Transformatsiooni näiteid filmist võib leida veelgi: inimese põlema panemine ja selle protsessi kiirendamine, käe väljaulatumine teleri ekraanilt, suits ja pikne väljuvad peopesast jne.
4. *emotsioonid*- rotoskoopia abil on võimalik esile tuua emotsioone, emotsionaalset kõikumist näiteks värvuse muutustena. Vanglastseenis kujutatakse vihast meest punasena, propaganda stseenis aga ruupurisse hõiskavat juhti mitmete värvimuutustega, mis annavad hästi edasi tema ärrituvust.
5. *aktiivsus/olulisus ja üldistused*- Siinkohal tooksin välja aktiivsuse kui rotoskoopia tähenduse kahe eraldi mõistetava allüksusena. Esiteks toob rotoskoopia esile kellegi/millegi olulisuse. Aegajalt kujutatakse aktiivset tegelast realistlikumalt võrreldes üldistatud kujutisega tagaplaanil olijast. Samal ajal aitab rotoskoopia välja joonistada mitteolulise vähemas mahu võrreldes olulisega ehk üldistab taustsüsteemi ja massitegelased. Paradoksaalsel moel isegi aitab selline võtte sellele mitteolulisele oma erilise üldistusega tähelepanu pöörata. Näiteks stseen ülikoolis loengusaalist, kus kujutatud on kõige äratuntavamalt vaid peategelast ning ülejäänud taustategelasi on stiliseeritud üksikute maalilaikudeni. Teiseks aga toob rotoskoopia esile nõ ajalisruumilis aktiivsuse. Näiteks stseenid (36, 36.1), kus peategelane on teadlik oma unesolemisest on teda kujutatud väga üldistatult nagu olekski tegemist algelise animatsiooniga. Ehk rotoskoopia abil on võimalik tuua esile sellised hetked, mis tavalises filmis võivad olla veidi uduse servaga kaadrid (nt meenutused, mälestused, mõtisklused).

*Filmikunst* pöördub suurel määral auditooriumi reaalsusetunnetuse poole. Vaataja muutub sündmuste tunnustajaks, justkui kaasosaliseks. „Seetõttu, teadvustades küll toimuva irreaalsust, suhtub ta emotsionaalselt sellesse kui tõelisesse sündmusse” (Lotman 2004, lk 21).

*Animatsioon* on elutute objektide elluäratamise kunst ekraanil (Naughton & Smith 2008, lk 138). Erala (2006, lk 5) püüab defineerida animatsiooni toetudes Manovichile, kes on öelnud nõnda: „Animatsiooni mõiste tuleneb ladina keelest, kus sõna *anima* (*animus*) tähendas elu või hinge, *animatio* omakorda hingestamist või elu andmist. Seega on animeerimine seotud ka traditsioonilistele kultuuridele omase usuga, et objektidel või loodusnähtustel on hing (animism). Võib arvata, et ümbritseva materiaalse maailma hingestamisvajadus on inimloomusele omane, kuna see avardab meie maailmatunnetust ja fantaasiat. Animatsiooni juured on joonistuses. Tinglikult võib esimesteks animatsioonikatsetest pidada Altamira kaljukoobaste seintel piisonijahti kujutavaid joonistusi, Vanas-Egiptuses seintele maalitud maadlusvõtteid ja assüüria bareljeefide üksteisele järgnevaid liikumist väljendavaid pilte. Mitmesuguste filmiajaloo tuntud tehniliste ja optiliste seadeldiste nagu camera obscura, traumatroop, fenakistiskoop, stroboskoop, kaleidoskoop jne abil loodav liikumisillusioon on põhimõtteliselt samasugune nagu animafilmi puhul. Kõigil varasematel tehnikatel on hulk ühiseid karakterseid jooni. Esiteks põhinevad nad kõik käsitsi maalitud või joonistatud kujutistel, teiseks kasutavad nad kujutiste kordamist liikumisillusiooni tekitamiseks”. „Animatsiooni põhiprintsiip - kaaderhaaval filmimisega tekitatud liikumisillusioon ehk „elutu elustamine” ja „elusa ülielustamine” on iseloomulik kõikidele animafilmi liikidele alates lamenukkfilmidest ja lõpetades arvutianimatsioonidega” (*ibid*, lk 7).

Tänu animatsioonile saab filmikunstis võimatu võimalikuks mängides loogikareeglite ja looduseadustega. On võimalik luua sürreaalseid ruume, karaktereid, liikumisi, tekitada transformatsioone, kujutada unenäolisust, õudusi, hallutsinatsioone, sümboleid ning võrreldes tavalise filmiga saab kasutada piiritult erinevaid kujutamiskihte, käekirjasid.

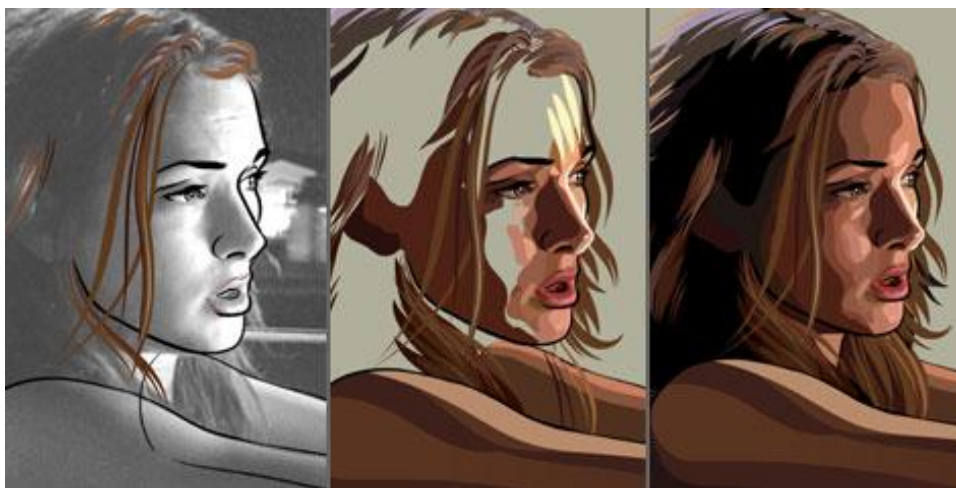
Filmis tuleb ette tihti olulisi hetki, mida näidatakse väga lähedalt. *Lähivõte* ehk suur plaan ongi võte, kus nägu või objekt katab enamiku ekraanist. (Naughton & Smith 2008, lk 139)

Kõne all oleva seminaritöö kolmandas peatükis piiritlen ja kirjeldan stseeni. Seal kasutan ka mõistet *ühtesulamine*. See on montaaživõte, mille abil lõppev stseen asendatakse ekraanil aeglaselt järgmisega (*ibid*, lk 139).

## 1.2. Rotoskoopia

Käsitlen rotoskoopia mõistet eraldi punktina, sest tegemist on kõne all oleva filmi olulise alustehnikaga, mille abil tekitatud tähendusi analüüsin antud seminaritöö lõpukolmandikus.

Rotoskoopia on animeerimistehnika (*joonis 1*), mille puhul animatsiooni tegemiseks joonistatakse kaader haaval üle tavaline film.



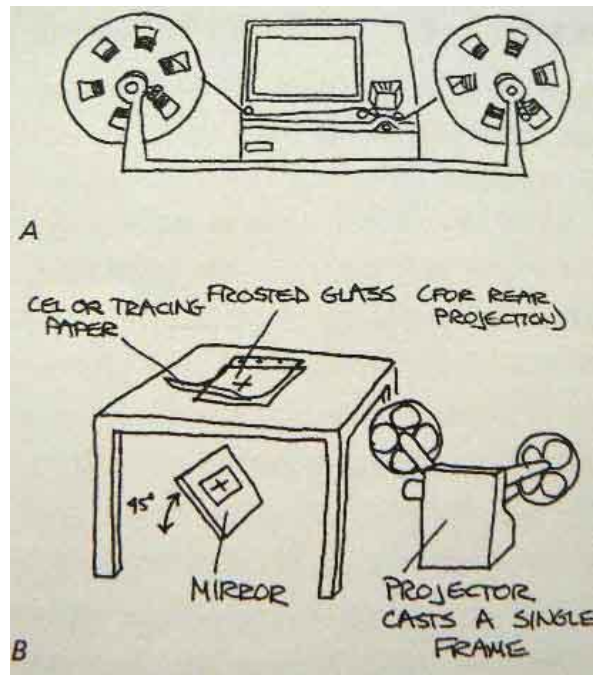
*Joonis 1* Filmi rotoskopeerimine (*Allikas: della Cava 2006*)

Esimesena patenteeris rotoskoopia animaator Max Fleischer 1917. aastal ja kasutas seda enda *Out of the Inkwell* joonisfilmides. Võib-olla kõige tuntum esimene märk rotoskoopia kasutamisest popkultuuris on bändi A-ha 1985. aasta muusikavideo *Take on Me*. (Della Cava 2006) Tänapäeval on võimalik selle tehnika abil ajaloolisi tegelasi taaslustada ekraanil, näiteks telereklaamides.

Kui algselt tuli joonistada üle iga kaader (*joonis 2*), siis „Waking Life” kunstiline juht ning visuaalsete efektide eest vastutav Bob Sabiston, tarkvaradisainer ja filmitegija kirjutas 1996. aastal aga tarkvara nimega Rotoshop, mis võimaldas arvutil arvata, millised puudu olevad kaadrid välja võiksid näha ning neid interpoleerides kiirendada terve filmi rotoskopeerimist (*ibid*). Tema programm võrreldes mehaanilise vanakooli rotoskoopiaga lubab teha palju sujuvamaid jooni muutes karakterid palju vitaalsemaks (Silverman 2001). Rotoshop’i veel üheks huvitavaks eeliseks võrreldes vanade programmidega on nn „külmutamise”-funktsioon, mis võimaldab stseeni siseselt mittemuutuvaid esemeid ja tausta hoida nähtavana, lukus ning kui siiani tuli sama pilti joonistada üle 24 korda iga sekundi jaoks stseenist, siis nüüd tuleb üle

joonistada vaid muutuvaid tegelasi, asju; mittemuutuvaid üle joonistama enam ei pea (Rotoshop 2012).

Michael Dougherty on kirjutanud rotoskoopia nii tehnilisi kui ajaloolisi tagamaid avava peatüki Kit Laybourne'i mahukasse teosesse *The Book of Animation*. Tema eristab kahte digitaalse rotoskooperimise meetodit võttes aluseks kaks erinevat arvutitarkvara, mis olid kasutuses enne uue aja Rotoshop'i. Nendeks on Adobe Photoshop (joonis 3) ja Fractal Design Painter (joonis 4).

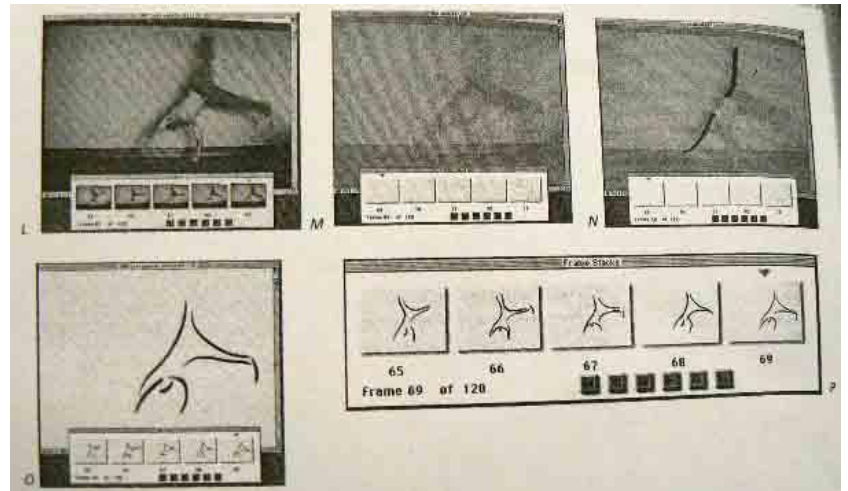
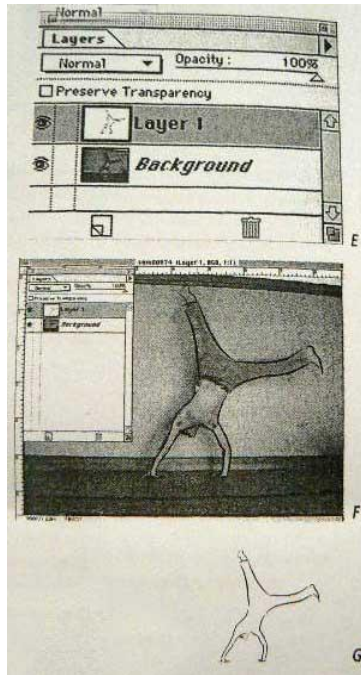


Joonis 2 Algelisem rotoskooperimine (Allikas: Laybourne 1998, lk 164)

Esimesse programmi on võimalik sisse tuua vaid üks kaader korraga ning niiviisi tuleb üle joonistada iga kaader, teises aga saab tervet videolõiku sissetuues kaadritele otse joonistada kasutades kõikvõimalikke traditsionaalseid kunstivahendeid (pastellkriidid, akvarellvärvid, rasvakriidid jne) imiteerivaid tööriistu. Kummalgi meetodil on eeliseid ja puudusi. Näiteks Photoshop'iga iga kaadrit eraldi üle joonistades kulub arvutimälu palju vähem kui Painter'is kogu videot korraga töödeldes. Teisalt aga on eelisena Photoshop'i ees võimalik Painter'iga jätta osad kaadrid vahele, mille programm ise nõ „juurde mõtleb”. Nii on võimalik palju aega kokku hoida.

Mõnedele tundub, et selline tehnika on mõneti piirav, sest liikumise sujuvus on nii lähedalt seotud reaalsusega ja seega ei jää eriti ruumi liialdusteks või karikeerimiseks, ent mõningase eksperimenteerimise ja loovusega võib rotoskoopia luua midagi lummatavat ja isegi abstraktset (Laybourne *et al* 1998, lk 162). Erilise eelise saab rotoskoopia spordistseenide jm kiirete ülesvõtete kujutamisel -sujuvus ja reaalsus, mida tavaliste animeerimistehnikatega ei oleks võimalik saavutada (*ibid*, lk 164).





*Joonis 4* Rotoskopeerimine Fractal Design Painter abil  
(Allikas: Laybourne 1998, lk 170)

*Joonis 3* Rotoskopeerimine Adobe Photoshop'i abil (Allikas: Laybourne 1998, lk 168)

Varase filmiteksti unenäolisus ja ja pildikeel muudavad filmi võrreldavaks algelise fantaasiaga. Sellest ajaloolisest lähtepunktist käsitletakse psühhoanalüütilises filmiteoorias filmikujutist reaalsuse „ebatäiusliku teisikuna”. (Grišakova 2005) Seda võib võrrelda ka rotoskopeerimisel saavutatud pildikeelega. Tavafilmist eristuda aitab rotoskopeerimisel tekkiv unenäolisus, mis on kõne all oleva filmi puhul seega just teemakohane võte.

## 2. FILMIST WAKING LIFE

### 2.1. Filmi taust

Richard Linklater, 2001. aasta filmi „Waking Life” stsenaariumi autor ja režissöör oli kaotamas lootust realiseerida filmina oma käsikirja, mida võib tõlgendada kui kogumit enda unenägudest inspireeritud sisevaatlustest ja imetlustest. Ootamatult nägi ta Bob Sabistoni ja Tommy Pallotta koostöös valminud filme. Linklater ei pea filme ja unenägusid üldjuhul kokkusobivaks, ent täheldab inimeste osalust endi unenägudes samasuguse ebakriitilisusega, alateadlikkusega võttes infot ja pildimaterjali valimatult vastu. Ta mõistis, et selline Sabistoni-Pallotta animatsiooni stiil aitab näha teistsugust taset reaalsusest. (Silverman 2001)

Animatsioon Waking Life on film ja animatsioon samaaegselt, sest kõigepealt on film üles võetud reaalsete näitlejatega ja seejärel rotoskoobi abil kujutised üle animeeritud. Tekkinud üldpilt jätab lainetava ja voogava mulje. (Lotman 2009)

Linklateri „Waking Life”i tehases joonistasid ja värvisid digitaliseeritud pilte kaader haaval 30 animaatorit. Iga minut filmilinal tähendas animaatoritele 250 tundi tööd. Iga animaator jättis enda käekirja ja koloriidi, mis seletab nii kirjut pildikeelt. (Silverman 2001) Filmi vaatamisel selgub ka, et karakteri nägu on sarnane teda kujutava näitlejaga ehk füsioloogilised omadused on võimalik rotoskoopia abil jätta nii alles kui täielikult moonutada.

Linklater, kelle plaan B on alati olnud teha film inimestest, kes räägivad palju, võitis oma filmiga „Waking Life” 2001. aastal *New York Film Critics Circle* parima animeeritud filmi auhinna ja *Venice Film Festival* parima filmi auhinna. 2002. aastal oli „Waking Life” *Independent Spirit Awards* parima režissööri ja parima mängufilmi nominent (*ibid*) ning võitis samal aastal *National Society of Film Critics Awards, USA* parima eksperimentaalse filmi ja *Ottawa International Animation Festival* parima animeeritud mängufilmi kategoorias.

## 2.2. Filmi sisu

„Waking Life” on filosoofilistest vestlustest koosnev film, millede ainsaks ühendavaks lüliks on peategelane. Need vestlused on justkui erinevad unenäod, mille kütkest ta ei leia väljapääsu. Film algab killukesega lapsepõlvest, kus ta mängis sõnamängu ja läbi selle määrati tema saatuseks unenägu. Õhtu saabudes õues jalutades vaatas ta taevasse, keha vajus unne ja ta tõusis õhku jäädes kinni hoidma auto ukse lingist. Ärgates on ta tudengiealine ja saabumas rongiga linna. Jaamas saab ta küüti paadi moodi autolt. Tal ei olegi kindlat sihti kuhu lasta end viia, niisiis otsustatakse peatuspunkt tema eest. Väljudes autost ta leiab keset teed sedeli, mis käsib vaadata endast paremale. Sel hetkel sõidab talle otsa auto. Tegelane ärkab kodus oma voodis unesegasena, sööb hommikust ning läheb ülikooli loengusse. Sellele järgneb vestlus lektoriga nii tänaval kui kohvikus. Vestlusi erinevate elualade esindajatega, eriti aga filosoofide ja teadlastega on mitukümmend, kusjuures ta ise jääb paljudel juhtudel kuulaja-rolli. Esineb ka stseene, kus peategelast ennast nagu kohal ei olekski, ometi on tema kohalolu tunda. Ta kõnnib, ärkab või lendab uude vestlusse. Kui algsest tundus, et ta naudib olukorda, siis peagi hakkas ta väsima. Otsingud on lõputud- kuidas pääseda unenäost? Ta otsustas üles otsida mehe, kes määras tema peatuspunkti paat-autos. Leides aga soovitatakse peategelasel lihtsalt ärgata. Ta ärkabki oma voodis. Tõuseb ja jalutab tagasi lapsepõlve koju. Maja uks oli lukus. Jalutab siis vana auto juurde, sama auto, millest ta lapsena unes hõljudes kinni hoidis. Ta keha muutub taas raskeks, vajub unne, üritab haarata autol lingist aga ebaõnnestub ning hõljub igavikku.

## 2.3. Filmi analüüsid

Uurimustöö käigus selgus, et otseselt selle filmiga seoses pole käsitletud rotoskoopia analüüse. Küll aga toetudes sama autori Richard Linklateri filmile „Scanner Darkly” on võimalik tõmmata paralleele, mis käesoleva töö jaoks oleks vajalik.

Kui Linklater pidas tavafilmi tulemust imalaks ning tõstis esile filmi „Scanner Darkly” käsitluses oma olemasolus kahtlemise küsimuse (della Cava 2006), siis sama olemasolus kahtlemise ning ebareaalsuse momendi paralleeli võib tuua ka „Waking Life” filmi mõistmisel.

Linklater'ile avanes võimalus kasutada animatsiooni arutamaks täiskasvanute teemasid selle madala-eelarvelise uuendusliku filmi käsitluses. Ta unistas lugu rääkida õigel viisil ning tehnoloogia oli abiks enese väljendamiseks, suhtlemiseks ja kogemuste jagamiseks. (Silverman 2001)

Toetudes autori enda sõnadele, on tegemist reaalse filmiga ebareaalsusest kus žestid, heli ja tegelaste ekspressioonid näivad tõelised, ent tegelikkuses on need taastõlgendatud kunstlikult nii, et sellest saab justkui liikuv maal (*ibid*).

Filmi on kommenteerinud Mihhail Lotman aga järgnevalt: „Filmi alguses ütleb üks väike tüdruk: "Unenägu on saatus." Siis üks väike poiss vaatab üles öisesse taevasse, näeb langevat tähte ja äkki hakkab maast taevasse hõljuma, haarates viimasele hetkel kinni pargitud auto ukselingist. Mis hoiab meid maal kinni? Või kuidas üks teine filmi karakter ütles: "Kas me kõnnime unes läbi meie ärkveloleku või me käime virgelt läbi meie uneneägude?"; Waking Life kujutab maailma, kus peategelane läheb otsima, et teada saada nii palju kui võimalik unenägudest. Ta on eriti huvitatud kirgastest unenägemistest, mida kasutavad šamaanid ja teised loovad hinged, kes hindavad kujutletavat reaalsust ja näevad seda sama tõelisena kui tabelite ja digitaalsete numbrite tõelisust.”/.../ „Me järgneme peategelasele, kes otsib tähenduslikku sidet ärve loleku ja unenägude maailma vahel. Oma otsingutes ristub tema tee egotsentriliste tegelastega, kellest igaüks tekitab rohkem küsimusi kui vastuseid. Paljud veidrikud, kes räägivad peategelasega, tahavad, et ta ei alistuks dehumanisatsioonile, igavusele, korporatiivse orjariigi orjastatusele, hirmule või kättemaksule. Teised julgustavad teda hindama tõelist dialoogi ("Kui me suhtleme omavahel ja tunneme, et me oleme ühendatud ja me arvame, et meid mõistetakse, ma arvan, et meil on peaaegu püha ühtekuuluvuse tunne."), vältima negatiivsust ("Püüdlus vabaneda negatiivsusest on tõesti meie enda tahe jõuda tühjusesse."), tähistama käesolevat hetke ("Pidevalt jätkuv WOW! Toimub just praegu.") ja jääma valvsaks ("Kõige hullem viga, mis sa saad teha on mõelda, et sa oled elus, kui sa magad elu ooteruumis.") Lõppsteenis õpib peategelane rezissöörilt, tegelaselt, kes mängib pinballi, et Jumal palub meid jätkuvalt ühinema Temaga, aga meie ütleme: "Ei, tänan. Veel mitte."” (Lotman 2009)

### 3. STSEENID

Järgnevalt kirjeldan stseene detailselt nii kasutatavaid plaane, montaaži, dialoogi ja rotoskoopiast tingitud või tänu rotoskoopiale tekitatud transformatsioonide seost dialoogi, stseeni sisuga. Analüüsin kirjeldusi hüpoteesi vaatepunktist ning esitan stseenide vahelise võrdluse.

#### 3.1. Stseenide piiritlemine

Stseen 9 algab filmi 8. minuti 21. sekundil peategelase ärkamisega ja lõpeb 9. minuti 1. sekundil lusika puudutamiseega.

Stseen 10 algab 9. minuti 1. sekundil peategelase trepist alla kõndivate jalgade keskplaani näitamiseega ja lõpeb 10. minuti 2. sekundil professori lausega „...*et sinu elu on sinu enda luua.*”.

Stseen 13.1 algab 11. minuti 13 sekundil koera haukumisega ja lõpeb 13. minuti 11. sekundil naistegelase lausega „...*selle nimel me elame*”

Stseen 19 algab 27. minuti 24. sekundil lähikaadriga puukoorest ja lõpeb 30. minuti 39. sekundil taustüsteemis olevale mängukoerale lille suhu kukkumisega.

Stseen 30.3 algab 50. minuti 19. sekundil lähikaadriga kõndivatest jalgadest ja lõpeb 53. minuti 38. sekundil hajuvalt jalgade sulandumisega uue stseeni alguse kaadritega puude latvadest.

Stseen 36.1 algab 66. minuti 23. sekundil naistegelase sõnadega „*Niisiis ma teen projekti...*” ja lõpeb 71. minuti 47. sekundil peategelase peanõksatusega ettepoole ning 71. minuti 45. sekundil alguse saanud muusikaga.

## **3.2. Stseenide kirjeldus, analüüs ja võrdlus**

### **3.2.1. Stseen 9 kirjeldus ja analüüs**

Stseen algab filmi 8. minuti 21. sekundil peategelase ärkamisega näidates teda suures plaanis must-valgena vaid piirjoontega visandatud võtmes – emotsionaalne rotoskoopia abil tekkiv tähendus. Tema ärkamist väljendab rotoskoopimise pinnakäsitluse muutus üheksa sekundi vältel must-valgest visandist värviliseks. Lebedes nõnda kolm sekundit tõuseb ta voodist ning unesegase temaatika jätkamiseks on nüüd juba värvilisel tegelasel kööki kõndides ja pluusi selga pannes kehale, riitele, ümbrusele jäetud hõljuma visandlikud kritseldused -tausta liikuvus kui rotoskoopia abil tekkiv tähendus. Enne pluusi selgapanekut varieerub tegelase keha hele-tumedus kuni üheksa korda umbes 16 sekundi vältel- toob esile liikuvust, varjude liikuvust; erinevatest ruumidest läbikäimine ja seeläbi erinevate valguste muutusi. Teglane avab külmkapi ukse keskplaanis näidates endiselt visandlikkust tegelasel ja tema taustal. Istudes lauda on asendunud visandlikkus kindlapiirilise stabiilse pildikeelega kusjuures taust on jäänud endiselt hõljuvaks. Teglane kallab kaussi hommikusöögihelbeid ja piima. Asetades piimapaki lauale ning puudutades laual leavat lusikat lõpeb stseen filmi 9. minuti 1. sekundil.

Hüpoteesi tõestuseks kõne all olevas stseenis on rotoskoopia abil tekkivateks tähendusteks emotsioon ja liikuvus. Emotsionaalne tähendus jääb ajavahemikku peategelase ärkamishetkest 8. minuti 21. sekundist kuni külmkapi ukse avamiseni filmi 8. minuti 45. sekundini. See väljendub esiti ärkamishetke kujutanud visandlikes akromaatilistes alguskaadrites ning emotsionaalse stabiilsuse, ärkvelolekuga kohanemist kujutavad kaadrid alates must-valge värviliseks muutumisest aga ka tegelase keha hele-tumeduse mitmekordses muutumises tegelase liikumisel magamistoast köögi poole. Stseen on täies ulatuses liikuv, mis on teostatud nii tegelase kehal kui taustüsteemil olevate kriipsukeste abil. Hommikusöögi laua ääres istuva tegelase laud ja sein liiguvad, hõljuvad. Niisiis katab stseen ka teise rotoskoopia abil tekkiva tähenduse- liikumise, liikuvuse.

### **3.2.2. Stseen 10 kirjeldus ja analüüs**

Stseen 10 algab 9. minuti 1. sekundil peategelase trepist alla kõndivate jalgade keskplaani näitamise. Viis sekundit hiljem avab peategelane ukse ning siseneb ülikooli koridori näidates teda keskplaanis nii eest kui tagant vaates järjest kümme sekundit. Sellest viimasel neljal sekundil kõlab taustaks lektori monoloog eksistentsialismist. 9 minuti 16 sekundil monoloogi jätkudes avaneb üldvaade auditooriumisse, kus on kujutatud üliõpilasi üldistatuna tähistades neid lakooniliste pintsliõmmetena. Peategelane eristub hallist massist vaid soojemate toonide poolest. Kaamera läheneb temale hõljuvalt toetades hilisemat rotoskoopiaga töötlust. Viis sekundit hiljem avaneb vaade läbi peategelase silmade ja filmi vaatajale tutvustatakse monoloogi pidaja visuaalset pilti. Kümme sekundit on keskplaanis lektor, kes liikuvate vuntside, kulmude, kortsude ja pluusiga eristub täiesti liikumatust mustast tahvel-taustast. Pärast kolme sekundit kaamera pilguheitu stoilisele klassile jätkub 21 sekundit lektori monoloogi näidates teda nii kesk- kui suurplaanis. Stseen lõpeb 10. minuti 2. sekundil professori lausega „...*et sinu elu on sinu enda luua.*”.

Hüpoteesi kinnituseks oli stseenis 10 rotoskoopiaga toodud esile liikuvus ja oluline/üldistamine. Liikuvus esines lektori näol, rõivail ning kaadrites üliõpilastest, ja oluline/üldistamine loengusaalist, kus on kujutatud kõige äratuntavamalt vaid soojades toonides peategelast ning ülejäänud taustategelasi on stiliseeritud üksikute jahedate maalilaikudeni.

### **3.2.3. Stseen 13.1 kirjeldus ja analüüs**

Stseen 13.1 algab 11. minuti 13 sekundil koera haukumisega, samal ajal liigub peategelane välisruumi ja koputab. Naismonoloog algab neist neljal viimasel sekundil. Õues filmitud kaadrid kestavad kokku 12 sekundit, selle aja jooksul esineb hüpoteesi tõestuseks lakkamatu liikumine nii taustsüsteemis kui peategelasel, mis tegelikult jätkub toas taustsüsteemil, peategelasel ja naisel ning kestab stseeni lõpuni. 11. minuti 24. sekundil tuuakse vaatajani keskkadris naine, Kim Krizan rääkimas keele tekkest. Järgneva 24 sekundi jooksul vahelduvad keskplaanis filmitud kaadrid tuues pildile nii peategelast kui naist. Seejärel näidatakse kõnelejat suures plaanis. Ta alustab mõiste „vesi” lahtiseletamist, mis toob kaasa taustale tekkiva lainetuse ehk toetab hüpoteesi- rotoskoopia abil on tekkinud sõnale pildiline tähendus. Selle tõestuseks on

näiteid stseenis veelgi näiteks kolm sekundit hiljem kujutatakse teda juba keskplaanis rääkimas tiigrist ning tema selja tagune muutub oranžiks mõne liikuva musta joone ja silmaga sümboliseerides tiigrit. 12. minuti 16. sekundil alustab kõneleja armastuse lahtiseletamist, millega kaasneb sellele sõnale rotoskoopia abil tekkiva pildilise tähenduse kuvamine järgnevalt: „*Kui ma ütlen armastus -heli väljub mu suust...*” nende sõnadega samaaegselt joonistub rotoskoopia abil pilt heli representeerivast hallist laigust liikumas mõttejõul joonistatud kujuteldavasse kõrva. „*...kohtab teise inimese kõrva, reisib läbi torustiku ta ajus...*”, joonistub sik-sak muustriline torustik suunaga alt üles ehk kõrvast üles, aju poole, „*...läbib ta mälestusi armastusest...*”, joonistub pilt kahest stiliseeritud inimalgest, kelle vahel on punane süda armastuse tähistajana, „*...või armastuse puudumisest...*”, joonistatud pilt kaob stseeni 12. minuti 29. sekundil. Stseeni lõpuni jäänud 43. sekundi jooksul jätkub hüpoteesis toodud tähendusliikuvuse kujutamine nii kõnelejal, taustal oleval trepil, põrandal kui ka diivanil, mille peal ta istub. Stseen 13.1 lõpeb 13. minuti 11. sekundil suures plaanis kujutatud naistegelast lausumas „*...selle nimel me elame*” .

Stseenis 13.1 esinesid rotoskoopia tähendustena liikuvus ja sõna pildiline tähendus.

#### **3.2.4. Stseen 19 kirjeldus ja analüüs**

Stseen 19 algab 27. minuti 24. sekundil eelmise stseeni vanglatrellide ühtesulamisega selle stseeni esimese lähikaadriga puukoorest ja samaaegselt kõlab David Sosa arutelu vaba tahte üle. Kogu stseeni ulatuses on nii taust kui tegelased –peategelane ja Mr. Sosa- rotoskoopiaga töödeldud liikuvateks, hõljuvateks, mis kinnitab minu hüpoteesi. Ühtlasi esineb stseenis järjestikku mitmeid kordi hüpoteesi kinnitava aspektina sõnade pildilise tähenduse tekitamine rotoskoopia abil ja need saavad alguse 28. minuti 5. sekundil lausudes „*Me oleme lihtsalt keerukalt asetatud süsinike molekulid; me oleme enamjaolt vesi.*”, täitub Sosa veega 17. sekundiks, mis on ühtlasi ka transformatsioon kui rotoskoopia tähendus. Seejärel vesi taandub kehast väliselt kuid individuaalsusest rääkides eralduvad suust vee/õhu mullid ning küsimuse peale „*Kes sa oled*”, tuleb suust välja küsimärgiga mull- s.o sõna pildiline tähendus. 28. minuti 58. sekundil rääkides elektrilistest laengutest ajus joonistub pilt ajust ja sik-sak kujutis elektrist selle aju pinnal- sõna pildiline tähendus, mis on ühtlasi transformatsioon nagu ka kõik järgnevad sündmused: rääkides kesknärvisüsteemist ja lihaskiudest on kujutatud nahata kätt jällegi signaale kujutavate sik-sak nooltega, Suurest Paugust kõneldes aga muutub Sosa pea seest tühjaks vaid



piirjoontega piiritletuks, et esile tuua joonistust laialilendavatest erinevat tooni mullidest; Individualisti tunnetust enese erilisusest aga kujutatakse tihedana, värvilise ruudukeste sibliiva kooslusena. Kvantosakestest rääkides tekivad käeviipest kollased jalgadega pallid, ning öeldes „...*nende käitumine on absurdne, ennustamatu, me ei suuda seda millegi ennem olnu põhjal mõista.*” tekivad osakestele sootunnustena naisosakesele kätte roos, jalg kingad ning meesosakesele pähe ämber ning auto, jalg sportjalanõud. Öeldes „...*ma oleksin ennem hammasrattas ettemääratud füüsilises masinas.*” muutub ta pea pöörlevaks hallikaks hammasrattaks jättes selle keskele kõnelejale omased silmad ja suu, „*kui mingi suvaline võbelus*” halli hammasratta ümber tekivad kollased väikesed pöörlevad hammasrattad. Kõneleja prillidesse ilmuvad planeedi Maa kujutised lausega „...*peame leidma ruumi kaasaegses maailmapildis.*”; „...*ka inimestele, koos kõigega kaasnevaga. Mitte lihtsalt kehadele, vaid inimestele. Ja see tähendab, et tuleb lahendada vabaduse probleem leides ruumi valikule ja vastutusele*”-taustal jalutavad, hõljuvad molekulid esindades kõne all olevas stseenis käsitletud teemasid, millele anti ka pildiline tähendus ehk molekul kingade ja roosiga, molekul ämbri ja tossudega, molekul ajuga, maakera kujutav molekul, saapaga hammasrattas ning elektrilaengut tähistava sik-sakiga Suure paugu molekul. Stseen lõpeb 30. minuti 39. sekundil taustsüsteemis olevale mängukoerale lille suhu kukkumisega ning viimaste kaadrite visuaalse terviku tükkidena laialipudenemisega ühtesulades järgmise stseeni algusega.

Stseenis 19 esinesid rotoskoopia tähendustena sõna pildiline tähendus ja transformatsioon nii eraldiseisvatena kui üheaegselt; ning liikuvus.

### **3.2.5. Stseen 30.3 kirjeldus ja analüüs**

Stseen 30.3 algab 50. minuti 19. sekundil lähikaadriga peategelase kõndivatest jalgadest suundumas järgmisse vestlusse. Hüpooteesi kinnituseks toimub liikumine taustsüsteemis (seina hõljumine) ja ka tegelastel: riietel sibliivad jooned või ihul väärvalaigud, mis toovad tegelastesse elulisust. Dialoog toimub peategelase ja Unemaailma Sotsiaalse Esindaja vahel. Viimase välise imago juurde kuulub pealuu kujutisega rinnamärgiga nahktagi. Selles stseenis tekivad rotoskoopia abil sõnadele pildilised tähendused huvitavate sümbolitena just rinnamärgi muutustega. Esindaja peab enda ülesandeks inimestel ärksakssaamise kergendamist ehk aitab hirmudest ja närvitsemisest üle saada, „...*ja siis lihtsalt rocknroll.*”. Selle rõõmu ja kerguse tunde

esindajaks on kollane hüplev naerunägu rinnamärgina. Rääkides lõbutsemisest on rinnamärgiks klouni nägu. Sõnadega „*Igäiks teab, et lõbu ruulib.*” Toimub muutus klouni näoga hüpates lähemale ja muutudes suuremaks. See transformatsioon kui rotoskoopia abil tekkiv tähendus kinnitab hüpoteesi. Jätkub sõnade pildilise tähenduse andmine kui rääkides märkamisest kujutatakse rinnamärgi asemikuna silmamuna; ebastabiilsest elektronkellast ja trükikirjast rääkides hõljub tagil ebamäärase kujuga rohekas ollus; arutledes valgustuse rolli üle unenägude ja raalsuse kontrollimisel kujutatakse rinnamärgil terrakota-tooni palveasendis meest rohelise haloringiga taustaks ent rääkides valguse sisse-välja lülitamisest hõõgub Esindaja rinnas hoopis lambipirn. Ta kiitleb ka oma 360-kraadise nägemisväljaga. Siis aga on tal rinnas Yin ja Yang, ringikujuline (mis vastab ka sõnale *360-kraadi*) iidne Hiina sümbol, mis tähistab vastandlikke, kuid ka teineteist täiendavaid jõude, kosmose koostisosi (Fontana 2004, lk 216). Vestlus hakkab lõpule jõudma „*Ok, hiljem (näeme).*”, ja rinnamärgiks on punane riskülik kirjaga „*to call*”, ehk on see vihje hilisemaks taaskohtumiseks. 20 viimase sekundi jooksul avaneb vaade ruumi kus on toimunud vestlus. Tegemist on vitraažakendega kabelilaadse ehitisega. Peategelane vajutab korduvalt valguslüliti nuppu ning mõistab, et ta on unenäos. Stseen lõpeb 53. minuti 38. sekundil hajuvalt lendu tõusva peategelase jalgade ühtesulamisega uue stseeni alguse kaadritega puude latvadest.

Stseenis 30.3 esinesid rotoskoopia tähendustena liikuvus, sõna pildiline tähendus ja transformatsioon.

### **3.2.6. Stseen 36.1 kirjeldus ja analüüs**

Stseen 36.1 algab 66. minuti 23. sekundil naistegelase sõnadega „*Niisiis ma teen projekti...*”. Tegemist on lakooniliselt kujutatud stseeniga, mis on heaks näiteks nii hüpoteesis nimetatud tähenduste liikuvus ja emotsioon, kui ka tähenduse -aktiivsus/olulisus ja üldistused- tõestamisel. Üldistatud tumeda taustaga stseenis hõljuvad peategelane ja Ooperi-armastaja vaipadel. Kuigi stiililt on kogu stseen kujutatud minimalistlikult, saab liigitada antud juhul tumedat tausta kui üldistust ning stiliseeritud vaipu ja tegelasi kui aktiivseid/olulisi üldistuse vastandina. Vaipade hõljumine tumedal taustal toob esile liikuvuse-tunnuse. Ka juuksesalkude pidev lendlemine kinnitab rotoskoopia abil tekkivat tähendusena liikumist. Stseeni peategelane on teadlik oma unesolemisest ning seda stseeni on kujutatud väga üldistatult nagu olekski tegemist algelise

animatsiooniga mitte üle rotoskoobitud filmiga. Sellega on toodud rotoskoopia abil esile nõ ajalis-ruumilis aktiivsus ning leitud seega ka kinnitus hüpoteesi toetuseks. Emotsionaalse tähendusena nimetaksin grimasse, silmade kissitamist või pööritamist mõtlemise väljendamisel. Need jääksid tavalise filmi puhul märkamata kuid nii lakoonilise pildikeelega stseenides aitavad sellised pisikesed emotsiooni rõhutavad märgid olulise märgatavaks muuta ning elulähedust ja usutavust luua. Stseen lõpeb 71. minuti 47. sekundil peategelase peanõksatusega ettepoole ning 71. minuti 45. sekundil alguse saanud muusikaga.

Stseenis 36.1 esinesid rotoskoopia tähendustena liikuvus, emotsioon, aktiivsus/olulisus ja üldistused.

### **3.2.7. Stseenide võrdlus**

Võrreldes ülalkäsitletud stseene, siis rotoskoopia abil tekitatud tunnusena on kõikides stseenides kasutatud liikumist/liikuvust, mis on põhjendatud püüdlusega luua unenäolist maailma ning mõjub ka tähendusena taotlusele vastavalt filmis kõige loomulikumalt. Enamasti toimub nii taustsüsteemi elementidel kui ka tegelastel konstantne liikumine, hõljumine erinevate pinnalahenduste kujul kas laikude ja joonekeste abil või hõljuvad terved objektid. Ka olulisus/aktiivsus ja üldistatus (stseenides 10 ja 36.1) rotoskoopia abil tekkivate tähendustena on loonud huvitavaid stseeniruumi jutustuse lahendusi. Seades vastavusse olulise ja mitteolulise, joonistatakse rotoskoopia abil välja antud stseenis sündeed toetavam, ning üldistatud mitteoluline seatakse olulist osaliselt toetavale või nähtamatule positsioonile. Rotoskoopia abil tekkiv sõnade pildiline tähendus (stseenides 13.1, 19 ja 30.3) rõhutades olulisi mõisteid pildina ning emotsionaalne tähendus (stseenis 36.1) rõhutades või varjates olulisi emotsioone, on tähendused, mis seavad eelise tavalise filmi ees. Transformatsioonid (stseen 19 ja 30.3) kui tegelikult piiritult võimalusi pakkuvat tähendust on kasutatud üllatavalt mõistlikult, mitte üleliigselt. See aitab hoida tasakaalukat sidet usutavuse, sügavmõttelisuse ja unenäolisuse vahel.

Rotoskoopia tähendused seostuvad filmi enda tähendustega enim läbi liikuvuse tähenduse, mis annab edasi filmi unenäolisuse taotluse. Sõnade pildilise tähenduse kasutamine aitab vaatajateni tuua sügavamaid mõtteid, emotsionaalne tähendus peidetud tundeid ning transformatsioonid allasurutud muutusi. Aktiivsus/olulisus, üldistus-tähendus loob erinevaid dimensioone aidates rotoskopeeritud unenäolises ruumis olulisele tähelepanu pöörata.

## KOKKUVÕTE

Seminaritöö eesmärgiks oli on leida rotoskoopia abil tekitatud tähendused animatsioonis „Waking Life”. Keskendus selle eesmärgi teostamiseks filmis esinevate korduvuste leidmisele, määratlemisele, de fineerimisele.

Püstitatud tööhüpooteesi -rotoskoopia abil tekkivateks tähendusteks animatsiooni „Waking Life” näitel on liikumine/liikuvus, sõnade pildiline tähendus, muutused, emotsioonid, aktiivsus ja üldistused- uurimiseks kasutasin rotoskoopia kohta leiduvate materjalide, filmi tausta ja kriitikaga tutvumist, filmi korduvat vaatlust, interpretatsiooni, väljavalitud kuue stseeni kirjeldamist, analüüsimist ja võrdlemist. Tähenduste leidmiseks kasutasin rotoskoopia võtmes kirjutatud stseenide dekodeerimist analüüsides tekitatud transformatsioone.

Seminaritöös teostatud semiootilise uurimuse põhitulemuseks pean hüpooteesile tõestuse leidmist kaardistades väljavalitud kuues stseenis rotoskoopia abil tekkivad tähendused; hüpooteesi toetamiseks lisasin töösse näiteid kogu analüüsitava filmi ulatuses.

Käesoleva uurimustöö tulemuste põhjal võib järeldada, et määratledes rotoskoopia abil tekkivaid tähendusi ei pruugi need alati olla kindlapiirilised, üheseltmõistetavad. Võrdlus tekib läbi teise stseeni, teema, tegelase või läbi teise rotoskoopia abil tekkiva tähenduse.

Probleemi jätkuvaks uurimiseks ja lahendamiseks kiidan praegust uurimismetoodikat heaks, ent leidmaks veel rotoskoopia abil tekkivaid tähendusi - analüüsides rohkem kõikide animaatorite käekirja ja koloriidivalikut suhtes montaaži, helirežii, tegevuse ja tekstiga, saavutamaks täieliku mõistmise filmi sisust, mis praegusel juhul on peidetud keeruka pildikeele taha- tuleks semiootiline uurimus siduda kvantitatiivse uurimusega.

## KASUTATUD KIRJANDUS

**Lotman, J.** 2004. *Filmisemiootika*. Tallinn: Varrak

**Laybourne, K.** 1998. *Rotoscoping*. - In: *The Animation Book*, London: Three Rivers Press, lk 162-170.

**Grišakova, M.** 2005. *Mõnedest semiootilistest mudelitest kirjanduses ja filmis: peeglid ja teisikud*. - Kog: *Acta Semiotica Estica*. Köide II. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus, lk 42-52

**Gobley, P. & Jansz, L.** 2002. *Juhatus semiootikasse*. Tallinn: Kirjastus Koge ja Balti Raamat

**Naughton, J. & Smith, A.** 2008 *Kino kiirkursus*. Tallinn: Eesti Ekspressi Kirjastus

**Fontana, D.** 2004. *Millest kõnelevad sümbolid*. Tallinn: AS Kirjastus Ilo

**Erala, L.** 2006. *Kujutiste transformatsioonid Priit Pärna animafilmides autoristiili võttena*. [Seminaritöö]. Tartu Ülikooli Viljandi Kultuuriakadeemia. Viljandi.

**Lotman, M.** *OoofilmiõhtuooO esitleb: Richard Linklater`i Waking Life- filmi kommenteerib Mihhail Lotman*. <http://www.ehi.ee/dokumendid/dokum/Filmiohtu>, (10.10.2009)

**Silverman, J.** 2001. *Animating a Waking Life*

<http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/2001/10/47433>, (01.04.2012)

**Della Cava, M. R.** 2006. *Animating actors*.

[http://www.usatoday.com/life/movies/news/2006-08-01-rotoscoping\\_x.htm](http://www.usatoday.com/life/movies/news/2006-08-01-rotoscoping_x.htm), (24.03.2012).

*Rotoshop*. <http://www.reference.com/browse/rotohop>\_(18.04.2012)

<http://www.keeleeveeb.ee>

## SUMMARY

### **Animation „Waking Life”. Semiotic analysis of rotoscope-style usage.**

G. Saluste

The main goal of this paper is to find the meanings generated by rotoscope-style in Richard Linklater's animation "Waking Life". As the usage of rotoscope-style had only been shown for very few times in Estonian cinema screens then I find this subject interesting study case, especially through the work as diverse as "Waking Life".

Through the re-examination of this film, I noticed that rotoscope-style helps to highlight all that is not shown in normal movies and will commit these shots of the performance which would be difficult to carry out without artificial means. Relying on this argument I rephrase hypothesis of the work as follows: meanings of rotoscope-style based on an example animation 'Waking Life' are movement/mobility, pictorial meanings of words, transformations, emotions, activity, and generalizations.

This paper consisted three parts. The first part introduced the starting points of analysis, methods and materials. The second part gave an overview of "Waking Life" background, contents, and articles on the criticism. In the third part I outlined scenes, which I described and analyzed. I also submitted comparison between scenes.

In this paper I conducted a semiotic analysis in which's result I have found proof of the hypothesis by mapping meanings of rotoscope-style in selected six scenes. As a support of hypothesis I added all examples from the animation "Waking Life".

Based on the results of this research can be concluded that in determining the rotoscope-style to emerging meanings they may not always be defined, unambiguous. A comparison forms through the second scene, subject, or through another character created by rotoscope-style meaning.

The current research methodology is good but finding more meanings of rotoscope-style must be analyzed each animator's handwriting and coloring of editing, sound engineer, activity, and the text in order to achieve a complete understanding of film content. And that can be done in further research by linking semiotic analysis to quantitative study.