

Minna Porvari

**ANIMAATION ALKUTUOTANTO**  
Tunnelman luominen ja tarinankerronta Niin  
metsä vastaa -lyhytanimaatiossa

Opinnäytetyö

Viestintä

Maaliskuu 2016



**KYAMK**  
University of Applied Sciences

<b>Tekijä/Tekijät</b>	<b>Tutkinto</b>	<b>Aika</b>
Minna Porvari	Medianomi	Maaliskuu 2016
<b>Opinnäytetyön nimi</b>		
Animaation alkutuotanto Tunnelman luominen ja tarinankerronta Niin metsä vastaa - lyhytanimaatiossa		52 sivua 10 liitesivua
<b>Toimeksiantaja</b>		
<b>Ohjaaja</b>		
Pt tuntiopettaja Suvi Pylvänen		
<b>Tiivistelmä</b>		
<p>Tässä opinnäytetyössä käsitellään Niin metsä vastaa -lyhytanimaation esisuunnittelu- vaihetta sekä alkutuotantovaiheen käsikirjoittamista ja kuvakäsikirjoittamista. Lisäksi tarkastelun kohteena on tarinankerronta sekä tunnelman luominen ja välittäminen animaatioissa. Käsikirjoittamisesta ja kuvakäsikirjoittamisesta tutkitaan molempien prosessien eri etenemisvaiheita, sitä mitä niiden luominen vaatii sekä alan yleisiä standardeja. Lisäksi tarkastellaan aiheiden ja teemojen käsittelyä molemmissa alkutuotannon vaiheissa. Tarinankerronnasta ja tunnelmasta tutkitaan niihin vaikuttavia liikkuvan kuvan ja animaation erityiskeinoja sekä katsojan subjektiivisuuden vaikutusta.</p> <p>Opinnäytetyön produktiivinen tavoite oli luoda fantasia-aiheinen lyhytanimaatio kahden hengen tuotantotiimissä. Projektilla ei ollut ulkopuolista asiakasta, vaan työn taustamotiivina oli tuotantotiimin oman osaamisen kehittäminen. Projekti aloitettiin esisuunnittelu- ja ideointivaiheella, jossa määräytyivät lyhytanimaation aihe ja tuotannon rajaukset. Tämän jälkeen edettiin alkutuotantoon, jossa käsikirjoituksesta jatkettiin kuvakäsikirjoitukseen. Tästä seuraava askel oli animatic, jonka valmistumisen jälkeen voitiin aloittaa varsinainen tuotantovaihe.</p> <p>Animaation alkutuotantovaihe valmistui tavoiteajassa ilman suuria ongelmia. Projektin pienuudesta huolimatta siinä käytiin läpi kaikki isompaankin animaatiotuotantoon vaaditut tuotantovaiheet. Käytännössä osa tuotannon vaiheista oli hieman liian sovellettuja ollakseen alan standardin mukaisia, mutta jokainen vaihe täytti kuitenkin tavoitetarpeensa. Myös tuotantotiimin pienuus salli enemmän soveltamista työvaiheissa. Animaatiin perustuvilla katsojahaastatteluilla nähtiin konkreettisesti kuinka teoria vaikuttaa käytäntöön ja voitiin arvioida suoraan projektin onnistumista. Animaation teemojen ja tunnelman välittäminen onnistui kohtuullisen hyvin ja teknisellä toteutuksella nähtiin olevan yllättävän suuri vaikutus katsojaan. Huomattiin, että itsestäänselvyytensä pidetty ohje, ”katsoja ei tiedä samaa kuin tekijä”, unohtuu käytännössä todella helposti.</p>		
<b>Asiasanat</b>		
animaatio, animaatiotuotanto, käsikirjoitukset, kuvakäsikirjoitukset		

<b>Author (authors)</b>	<b>Degree</b>	<b>Time</b>
Minna Porvari	Bachelor of Culture and Arts	March 2016
<b>Thesis Title</b>		
Pre-production of Animation Conveying of Emotion and Storytelling in So the Forest Answers (Niin metsä vastaa) -Short Animation		52 pages 10 pages of appendices
<b>Commissioned by</b>		
<b>Supervisor</b>		
Suvi Pylvänen, Lecturer		
<b>Abstract</b>		
<p>This project covered the preliminary design phase and the pre-production scripting and storyboarding stages of Niin metsä vastaa -short animation. The storytelling and the creation and conveying of emotion are taken into account as well. The different steps of scripting and storyboarding processes are examined in addition to what it takes to create them and what are the common standards in the industry. Moreover, the handling of themes is viewed in both parts of the pre-production. The effects of the special means used in animation and motion pictures are explored considering storytelling and emotion. The impact of the viewers' subjectivity on those is observed as well.</p>		
<p>The objective of the thesis was to create a fantasy-themed short animation in a production team that consisted of two people. The project had no client, but the background motive for it was to develop the know-how of the production team. The project started with a preliminary design and brainstorming phase, where the subject and the restrictions for the production were decided. After this the project proceeded to pre-production, wherein the script and the storyboard were prepared. Next the animatic was produced and after it was finished, the actual production of the animation was possible to start.</p>		
<p>The pre-production was completed as scheduled without any greater problems. Despite the brevity of the project, all the stages required also in more massive animation projects were similarly utilized. In practice some of the production stages used were a bit modified to match the industry standards, but all stages fulfilled their ends in the project. Small production team allowed the modification of the production stages to suit this project's needs. Viewer interviews based on the animatic allowed seeing how the theory influences the practice and the evaluation of the success of the project. The conveying of the themes and emotions in the animation to the viewer was fairly successful, but the influence of the technical implementation was unexpectedly large. It was discovered that an important guideline, "the viewer doesn't know everything the creator does", was taken for granted and was easily forgotten in practice.</p>		
<b>Keywords</b>		
animation, animation production, scripting, storyboarding		

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	5
2	NIIN METSÄ VASTAA -ANIMAATIOPROJEKTI.....	6
3	KÄSIKIRJOITTAMINEN.....	9
3.1	Käsikirjoituksen perusstandardit .....	11
3.2	Ideointivaihe .....	14
3.3	Käsikirjoitusprosessi .....	16
3.4	Teemat ja hahmot.....	17
3.5	Käsikirjoittamiseen vaadittavat taidot.....	21
4	KUVAKÄSIKIRJOITTAMINEN .....	22
4.1	Kuvakäsikirjoituksen standardit.....	24
4.2	Luonnosteluvaihe.....	25
4.3	Kuvakäsikirjoittamiseen vaaditut taidot ja tarkkuus.....	27
4.3.1	Kuvakulmat, kuvakoot ja otostyypit .....	28
4.3.2	Siirtymät .....	31
4.3.3	Liikkeen kuvaaminen ja kameran liikkeet .....	33
4.4	Viimeistelyprosessi .....	34
5	TUNNELMAN LUOMINEN JA VÄLITTÄMINEN .....	36
5.1	Tarinankerronta .....	39
5.2	Animaation erityiskeinot tunnelman luomiseen.....	41
5.3	Tunnelman luominen ja katsojan subjektiivisuus projektissa .....	43
6	YHTEENVETO .....	49
	LÄHTEET.....	52
	LIITTEET	
	Liite 1. Käsikirjoitus	
	Liite 2. Kuvakäsikirjoitus	
	Liite 3. Hahmoprofiilit	

## 1 JOHDANTO

Opinnäytetyö käsittelee lyhytanimaation esisuunnitteluvaihetta sekä teemojen ja tunnelman välittämistä katsojalle tuotannon alkuvaiheilla. Animaation esituotantoon kuuluu konseptin luominen idean pohjalta. Alkutuotannossa konseptin pohjalta luodaan materiaalia tuotantoa varten. Animaation alkutuotantoon kuuluvat tavallisesti minimissään käsikirjoitus, kuvakäsikirjoitus ja animatic-vaihe. Opinnäytetyössä käsittelyn ulkopuolelle jäävät esituotannon visuaalisen materiaalin tuottaminen sekä alkutuotannon animatic-vaihe. Opinnäytetyön produktiivisena osana oli toteuttaa fantasia-aiheinen lyhytanimaatio kahden hengen tuotantotiimissä.

Esisuunnitteluvaiheessa luodaan työkaluja alkutuotannon käsikirjoitusta ja kuvakäsikirjoitusta varten. Raportin toisena tutkimuskohteena on tarinankerronta animaatiossa näiden työkalujen puitteissa. Tavoitteena on selvittää miten animaatioon voi luoda haluttua tunnelmaa ja millaisia keinoja siihen on olemassa. Tärkeää on myös ottaa huomioon, kuinka paljon tunnelman syntymiseen vaikuttaa katsojan subjektiivinen kokemus vai voiko animaation tekijä täydellisesti onnistua luomaan halutun tunnelman katsojasta riippumatta. Raportissa keskitytään aiheiden tarkasteluun animaation viitekehyksessä, mutta osa teoriasta pätee myös kaikkiin liikkuvan kuvan muotoihin.

Raportti voidaan jakaa aihepiireittäin kolmeen osaan: käsikirjoittamiseen, kuvakäsikirjoittamiseen sekä tunnelman luomiseen ja välittämiseen. Käsikirjoittaminen on teorialtaan pysynyt samanlaisena jo vuosikymmeniä. Käytännössä käsikirjoittamisesta kertova fakta ei ole muuttunut, ainoastaan käytetyt esimerkit ja standardit ovat päivittyneet nykyaikaisemmiksi. Esimerkiksi alan yleisellä digitalisoitumisella ja tietokoneiden kehityksellä on ollut vähäisesti vaikutusta varsinaiseen käsikirjoittamiseen. Vastaavanlaista tarinoiden laatimista kirjalliseen muotoon on käytetty jo teatterimaailmassa ja liikkuva kuva on soveltanut sen myös osaksi omaa luomisprosessiaan.

Kuvakäsikirjoittaminen on kehittynyt lyhyemmällä aikavälillä nykymuotoonsa kuin käsikirjoittaminen. Erityisesti animaatiota koskevat toteutustavat ja teoria ovat hyötäneet tietokoneiden kehityksestä. Tästä syystä aiheen taustatieto päivittyy nopeammin kuin käsikirjoittamisen kohdalla. Kuvakäsikirjoittaminen on suosittu aihe online-kurssisivustoilla ja -oppaissa, mikä puolestaan tukee standardien ja yleisesti käytettävien teorioiden nopeaa siirtymistä käytäntöön.

Tunnelman luominen ja välittäminen on aiheena abstraktimpi ja sen käsittely vaatii enemmän tapauskohtaista pohdintaa kuin yleispätevää teoriaa. Raportissa on esitelty erilaisia keinoja tunnelman luomiseen ja välittämiseen, mutta näiden keinojen vaikutus katsojaan on ensisijaisesti subjektiivinen. Avuksi päätelmien tekemiseen projektin animaticia näytettiin katsojille ja heitä haasteltiin näkemästään. Näin saatiin käytännön tietoa siitä, miten tässä animaatioprojektissa käytetyt keinot vaikuttavat katsojan kokemuksiin ja oliko keinoja onnistuttu käyttämään tarkoituksenmukaisesti.

Animaation ongelmana on perinteisesti ollut, että se nähdään pelkästään lasten mediana. Tämän lyhytanimaation kohderyhmäksi sovittiin jo ensimmäisissä palaverissa myös aikuiset. Animaatioon ei kuitenkaan aiottu tehdä raakoja tai muutoin visuaalisesti lapsille sopimattomia kuva-aiheita. Kohderyhmä rajautui teemojen kautta, joten jotkin teemoista voivat olla nuoremmille katsojille vaikeita ymmärtää ja käsitellä. Aiheita ei missään vaiheessa mietitty lapsille sopivuuden kannalta ja lopullinen tarina sopiikin aikaisintaan alakouluikäisille.

Animaation aiheeksi mietittiin esimerkiksi transformaatiota ihmisestä eläimeksi, erilaisia druidimaisia aiheita sekä rituaalimaista tanssia. Pääteemojen tueksi mietittiin tunnelmaa edistäviä kuva-aiheita, kuten tulikärpäsiä sekä peuroja. Animaatiossa haluttiin käyttää paljon animaation erityiskeinoja ja liikettä, kuten sarjakuvamaista ylireagointia. Animaation keinot ovat tehokas tapa tunnelman luomiseen ja niiden harkittu käyttö tukee tarinankerrontaa.

Rajaukseksi sovittiin jo heti alussa, että animaatio pyritään toteuttamaan ilman dialogia ja mahdollisuuksien mukaan myös ilman ääniraitaa. Dialogin pois jättäminen haastoi etsimään muita tapoja tarinankerrontaan ja antoi tilaa visuaalisiin keinoihin keskittymiselle. Lisäksi animaation yleisöä saatiin laajemmaksi, koska pelkkään kuvaan perustuvaa tarinankerrontaa ei ole tarpeen kääntää eri kielille.

## 2 NIIN METSÄ VASTAA -ANIMAATIOPROJEKTI

Toteutuneenlainen lyhytanimaatioprojekti oli ollut suunnitteilla jo pidempään, mutta virallisesti esisuunnittelu aloitettiin vuoden 2016 alusta. Aikataulu oli hyvin tiivis, jotta projekti valmistuisi opinnäytetyöksi riittävän ajoissa eli viimeistään maaliskuun aikana. Kuitenkin varsinaisen tuotantovaiheen aloitus siirtyi

huhtikuulle, koska projektin produktiivisena tavoitteena oli saada valmista animaatiota mieluummin hyvin tehty lyhyt osa valmiiksi kuin huonosti kiireessä toteutettu animaatio kokonaan. Animaatio päätettiin toteuttaa 2D-animaationa. Hahmot piirrettäisiin käsin ruutu kerrallaan, mutta taustojen ja muiden kuva-aiheiden liikuttamista varten käytettäisiin siihen sopivaa ohjelmaa, joka myös sallisi parallaksiefektin käytön. Tyyllillisesti sovittiin, että taustat maalataan digitaalisesti, mutta hahmot ovat piirrosmaisempia. Hahmoihin sovittiin alustavasti tulevan ääriviivat ja täytevärit sekä mahdollisesti yksinkertainen varjostus.

Valmiin lyhytanimaation pohjalle vaaditaan huomattava määrä erilaisia työvaiheita. Ennen varsinaista tuotantoa olevien esisuunnittelun ja -tuotannon työvaiheiden vaikutusta lopulliseen animaatioon ei voi vähätellä. Muutamalla lauseella selitettävästä ideasta on tarkoitus luoda liikkuvaa kuvaa, joka kertoo tarinan ja saa katsojan tuntemaan ja pohtimaan näkemäänsä. Animaation idea on ensin saatettava sanalliseen muotoon käsikirjoitukseksi. Käsikirjoituksen pohjalta ideaa jatketaan kuvakäsikirjoituksella, jossa tarina saa ensimmäisen kerran visuaalisen muodon. Kuvakäsikirjoituksesta tehdään karkea luonnosanimaatio, animatic, ja vasta tämän jälkeen voidaan siirtyä virallisesti tuotantovaiheeseen. (Sullivan, Schumer & Alexander 2008.)

Projekti aloitettiin yhteisellä ideointivaiheella, josta jatkoin käsikirjoituksen ja kuvakäsikirjoituksen tekemisellä. Esisuunnitteluvaihe kesti tammikuun ja kuvakäsikirjoituksen tuli olla valmiina helmikuun aikana. Tämän jälkeen tuotantotiimin toinen jäsen, opiskelija Ronja Pölkki jatkoi animaticilla ja valmiin animaation teknisellä toteutuksella. Ideointivaiheessa määritettiin animaation aihe, teemat ja erityiset rajaukset toteutusta varten. Aiheen tuli alun perin olla puhtaasti fiktiivinen, ehkä jopa hieman fantasiaan painottuva.

Ideointivaiheesta edettiin tekemään muutamia erilaisia juoniehdotuksia teemoihin nojautuen. Näistä ehdotuksista keskusteltiin ja valittiin mieluisin juoniskenaario, jota hiottiin. Tässä vaiheessa muotoutui animaation juonen päärunko ja aihe. Näitä muutettiin myöhemmin vain tarvittaessa mahdollisimman pienin muokkauksin. Kun juoni ja tapahtumat oli pääpiirteittäin sovittu, pystyin aloittamaan varsinaisen käsikirjoittamisen. Tein muutaman luonnoksen käsikirjoituksesta ennen lopullisen version (liite 1) valmistumista. Sanallisella käsikirjoituksella saatiin kokonaiskuva animaatiosta, joka toimi pohjana kaikelle visuaaliselle materiaalille ja tuotannolle.

Kuvakäsikirjoittaminen oli animaation alkutuotannon vaiheista kriittisin, sillä se määräsi paljon lopulliseen animaatioon. Kuvakäsikirjoitusta käytiin läpi sitä mukaa, kun se valmistui ja muutoksista neuvoteltiin. Kaikki puutteet, epäloogisuudet tai muuten toimimattomat kohdat korjattiin. Kohtauksia myös poistettiin ja lisättiin tarpeen mukaan. Valmiista kuvakäsikirjoituksesta (liite 2) näki jo animaation kulun ja kohtausten rytmityksen.

Animatic-vaiheessa kuvakäsikirjoituksesta tehtiin luonnosmainen liikkuva versio. Tässä vaiheessa saatiin jo hyvä käsitys siitä, miltä lopullinen tuotos tulisi näyttämään. Liikkuva kuva auttoi havaitsemaan asioita, joita käsikirjoituksen ja kuvakäsikirjoituksen aikana oli jäänyt huomioimatta. Esimerkiksi liikkeen suunta oli vaikeampi käsittää vain yksittäisenä, nuolella varustettuna kuvana kuin nähdä oikeasti liikkuvana. Tämä auttoi huomaamaan, että suuntaa täytyi muuttaa. Lopulliseen animaticiin lisättiin myös musiikki, jonka avulla Ronja Pölkki säätöi ajoitukset lopullista animaatiota varten.

### **Animaation tarina**

Niin metsä vastaa alkaa, kun päähenkilö Ame kantaa ystäväänsä Chungia reppuselässä metsän halki. Metsä on synkkä eikä tiheä puusto juuri päästä valoa läpi. Chung on vakavasti loukkaantunut ja lähes tajuton. Eteneminen synkässä metsässä kiireellä on raskasta. Amen juostessa näytetään lyhyitä takautumia poikien yhteisistä muistoista. Muistot lapsuudesta painottuvat siihen, kuinka Chung on aiemmin pitänyt huolta Amesta. Ame saa lisää päättäväisyyttä muistellessaan ja metsä synkkenee askel askeleelta. Ympäriällä metsässä on peuroja, jotka tarkkailevat poikia. Ame huomaa tarkkailevat silmäparit, mutta asian tutkimiselle ei ole aikaa.

Puusto alkaa harveta, mutta metsässä on edelleen pimeää. Kun päähenkilöt saapuvat metsäaukean laidalle, maasto alkaa nopeasti viettää alaspäin ja uupunut Ame kompastuu juurakkoon. Hahmot putoavat rinnettä alas aukealle kauas toisistaan. Ame ryömii kuolemaa tekevän Chungin luo ja näkee kuinka elämä pakenee hänen silmistään. Valo alkaa lisääntyä ja metsän reunasta ilmestyy peuroja. Aukealle astelee suuren peuran muodossa oleva metsänhenki, joka katselee poikia. Ame anelee sanattomasti apua ja henki päättää auttaa Chungia.

Suuren peuran eleestä Chungin ruumis nousee ilmaan. Ame perääntyy ja suuri peura tarkkailee muodonmuutosta rauhallisena. Haavoittunut Chung muuttuu hengen eleestä terveeksi peuraksi. Muodonmuutoksen aikana valo lisääntyy edelleen. Helpottunut Ame on muutoksen jälkeen säntäämässä tervehtimään ystäväänsä, mutta Chung ei enää tunnista tätä. Chung kavahtaa taaksepäin pelästyneenä ja kääntää sarvensa Amea kohti. Amen ilo laantuu ja hän jää yksin surullisena katsomaan kuinka henki ja peurat poistuvat aukealta Chung joukossaan.

Tarinan viimeisessä kohtauksessa Ame suree menettämäänsä ystävää aurinгон laskiessa. Hieman kauempana metsän laidassa Chung saapuu paikalle. Ame kääntyy ja eläin ja poika tarkkailevat toisiaan etäältä. Pienellä, ihmismäisellä eleellä Chung osoittaa tunnistavansa Amen ja kääntyy sitten takaisin metsään. Hitaasti Amen kasvoilta katoaa murtunut ilme.

### 3 KÄSIKIRJOITTAMINEN

Tuotanto alkaa käsikirjoituksesta. Käsikirjoitus on kirjallinen tuotos, jossa tarinakokonaisuus on jaettu kohtauksiin. Käsikirjoituksella esitetään kohtausten ja tapahtuvan toiminnan järjestys ja sisältö. Siihen merkitään kohtausten paikka, vuorokauden aika sekä itse tapahtumat ja dialogi. Käsikirjoittajan tehtävä on kertoa mitä kuvassa tapahtuu ja esittää ratkaisuja tunnelman ja tilanteiden rakentamiseksi. Mitään ei jätetä muiden mielikuvituksen varaan. Hyvästä käsikirjoituksesta saa helposti selkeän kuvan keskeisestä sisällöstä ja ideasta. (Aaltonen 1993; Scott 2002.)

Käsikirjoittamista varten täytyy ymmärtää liikkuvan kuvan yleisimpiä rakenteellisia jaotteluita. Rakenteiden ymmärtäminen auttaa kertomaan tarinan draamallisesti onnistuneesti. *Kohtaus* on toiminnallinen kokonaisuus, joka on osa *jaksoa*. Kohtaus käsittelee yhden tapahtuman, joka tapahtuu yhdessä kuvasympäristössä. Jakso koostuu useammasta kohtauksesta, joilla on toiminnallinen yhteys. Yhdessä *näytöksessä* on useita jaksuja. Tavallisesti näytöksiä on kolme: alku, keskikohta ja loppu. Jokaisen näytöksen lopussa pitäisi tapahtua käänne, joka vie tarinaa eteenpäin. (Viikari, Raike & Laitinen 1999.)

Elävän kuvan ja animaation käsikirjoituksen välillä on muutamia merkittäviä eroja. Elävässä kuvassa käsikirjoittaja päättää kohtauksesta ainoastaan pai-

kan. Kaiken muun, kuten kuvakoot ja -kulmat, määrittelee ohjaaja otoskohtaisesti. Animaatiossa tehdään juuri päinvastoin eli käsikirjoittaja ilmaisee mahdollisimman tarkasti, mutta lyhyesti kohtauksen tiedot tekstiin, jotta kuvakäsikirjoittaja tietää mitä piirtää. (Marx 2007, 34–37; Sullivan ym. 2008.)

Koska Niin metsä vastaa -animaatiossa ei ollut erillistä kuvakäsikirjoittajaa, käsikirjoituksen ei ollut tarpeen olla alan standardinmukaisesti yhtä tarkka. Tämä hyödytti tekemisen nopeudessa. Kirjoittaessani minun ei tarvinnut miettiä miten saisin toisen henkilön ymmärtämään kohtauksen visuaalisesti samalla tavalla. Monet otoksista muotoutuivat jo käsikirjoittamisen aikana. Kuvakäsikirjoittamisen luonnosteluvaihe menikin osittain käsikirjoittamisen kanssa päällekkäin, sillä oli helppoa luonnostella ajatukset välittömästi paperille. Käsikirjoitus toimi suoraan pohjana kuvakäsikirjoitukselle. Kuvien läpikäymistä ja palautteen saamista varten käsikirjoituksen piti olla vähintään tuotantotiimin toisen jäsenen ymmärrettävissä.

Toinen ero elävän kuvan ja animaation välillä on dialogin laadussa. Elävässä kuvassa ohjaaja päättää kameran liikkeistä dialogin aikana ja siitä, kuinka repliikit lausutaan. Animaatiossa näyttelijän äänen ajoittaminen hahmojen suun liikkeisiin eli puheen synkronisointi vaatii aikaa ja rahaa. Dialogin eroavaisuudet tulee ottaa käsikirjoituksessa huomioon pitämällä animaation dialogi lyhyenä ja iskevänä. Pidemmän dialogin voi myös jakaa lyhyempiin osuuksiin tai animaatiohahmon voi laittaa tekemään samanaikaisesti muuta puhuessaan. Kolmas ero on käsikirjoituksen pituudessa. Koska animaation käsikirjoituksen on oltava tarkempi, se on luonnollisesti myös pidempi tarinaltaan samanmittaisesta kohtauksesta. (Marx 2007, 39–40.)

Jo käsikirjoitusprosessin alusta alkaen täytyy ottaa huomioon muutamia yleisimpiä käsikirjoittamista ja animaatiota koskevia rajoituksia. Käytetyn kielen tulisi olla selkeää, presensissä ja kolmannesta persoonasta kerrottua. Tavallisesti aikataulu ja budjetti ovat rajoittavimmat tekijät tekstin sisällölle. Tarinan ja dialogin kohderyhmälle sopivasta sisällöstä tulisi huolehtia, erityisesti silloin kun animaatio on suunnattu lapsille. Käsikirjoituksessa on turha kuvaila hyvin hienovaraisia tunne vivahteita, koska niitä ei pystytä esittämään animaatiossa. Tämän vuoksi painotetaan enemmän liioittelua. (Marx 2007, 44–51.)

Käsikirjoittajan täytyy olla hyvin aiheestaan perillä, etenkin käyttäessään slangisanoja. Slangin käyttö helposti ajoittaa käsikirjoituksen tietylle aikakaudelle.

Myös fraasien käyttöön kannattaa kiinnittää erityistä huomiota. Niiden täytyy sopia tarinan maailmaan. Murteiden käyttö dialogitekstissä on suositeltavaa jättää kokonaan pois. Jotta näyttelijä osaisi puhua repliikit oikealla murteella, mainitaan murteen käytöstä mieluummin hahmon kuvauksessa. Itse teksti pysyy näin helppolukuisena. (Marx 2007, 51–52.)

### 3.1 Käsikirjoituksen perusstandardit

Käsikirjoituksen formaatille on käytössä useita yleisiä standardeja, joiden on tarkoitus helpottaa ja nopeuttaa tekstin lukemista. Ei kuitenkaan ole olemassa absoluuttista standardia, mutta ammattikäsikirjoittajat käyttävät samankaltaisia rakenteita. Alan standardifontti käsikirjoitukselle on Courier koossa 12. Courier New näyttää vastaavalta, mutta tekee tekstistä hieman pidemmän, joten sitä suositellaan välttämään. Kuten liitteessä 1, käsikirjoituksen alkuun tulee *otsikkosivu*, johon merkitään ainoastaan tuotannon nimi suuraakkosin sekä kirjoittaja. (Beal 2014.)

```

EXT. TÄMÄ ON KOHTAUKSEN OTSIKKORIVI - VUOROKAUDENAIKA

Hahmojen nimet, HAHMO A ja HAHMO B kirjoitetaan ensimmäisen kerran
isolla. Tämä on pidempi kuvaus ilman puhujaa tai tekijää.

                HAHMO A
                Tässä on dialogia.

                HAHMO B
                (Tässä on sulkeiden käyttöä)

```

Kuva 1. Esimerkki käsikirjoituksen perusstandardeista. (Porvari 2016)

Käsikirjoituksen vasemman marginaalin tulisi olla noin puolitoista tuumaa, oikea yhden. Oikeaan ylälaitaan merkitään sivunumero puoli tuumaa yläreunasta. Varsinaisen tekstin tulisi alkaa tuuman ylämarginaalin jälkeen. Alamarginaalin pituus riippuu siitä, missä kohtaa sivunvaihto on. Tavallisesti alamarginaalin pituus on puolesta tuumasta puoleentoista. Sivunvaihtoa koskien on olemassa muutama ohje: kohtauksen otsikkorivi ei saa jäädä yksin sivun alalaitaan, vaan kohtauksen täytyy alkaa heti sen jälkeen. (Beal 2014.)

*Kohtauksen otsikkorivin* (kuva 1) tarkoitus on kertoa lukijalle uuden kohtauksen tai otoksen alkamisesta. Otsikkoriville tulee tieto ollaanko ulkona vai sisällä merkinnällä "EXT." tai "INT.". Nämä lyhenteet tulevat sanoista "exterior", ul-

kopuoli, ja ”interior”, sisäpuoli. Lisäksi merkitään paikka ja vuorokauden aika. Vuorokauden ajassa on standardin mukaista käyttää vain päivää tai yötä, mutta luonnosvaiheessa ajankohta voi olla myös tarkempi. Erikoistilanteissa, joissa vuorokauden aika on merkityksetön, voidaan sen tilalle laittaa kuvauspaikka, esimerkiksi avaruus. Otsikkorivi kirjoitetaan kokonaan suuraakkosin. (Beal 2014; Marx 2007, 14, 20.)

*Siirtymät* tasataan käsikirjoituksen oikeaan reunaan tai neljän tuuman päähän vasemmasta reunasta omalle rivilleen. Siirtymiä käytetään kertomaan merkittävästä kohtauksen tai otoksen muuttumisesta. Yleisimmin käytettyjä siirtymiä ovat tavallinen leikkaus, joka merkitään ”(CUT TO:)”, hidas siirtymä eli ”(DISSOLVE TO:)” ja pyyhkäisyefekti eli ”(WIPE TO:)”. Tavallisessa leikkauksessa kuva korvautuu välittömästi seuraavan otoksen kuvalla ja hitaassa siirtymässä kuva häipyä hitaasti ja korvautuu uudella. Pyyhkäisyefektillä ilmaistaan vain paikan, mutta ei ajan muutosta. (Marx 2007, 12–33.)

Yksittäinen rivi *dialogia* pakotetaan seuraavalle sivulle, mutta pidemmän dialogin voi katkaista keskeltä. Jos dialogin katkaisee, voi ensimmäisen pätkän perään sivun alalaitaan laittaa merkinnän ”(MORE)”. Vastaavasti seuraavalla sivulla dialogia jatketaan puhujan nimellä sekä merkinnällä ”(CONT'D)”. Näistä merkinnöistä lukija huomaa kummalta tahansa sivulta, että dialogi jatkuu. Lisäksi ”(CONT'D)”-merkintää voidaan käyttää tilanteessa, jossa puhuja jatkaa dialogia, joka on alkanut aiemmin, mutta toiminta on katkaissut sen. (Beal 2014; Marx 2007, 11.)

Dialogille on määrätty omat marginaalinsa: molempien reunojen tulisi olla noin kaksi ja puoli tuumaa. Tämä kuitenkin jättää dialogille hyvin kapean alan sivusta, joten marginaaleja voi hieman kaventaa tarvittaessa tai tekstiä kirjoittaa pidemmälle oikeaan reunaan. Kuvan 1 mukaisesti dialogin ylle kirjoitetaan *puhujan nimi* suuraakkosilla, joka on noin neljän tuumaa vasemmasta reunasta. Nimen voi myös keskittää sivulle. Normeista voi siis hieman joustaa ulkonäköseikkojen tai oman maun mukaan. Kun dialogi on merkitty käsikirjoitukseen standardin mukaisesti, näyttelijän on helppo löytää tekstistä omat vuorosanansa ja repliikkien määrä on nopeasti laskettavissa. (Beal 2014; Marx 2007, 11.)

Joskus dialogin yllä tai sijaan käytetään *sulkeita* kuvaamaan toimintaa tai tarkentamaan tapaa, jolla hahmo puhuu (kuva 1). Sulkeissa voidaan myös ker-

toa, jos ääni vaatii muokkausta editointivaiheessa. Kaikki sanaton äänenkäyttö, kuten tuhahtaminen tai nauraminen, kirjoitetaan sulkeisiin. Sulkeet sijoitetaan alkamaan puoli tuumaa ennen hahmon nimeä alemmalle riville. Sulkeita voi käyttää myös keskellä dialogia, mutta silloinkin ne tulee sijoittaa omalle rivilleen. Tekstiä sulkeiden sisällä täytyisi olla mahdollisimman vähän, noin puolitoin tuumaa maksimissaan kahdelle riville. (Beal 2014; Marx 2007, 17.)

Kuvan 1 mukaisesti pidempiä toimintakohtauksia voidaan kirjoittaa sulkeiden sijaan alkamaan heti marginaalin jälkeen vasemmasta laidasta. Silloin merkitään toimijan nimi suuraakkosin ja tyhjän rivin jälkeen kuvataan toiminto. Myös pidemmät kuvaukset ilman tekijän tai puhujan nimeä voidaan aloittaa vasemmasta laidasta, mikä säästää rivejä käsikirjoituksessa. Jos kuvauksessa mainitaan uusi hahmo ensimmäistä kertaa, nimi tulee kirjoittaa suuraakkosin, kuten kuvassa 1. (Beal 2014; Marx 2007, 17.)

Käsikirjoituksen sisältöön kuuluu siis perustandardin mukaan vain kohtauksen otsikko, kuvaus, siirtymät ja dialogia. Jos jotakin kohtausta halutaan painottaa erityisesti, voi myös kuvakulman merkitä. Animaation käsikirjoituksessa vaadittu tarkkuus pitää kuitenkin muistaa. Sivunumerointi aloitetaan kansilehden jälkeen tai vasta toiselta varsinaiselta tekstisivulta ja merkitään oikeaan yläreunaan. Jokainen näytös tulee aloittaa omalta sivultaan. (Beal 2014; Marx 2007, 33.)

Niin metsä vastaa -animaation käsikirjoituksessa (liite 1) joistakin standardeista joustettiin käytännöllisyyden nimissä. Käsikirjoituksessa on käytetty Courier New -fonttia sen saatavuuden takia. Pistekoko on 11 tilan säästämiseksi. Käsikirjoitukseen kuuluu oma erillinen kansilehtensä, jossa standardin mukaisesti kerrotaan ainoastaan teoksen ja kirjoittajan nimet. Rakenne toteutettiin normien mukaisesti sisentämällä teksti oikein ja aloittamalla vaaditut kohdat omalta riviltään. Jokaisen kuvatun toiminnon jälkeen on jätetty tyhjä rivi, joka helpottaa lukemista. Ensi kerran esiintyvien hahmojen nimet on kirjoitettu suuraakkosin. Koska animaatio ei sisällä dialogia, kaikki dialogirivin teksti on kulutettu sulkeiden käyttöön.

Käsikirjoitusta käytettiin pohjana kuvakäsikirjoituksen (liite 2) kohtausjaottelulle, joten käsikirjoitukseen on merkitty kohtauksen otsikkoriville sen numero. Numerointia käytettiin, koska oli kätevämpää katsoa kohtauksen numero samasta tiedostosta kuin kaikki muukin tieto kuvakäsikirjoitusta ja animaticia var-

ten. Kuvakäsikirjoitukseen (liite 2) on merkitty samat kohtauserot kuin käsikirjoituksessa ja lisätty kuvaruuduille järjestysnumerot muodossa "1\_010". Ensimmäinen numero on kohtauksen numero käsikirjoituksen mukaan ja alaviivan jälkeinen on kuvaruudun numero. Kuvaruudut numeroitiin kolmella numerolla, jotta otoksia olisi helpompi lisätä ja numeroida muuttamatta jo olemassa olevia numeroita.

Käsikirjoituksessa kohtauksen otsikkorivin vuorokauden ajassa on hyödynnetty standardinmukaisten päivän ja yön lisäksi erikseen iltaa. Ilta-määritteen olisi voinut jättää pois ja kertoa ensimmäisellä tapahtumarivillä ajankohdasta tarkemmin. Käsikirjoituksen kieli pyrittiin pitämään mahdollisimman selkeänä. Kaikki teksti on kirjoitettu presensissä. Sanavalinnat pyrittiin pitämään yksinkertaisina ja yleiskuvaavina. Liian tarkkoja tunnekuvauksia vältettiin, mikä oli haastavaa pelkästään visuaalisen kerronnan keinojen ollessa käytössä animaatioissa.

### 3.2 Ideointivaihe

Paras tuotos syntyy ideasta, joka jo lähtökohtaisesti tukee animaation vahvuuksia. Ideoiden kehittämisessä auttaa niiden visuaalinen tutkiminen. Se voi myös auttaa pääsemään eroon idean yleisestä ajattelutavasta eli stereotypiasista. Kliseiden ja stereotyyppien välitöntä tunnistettavuutta voi tietoisesti käyttää hyväksi, mutta usein ne rajoittavat luovuutta ja lopputulos on liian ennalta arvattava ja käytetty. Ideoiminen vaatii visuaalisia ärsykeitä ja referenssejä. Ennenkuulumaton idea harvoin syntyy itsestään, vaan se vaatii jo olemassa olevien ideoiden tutkimista. Animaation tekijän täytyy siis tietoisesti ruokkia mielikuvitustaan. (Besen 2008, 38–44.)

Tarinaa voi lähteä kehittämään hahmojen, juonen tai kontekstin kautta. Hahmoissa yllättävien vastakohtien yhteentörmäys on kiinnostavaa ja juoni vaatii konfliktia toimiakseen. Hahmoille täytyy asettaa esteitä, jotka näiden on voitettava. Ennen kuin tarina on valmis jatkokehittelyyn, täytyy pystyä vastaamaan yksinkertaiseen kysymykseen: mistä tarina kertoo? Konteksti on olennainen osa tarinan kehittelyä, sillä se asettaa rajat sisällölle. Tarinan maailma tarvitsee sääntöjä, joiden sisällä toimia. Tämä auttaa ideoimisessa, mutta huo-

lehtii myös tarinan uskottavuudesta. Tilanteesta riippuen tarinan määrittelemisen tiettyyn genreen voi tukea ideointiprosessia. (2D Animation 101 2015b.)

Alkutuotantovaiheessa animaatio sai työnimekseen Niin metsä vastaa. Taustalla oli ajatus suomalaisesta sananlaskusta ”niin metsä vastaa kuin sinne huutaa”. Nimi valittiin, koska tarinan miljööinä on metsä, jossa toinen henkilö hahmoista pyytää apua metsän hengiltä. Metsä vastaa auttamalla, mutta ei kuitenkaan aivan sillä tavalla kuin avunpyytjä olisi toivonut.

Ideointivaiheessa tarinasta tehtiin toivottujen teemojen perusteella useita lyhyitä skenaarioita, joista kiinnostavin valittiin jatkokehitykseen. Kiinnostavuuden puitteissa mietittiin ensisijaisesti tekijöiden mielenkiintoa lähteä tuottamaan tarinasta lyhytanimaatiota. Aluksi mietittiin voisiko tarinan pohjata ristiriitaan, joka pakottaa päähenkilöt erilleen. Ensimmäisessä skenaariossa suunniteltiin pojan ja peuran olevan liittolaisia, joita metsästäjä tai muu uhka jahtaisi metsässä. Tähän olisi voitu liittää rituaali tai muu tilanne, jossa peura muuttuisikin ihmiseksi tai toisinpäin ja uhka poistuisi sitä kautta. Toisessa skenaariossa molemmat päähenkilöt olivat ihmisiä, mutta toinen heistä oli kuolemaisillaan. Tämän vuoksi kuolevan ystävä ottaisi surullisena ja vastahakoisena osaa rituaaliin, joka muuttaisi kuolevan peuraksi ja peura jäisi henkiin.

Kolmannessa skenaariossa oli myös muutosrituaali pääteemana. Tässä skenaariossa toinen päähenkilö oli rauhallisena, omasta tahdostaan astelemassa rituaalin kohteeksi, kun samaan aikaan hänen ystävänsä yrittäisi ehtiä metsän halki paikalle estämään tapahtumia. Tässä rituaaliin menijä olisi voinut olla ihminen tai peura alun perin ja muuttua toiseksi. Neljäs skenaario oli keskittynyt vain päähenkilöiden jälleennäkemiseen sen jälkeen kun toinen hahmoista on muuttunut peurasta ihmiseksi.

Viidennen skenaarion pohjalta tarinaa lähdettiin jatkokehittämään. Alun perin ajatuksena oli, että poika kantaisi haavoittunutta ystävänsä metsän halki rituaalipaikalle. Kulkemisen aikana voitaisiin näyttää takautumia, joista kävisi ilmi poikien välinen ystävyysuhde. Perillä poika pyytäisi apua metsän hengiltä, jotka rituaalilla muuttaisivat haavoittuneen ystävänsä terveeksi peuraksi. Rituaalin jälkeen pojat olisivat voineet joko poistua yhdessä tai peura olisi voinut paeta metsään tunnistamatta enää ystävänsä.

Kuudennessa skenaariossa poika törmäisi metsässä peuraan, jota hän lähtisi seuraamaan ja näkisi kuinka peura muuttuukin ihmiseksi. Tähän olisi voitu yhdistää jälleennäkemisskenaario. Seitsemäs skenaario esitteli päähenkilöt vastakkaisilla puolilla: poika metsästäisi hädissään pakenevaa peuraa tietämättä sen olevan hänen muuttunut ystävänsä. Kahdeksannessa skenaariossa poika hiljalleen voittaisi peuran luottamuksen ja he tapaisivat aina samassa paikassa. Yhden tapaamisen kohdalla peura elehtisi pojan seuraamaan tätä rituaalipaikalle tai metsäaukealle. Aukealla peura muuttuisikin ihmiseksi.

### 3.3 Käsikirjoitusprosessi

Animaation käsikirjoitus tehdään tavallisesti vaiheittain. Käsikirjoitus voidaan aloittaa *ponnahduslaudaksi* kutsutuista muutamasta lauseesta, jotka kuvaavat tarinan perusajatuksia. Tästä edetään *premissiin*, joka sisältää suppean kuvauksen tarinan alusta, keskikohdasta ja lopusta. Premissi on perustus, jolle tarina rakennetaan, mutta sen on tarkoitus olla kuitenkin niin laaja, että sillä voi myydä tarinan idean. Hyvä premissi syntyy mielenkiintoisesta ideasta, johon käsikirjoittaja löytää kiinnostavan näkökulman. Ideaa ja näkökulmaa voidaan arvioida niiden tuoreuden, merkityksellisyyden, dramaattisten vaikutteiden ja käytännönläheisyyden perusteella. (Marx 2007, 29–31; Swain & Swain 1988, 79–82; Viikari ym. 1999.)

Valitusta premissistä kirjoitetaan *pääpiirteittäinen luonnos*, jossa esitellään tarinan juoni ja rakenne. Luonnos voi olla sykäysmäinen tai suoranainen proosateksti. Olennaista kuitenkin on, että se on jaettu näytöksiin ja se sisältää kuvaukset kaikista kohtauksista. Tässä vaiheessa voidaan jo laskea kohtausten lukumäärä, joka puolestaan kertoo esimerkiksi, monta erilaista taustaa vaaditaan. Luonnoksen jälkeen siirrytään kirjoittamaan *ensimmäinen versio*. Ennen lopullista hiomista voidaan tehdä vielä *toinen versio* käsikirjoituksesta. (Marx 2007, 29–31; Swain & Swain 1988, 79; Viikari ym. 1999.)

Tässä projektissa ei nimellisesti tehty ponnahduslautaa tai premissiä. Käsikirjoitusprosessia leimasi käytännöllisyys: kirjoitusprosessin vaiheita luotiin sellaisiksi kuin niistä tuntui olevan eniten hyötyä. Ideointivaiheessa kirjoitettua lyhyttä skenaariota kuitenkin voidaan pitää virallisen ponnahduslaudan ja premissin väliin sijoittuvana. Lopullinen käsikirjoitus syntyi pikemminkin prosessi-

kirjoitettuna tekstinä kuin useina erillisinä versioina. Käsikirjoitusta käytiin läpi tuotantotiimin kanssa valmistunut osio kerrallaan ja muutokset ja korjaukset tehtiin suoraan olemassa olevaan versioon. Tämä oli järkevästi mahdollista animaation lyhyden ansiosta.

Kun animaation tarina oli alustavasti sovittu, kirjoitin siitä sivun mittaisen yleistiivistelmän, jossa kuvattiin erikseen sovitut teemat, hahmot, hahmojen väliset suhteet ja miljööt. Animaatio jaettiin tässä vaiheessa alustavasti neljään kokonaisuuteen tai näytökseen kohtauksien mukaan: pakeneminen, parantuminen, reagointi parantumiseen ja jälleennäkeminen. Pakeneminen sisälsi kohtaukset animaation alusta hahmojen kompastumiseen asti ja parantumisen päätapah- tumana oli Chungin muodonmuutos. Muodonmuutoksen jälkeisiä kohtauksia peurojen lähtöön asti pidettiin koko animaation tärkeimpinä, joten parantumi- sen jälkeiset reaktiot eroteltiin omaksi kokonaisuudekseen. Jälleennäkeminen oli selkeästi erillinen kokonaisuus muusta animaatiosta.

Lisäksi kirjoitin noin 200 sanan tiivistelmän pelkästä tarinasta, joka oli ensim- mäinen luonnos käsikirjoitusta varten. Tämä tiivistelmä oli lähellä virallista premissiä, mutta tarkoitettu vain tuotantotiimin käyttöön eikä myymään ideaa ulkopuoliselle. Tiivistelmä oli hyvin sykäyspohjainen, ”poika kantaa haavoittu- nutta poikaa”, ja niukka kuvaus tarinan tapahtumista kuitenkin korostaen tär- keimpien kohtien tunnelmaa: ”eläin rinnastetaan haavoittuneeseen ihmiseen näyttämällä samanvärisiä silmiä tai muuta vastaavaa elementtiä hahmojen vä- lillä”. Kaikki tarinan yksityiskohdat eivät olleet vielä tässä vaiheessa sovittuina, joten teksti sisälsi myös ehdotuksia esimerkiksi hahmojen toimintaan liittyen, kuten: ”peura voi tehdä selvästi uhkaavan eleen osoittamalla poikaa sarvil- laan”.

### 3.4 Teemat ja hahmot

Se todellisuuden osa, josta tuotos kertoo, on *aihe*. *Teemalla* tarkoitetaan nä- kökulmaa, josta aihetta tarkastellaan. Teemojen tarkoituksena on tehdä ai- heen esittelystä kiinnostavaa ja kommunikoida katsojan kanssa. Tuotoksen keskeinen sisältö on myös sen *sanoma*. Sisältö täytyy rajata, koska katsojalle ei ole aina mahdollista tai edes tarpeen kertoa kaikkea mitä aiheesta tiede-

tään. Yksinkertaisin tapa rajata sisältöä on tiivistämällä se yhdeksi lauseeksi, jota katsojan halutaan ajattelevan nähtyään tuotoksen. (Aaltonen 1993, 35.)

Animaatiossa teemojen käsittely pohjataan usein kirjaimellisuuteen. Teemalla ja välineillä joilla se tuodaan ilmi tarinassa, täytyy olla niille ominainen vastavuussuhde. Animaatiolle on luonnollista, että teemaa ilmentävät elementit ovat hyvin visuaalisia ja mieluusti liikkeeseen pohjautuvia. Esimerkiksi sitkeyttä voidaan kuvata linnun pitkällä ja vastoinkäymisten täyttämällä lentomatalla. Animaatio ja fantasia ovat erityisen yhteensopivia – mitä voidaan luoda fantasiassa, voidaan toteuttaa animaatiossa. Yksi animaation tunnuspiirteistä on, että kaikki on mahdollista. Animaation rajoitukset tulevat mielikuvituksesta ja toteuttajan osaamisesta. (Besen 2008, 4, 18.)

Niin metsä vastaa -animaatioon haluttiin selkeä juoni, joka ei kuitenkaan olisi yksiselitteinen. Alun perin ajateltiin, että tarina voisi olla myös metaforinen ja sen tulkinta kiinni katsojan omasta näkökulmasta. Tarinassa päätettiin käyttää takautumia, koska niillä saatiin esitettyä päähenkilöiden välinen suhde lyhyessä ajassa. Hahmojen välinen ystävyys oli alusta alkaen pääteema, jonka ympärille lähdettiin miettimään muita aiheita. Ystävän menettämisen tuoman surun ajateltiin olevan vahva tunne, josta katsoja saisi helposti kiinni. Tarinan ei kuitenkaan haluttu päättyvän surkeasti, vaan loppukohtauksella päätettiin näyttää katsojalle toivonpilkahdus hahmojen jälleennäkemisellä.

Animaatiosta haluttiin luoda tunnelmallinen. Tunnelmasta pyrittiin tekemään mystinen, jolloin katsoja itse tietää, ettei tiedä kaikkea mitä voi tapahtua. Synkkä metsämiljöö oli mietittyihin aiheisiin sopiva. Vaikka metsä itsessään kuvattiin uhkaavana, se ei animaatiossa kuitenkaan uhkaa hahmoja millään tavalla. Katsojalle luodaan tunne, että jotakin voi tapahtua. Lisäksi muutoin pimeä miljöö antoi hyvän tilaisuuden tunnelman muuttamiseen valolla. Pienikin valonsäde pimeydessä on teemallisesti vahva elementti.

### **Animaation hahmot**

Tarinassa on oltava joku tai jokin, josta tarina kertoo tai jonka kautta se kerrotaan. Ilman hahmoa tai hahmoja ei ole tarinaakaan. Hyvä hahmo on uskottava ja jää katsojan mieleen. Hahmon uskottavuus määritellään suhteessa maailmaan, jossa hahmo elää. Katsojan mieleen jäävä hahmo on visuaalisesti miellyttävä ja sen mukana katsojan tunnetilat elävät tarinan läpi. Visuaalinen miel-

lyttävyys ei välttämättä tarkoita, että hahmo olisi kaunis. Hahmon on oltava puoleensavetävä niin, että katsoja tahtoo katsella hahmoa ja saada tietää lisää hahmosta tarinan edetessä. (Sullivan ym. 2008, 98–99.)

Miellyttävää hahmodesignia tukee valloittava persoonallisuus. Hyvä persoonallisuus animaatiohahmolla on tunnistettava ja voimakas, jotta katsojan on helppo samaistua hahmoon. Persoonallisuuden tehtävä on joko tukea tai esittää hahmoa saavuttamasta päämääräänsä. Kiehtova hahmo saa katsojan toimimaan hahmon onnistumista tai epäonnistumista tavoitteessaan, mikä on olennaista tarinan onnistumisen kannalta. (Sullivan ym. 2008, 99.)

*Hahmoprofiilissa* (liite 3) kerrotaan hahmon historia ja tuntomerkit, jotka muodostavat hahmon persoonallisuuden (Sullivan ym. 2008, 253). Kun päähahmolle keksitään laajempi taustatarina kuin mitä varsinaisessa tarinassa tulee ilmi, tämä auttaa luomaan hahmosta uskottavamman (Sullivan ym. 2008, 99). Kun *Niin metsä vastaa* -animaation tarinalle lähdettiin miettimään erilaisia asettelmiä, oli tulevista päähenkilöistä sovittu vain muutama asia; molemmat ovat nuoria ihmiskoikia ja heidän välillään on hyvin vahva ystävyys. Hahmojen luonteiden alkuperäinen puute antoi vapautta ideointivaiheeseen, joten hahmoja pystyttiin hienosäätämään tarinaan sopivaksi vielä virallisen suunnitteluvaiheen jälkeen.

Ronja Pölkki suunnitteli hahmojen ulkonäön (kuva 2). Päähenkilöistä haluttiin tehdä selkeästi fantasiahahmoja hahmojen olematta kuitenkaan itse yliluonnollisia. Syynä tähän oli animaatioon tuleva fantasiamiljö, johon hahmojen piti sopia. Kuvan 2 mukaisesti hahmoista tuli nähdä, että heidän vaatetuksensa ja tyyliinsä on samankaltainen, mikä viestii samasta sosiaalisesta luokasta. Hahmojen samaa ikää pyrittiin kuvaamaan yhtäläisten ruumiinrakenteen ja koon avulla kuten kuvasta 2 voi nähdä.



Kuva 2. Niin metsä vastaa -animaation päähenkilöt Ame (vas.) ja Chung. Hahmot on piirtänyt Ronja Pölkki.

Kun hahmoista keskusteltiin alkuvaiheessa, keskityttiin enemmän heidän väliin suhteeseensa kuin persoonallisuuksiin. Suhteen tuli olla ehdottomasti platoninen ilman minkäänlaisia romanttisia vivahteita. Kuitenkaan platonisuutta ei haluttu korostaa tarinassa muutoin kuin romantiikan puutteella. Hahmojen vahvaa ystävyyssuhdetta kuvattiin näyttämällä miten toinen on valmis huomattavan suuriin ponnistuksiin ystävänsä puolesta. Hahmojen välinen kommunikointi on animaatiossa dialogitonta, joten fyysisen kosketuksen kuvaamiseen piti kiinnittää erityishuomiota. Kosketuksen piti tuoda hahmoille tukea ja turvaa eikä aiheuttaa minkäänlaista jännitettä.

Chungin muuttuminen peuraksi on tärkein käännekohta tarinassa, joka osaltaan myös antaa ratkaisun konfliktille. Chung paranee, mutta Ame menettää ystävänsä. Muodonmuutos symboloi sekä negatiivisia, että positiivisia asioita. Sillä haluttiin kuvata hengen tai sielun poistumista ruumiista, mutta myös uudelleensyntymistä toiseen kehoon. Muodonmuutos merkitsee ystävyys ja aikakauden loppua hahmoille, mutta toisaalta koska Chung paranee, se antaa myös toivoa tulevast. Hankala tilanne on pakko hyväksyä ja siirtyä eteenpäin, mutta hahmojen ponnistelu hankaluuksien keskellä loppuu ja he saavat rauhan. Muutos on myös sen vahvan fantasiateeman vuoksi yllätys katsojalle. Odottamaton juonenkäänte on aina mielenkiintoisempi kuin itsestään selvä.

### 3.5 Käsikirjoittamiseen vaadittavat taidot

Alkuun pääseminen käsikirjoittamisessa ei ole haastavaa, mutta on hyvä pohdita mitä lähteä käsikirjoittamaan. Komedia on genreistä vaikeimpia, koska silloin hyvän tarinan lisäksi tekstin täytyy olla myös hauska. Lyhyt käsikirjoitus on aina helpompi toteuttaa kuin pitkä, koska juonella ei ole aikaa kehittyä monimutkaisesti ja tarinan rakenne on yksinkertaisempi. Mielikuvitus ja ideointikyky ovat keskeisiä taitoja käsikirjoittajalle, mutta näiden taustalle tarvitaan kokemuksia ja vaikutteita. Käsikirjoittaminen tuntemattomasta aiheesta helpottuu taustatutkimuksella, mutta elämäkokemusta on vaikea korvata. Animaation käsikirjoitettaessa on pystyttävä kuvittelemaan teksti animoituna. Käsikirjoittajan täytyy ymmärtää mitä voidaan tai ei voida toteuttaa animaation pituudesta, aikataulusta tai budjetista riippuen. Lisäksi on ymmärrettävä teknisen toteutuksen vaikutus. (Marx 2007, xx, 34; Scott 2002, 28.)

Käsikirjoittajalta vaaditaan muutakin kuin luovia kykyjä vaikka omia kykyjään täytyy osata hyödyntää sekä ymmärtää niiden rajat. Asenteen kirjoittamiseen on oltava ammattimainen eli kirjoittamiseen täytyy suhtautua työnä. Kuitenkin annetusta aiheesta täytyy pystyä innostumaan, jotta luovan prosessin tekeminen työkseen on mahdollista. Omaan näkemykseensä tulee uskoa, mutta samalla harkita missä tilanteissa joustamisesta on enemmän hyötyä kaikille. Muutosehdotuksiin ei voi suhtautua henkilökohtaisena loukkauksena, joten puolustelevalle asenne ei sovi käsikirjoittajaksi haluavalle. (Marx 2007, xviii; Swain & Swain 1988, 1.)

Alalla menestymisen toinen edellytys on annettujen aikarajojen sisällä pysyminen. Tiukkoihin aikatauluihin sidotaan budjetti, ja viivästyminen tietää lisäkustannuksia sekä hidastaa tuotannon seuraavien vaiheiden parissa työskenteleviä. Vaikka käsikirjoittaja tekisikin työnsä yksin, yhteistyökykyä tarvitaan silti. Käsikirjoittaja saa palautetta ja kommentteja muilta tuotannon jäseniltä, joten omat näkemyksensä tulee pystyä osoittamaan selkeästi. Rakentavan palautteen antamisesta ja vastaanottamisesta muiden kuuntelemiseen ja omien ideoiden muokkaamiseen on oltava valmis. Projektin onnistumisen tähden on pystyttävä joustamaan ja jopa antamaan periksi. (Marx 2007, xix.)

Niin metsä vastaa -projektin kahden hengen tuotantotiimissä työskenteleminen oli ihannetilanne näiden vaadittujen taitojen harjoitteluun. Kaikesta pystyttiin keskustelemaan ja sopimaan, mutta silti molemmat tiimin jäsenet saivat

tehdä rauhassa omia ratkaisujaan oman työnsä parissa. Lähtökohtaisesti ideointi tehtiin yhdessä, jotta aihe ei ollut kummallekaan epäselvä ja molemmat saivat toiveensa kuuluviin. Varsinainen käsikirjoitus käytiin yhdessä läpi ja epäselvät kohdat korjattiin.

Toisaalta tuotantotiimin pienuuden takia käsikirjoitusta olisi kannattanut luetuttaa myös ulkopuolisilla aiheiden ymmärrettävyyden ja tekstin selkeyden varmistamiseksi. Tiivistelmä tai kuvaus tarinasta selostettiin keskustelujen lomassa muutamille ystäville ja sukulaisille eikä keneltäkään jäänyt pääasia epäselväksi. Näiden epävirallisten keskustelujen pohjalta ei siis huomattu tarvetta muokata käsikirjoitusta. Tuotannon seuraavien vaiheiden ja projektipalaverien aikana tuotantotiimi huomasi itse joitakin virheitä, joiden takia käsikirjoitukseen tehtiin pieniä korjauksia.

#### 4 KUVAKÄSIKIRJOITTAMINEN

*Kuvakäsikirjoitus* on visuaalinen suunnitelma, joka esittää kohtaukset ja siirtymät animaatiossa. Kuvakäsikirjoituksessa kuvataan yksittäisillä kuvilla tulkinna kohtauksesta, jotta saadaan käsitys tarinan visuaalisesta kulusta ja jatkuvuudesta. Samalla se antaa mahdollisuuden suunnitella tarinan tyyli yhteneväiseksi. Se myös pitää huolen tarinan selkeydestä ja ymmärrettävyydestä. Kuvakäsikirjoittajan täytyy valita mitä katsojalle näytetään. Jotta katsojan huomio keskittyy oikeaan pisteeseen, tärkeitä elementtejä täytyy painottaa ja kuvatuksen kohtauksen täytyy olla riittävän yksinkertainen. (Beiman 2013, 118; Sullivan ym. 2008, 176.)

Kuvakäsikirjoitus on ensisijaisesti esituotannon työkalu. Sitä ei tavallisesti julkaista yleisölle, vaan tuotantotiimi käyttää sitä kommunikaatiovälineenä. Kuvakäsikirjoituksesta tuotantotiimi näkee mitä animaatio tulee sisältämään, joten on tärkeää, että jokaisesta kuvasta käy ilmi kohtauksen tarinan ydin. Kuvakäsikirjoitusta käytetään pohjana kaikelle myöhemmälle visuaaliselle materiaalille. Siitä myös nähdään, mikäli käsikirjoitus on liian pitkä tai lyhyt kuvitettuna. (Marx 2007, 25; Sullivan ym. 2008, 176.)

Suunnitteluvaiheessa tärkeintä on, että koko kuvakäsikirjoittamiseen osallistuva tiimi ymmärtää mitä kuvissa tapahtuu ja tietää miten tarina kulkee. Edustavampi kuvakäsikirjoitus tehdään sellaiseksi, että myös tuotantotiimin ulkopuo-

lisille, kuten asiakkaalle on selvää, mitä animaatio pitää sisällään. Hyvä suunnittelu kuvakäsikirjoituksessa on tärkeää myös budjetin ja aikataulun kannalta. Animaation tuottaminen on hitaampaa kuin näyteltyjen kohtausten, joten turhan työn tekemisen voi välttää suunnittelemalla kohtausten otokset, kameran liikkeet, siirtymät, toiminnan ja äänet etukäteen huolellisesti kuvakäsikirjoituksessa. Kun hyvä kuvakäsikirjoitus on valmis, sanallisen käsikirjoituksen tarkastelulle ei pitäisi olla enää tarvetta. (Besen 2008, 50; Scott 2002, 22; Sullivan ym. 2008, 177.)

Ennen kuvakäsikirjoittamista sen tueksi voidaan laatia sanallisia luetteloita kohtausten tapahtumista. Animaation kohtaukset voidaan kirjoittaa auki *sykäsluetteloksi*. *Sykäys* on yksittäinen tapahtuma, toiminto tai kuva animaatioissa. Erittelemällä tapahtumat tällä tavoin, kirjallinen konsepti muodostaa helpommin kuvia ja kohtauksia lukijan mielessä. Sykäys voisi olla esimerkiksi: Ame kompastuu juureen. Lisäksi kohtauksesta voidaan tehdä *otoslista*. Sanalliseen otoslistaan merkitään tekniset tiedot otoksen elokuvauksellisista elementeistä, kuten kuvakoko ja kameran liikkeet. Otoslistassa voisi lukea esimerkiksi: lähikuva sivulta Amen jalasta, joka jää jumiin juuren taakse. (Sullivan ym. 2008, 182–183.)

Tämän animaatioprojektin kuvakäsikirjoituksen tärkein rooli oli esittää otosten järjestys animaticia varten. Käytin kuvakäsikirjoituksen tukena ainoastaan virallista käsikirjoitusta. Käsikirjoitus oli itsessään jo riittävän sykäismäinen, joten erillisille kohtausluetteloille ei ollut tarvetta. Siirtymisprosessi käsikirjoituksesta kuvakäsikirjoitukseen oli myös nopeampi ilman väliaskeleita. Kuvakäsikirjoituksen päätarkoituksena oli toimia pohjana animaticille. Sovittiin, että animaticiin voidaan muuttaa kuvakokoja tai -kulmia, jos ne huomataan paremmin toimiviksi jollakin muulla tavalla. Kuitenkin pääsääntöisesti kuvakäsikirjoitus toteutui animaticissa sellaisenaan.

Piirsin kuvakäsikirjoituksen luonnokset käsin ja lopulliset kuvat digitaalisesti piirtopöydällä. Kuvakäsikirjoituksessa (liite 2) on yhteensä 63 kuvaa ja se on jaettu 13 kohtaukseen. Kohtaukset 7, jossa näytetään päähenkilöjä tarkkailevaa peuraa, sekä 8, jossa Chung puolustaa Anea haukkuvalta koiralta, karsittiin animatic-vaiheessa. Syynä oli juoksukohtauksen ja takautumien pituus suhteessa muuhun animaatioon. Muutamia kohtiin lisättiin otoksia vielä kuva-

käsikirjoituksen valmistumisen jälkeen, joten niistä on tehty vain sanalliset merkinnät.

Kuvakäsikirjoituksessa pyrin ensisijaisesti selkeyteen. En esimerkiksi piirtänyt taustaa kuviin, jotka eivät sitä välttämättä tarvitseet, jolloin kuvat pysyivät yksinkertaisempina. Kaikki kuvia ei myöskään ollut tarpeen värittää esimerkiksi taustan ja valaistuksen pysyessä samanlaisena peräkkäisissä kuvissa. Pysyinkin kierrättämään joitakin ruutujen elementtejä eri kuvien välillä kuvankäsittelyohjelmalla, mikä säästi aikaa niiden uudelleen piirtämiseltä. Hahmojen ilmeet ja liikkeet olivat tärkeimpiä kuvata yksittäisissä ruuduissa. Käytin punaisia nuolia kuvaamaan liikkeiden suuntaa, jotta ne erottuisivat helposti kuvista.

#### 4.1 Kuvakäsikirjoituksen standardit

Kuvakäsikirjoituksen ruutujen kokosuhte täytyy olla sama kuin tulevassa lopputuotteessa. Akateeminen standardi kuvasuhteelle on 1,33:1. Laajakuvan yleistymisen myötä kuitenkin tavallisin kuvasuhde on 16:9, joten tätä käytetään yleisimmin kuvakäsikirjoituksen ruuduissa tai mallipohjassa. Mallipohjan käyttö on suositeltavaa, jotta ruudut pysyvät samankokoisina ja kuvakäsikirjoitusta on helpompi lukea. (Larson 2014a; Beiman 2013, 25.)

Kuvakäsikirjoituksessa käytetään tavallisesti viivaa, siluetteja ja muotoja sekä tekstuureja. Mahdollinen väritys on yleensä musta-valkoinen, mutta värejä voidaan tarvittaessa käyttää tehosteena (Marx 2007, 25). Niin metsä vastaa -kuvakäsikirjoituksessa punaista väriä on käytetty ainoastaan hahmojen ja kameran liikkeiden kuvaamiseen (liite 2). Väritys muodostetaan mieluiten vain muutamasta saman värin, tavallisesti harmaan, sävystä. Koska kuvakäsikirjoitusta on usein tarpeen muokata uudelleen ja uudelleen, on tehokkaampaa käyttää vain muutamia sävyjä. Tämä helpottaa myös kuvakäsikirjoituksen luettavuutta. Sävyillä luodaan kohtaukseen tunnelmaa ja ohjataan katsomaan kuvan tärkeimpiä kohtia. Pelkästään viivoja käyttämällä kuvan mikään osa-alue ei painotu. (Beiman 2013, 118–121.)

Tehosteväreillä saadaan kuvakäsikirjoitus osoittamaan nopeasti tarinan pääpointit. Värillä voi näyttää hahmon tunteita helposti, esimerkiksi punastumisen kautta. Väriä ei kuitenkaan saa käyttää koko ruudussa, jotta sen teho säilyisi. Jos koko kuvakäsikirjoitus tai jokin kohta on poikkeuksellisesti tarpeen teh-

dä kokonaan väreissä, tulee myös värin kylläisyys huomioida. Kaikki sävyt tulisi erottaa helposti toisistaan. Kuvasta voidaan tarkoituksellisesti saada jokin alue ponnahtamaan esiin kirkkaalla sävyllä. Väärässä kohdassa oleva kirkas sävy hämää katsomaan pois ruudun olennaisimmasta kohdasta. (Beiman 2013, 137, 242.)

Sommittelussa tärkeintä on huomioida, että katsoja saa kaiken tarpeellisen tiedon kuvasta. Elementtien tasapaino tai keskipisteen käyttö kuvassa ovat hyviä keinoja katsojan huomion kiinnittämiseksi haluttuun kohtaan. Symmetria koetaan usein hämääväksi, sillä se vaatii aikaa kuvan tarkasteluun. Hyvä lähtökohta kuvan sommitteluun on *kolmasosien sääntö*. Kuva jaetaan vaaka- ja pystysuunnassa kolmeen osaan. Viivojen risteyskohdat ovat hyviä paikkoja merkittävien elementtien sijoittamiseen. En kiinnittänyt sommitteluun erityishuomiota kuvakäsikirjoitusta piirtäessäni vaan luotin sen toimivuuteen kokemuksen ja koulutuksen kautta. Jos jokin kuva tuntui toimimattomalta, turvaudu kolmasosien sääntöön. Luotin myös siihen, että Ronja Pölkki antaisi parannusehdotuksia huonosti sommiteltuihin kuviin. (Larson 2014a.)

Kameran liikkeiden esittämiseen kuvakäsikirjoituksessa on olemassa vakiintuneita tapoja. Panorointi tai tiltaus kahden pisteen välillä kuvataan rajaamalla yhteen kuvaan alueet, joiden välillä liike tapahtuu. Näiden rajausten väliin piirretään nuoli, joka osoittaa liikkeen suunnan. Vastaavaa tapaa voidaan käyttää myös zoomauksen esittämiseen. Pidempää liikesarjaa varten, esimerkiksi kameran seurattessa hahmoa, voidaan käyttää isompaa kuin standardikokoista kuvakäsikirjoitusruutua. Ruutuun piirretään silloin hahmo vähintään liikkeen muuttumispisteissä, rajataan alueet, joita kameran on tarkoitus kuvata ja yhdistetään nämä rajaukset nuolilla. (Sullivan ym. 2008, 220–221.)

## 4.2 Luonnosteluvaihe

Kuvakäsikirjoituksen aloittamista varten tarvitaan sanallisen käsikirjoituksen lisäksi konseptikuvia hahmoista, taustoista sekä keskeisestä rekvisiitasta. Asioiden kokosuhde toisiinsa täytyy määritellä myöhempien epäloogisuuksien ehkäisemiseksi. Kuvakäsikirjoitusta tavallisesti lähdetään tekemään luonnostelemalla ensin pieniä kuvia tarvittavista kohtauksista. Nämä luonnokset ovat nopeita ja suuntaa-antavia, jolloin niitä on helppo tuottaa useita samastakin

kohteesta. Luonnostelluista versioista voidaan arvioida mikä on tarkoitukseen sopivin ja lähteä jatkamaan kuvakäsikirjoitusta sen pohjalta. Tilanteessa, jossa kohtauksesta ei ole tarkkaa visiota, voi nopeilla luonnoksilla nähdä mahdolliset vaihtoehdot. Luonnokset auttavat myös arvioimaan miten sarja kohtauksia toimii keskenään. (Beiman 2013, 117–118; Sullivan ym. 2008, 181.)

Luonnostelu antaa kuvakäsikirjoittajalle vapauden kokeilla erikoisia tai rohkeita ratkaisuja. Luovin idea voi syntyä, kun ei tarvitse huolehtia käytännön asioista. Toisaalta nämä varhaiset ideat harvoin ovat käyttökelpoisia ilman hioamista, mutta erilaisia vaihtoehtoja voidaan kartoittaa tällä tavoin. Jos on helpompi lähteä parantelemaan ideoita vasta kun koko kohtauksen runko on koossa, voidaan tehdä suoraviivainen luonnoskuvakäsikirjoitus pohjaksi. Tällä tavoin ei ole tarkoituskaan luoda aluksi kiinnostavia ratkaisuja, mutta se voi auttaa hahmottamaan kokonaisuuden. Karkean rungon päälle voidaan sitten rakentaa innovatiivisempia ratkaisuja. Tärkeintä on pitää mieli avoinna ideoille eikä ennakkokarsia niitä luonnosteluvaiheessa. Luonnostelussa vaaditaan myös tietysti mielikuvitusta sekä joustavuutta omien tuotosten suhteen. Vaikka luonnokset olisivat sotkuisia, ne ovat ensimmäinen askel kohti tuotannon toteutusta. (Sullivan ym. 2008, 181–182.)

Tein aluksi Niin metsä vastaa -animaation kuvaruuduista hyvin karkeita luonnoksia käsin paperille. Lisäksi kirjoitin jokaiselle kuvalle lyhyen kuvauksen tapahtumista ja asioista, jotka tulee ottaa huomioon kyseisessä ruudussa. Tärkeintä oli alkuun saada kunkin kohtauksen pääidea esiin. Tämän jälkeen oli helpompaa lähteä tarkastelemaan kuvakulman ja sommittelun toimivuutta otoksessa. Luonnosvaiheessa piti saada selville kuinka monta kuvaa kuhunkin kohtaukseen tulisi, jotta erillisten otosten määrä voitiin arvioida.

Aluksi kiinnitin huomiota myös ruutujen kestoihin, mutta projektin edetessä tuli ilmi, että siitä ei ollut hyötyä animaticiin, joka sittemmin ajastettiin musiikkiin. Toteutin kuvakäsikirjoituksen esisuunnitteluvaiheessa käsikirjoitusta varten tehdyn jaottelun perusteella. Aina kun yksi osa oli valmis, jatkoin sitä valmiiksi kuvakäsikirjoitukseksi. Tähän oli syynä tiivis aikataulu. Ronja Pölkki pystyi aloittamaan animaticin tekemisen, vaikka kuvakäsikirjoituksen loppuosaa ei ollut vielä edes luonnosteltu.

Koska Ronja Pölkki oli vastuussa hahmojen ja miljöön visuaalisesta ilmeestä, käytin kuvakäsikirjoituksen tukena hänen tekemiään konseptikuvia ja luonnok-

sia tarinan avainkohdista. Konseptikuvista tärkeimmät olivat hahmojen sekä suuren peuran kuvat. Halusin, että kuvakäsikirjoituksesta tulisi ilmi animaation tyyli, johon Ronja Pölkki sittemmin pyrki toteutuksessa. Lisäksi tueksi etsittiin referenssimateriaalia hahmoista, peuroista ja miljööstä. Erityisen käytännöllistä oli hahmojen tunnetilojen kuvaamisessa auttava materiaali. Koska minulla ei ollut aiempaa kokemusta peurojen piirtämisestä, niiden kuvaaminen vaati lukuisia referenssikuvia ja eläimen tarkastelua eri kuvakulmista.

### 4.3 Kuvakäsikirjoittamiseen vaaditut taidot ja tarkkuus

Animaattori Barry Cook (2008) on sanonut, että piirustustaidon lisäksi tärkein yksittäinen piirre menestyvälle visuaalisen tarinan kehittäjälle (story artist) on mielikuvitus. Hänen mukaansa mielikuvituksen käyttäminen kuvakäsikirjoituksessa on helpommin sanottu kuin tehty, mutta mielikuvituksekas tarinankertaja näkee enemmän töitään valkokankaalla. Cookin (2008) mielestä elokuvat, sarjakuvat, graafiset novellit ja mangat ovat hyviä lähtökohtia, jotta näkee mitä muut tekevät, mutta alkuperäisyys on aina päätavoite. (Cook 2008.)

Kuvakäsikirjoittajan on pystyttävä esittämään muotoja ja riittävän tarkkoja yksityiskohtia selvästi. Tätä varten on osattava piirtää erilaisista kuvakulmista. Myös objektien välinen suhde tilassa täytyy osata kuvata ymmärrettävästi. Kuvakäsikirjoitukselta usein vaaditaan monimutkaisia kuvakulmia sekä toiminnan kuvausta – hahmojen täytyy liikkua ja toimia uskottavasti. Tämän lisäksi myös elottomia objekteja, kuten rakennuksia tai muuta rekvisiittaa täytyy osata piirtää. Kuvakäsikirjoittaja suunnittelee ensimmäisenä hahmojen asennot ja ilmeet. Kuvakäsikirjoitus voi myös antaa animaattorille ehdotuksia miljööseen tai sommitteluun. (Sullivan ym. 2008, 177–179.)

Kuvakäsikirjoitus koostuu *kuvaruuduista*, jotka ovat yksittäisiä pysäytyskuvia tarinasta. Kuvaruutu on elokuvan pienin rakenteellinen elementti ja peräkkäin esitettynä ne luovat liikkuvan kuvan. *Otos* tarkoittaa leikkausten välissä olevaa yhtäjaksoista kuvaruutujen sarjaa eli kameran tallentamaa jatkuvaa kuvaa yhdellä kuvauskerralla. Kuvakäsikirjoituksessa ei ole tarpeen esittää koko otoksen kaikkia kuvaruutuja, mutta se voi esittää sekä kameran, että kuva-aiheiden ja hahmojen liikkeitä. (Sullivan ym. 2008; Dirks 2016; 2D Animation 101 2015a.)

Kuvakäsikirjoituksen jokaisen ruudun tulisi kuvata yhtä ajatusta tai ideaa tarinassa. Jos kohtauksessa on paljon erilaisia otoksia, silloin myös kuvakäsikirjoituksessa on paljon ruutuja. Jos selkeyden ja ymmärrettävyyden kannalta on oleellista näyttää valon tai sävyn vaihtelua, sen tulee näkyä kuvakäsikirjoituksessa. Kuitenkaan jos esimerkiksi ympäristö ei ole oleellinen tarinan kannalta, sitä ei ole tarpeen piirtää. Ruutujen yksiselitteisyys ja selkeys ovat kuvakäsikirjoituksen käyttötarkoituksen kannalta tärkeimpiä ominaisuuksia. (Sullivan ym. 2008, 222.)

*Elokuvauksella* tarkoitetaan tavallisesti kameratyöskentelyä elokuvan teossa. Kuvaaja on vastuussa oikean otoksen löytämisestä ohjaajalle. Vastaavasti kuvakäsikirjoitusvaiheessa kuvakäsikirjoittaja on vastuussa oikean, tai ainakin mahdollisimman oikean otoksen löytämisestä. Tällöin nähdään miten otos toimii tuotoksessa. (Sullivan ym. 2008, 179.)

#### 4.3.1 Kuvakulmat, kuvakoot ja otostyypit

Kuvakäsikirjoituksessa on ensisijaista näyttää suunnittelut kuvakulmat, kuvakoot sekä erityiset otostyypit. Ihmisen mittasuhteisiin perustuvassa kuvakokojärjestelmässä on kahdeksan osaa: yleiskuva, laaja kokokuva, kokokuva, laaja puolikuva, puolikuva, puolilähikuva, lähikuva ja erikoislähikuva. Kuvakokojärjestelmä on luotu helpottamaan kuvan rajausta. Kuvassa 3 on esimerkkikuvat kuvakokojärjestelmästä. (Opasmedia 2010; Yle 2006.)

- Yleiskuva näyttää mahdollisimman laajalti ympäristön eivätkä yksityiskohdat erotu.
- Laaja kokokuva esittää hahmon sekä osan ympäristöä, jolloin hahmon ylä- ja alapuolelle tulisi jäädä reilusti tilaa.
- Kokokuvassa hahmo näkyy kokonaan eikä pään päälle tai jalkojen alle jää turhaa tilaa.
- Laajassa puolikuvassa hahmo näkyy reidestä ylöspäin, jolloin pään ylle ei jätetä liikaa tilaa. Alas laskettujen käsien tulee näkyä kokonaisuudessaan.
- Puolikuva rajaa hahmon noin navan kohdalta.
- Puolilähikuvassa tärkeintä on hahmo, joka rajautuu kainaloiden tai rinnan kohdalta.
- Kasvojen lähikuvassa olkapäiden kaari voi hieman näkyä, mutta päälaki joko leikkautuu kuvan yläreunaan tai pään ylle ei jää ollenkaan tilaa.
- Erikoislähikuvassa esitetään jokin yksityiskohta, kuten kasvojen osa.



Kuva 3. Kuvakoot. Vasen palsta, ylhäältä alas: yleiskuva, laaja kokokuva, kokokuva ja laaja puolikuva. Oikea palsta, ylhäältä alas: puolikuva, puolilähikuva, lähikuva ja erikoislähikuva. (Yle 2006.)

*Subjektivistista kuvakulmaa* käytetään näyttämään katsojalle mitä hahmo näkee. Esimerkiksi jos hahmo katsoo rannekelloaan ensimmäisessä otoksessa, subjektivistista kuvakulmaa käyttäen seuraavassa otoksessa näytetään rannekelloa ylhäältä päin kuvattuna, koska tästä kulmasta hahmo näkee kellon. Olennaista on ensin näyttää riittävän selkeästi hahmon katsovan jotakin ja sitten se, mitä hahmo katsoo. Tällä tavoin katsojalle esitetään hahmon subjektivistisia kokemuksia, mikä helpottaa samaistumista hahmoon. (Sullivan ym. 2008, 196.)

Erityisiä otostyyppejä ovat *avauskuva* ja *vastakuva*. Näiden lisäksi hahmojen toimintaa esitetään reaktiota, miettimistä ja päätöksentekoa ilmentävillä otoksilla. Näille otostyypeille ei ole olemassa minkäänlaisia standardisoituja kuvakulmia tai -kokoja, vaan ne ovat ennemminkin tarinankerronnallisia elementtejä. Avauskuvaa käytetään kohtauksen alussa näyttämään katsojalle tapahtumapaikka. Avauskuvana käytetään useimmiten yleiskuvaa. Se antaa ensimmäisenä visuaalisen kontekstin kaikille kohtauksen tuleville tapahtumille ja on tärkeä osa tunnelma luomista. (Sullivan ym. 2008, 195.)

Niin metsä vastaa -animaatiossa avauskuvaa käytettiin koko animaation sekä loppukohtauksen alussa. Molemmat avauskuvat ovat yleiskuvia maisemasta, joilla katsojalle näytetään vuorokauden aika ja miljö. Alun kuvassa näytetään tähtitaivasta ja kuuta, loppukohtauksessa laskevaa aurinkoa ja metsänreunaa. Alun avauskuva siirtyy kamera-ajolla alas puuston sekaan, kun taas loppukohtauksen avauskuva leikkautuu seuraavalla otoksella.

Vastakuvassa kamera osoittaa juuri päinvastaiseen suuntaan kuin sitä edeltävässä otoksessa. Vastakuvaa käytetään useimmiten kahden hahmon keskustellessa kasvotusten, jolloin molempia hahmoja kuvataan suoraan edestä. Vastaavanlainen tilanne voidaan toteuttaa myös *kuvaamalla hahmon olan yli*. Olan yli kuvatessa etualalla näkyy hahmon hartia ja osa päästä. Katsoja näkee myös saman kuin mitä etualalla oleva hahmo. Nämä kaksi kuvaustapaa ovat tavallisimpia keskustelua kuvatessa. Tässä projektissa vastakuvia käytettiin erityisesti muodonmuutoskohtauksessa, jossa muuttuva Chung jää Amen ja peuran väliin. Vastakuvilla näytetään hahmojen sanatonta keskustelua ja reaktioita muutoksen seuraamisessa. Tällä haluttiin kuvata kahta eri voimaa tilanteessa, jossa toinen on huolestunut ja toinen on välinpitämätön yhteisestä kohteesta. Myös loppukohtauksessa Amen ja Chungin reaktiot toisiinsa on näytetty vastakuvilla. (Sullivan ym. 2008, 195.)

Katsojan samaistumista voidaan helpottaa näyttämällä hahmon reaktioita. Katsojalle täytyy näyttää mitä hahmo tuntee ja mitä hän ajattelee kokemuksistaan. Tämä onnistuu *reaktiokuvalla*. Reaktioista voidaan päätellä hahmon asenne, luonne ja motivaatio sekä mitä hahmon pään sisällä liikkuu ja kuinka hän ymmärtää tilanteen. Reaktiokuvia käytettiin animaatiossa erityisesti kuvaamaan Amea eri tilanteissa. Esimerkiksi Chungin kuollessa Amen käsivar-sille, näytetään hänen itkuisia kasvojaan ja kuinka hän katsoo ympärilleen etsien apua. Ame oli luonnollinen kohde reaktiokuville, koska hän on tarinan ainoa samaistuttavissa oleva hahmo. Chung on tajuton suurimman osan tarinasta ja suuri peura haluttiin pitää etäisenä katsojalle. (Sullivan ym. 2008, 196.)

Kohtausten sisältöä muokataan leikkausvaiheessa liittämällä eri otoksia toisiinsa. *Otosten upottamista* tai *väliin nauhoittamista* käytetään tavallisesti näyttämään katsojalle erityistä lisäinformaatiota. Esimerkiksi jos hahmo katsoo kelloa, tämän otoksen väliin voidaan upottaa otos, jossa näytetään kello lähi-

kuvassa. Näin myös katsoja saa tietää kuinka paljon kello on ja kellonaika saa erityisen merkityksen tarinassa. (Sullivan ym. 2008, 197.)

*Välikuvilla* viitataan otoksiin, jotka eivät ole osana päätapahtumia, mutta jotka tapahtuvat samaan aikaan. Välikuva on hyvä keino näyttää katsojalle ympäristön reaktioita tapahtumiin. Jos päätapahtuman otoksesta poiketaan näyttämään jotakin samaan tapahtumaan kuuluvaa, sitä kutsutaan *leikkaukseksi toimintaan*. Tällä tavoin katsoja tietää, että käynnissä oleva tapahtuma ei keskeydy, vaikka otos muuttuukin. *Leikkaamalla kohtauksia ristiin* voidaan esittää samaan aikaan sattuvia tapahtumia. Ristiin leikkaamalla voidaan näyttää parhaiten erillisiä tapahtumia, jotka johtavat samaan tapahtumaan. (Sullivan ym. 2008, 198.)

*Ruudun jakamista, montaasia ja päällekkäisiä kuvia* käytetään selkeyttämään samanaikaisia tapahtumia, mutta ne voivat keinotekoisuudessaan vetää tarpeettoman paljon huomiota itseensä. Joskus ruudun jakamista on mahdollisuus käyttää myös luovemmin esimerkiksi, kun ovi jakaa keskustelevat hahmot eri puolille seinää ja kohtaus kuvataan sivulta kuin kamera olisi seinän sisällä. Montaasi määritellään usein ketjuksi kuvia, joiden aikana ei ole dialogia ja jotka liittyvät samaan aiheeseen. Montaasissa voidaan myös näyttää useampia kuvia samaan aikaan ruudulla. Päällekkäisillä kuvilla viitataan tavallisesti puolittain läpinäkyvään kuvaan kuvan päällä ja sitä käytetään usein muistojen esittämiseen. (Sullivan ym. 2008, 203; Vineyard 2008, 9.)

#### 4.3.2 Siirtymät

Itse otosten lisäksi kuvakäsikirjoituksessa esitetään myös niiden väliset *siirtymät*. Siirtymä on mikä tahansa tapa, jolla siirrytään otoksesta tai kuvaruudusta toiseen. Siirtymät voidaan merkitä omina kuvinaan tai vain kirjoittamalla siirtymää kuvaava sana. Ne nähdään konkreettisina vasta animatic-vaiheessa, mutta niiden suunnittelu kuuluu myös kuvakäsikirjoittajalle. Siirtymät voivat olla *teknisiä*, jotka liittyvät leikkauksen kautta otoksen toiseen otokseen, mutta myös *kuvituksellisia*, joka tarkoittaa sitä millaisia kuvia esitetään peräkkäin ja miten ne kuljettavat tarinaa eteenpäin. Siirtymillä voidaan kuvata ajan kulkua ja muuttaa kohtauksen tunnelmaa. Niin metsä vastaa -animaatiossa vain muutamia teknisiä siirtymiä merkittiin kuvakäsikirjoitukseen, joten pääosin Ronja

Pölkki suunnitteli ja toteutti ne animatic-vaiheessa. (Sullivan ym. 2008, 203–204; Vineyard 2008, 8.)

Tekniset siirtymät tehdään vasta videon leikkausvaiheessa. Näistä tavallisimpia ovat perusleikkaus otoksesta otokseen ilman minkäänlaista väliä, kuvan häivytyks mustaan tai valkoiseen tai siitä pois sekä kuvien ristiin häivyttäminen. Musta häivyttämistä käytettiin tarkoituksella loppukohtaukseen siirtymisessä, jotta tapahtuva aikahyppäys olisi selvä katsojalle. Kuvituksellinen leikkaus perustuu joko samankaltaisten tai hyvin erilaisten otosten yhdistämiseen peräkkäin. *Yhteensopivien kuvien leikkauksessa* otokset ovat visuaalisesti ja teemaltaan sidottuja samaan tapahtumaan. Yhteensopiva leikkaus voisi esimerkiksi olla sellainen, jossa ensimmäinen otos näyttää hahmon kokokuvassa suorittamassa toimintaa ja leikkauksen jälkeen hahmo jatkaa samaa toimintaa, mutta lähikuvassa. Tätä hyödynnettiin animaatiossa esimerkiksi kuvatesassa Amen juoksua metsän läpi. (Sullivan ym. 2008, 205.)

Tapahtumat eivät missään vaiheessa katkea yhteensopivien kuvien leikkauksen takia, vaan kuva muuttuu luonnollisesti ja katsoja tuskin huomaa muutosta. Toinen tapa käyttää yhteensopivaa leikkausta on rinnastaa kaksi teemaltaan erilaista kuvaa joissa on sama asettelu. Esimerkiksi ensimmäisessä otoksessa keskipisteenä on aurinko ja leikkauksen jälkeen kuvan keskipisteeksi vaihtuu hehkulamppu. Asettelyn sijaan voidaan yhdistävänä tekijänä käyttää myös liikettä. (Sullivan ym. 2008, 206.)

Siirtymiä ovat myös *puhdas sisään- ja ulostulo* sekä *hyppyleikkaus*. Sisääntulossa katsojalle näytetään ensin miljöötä, johon hahmo tulee kuvan ulkopuolelta ja ulostulossa päinvastoin. Niin metsä vastaa alkaa puhtaalla sisääntulolla, jolloin katsoja saa hetken aikaa tarkastella ympäristöä kamera-ajon päättymisen jälkeen ennen kuin hahmot tulevat kuvaan. Näyttämällä miljöötä ilman hahmoa voidaan antaa katsojan ymmärtää, että edellisestä otoksesta on kulunut aikaa. Hyppyleikkausta käytetään kuvaamaan pitkällä aikavälillä tapahtuvaa toimintaa näyttämällä lyhyitä pätkiä tapahtumasta. (Sullivan ym. 2008, 207–211.)

### 4.3.3 Liikkeen kuvaaminen ja kameran liikkeet

Animaation kuvakäsikirjoituksen kuvissa täytyy olla liikkeen tuntua. Liioitellun toiminnan kuvastaminen onnistuneesti vaatii kuvan henkiin heräämistä. Suorat horisontaaliset tai vertikaaliset linjat ovat staattisia, mutta kaarevilla linjoilla pystytään kuvaamaan liikettä. Lisäksi vauhtiviivoilla tai useiden kuvien luomalla ”hännällä” saadaan kohteeseen liikkeen tuntua. (Sullivan ym. 2008, 213.)

Kohteen liikettä kuvakäsikirjoituksessa voidaan kuvata joko useammalla tai yhdellä kuvalla, johon liike merkitään nuolella. Yhteen kuvaan kohde voidaan piirtää useammassa liikkeen kohdassa, yleensä alku- ja päätepisteessä. Kuvaustapa valitaan selkeyden tarpeen perusteella, koska perussääntönä jokaisessa kuvakäsikirjoituksen kuvassa tulisi olla vain yksi kohtauksen idea tai sykäys. (Sullivan ym. 2008, 214.)

Kuvakäsikirjoituksessa määritellään myös kameran paikka ja kuvaustapa. *Zoomaus*, *kamera-ajo* tai *panorointi* tulee käydä ilmi kuvakäsikirjoituksesta. Zoomaus tapahtuu ainoastaan kameran sisällä, kun taas kamera-ajossa kameraa fyysisesti liikutetaan. Näiden kahden tavan näkyvä ero syntyy kohteen läheisyyden tunteesta. Zoomatessa kohde vain suurenee tai pienenee, mutta kohteiden välinen etäisyys ei muutu. Kamera-ajo taas luo tunteen kohteen fyysisestä lähenemisestä tai loittonemisestä. Panoroinnilla tarkoitetaan kameran kääntämistä missä tahansa suunnassa, kameran pysyessä muutoin paikoillaan. (Aumont, Bergala, Marie & Vernet 1994, 39; Sullivan ym. 2008, 217.)

Tapahtumien *jatkuvuudella* tarkoitetaan tapahtumien loogista kulkua ja kuvien johdonmukaisuutta. Hahmojen liikkumis- ja katsomissuunta täytyy pitää johdonmukaisena koko kohtauksen ajan. Ongelmat jatkuvuuden sujuvuudessa aiheuttavat herkästi yleisön herpaantumisen tarinasta. Ongelma voi olla esimerkiksi esineen ilmaantuminen tai katoaminen kohtauksessa, valaistus tai liikkeen suunta. Katsoja hämmentyy, jos asioita muutetaan liikaa tai epäloogisesti leikkausten välillä. (Larson 2014b; Sullivan ym. 2008, 187.)

Ongelma liikkeen suunnassa voi sekoittaa katsojan käsityksen kohtauksen tilasta ja hahmojen sijoittelusta. Tavallisesti liike kulkee joko vasemmalta oikealle tai oikealta vasemmalle eikä kulkusuuntaa tulisi muuttaa samassa kohtauksessa. *180 asteen sääntö* opastaa *suojaviivan* käyttöön tilan tai liikkeen yhteneväisyyden säilyttämiseksi. Suojaviiva on kuviteltu linja kahden kuvauskoh-

teen välillä, jota ei saa ylittää otosten välillä, jotta kuvan suunta pysyy oikeana. Kamera-ajon aikana linjan voi ylittää. (Larson 2014b; Opasmedia 2010; Sullivan ym. 2008, 188–191.)

Virheetön jatkuvuus ilmentää tarinan selkeästi yleisölle. Katsoja ei tiedä tarinan logiikkaa, ennen kuin hän näkee sen. Ongelmat syntyvät, kun tekijä unohtaa tai ylenkatsoo sitä, ettei katsoja tiedä samaa kuin hän. Katsoja näkee tarinan ensimmäistä kertaa, oletettavasti ilman ennakkotietoja. Liikkuvassa kuvassa jokaista kuvaa katsotaan hyvin lyhyen aikaa. Jos informaatio ei ole riittävän yksinkertaista ja selkeää, katsojalta voi jäädä huomaamatta tärkeitä kohtia, jolloin lopputarina voi muuttua sekavaksi. (Sullivan ym. 2008, 191.)

Huolellisella kuvakäsikirjoituksella voidaan ehkäistä myöhempiä ongelmia jatkuvuudessa. Kuvakäsikirjoittaja voi tehdä pohjapiirroksia tai kaavioita kohtauksen tilasta, jolloin on helpompi hahmottaa esineiden paikkoja tai valon suuntaa. Kuvakäsikirjoitusta kannattaa myös näyttää muille, jotta tarina pysyy objektiivisesti ymmärrettävänä. Tarinan onnistuminen on paljolti kiinni siitä, miten hyvin kuvakäsikirjoittaja onnistuu välittämään sen katsojalle. (Sullivan ym. 2008, 187.)

#### 4.4 Viimeistelyprosessi

Teksti ja puhe eivät voi korvata kuvan välittämää informaatiota, joten on ensisijaista saattaa ajatukset kuviksi. Ideat konkretisoituvat kuvissa ja niitä on yksinkertaisempaa lähteä hiomaan paremmiksi. Hiomisvaiheessa mietitään miten kuvia voisi korjailla tai muokata kiinnostavammiksi, mitä katsojan halutaan tuntevan ja mikä tai kuka on kuvassa huomion keskipisteenä. Tarkistuskertoja voidaan tarvita useita, joten on tärkeää nähdä kuvat avoimina muutokselle. (Sullivan ym. 2008, 183.)

Niin metsä vastaa -animaatiossa kuvakäsikirjoituksesta keskusteltiin ja sitä muokattiin luomisprosessin aikana useasti. Joitakin ongelmia oli vaikeampi havaita, joten vielä animatic-vaiheessa kuvakäsikirjoitukseen tuli muutoksia. Tein muutamista ruuduista useamman ehdotuksen kuvakulman tai -koon suhteen. Tämä johtui siitä, että lähestyin hankalaa kuvaa alun perin kaikkein itsestään selvimmästä ja helpoimmasta kulmasta. Tekovaiheessa kuitenkin huomasin, että kuva toimisi paremmin muunlaisena. Luonnosteluvaihe auttoi

karsimaan useita vastaavia ongelmia: osa luonnoksien kuvista oli hyvin erilaisia lopullisen kuvakäsikirjoituksen kuviin.

Vasta animaticissa huomattiin, että Chungin kantamisen animaatioissa pitäisi näyttää luontevammalta. Alun perin oli ajatuksena, että Ame olisi kantanut Chungia käsivarsillaan. Animaatioissa haluttiin näyttää kuinka raskasta kantaminen kohti turvaa metsän läpi on. Ronja Pölkin tutkittua ja fyysisesti testattua asiaa, tultiin siihen tulokseen, että kantaminen toimisi paremmin reppuselässä. Näin päähenkilön asento olisi kumarampi juostessa ja tarinasta poistuisi vähäinen ei-toivottu romanttinen vivahde. Myös suoraan edestä kuvattuna oli helpompaa näyttää Ame vilkaisemassa Chungin kasvoja hänen sivullaan kuin alhaalla.

Aluksi Ame kantoi Chungia tämän pää oikealla hartiallaan, mutta se muutettiin hyvin nopeasti toiselle puolelle käytännön syistä. Tämä muutos helpotti tarinankerrontaa kuvakulmien suhteen, kun Chungin pää siirtyi Amen vasemmalle hartialle. Koska liike etenee animaatioissa vasemmalta oikealle, Chungin pää jäi taustalle ja Ame näkyi paremmin sivulta kuvattuna. Chungin tuupertunut olemus saatiin asenoltaan mielenkiintoisemmaksi hänen roikkuessaan reppuselässä käsivarsilla makaamisen sijaan.

Juoksemisen aikana näytettäviä takautumia piti alun perin olla viisi. Tämä viides takautuma näkyy kuvakäsikirjoituksessa (liite 2), mutta se poistettiin animatic-vaiheessa, koska alusta olisi muuten tullut liian pitkä suhteessa muun animaation pituuteen. Poistetussa kohtauksessa näytetään ensin uhkaavasti haukkuvaa koira lähikuvassa. Sen jälkeen laajassa kokokuvassa näkyy kuinka koira haukkuu Ame ja Chung -lapsille. Ame on kyyristynyt umpikujan, suojellen päätään käsillään ja Chung seisoo hänen edessään, levittäen kätensä hätyyttääkseen koiran pois. Tämän jälkeen koira poistuu paikasta.

Ennen lopullista hyväksymistä kuvakäsikirjoitus käytiin vielä läpi varmistaen, että liikkeen suunta ja jatkuvuus säilyvät sekä 180 asteen sääntöä noudatetaan. Kuvakooissa ei olisi saanut tapahtua yli kahden kuvakoon hyppäyksiä, mutta ongelma oli tapauskohtaisesti harkittava. Tärkeintä oli, että katsojalle ei tule liian suurta muutosta, jonka takia hän menisi sekaisin tapahtumissa.

## 5 TUNNELMAN LUOMINEN JA VÄLITTÄMINEN

Kuva rakentuu tarinasta sekä visuaalisista elementeistä ja joskus myös äänimaailmasta. Yhdessä nämä viestivät kuvan merkityksestä katsojalle. Mainoksen tarkoitus on saada katsoja ostamaan tuote, kun taas elokuvalla pyritään vaikuttamaan katsojan tunnetilaan. Kuvan tarina sisältää juonen, hahmot ja dialogia. Äänimaailmaan liittyvät myös dialogi sekä äänitehosteet ja musiikki. Kuvan visuaaliset elementit puolestaan jaotellaan kuvan peruselementteihin eli *visuaalisen suunnittelun* työkaluihin. (Block 2008.)

Itse kohteen kuvaamisen lisäksi kuvakäsikirjoittajan täytyy myös ottaa huomioon miten kohde esitellään kussakin otoksessa. Visuaalinen suunnittelun työkaluja ovat asettelu ja tasapaino kuvassa, muodot, viivat, tilan käyttö, liike ja rytmi, sävyt ja värit sekä tekstuurit. Kuvassa nämä edellä mainitut asiat luovat tunnelman ja niillä saadaan katsoja tuntemaan halutulla tavalla kuvatusta kohteesta. Visuaaliset elementit löytyvät myös liikkuvasta kuvasta. (Block 2008; Sullivan ym. 2008, 180.)

Kuvassa voi olla kolmea erilaista tilankäyttöä: kameran edessä oleva fyysinen tila, tila sellaisena kuin se ruudulla näyttää sekä itse ruudun koko ja muoto. Viiva on ainoastaan havainnollinen tosiasia, koska reaali maailmassa ääri viivoja ei ole. Sävyllä viitataan kohteen visuaaliseen kirkkauteen suhteessa harmaaseen. Liikkeellä voidaan vetää katsojan huomio puoleensa. Liike rakentuu kohteesta, kamerasta sekä katsojasta joka näkee ruudun. Rytmi voidaan löytää äänen lisäksi myös kuvasta ja kaikista sen sisältämistä kohteista, jotka voivat olla liikkumattomia tai liikkeessä. Tekemällä muutoksia näihin elementteihin kohtauksen aikana heijastetaan teeman ja tunteiden muutoksia. Kuvakäsikirjoittajan täytyy pohtia miten idea halutaan esittää ja luoda kuva, joka välittää tunnelman katsojalle. Rinnastamalla kuvia toisiinsa katsojan reaktiota voidaan syventää entisestään. (Block 2008; Sullivan ym. 2008, 180.)

Kuvakäsikirjoituksessa visuaalisen suunnittelun elementtien täytyy kehittyä asianmukaisesti tarinan edetessä. Elementit voivat joko olla sopusoinnussa keskenään eri kuvissa tai luoda kontrastia kuvien välille. Yhteen sointuvat tai toistuvat elementit ja värit luovat hyvin vähän muutosta tarinaan. Kontrastit tai suuret muutokset asettelussa luovat tarinaankin suuria muutoksia, jotka vaikuttavat sen sisältöön, välittämään tunnetilaan ja toimintaan. (Sullivan ym. 2008, 192.)

Kohteiden muuttumis- tai liikkumisnopeudella voidaan myös vaikuttaa tunnelman syntymiseen. Ajoituksen vaikutus on usein piilevämpi kuin suoranaisten visuaalisten elementtien. Hidas liike on tunnelmallisesti tyyntä tai jopa masentunutta, nopea liike taas kevyempää, jännittävämpää tai jopa kiihtynyttä. Ajoituksen vaikutus näkyy lisäksi animaation rakenteessa, kuten otosten pituudessa ja kameran liikkeiden nopeudessa. Ajoituksen tulisi olla yhtäläinen kokonaisvaltaisesti animaatiossa, jotta haluttu tunnelma välittyy katsojalle. (Besen 2008, 166.)

Animaation taustoilla on olennainen rooli tunnelman asettamisessa, koska animaation tyyli tulee esille taustojen kautta. Taustojen vaikutus perustuu tavallisesti niiden sisältämien kohteiden ominaisuuksien liioitteluun sekä herättämiin mielikuviin. Hahmojen ja taustojen täytyy olla loogisessa vuorovaikutuksessa keskenään: katsojan täytyy uskoa molempien elementtien olevan samassa maailmassa. Tähän voidaan vaikuttaa teknisellä toteutuksella: väreillä, viivojen paksuudella sekä yksityiskohtien ja realismin määrällä. Väri ja valaistus ovat voimakkaita työkaluja, jotka luovat tunnelmaa ja edesauttavat tarinankerrontaa. Yhtäläisyyksiä ja vastakohtia täytyy olla sopivassa suhteessa. (Beiman 2013, 108; Besen 2008, 176–178.)

### **Elokuvaükselliset keinot**

Yksittäisellä kuvalla tai otoksella on oma tunnelmansa, joka muokkautuu liitämällä sen yhteyteen useampia kuvia. Tunnelmaa manipuloimalla voidaan luoda tarinaan huippukohtia tai katsoja voidaan pysäyttää. Katsoja voidaan saada tuntemaan turhautumista odotteluun tai innostumaan odottamattomasta yllätyksestä. Tunnelma luodaan kuvien voimalla ja sillä, missä järjestyksessä tai millaisella tahdilla niitä esitetään. (Sullivan ym. 2008, 180.)

Kuva-aiheiden tunnistettavuus käsittää suuren osan tunnelman luomisesta. Viesti ei välity katsojalle, jos aihe on epäselvä. Näin ollen katsojan keskittymisen voi herpaantua, jos hän joutuu pohtimaan kuva-arvoitusta tarinaan keskittymisen sijaan. Tästä syystä tunnelma voi latistua tai kadota kokoaan katsojan mielestä. Katsojalle voidaan tarkoituksella luoda sekava kuva tilanteesta leikkaamalla hyvin erilaisia kuvia peräkkäin. Joskus tämä on tarinan ja tunnelman luomisen kannalta tarpeellista. Sisällön jatkuvuudesta on kuitenkin huolehdittava. Katsojalle täytyy näyttää kaikki tarpeellinen, mieluusti kronologisessa tai

muutoin luonnollisessa järjestyksessä. Tarinan ymmärrettävyys voi kärsiä, jos leikkausten välissä on liian suuri harppaus ajassa. (Sullivan ym. 2008, 192.)

Kameran sijainti animaatioissa merkitsee katsojan sijaintia. Kameran sijainnin avulla asetetaan katsoja haluttuun tunnelmaan; katsojan voi pitää etäällä seuraamassa tapahtumia tai tuoda keskelle toimintaa. Kameran hyvällä sijoittamisella voi saada katsojan tuntemaan kuin tapahtuma kävisi hänelle itselleen. Näin katsoja voi kokea kohtauksen intiimiyden tai välinpitämättömyyden. (Sullivan ym. 2008, 222.)

Siirtymien sopivalla käytöllä otosten välillä voidaan muuttaa tunnelmaa jopa dramaattisesti. Esimerkiksi mustaan häivytyksen koetaan yleensä luovan aikahyppäyksen, jonka pituus muuttuu suhteessa mustan ruudun pituuteen. Häivyttämällä otoksia ristiin luodaan tunne siitä, että aika ja paikka muuttuvat merkittävästi. Siirtymillä syntyvään tunnelmaan vaikuttavat kunkin otoksen sisältö, siirtymäefektin kesto ja tarinan sisältö. Erilaisilla leikkauksilla voidaan luoda rinnastuksia tarinaan, jotka kertovat katsojalle tapahtumista nopeammin kuin suoraan näyttämällä olisi mahdollista. Kuvien rinnastaminen on usein myös visuaalisesti miellyttävämpää. (Sullivan ym. 2008, 204–207.)

### **Hahmojen vaikutus**

Yksi animaation suurimmista vahvuuksista on sen kyky luoda lähestulkoon mistä tahansa elementistä persoonallinen hahmo. Pohja hahmolle voi olla joko kuvitteellinen tai todellinen, mutta myös täysin abstrakti tai konkreettinen. Mielikuvituksellisen hahmon käyttäminen antaa mahdollisuuden vaikeiden tai arkaluontoisten asioiden käsittelylle. Katsoja etäännyy vaikeasta teemasta, kun hahmot eivät ole todellisia ihmisiä ja aihetta voidaan käsitellä myös lapsille sopivasti. (Besen 2008, 54–56.)

Tekijän täytyy ymmärtää luomaansa hahmoa, jotta hahmolle olisi mahdollista rakentaa uskottava tarina. Hahmon reaktiot kohtaamiinsa tapahtumiin kuljettavat tarinaa eteenpäin. Katsojan mielenkiinnon vangitsemiseksi tarinaan tarvitaan loppuun asti suunniteltuja päähahmoja. Mielenkiintoisella päähahmolla on taustallaan historiaa ja kokonainen tunteiden kirjo. Hahmolla täytyy olla vahvuuksia ja heikkouksia, omanlaisiaan tapoja sekä suoranaisia vikoja. (Sullivan ym. 2008, 99.)

*Hahmon kehityskaarella* tarkoitetaan hahmon alkutilannetta, kehitystä ja muuttumista ajan kuluessa. Kehityskaari tarinassa voi olla fyysinen, henkinen tai sielullinen. Fyysinen kaari sisältää hahmon fyysisen ominaisuuden konkreettisen muuttumisen, esimerkiksi elämästä kuolemaan tai heikosta vahvaksi. Henkinen kaari on henkisen ominaisuuden, kuten järkevyyden hulluudeksi, muuttuminen. Sielullinen kaari on suuripiirteisempi eikä välttämättä yhtä helposti selitettävissä kuin fyysinen tai henkinen. Sielullinen muutos on esimerkiksi hahmon muuttuminen hyvästä pahaksi tai ei-uskovasta uskovaksi. Hahmon kehityskaari sisältää aina tunnekaaren, joka heijastelee hahmon kokemaa muutosta sen tunnetasolla. Hahmon kehittyessä myös sen fyysinen ulkomuoto voi muuttua, jolloin muutoksen vaikutus voimistuu. (Sullivan ym. 2008, 102; Marx 2007, 24.)

## 5.1 Tarinankerronta

Tarina voidaan määritellä ”kertovaksi sisällöksi”. Tarinaan liitetään yleisesti draama ja monivaiheinen toiminta. Käsitteenä se *edellyttää mielikuvituksen alaisten fiktiivisten elementtien käsittelyä, jotka järjestäytyvät suhteessa toisiinsa läpi kehittelyn, kasvun ja loppuratkaisun sekä muodostavat lopulta yhtenäisen ja enimmäkseen suljetun kokonaisuuden.* (Aumont ym. 1994, 99.)

Tarina vaatii pohjalleen toimivan logiikan ja hyvää analogiaa. Analogialla tarkoitetaan asioiden vastaavuutta tai verrattavuutta toisiinsa. Elokuva siis pitkälti perustuu analogiaan. Animaatiossa analogialla on erityinen rooli, sillä animaatio tekee analogisista yhteyksistä usein kirjaimellisia. Sen sijaan, että kerrottaisiin tarina itsensä sätkynukeksi tuntevasta hahmosta, animaatiossa hahmo olisikin sätkynukke. Tarinan kulkuun liittyvät päätökset voidaan pohjata analogiaan. Esimerkiksi sätkynuken luontainen vihollinen voisi olla nukketeatterin esittäjä, jota vastaan hahmo kapinoi vetämällä lankansa solmuun. (Besen 2008, 2.)

Analogiat usein pohjautuvat reaali maailmaan, mutta niitä voi myös keksiä itse. Toimivin vertaus ei usein ole ilmeisin vaan katsojalle jollakin tavalla odottamaton. Teeman ja välineiden, joilla se esitetään tarinassa, täytyy olla yhteensopivia. Jos tarinassa on useita analogioita, täytyy myös niiden yhteensopivuudesta keskenään huolehtia. (Besen 2008, 4–6.)

*Tarinan kaarella* tarkoitetaan tarinan alkua, keskikohtaa ja loppua. Tarinan alku osoittaa mikä hahmon ongelma tai ahdinko on, mikä hänen tavoitteensa on ja vie tarinan siihen pisteeseen, että hahmo päättää taistella vallitsevaa tilannetta vastaan. Tarinan keskikohdassa kerrotaan mitä vaiheita hahmo käy läpi päihittääkseen ongelmansa. Tarinan loppu näyttää kuinka hahmolle käy taistelussaan. (Marx 2007, 25; Swain & Swain 1988, 88.)

Klassisen draaman malli tulee teatterimaailmasta, jossa toiminta on jaksotettu tavallisesti kolmeen tai viiteen näytökseen. Nämä osat myötäilevät draaman perusrakennetta. Saksalaisen teatteritutkija Gustav Freytagin kaava jakaa draaman viiteen vaiheeseen, jotka ovat ekspositio eli esittelyjakso, konflikti eli ristiriidan ilmaantuminen, komplikaatio eli kehittäminen, kriisi tai klimaksi sekä lopputarjous. Kaavassa toiminta on nouseva käyrä tarinan ratkaisevaan käännekohtaan saakka, joka tapahtuu klimaksin aikana. Tämän jälkeen käyrä kääntyy laskevaksi. (Aaltonen 1993, 59.)

Kertominen on selontekoa todellisesta tai kuvitteellisesta tapahtumasta. Kertovuus koskee yhtälailla elokuvaa, romaania ja teatteria, mutta myös jokapäiväistä keskustelua. Tästä syystä kirjallisuutta varten kehitetyt tarinan analysointikeinot ovat toimivia myös elokuvan kohdalla. Elokuvakerronta kuitenkin eroaa muusta tarinankerronnasta. Elokuva on tarinankerronnallisesti etuoikeutetussa asemassa speaktaakkelimaisen luonteensa ja teknisen toteutuksensa ansiensa. (Aumont ym. 1994, 80–84.)

Elokuva syntyi alun perin tallennuksen välineeksi, joten elokuvan ja tarinankerronnan yhteenkuuluvuus ei ole itsestäänselvyys. Pääasiallisia syitä miksi elokuvasta tuli tarinankerronnan väline on kolme. Ensimmäinen syy on se, että se on tunnistettavissa. Tämä on itsessään jo esittävä teko, joka edellyttää, että kuvan kohteesta halutaan kertoa jotakin. Jo pelkkä kuva-aiheen esittäminen antaa kohteelle merkityksen. Tämä merkitys kertoo katsojalle arvoista, joita kohde edustaa. Katsoja pyrkii luomaan kohteen ympärille miljöö, johon kohde kuuluu. Tarinankerrontaa on siis kaikki kohteen kuvaaminen, vaikkakin alkeellisessa muodossa. (Aumont ym. 1994, 78–79.)

Toinen syy elokuvan ja tarinankerronnan vahvaan suhteeseen on kuvan liikkuva ominaisuus itsessään. Liikkuva kuva on jatkuvassa muutostilassa, joten se tarjoaa kohteen nähtäväksi sen muuttuessa. Vaikka kohde itsessään ei liikkuisi tai muuttuisi, se on silti liikkeen ja keston alaisena ollessaan kuvauskoh-

teenä. Koska tarina on yksinkertaistettavissa kehitykseksi alkutilasta lopputilaan, se voidaan yleistää sarjaksi transformaatioita. Liikkuva kuva, sen kesto ja sisältämät transformaatiot muodostavat itsessään tarinoita. (Aumont ym. 1994, 79.)

Kolmanneksi, elokuvan asema sen alkuaikoina määräytyi pääasiassa sen teknisestä uutuudesta. Jotta elokuvaa alettiin arvostaa taiteena, se vaatii todistamista, että elokuvallakin voidaan romaanien ja teatterin tapaan kertoa tarinoita. Osaksi myös tästä syystä elokuvan tarinankerronnallisia elementtejä alettiin kehittää. (Aumont ym. 1994, 79–80.)

## 5.2 Animaation erityiskeinot tunnelman luomiseen

Animaatiossa jokaista sen elementtiä voidaan käyttää viestien välittämiseen katsojalle. Animaation tekijä hallitsee jokaista yksittäistä kuvaruutua ja sen sisältöä ja yksityiskohtia. Animaation hahmojen ei tarvitse toimia realistisesti. Luovat ratkaisut toimintojen suhteen ovat mielenkiintoisempia kuin perinteiset. Tekijän täytyy kuitenkin pitää mielessä oman animaatiomaailmansa rajat, joita hahmot eivät voi ylittää. Valittu realismin määrä täytyy pysyä muuttumattomana kohtausten välillä. Katsojalle pitäisi antaa mahdollisimman aikaisessa vaiheessa käsitys realismin rajoista, jotta animaation uskottavuus säilyy. (Besen 2008, 30, 146.)

*Karikatyyrit* ovat animaatiolle ominainen tapa kertoa katsojalle hahmojen olennaisimmat piirteet. Karikatyyrissä epäolennaiset piirteet karsitaan ja olennaisia korostetaan. Perussääntö karikatyyrin luomiseen on ”yksinkertaista ja liioittele”. Hahmoille, jotka halutaan tunnistettavan esimerkiksi tietyksi eläimeksi, täytyy ottaa huomioon myös eläinlajin tyypillisimmät piirteet. Esimerkiksi lintu voidaan tunnistaa linnuksi nokan, siipien ja pyrstön perusteella riippumatta sen muista ulkoisista ominaisuuksista. (Besen 2008, 8–10.)

Hahmojen lisäksi karikatyyrin käyttöä sovelletaan myös muualla animaatiossa. Animaation kaksiulotteinen luonne vääristää liikettä, vahvistaen joitakin sen elementtejä ja kadottaen toisia. Animoitu liike yleisesti vaatii yksinkertaistamista ja liioittelua, jotta se olisi ymmärrettävää ruudulla: yksinkertaistamaton liike voi näyttää hätäiseltä ja liioittelematon jäykältä. Sopivalla karikatyyrimaisuudella voidaan siis tasata liikettä, jolloin se näyttää animaatiossa uskottavam-

malta. Karikatyyriä voidaan soveltaa myös taustoihin, kuvakulmiin ja ääneen. Toisaalta sitä voidaan hyödyntää myös koko animaation konseptissa, jolloin tarinaan saadaan kärjistystä. Karikatyyrin sopiva määrä ja laatu vaihtelevat kohteesta riippuen. Lioittelun asteen tulisi sopia animaation yleiseen sävyyn ja kaikkien elementtien olla yhteensopivia keskenään. (Besen 2008, 12.)

Animaatiossa *liikkeellä* välitetyt viestit ovat erityiset vahvoja. Ihminen etsii luonnostaan merkitystä liikkeestä: jos henkilön sanat ovat ristiriidassa kehonkielen kanssa, uskomme alitajuisesti eleitä. Tämä toimii animaatiolle eduksi. Animaation graafisuus vahvistaa katsojalle välittyviä viestejä. Graafinen, varsinkin rytmissä tai musiikin tahtiin tapahtuva liike on ihmistä miellyttävää. Tämä on toinen etu animaatiolle, koska liike on mahdollista tahdistaa hyvin tarkasti äänen kanssa. Jotta liikkeen potentiaalinen hyöty saataisiin tuotua esille, täytyy sille antaa merkitystä. Katsojan täytyy sekä nähdä että kuunnella, kun olennainen informaatio välittyy visuaalisena sekä ääniraidan kautta. Tämä onnistuu esimerkiksi, kun liike kattaa juonen tapahtumat ja dialogista käy ilmi mitkä hahmot ajattelevat tapahtumista. Liikkeen merkitys syntyy siitä mitä hahmo tekee ja miten, mutta myös missä yhteydessä. (Besen 2008, 14–17.)

Animaatiossa liikkeellä voi olla erityispiirteitä, jotka lisäävät sen ennalta arvatavuutta. Näitä erityispiirteitä käytettäessä liikkuva kohde jäljittelee reaali maailman fysiikkaa tai sitä vääristetään yli reaali maailman rajojen. Liikkeen erityispiirteitä ovat *ennakointi, litistyminen ja venyminen, läpivienti* sekä *kaareva ja päällekkäinen liike*. Ennakointi on hahmon valmistautumista varsinaiseen toimintoon. Se varastoi energiaa ja antaa tilaa varsinaista liikettä varten. Se myös auttaa liikkeen alkuun. Ennakoinnin määrä tulee suhteuttaa liikkeen laajuuteen. Ennakointi auttaa katsojaa seuraamaan tapahtumia ja vetää huomion pääliikkeeseen. (Besen 2008, 128–130; Sullivan ym. 2008, 213–214.)

Lioiteltua joustoa saadaan näyttämällä miten kohde venyy liikkueessaan ja litistyy pysähtyessään. Ilman sopivaa vääristämistä liike voi näyttää liian jäykältä, toiminta ei näytä yhtä jännittävältä ja hahmojen tunteet ovat latteampia. Kuitenkaan liikkuvan kohteen massa ei saa muuttua liikettä vääristäessä, jotta se näyttäisi uskottavalta. Kohteen koko ei voi esimerkiksi fyysisesti suurentua tai pienentyä litistyessään. (Besen 2008, 128.)

Päällekkäinen liike kuvastaa kuinka kohteen eri osat lopettavat liikkeen eri aikaan. Päällekkäinen liike kohteessa näyttää luonnollisemmalta kuin jos kaikki

kohteen osat liikkuisivat tismalleen samaan tahtiin. Päällekkäinen liike mää-  
räytyy aina pääkohteen liikkeen mukaan. Liikkeen läpiviennillä tarkoitetaan  
osan liikkeen jatkumista vielä jonkin aikaa varsinaisen toiminnon jo pysähdyt-  
tyä. Eli se syntyy kun pääkohde lakkaa liikkumasta, mutta siihen liittyvät osat  
jatkavat liikettä vielä sen jälkeen. Esimerkiksi koiran roikkuvat korvat heiluvat  
vielä sen lopetettua pään ravistelun. (Besen 2008, 132–133; Sullivan ym.  
2008, 213–214.)

Varsinkin orgaaniset asiat liikkuvat kaarissa, kun taas mekaaniset kohteet ta-  
vallisemmin kulkevat suorassa linjassa. Kun kohde liikkuu nopeasti animaati-  
ossa, se tai ympäristö muuttuu epätarkaksi. Tätä kutsutaan kohteen *hämär-  
tämiseksi*. Sen kuvaamiseen käytetään tavallisesti vauhtiviivoja tai epätarkkaa  
jälkeä, joka sulautuu juovaksi kohteen perään. Myös useiden samojen lähes  
päällekkäisten kuva-aiheiden käytöllä voidaan esittää nopeaa liikettä. Esimer-  
kiksi nopeasti heiluvaa kättä kuvattaessa liikkeelle annetaan vauhtiviivat ja kä-  
siä piirretään useita liikkeen eri asennoissa jokaiseen kuvaruutuun. (Besen  
2008, 134–136.)

Niin metsä vastaa -animaatio pysyy liikkeen suhteen hyvin realistisena eikä  
huomattavaa liioittelua ei ole käytetty. Liikkeen erityispiirteitä sovellettiin aino-  
astaan harkiten. Animaatio ei sisällä nopeata toimintaa, joka vaatisi liioittelua  
näyttääkseen uskottavalta. Liikkeet pyrittiin kuvaamaan ensisijaisesti mahdol-  
lisimman toimivasti. Erityispiirteiden runsaampi käyttö olisi ollut mahdollista,  
jos animaation sisältö olisi vaatinut sitä.

### 5.3 Tunnelman luominen ja katsojan subjektiivisuus projektissa

Niin metsä vastaa -animaatioprojektissa katsojan subjektiivisuuden vaikutusta  
tunnelmaan tutkittiin palautekyselyn kautta. Kun koko animaation animatic oli  
valmis, se näytettiin katsojajoukolle, joka koostui pääasiassa kulttuurialan  
opiskelijoista. Kaikki palautteet kerättiin nimettömästi eikä vastaajista tilastoitu  
mitään tietoja. Tietojen keräämistä ei koettu tarpeellisena, koska kaikki olivat  
aikuisia ja siis kuuluivat animaation ensisijaiseen kohderyhmään.

Ennen näytöstä katsojia pyydettiin kiinnittämään tietoisesti huomiota omiin  
ajatuksiinsa katselemisen aikana. Heitä pyydettiin huomioimaan mitä muistoja,  
mielikuvia tai assosiaatioita muihin animaatioihin, elokuvaan, peleihin, kirjalli-

suuteen tai muuhun vastaavaan heille tulisi mieleen tästä animaatiosta. Lisäksi katsojia pyydettiin miettimään mitä he luulevat animaatiossa tapahtuvan sen edetessä. Animatic näytettiin ensin kerran katsojien keskittyessä ainoastaan katselemiseen, jonka jälkeen heitä pyydettiin kirjoittamaan aiemmat ajatuk-  
sensa paperille. Tämän jälkeen ennen kuin animatic kun näytettiin toisen ker-  
ran, katsojille esitettiin lisää kysymyksiä aiheesta:

- Mitä ajattelit nähtyäsi mitä animaatiossa tapahtui verrattuna siihen mitä ajat-  
telit tapahtuvan? Olitko pettynyt, yllätynyt tai jotakin muuta?
- Kuvaile päähenkilöiden välistä suhdetta.
- Mitä ajattelit, kun hahmot kaatuivat?
- Mitä ajattelit, kun Chung alkoi muuttaa muotoaan?
- Mitä ajattelit, kun peurat lähtivät ja Ame jäi yksin?
- Mitä ajattelit animaation lopusta?
- Mitkä olivat mielestäsi pääteemat? Mitä mieltä olit niistä? Piditkö tai etkö pi-  
tänyt teemoista? Miksi?
- Mitä ajattelit peurojen, muodonmuutoksen, suuren peuran tai minkä tahansa  
muun kuva-aiheen symboloivan?
- Kerro lisäksi, jos animaatio herätti muita ajatuksia tai tulkintoja.

Kysymyksillä pyrittiin saamaan palautetta siitä miten hyvin tuotannossa oli on-  
nistuttu välittämään ideoita, ajatuksia ja tunnetta. Palautteista nähtiin lisäksi  
ymmärrettiinkö katsojalle välitetyt asiat tarkoitetulla tavalla. Katsojilta tuli myös  
yleisempää palautetta animaticista, kuten teknisestä toteutuksesta ja ääni-  
raidasta. Kaikki saatu palaute koettiin arvokkaaksi, vaikka jokainen katsoja ei  
välttämättä vastannutkaan kaikkiin esitettyihin kysymyksiin. Ihanteellisinta olisi  
ollut luoda keskustelullinen haastattelutilanne jokaisen vastaajan kanssa, mut-  
ta käytetyllä menetelmällä saatiin nopeammin kattavampaa palautetta.

### **Kuvaus tunnelman luomisesta animaatiossa**

Animaation alun hitaalla avausotoksella yötaivaasta asetetaan tunnelma ja  
näytetään ympäristö katsojalle. Kamera liikkuu alas taivaalta puuston läpi  
maanpinnalle, jolla esitetään kuinka tapahtumapaikka on keskellä metsää.  
Hieman ennen hahmojen ilmestymistä, kuuluvat askelten äänet, jotka valmis-  
tavat katsojan tulevaan liikkeeseen. Hahmot liikkuvat siluetteina kuvan läpi ei-  
kä katsoja suoraan saa tietää keitä tai minkä näköisiä he ovat. Seuraavassa  
otoksessa hahmot ovat edelleen suoralta tarkastelulta piilossa, koska heitä  
kuvataan takaapäin.

Tämän jälkeen tulee ensimmäinen takautumaotos, jossa pojat nauravat yh-  
dessä. Takautumassa hahmot ovat selkeästi nuorempia kuin animaation alus-

sa. Takautuman sijoittuminen eri aikaan käy ilmi myös hahmojen vaatteista. Yksinkertaisemmalla vaatetuksella halutaan viestiä hahmojen iästä. Katsojan annetaan siis välittömästi ymmärtää, että tarinan hahmoilla on yhteinen menneisyys ja he tulevat hyvin toimeen. Varsinaisen ystävyuden näyttämiseksi katsojan täytyy nähdä animaatiota hieman pidemmälle, mutta takautumakohde on ensimmäinen askel sen osoittamiseksi.

Takautuman jälkeen hahmot nähdään ensi kerran suoraan edestä nykyajassa. Ame kantaa Chungia reppuselässä ja näyttää ajattelevan heidän yhteisiä muistojaan. Samalla eteneminen on hieman hidastunut alkukohtauksen juoksemisesta, joten katsojalle halutaan viestiä kantamisen raskaudesta ja kuinka se alkaa vaikeuttaa etenemistä. Tästä seuraa toinen takautuma, jossa näytetään kuinka pojat puumiekkailivat lapsena. Chungin asenne on rennompaa, mutta Ame ottaa leikin tosissaan. Tällä kerrotaan hahmojen luonteista katsojalle: Ame on kilpailuhenkisempi ja temperamenttisempi kuin rauhallinen Chung. Leikissä Chungin miekka luiskahtaa hänen kädestään ja Chung osuu tahattomasti Ame olkaan. Tahattomuutta ei sinällään alleviivata animaatioissa vaan luotetaan katsojan ymmärtävän, että lasten leikeissä ei ole tarkoitus sattuuta ketään varsinkin kun Chung näyttää ottavan leikin rennosti.

Toinen takautuma antaa katsojalle jo vahvan käsityksen hahmojen yhteisestä menneisyydestä ja läheisestä suhteesta. Seuraavassa otoksessa näytetään lähempää hahmojen kasvoja ja kuinka matka metsän halki jatkuu. Tässä otoksessa viimeistään katsojan pitäisi nähdä kuinka Chung on loukkaantunut. Hahmot siirtyvät otoksesta pois liikkeessään ja katsoja näkee kuinka silmäparit tarkkailevat hahmoja metsässä. Silmäpareista voi saada ensimmäisenä uhkaavan käsityksen, joten tässä kohtaa silmien muodon on tärkeää näyttää viattomalta.

Kolmas takautuma on ajallisesti lähes suoraa jatkoa toiselle. Pojat istuvat aukealla kiven päällä miljöössä, joka suunnitteluvaiheessa nimettiin heidän piilopaikakseen. Puumiekat lojuvat maassa, jotta katsoja näkee, että tilanne ei ole hypännyt ajassa paljon eteenpäin. Chung sitoo Amen olassa olevaa ruhjetta ja näyttää pahoittelevalta. Katsojan halutaan ymmärtävän, että Chung on pahoillaan tapahtuneesta ja hyvittää sen pitämällä huolta ystävästään.

Liikkuminen metsän läpi on selvästi hidastunut kävelyksi kolmannen takautuman jälkeen. Katsoja saa selityksen metsän silmäpareille, kun metsässä lii-

kuskelevia peuroja näytetään. Peurojen ei ole tarkoitus olla millään tavalla uhkaavia poikia kohtaan, vaan niillä halutaan kuvastaa metsän uteliaisuutta hahmojen ponnisteluihin. Seuraavaksi näytetään kuinka Ame on uupuneena pysähtynyt vetämään henkeä ja ajattelemaan seuraavaa muistoa. Neljännessä takautumassa haljennut puumiekka lojuu maassa istuvien poikien vierellä ja Chungin käsivarsi on lohduttavasti Amen ympärillä. Tällä vahvistetaan katsojan käsitystä hahmojen suhteesta. Edelleen hahmot ovat selvästi nuorempia kuin animaation nykyajassa.

Seuraavaksi kuvataan kuinka Ame kompastuu puun juureen nykyajassa. Hahmot lentävät rinnettä alas ja päätyvät metsänpohjalle pimeään. Metsän pohja on aukealla eikä puuston reunaa näy kohtauksessa aluksi. Valo on selvästi heikentynyt, mutta kohtaukseen alkaa ilmestyä tulikärpäsiä. Tulikärpäsilä asetetaan tunnelmaa mystisemmäksi. Ame nousee maasta käsiensä varaan ja katsoo ympärilleen etsien ystäväänsä. Chungia ei näytetä suoraan välittömästi kompastumisen jälkeen vaan vasta kun Ame huomaa Chungin maassa makaavan muodon, katsojakin näkee hänet. Tämän tarkoituksena antaa katsojalle aikaa miettiä miten toiselle hahmolle kävi ja jopa huolestua hänen kohtalostaan. Ame ryömii maata pitkin Chungin luo ja koittaa varoen ravistella häntä. Maassa makaavan ravistelu ymmärretään yleisesti herättelyksi ja osoittamaan, että kohteella on jokin hätänä.

Ame nostaa Chungin pään käsivarsilleen ja katsojalle näytetään kuinka Chungin kirkkaat silmät sumenevat. Tämä on viite hahmon kuolemaan. Silmien näyttämällä lähempää haluttiin myös antaa katsojalle viittaus myöhempää otosta varten, jossa peuraksi muuttuneen Chungin samanlaisina pysyneet silmät näkyvät. Tämän jälkeen näytetään Amen reaktio, jota seuraa kameran loittoneminen hahmoista. Tällä kuvataan kuinka Ame jää yksin tilanteessa, etsien apua katseellaan. Samalla kun kamera loittonnee ja näyttää ympäristöä laajemmin myös valo lisääntyy. Aukean reunoille ilmestyy tilannetta tarkkailevia peuroja.

Nyt kun hahmojen tilanne näyttää toivottomalta, kohtaukseen astuu suuri peura. Suurella peuralla kuvataan metsän henkeä tai jopa jumalolentoa. Peuran ulkomuoto on selkeästi yliluonnollinen tämän välittämiseksi. Kun suuri peura on asettunut aukealle, se tarkkailee poikia Amen tuijottaessa sitä. Amen reaktio peuraan pysyy melko neutraalina, joskin yllättyneenä. Tällä viestitään kat-

sojalle Amen tietävän, ettei peura ole uhaksi heille. Suuri peura saa aikaan Chungin muodonmuutoksen, joka myös parantaa hänet. Muodonmuutos yllättää Amen, mihin hän reagoi nousemalla seisomaan.

Chungin ruumis nousee ilmaan. Aluksi näytetään lähikuvalla kuinka Chungin käsi muuttuu peuran sorkaksi ja sitten kuinka hänen päänsä muotoutuu peuran pääksi. Muodonmuutoksen aikana näytetään lyhyesti yllättynyttä Amea ja ilmeettömänä tapahtumaa seuraavaa suurta peuraa. Muodonmuutoksessa näytetään ensin sorkkaa, koska katsojan ei haluta heti arvaavan mitä tapahtuu, kun Chung nousee ilmaan. Muutoksen peuraksi halutaan yllättävän katsojan, sillä helposti loogisin tarinan kulku olisi ollut Chungin parantuminen ihmismuodossaan.

Kun Chungin muodonmuutos on valmis, hän laskeutuu maahan. Chungin oma reaktio uuteen ruumiiseensa on pelästynyt, mutta Ame ilahtuu nähdessään terveenä ystävänsä, jonka hän luuli jo menettäneensä. Tästä syystä Ame ei huomaa Chungin järkytystä, vaan yrittää lähestyä peuraa äkillisesti, jolloin Chung torjuu hänet. Ame ei suoraan voi ymmärtää miksi Chung torjuu hänet, mutta tulee joka tapauksessa surulliseksi tästä. Hän siis menettää ystävänsä kaikista ponnisteluistaan huolimatta. Chung kääntyy pois Amen luota ja lähtee suuren peuran ja muiden peurojen mukana. Ame jää yksin aukealle kyöneleet silmissään. Katsojalle halutaan osoittaa, että Ame on jo tehnyt kaiken voitavansa eikä voi tilanteelle mitään vaikka haluaisikin. Hänellä ei ole muuta vaihtoehtoa kuin hyväksyä ystävänsä uusi tilanne.

Tarina voisi loppua tähän, sillä juonen suurimmasta konfliktista on päästy yli. Animaatiolle haluttiin kuitenkin antaa toiveikkaampi loppu, vaikka se ei suoraanaisesti korjaakaan hahmojen välistä suhdetta entisekseen. Loppukohtaus alkaa uudella avausotoksella, jossa aurinko laskee. Ilta ja auringon lasku ovat pehmeämpiä tunnelmaltaan kuin kirkas päivänvalo. Auringonlaskuun liittyy myös haikeutta, joka sopii asettamaan loppukohtauksen tunnelmaa. Ame istuu yksin samalla kivellä, joka on poikien piilopaikka takautumassa. Hän katsoo metsän reunaan, johon Chung ilmestyy peurana. Amen katseen kääntymiselle ei näytetä selvää syytä. Katsoja voi olettaa Amen kuulevan, että joku lähestyy tai vain tuntevan jonkun katselevan häntä. Ame on hämmästynyt nähdessään Chungin, mutta ei yritä lähestyä tätä. Chung katselee Amea het-

ken ja palaa sitten takaisin metsään. Näin Ame saa tunteilleen ja huolelle ystävästään edes jonkinasteisen ratkaisun.

Katsojien palautteissa hahmojen kompastumisen ajateltiin johtavan useisiin erilaisiin lopputuloksiin. Osassa odotuksista oli pelko siitä, että hahmoille tapahtuu jotakin pahaa, kuten heidän kimppuunsa hyökätään. Kuitenkaan Chungin ei pääasiassa uskottu kuolevan. Toisaalta kaatumisen seurauksena uskottiin Chungin vammoihin löytyvän parannuskeinon. Monissa palautteissa Chungin muodonmuutoksen ajateltiin parantavan hänet ihmishahmossa, joten muutos peuraksi koettiin yllättävänä. Kuitenkin monissa vastauksissa ymmärrettiin Chungin saaneen uuden elämän muodonmuutoksessa. Muodonmuutoskohtaus itsessään nähtiin kauniina ja visuaalisesti kiinnostavana. Muutoksen koettiin edustavan kuolemaa sekä uuden mahdollisuuden tai elämän saantia. Kun peurat lähtivät paikalta, moni katsojista luuli tarinan päättyvän. Amen yksin jättämisen ajateltiin olevan julmaa, koska hän oli vain yrittänyt auttaa ystäväänsä. Amen täytyi siis hyväksyä ystävänsä poismeno riippumatta siitä mitä muodonmuutos edusti. Tämän takia hahmojen menneisyydessä arveltiin olevan jotakin, mikä johti Chungin lähtöön.

Suurin väärinymmärrys tarinassa liittyi Chungin muutoksen jälkeiseen hyökkäykseen. Huomattiin, että animaticiin on tarpeen lisätä otos, jossa Chung on selvästi pelästynyt eikä suuttunut Amelle. Muodonmuutoksen jälkeen, kun Ame on menossa ystävänsä luo, Chungin tarkoitettiin pelästävän uutta tilannetta ja torjuvan Amen lähestymisyriityksen. Tilanne ymmärrettiin siis muutamaa palautteessa niin, että Chungin kuolema johtui pelkästään kaatumisesta ja Chung piti Amealta syypanä tähän muutoksensa jälkeen. Toinen väärinymmärrys palautteissa johtui animaticin mustavalkoisuudesta, joten on vaikea havaita Chungin olevan jo valmiiksi loukkaantunut Amen kantaessa häntä. Tästä johtui, että Chungin kuolema tuli joillekin katsojille yhtäkkisenä. Katsojille Chungin kuoleminen pelkkään kompastumiseen ei siis tuntunut loogiselta.

Päähenkilöt Ame ja Chung ovat animaatioissa läheisiä lapsuudenystäviä, joilla on sama sosiaalinen tausta. Päähenkilöiden välinen suhde ymmärrettiin pääsääntöisesti vähintään juuri, kuten oli tarkoitettu. Muutama vastaaja ehdotti hahmojen voivan olla myös veljeksiä. Hahmojen ymmärrettiin auttavan ja tukevan toisiaan tilanteesta riippumatta. Koska animaatioissa ei näytetä kum-

mankaan hahmon perhetaustaa, heidän arveltiin myös voivan olla orpoja. Suuri peura nähtiin pelastuksen edustajana ja jonkinlaisena metsän jumalolentona. Toisaalta suuren peuran ajateltiin edustavan yksinkertaisesti kuolemaa. Muiden peurojen ajateltiin olevan kadonneita sieluja tai metsän henkiolentoja, joihin Chung liittyy muodonmuutoksen jälkeen. Joka tapauksessa peurat ymmärrettiin ei-konkreettisina olentoina.

Animaation pääteemoiksi koettiin ystävyys ja sen menettäminen, mutta myös tärkeän läheisen auttaminen, lojaalius ja toisen puolesta uhrautuminen. Lisäksi mainittiin muutos, uudelleensyntyminen, anteeksianto, katumus ja luonto. Animaation tunnelma koettiin pääosin surulliseksi, mutta loppukohtaus toiveikkaaksi. Sanoman ymmärrettiin olevan muistutus siitä, että teoilla on aina seuraamuksensa eikä lopputulos ole välttämättä sitä mitä on odotettu. Teemojen ja tunnelman välittäminen oli siis varsin onnistunut. Hahmojen vahva ystävyys ja valmius tehdä toisen vuoksi mitä vain välittyivät katsojille. Ystävän menetykseen liittyvä suru ja muuttumistilanteen ennalta arvaamattomuus tulivat hyvin ilmi animaticista. Loppukohtauksesta pidettiin sen tarinaan tuoman päätöksen takia, jossa Chungin koettiin antavan Amelle anteeksi.

## 6 YHTEENVETO

Alustavana suunnitelmana oli suunnitella ja toteuttaa noin muutaman minuutin mittainen animaatio sellaisesta aiheesta, joka olisi tekijöille mielekäs ja pitäisi tekemisen mielenkiinnon yllä. Projektin tavoitteena oli paitsi tekijöiden osaamisen kasvattaminen, myös mahdollisimman hyvän tuotoksen aikaan saaminen. Lisäksi projekti antoi hyvän tilaisuuden oman optimaalisen työrytmin löytämiselle. Vaikka Niin metsä vastaa -animaatio olikin melko lyhyt ja intensiivisesti tuotettu projekti, siinä käytiin kaikki vastaavan suuremman tuotannon päävaiheet läpi lukuun ottamatta mahdollista asiakasta ja budjettia.

Tuotantotiimi pääsi sujuvoittamaan ja rutinoimaan omaa osaamistaan animaatioproduktiossa, joka oli yksi projektin päätavoitteista. Tiukkojen aikarajojen puuttumisesta huolimatta projekti eteni ja valmistui kohtuullisessa ajassa. Käsikirjoitus ja kuvakäsikirjoitusprosessit onnistuivat riittävän hyvin suhteessa projektiin. Pidemmillä aikavälillä prosessit olisi voitu toteuttaa alan standarde-

ja paremmin mukaillen. Kuitenkin käytännönläheisyyttä tavoittelevat työmenetelmät sopivat tähän projektiin hyvin.

Tunnelman luominen animaatiossa on katsojan subjektiivisuuden vuoksi mahdollonta toteuttaa absoluuttisesti. Käytettävät menetelmät ovat yleispäteviä keskivertokatsojaa ajatellen ja moni niistä pohjautuu ihmisen yleiseen luontoon esimerkiksi liikkeen tarkastelussa tai tapaan tulkita kohteen merkitystä. Varmoja keinoja ideoiden välittämiseen ei ole, mutta riittävän lukuisilla viitteillä katsojalle päästään melko varmasti haluttuun lopputulokseen. Koska menetelmiä tunnelman ja ideoiden välittämiseksi animaatiossa on lukuisia, on järkevää pyrkiä yhdistelemään samaan päämäärään ohjaavia. Näin katsoja saa varmemmin kiinni tekijän ajatuksesta.

Projektin aikana käytiin useita palavereita etenkin kuvakäsikirjoituksen ja animaticin kulusta sekä keskusteltiin tuotantotiimin visioista. Ajatusten samankaltaisuus luovissa ratkaisuissa helpotti ideoiden välittämistä toiselle. Harvoissa kohtauksissa oli hankalaa saada tuotantotiimin toista jäsentä ymmärtämään haettua ajatusta. Toisaalta enemmän eriävät mielipiteet olisivat myös voineet tuottaa uniikimpia ratkaisuja animaatioon. Kompromisseja jouduttiin tekemään muutamia, mutta enimmäkseen molempien ratkaisut olivat perusteltavissa järkevästi käytännöllä, jolloin niistä ei tarvinnut väitellä.

Tuotantotiimin keskinäinen keskustelu auttoi ongelmien ratkaisuissa, mutta korvaamattomin apu oli ulkopuolisten katsojien palaute. Huomattiin, että omalle työlle on helppo sokeutua. Esimerkiksi animatic oli alkuvaiheissaan huomattavasti nopeatempoisempi. Tästä johtui, että katsojan, joka näki sen ensimmäistä kertaa, oli vaikea seurata tarinaa. Palautteen ansiosta tuotantotiimi huomasi virheensä ja oppi ottamaan huomioon, että katsoja ei tiedä kaikkea mitä tekijä. Koska tekijä tuntee tarinan kulun parhaiten, sen toimivuudelle on helppo sokaistua.

Projektin teknisessä toteutuksessa ei kohdattu ongelmia. Käytetyt menetelmät ja ohjelmat olivat ennestään tuttuja tuotantotiimille. Haasteet ja ongelmat liittyivät projektin eri työvaiheiden sisältöön: erityisesti kuvakäsikirjoituksen saattaminen animaticiksi vaati huomattavasti pohdintaa ja ratkaisujen etsimistä. Luovat ratkaisut esimerkiksi kuvakokojen ja -kulmien suhteen vaativat yhteistyötä ja keskusteltua parhaan mahdollisen ratkaisun löytämiseksi. Päätöksissä

molempien henkilökohtainen visio piti ottaa huomioon, mutta kuitenkin toteuttaa projektin kannalta parhaimmat valinnat.

Tuotantotiimin yhteistyö sujui hyvin koko projektin ajan eikä aiheuttanut ongelmia. Kahden hengen tiimissä informaation välittäminen oli nopeaa ja helppoa internetin avulla. Tuotoksia pystyttiin näyttämään ja kommentoimaan reaaliaikaisesti eikä kasvotusten tapaamiselle ollut tarvetta, vaikka se olisi ollut mahdollista. Palaverit pystyttiin myös puhumaan internetin välityksellä ja nopeat kommentit saatiin tehtyä chat-ohjelmissa. Materiaalin jakamiseen käytettiin yhteistä kansiota pilvipalvelussa, jossa se oli nopeasti toisen tekijän tarkasteltavana.

Tässä opinnäytetyössä käsiteltyjen aiheiden vaikutus animaatiotuotantoon on keskeinen projektin onnistumisen kannalta. Käsikirjoitus ja kuvakäsikirjoitus ovat olennainen osa alkutuotantoa eikä niitä voi ohittaa onnistuneessa projektissa. Niiden käyttäminen siis kuuluu alalla yleiseen rutiiniin hyvästä syystä: ne auttavat karsimaan työtaakkaa ja virheitä aina seuraavasta vaiheesta. Jos animaatioprojekti yritettäisiin toteuttaa esimerkiksi ilman käsikirjoitusta, kuvakäsikirjoittajan täytyisi tehdä paljon enemmän työtä kuin on tarkoituksenmukaista ja kustannustehokasta.

## LÄHTEET

- 2D Animation 101. 2015a. Cinematography for 2D Essentials. Saatavissa: <https://www.2danimation101.com/product/cinematography-for-2d-animation-essentials/> [viitattu 26.2.2016].
- 2D Animation 101. 2015b. 3 Ways to Come Up With a Good Story. Saatavissa: <https://www.2danimation101.com/3-ways-to-come-up-with-a-good-story/> [viitattu 20.3.2016].
- Aaltonen, J. 1993. Käsikirjoittajan työkalupakki. Helsinki: Painatuskeskus Oy.
- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M. & Vernet, M. 1994. Elokuvan estetiikka. Helsinki: Edita.
- Beal, G. 2014. Format Guide. Saatavissa: <http://www.oscars.org/sites/oscars/files/scriptsample.pdf> [viitattu 4.3.2016].
- Beiman, N. 2013. Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts. Burlington: Focal Press.
- Besen, E. 2008. Animation Unleashed: 100 Principles Every Animator, Comic Book Writer, Filmmaker, Video Artist and Game Developer Should Know. Studio City: Michael Wiese Productions.
- Block, B. 2008. The Visual Story. Burlington: Focal Press.
- Cook, B. 2008. What background skills do Storyboard artists need to be successful. DVD-lisämateriaali kirjassa Ideas for the Animated Short. Haastattelu 2008. Burlington: Focal Press.
- Dirks, T. 2016. Filmsite. Saatavissa: <http://www.filmsite.org/> [viitattu 3.3.2016].
- Larson, D. 2014a. Anatomy of a Storyboard Part 1: Terms & Techniques. Saatavissa: <http://www.makingcomics.com/2014/02/05/anatomy-storyboard-part-1-terms-techniques/> [viitattu 21.3.2016.]
- Larson, D. 2014b. Anatomy of a Storyboard Part 2: Continuity. Saatavissa: <http://www.makingcomics.com/2014/02/08/anatomy-storyboard-part-2-continuity/> [viitattu: 21.3.2016.]
- Marx, C. 2007. Writing for Animation, Comics, and Games. Burlington: Focal Press.
- Opasmedia. 2010. Elokuvaopas. Saatavissa: <http://www.elokuvaopas.com/sanasto/> [viitattu: 2.3.2016].
- Porvari, M. 2016. Esimerkkikuva käsikirjoituksen perusstandardeista.
- Scott, J. 2002. How to Write for Animation. New York: Overlook Press.
- Seeger, L. 2003. Advanced Screenwriting: Raising Your Script to the Academy Award Level. Los Angeles: Silman-James Press.
- Sullivan, K., Schumer, G. & Alexander, K. 2008. Ideas for the Animated Short. Burlington: Focal Press.

Swain, D. & Swain, J. 1988. Film Scriptwriting. Boston: Focal Press.

Viikari, T., Raike, A. & Laitinen, K. 1999. Elokuvantaju. Saatavissa:  
<http://elokuvantaju.aalto.fi/> [viitattu 2.3.2016].

Vineyard, J. 2008. Setting Up Your Shots: Great Camera Moves Every  
Filmmaker Should Know. 2.painos. Studio City: Michael Wiese Productions.

Yle. 2006. Mediakompassi. Saatavissa:  
[http://yle.fi/vintti/yle.fi/mediakompassi/mediakompassi/4-6-  
luokkalaiset/kuvakoulu/kuvan-lumo/kuvakoot.htm](http://yle.fi/vintti/yle.fi/mediakompassi/mediakompassi/4-6-luokkalaiset/kuvakoulu/kuvan-lumo/kuvakoot.htm) [viitattu 17.3.2016].

NIIN METSÄ VASTAA

Minna Porvari

1 EXT. KESKELLÄ TIHEÄÄ METSÄÄ - YÖ

Synkän metsän yllä häilyy kuunsirppi. Taivas on kirkas, mutta puusto ei päästä valoa maahan asti.

AME juoksee kantaen haavoittunutta CHUNGIA reppuselässä.

2 EXT. KAUPUNKI TAI MUU SOPIVA MILJÖÖ - PÄIVÄ

On kirkas ja aurinkoinen päivä. Vielä lapset Ame ja Chung katsovat toisiaan nauraen.

3 EXT. KESKELLÄ TIHEÄÄ METSÄÄ - YÖ

Ame vilkaisee sivusilmällä Chungin kasvoja ja näyttää päättäväiseltä.

Ame kiihdyttää askeliaan. Metsä synkkenee ja puusto tihenee.

Ympärillä metsässä uteliaat silmäparit seuraavat.

4 EXT. AMEN JA CHUNGIN "PIILOPAIKKA" - PÄIVÄ

Nuoremmat Ame ja Chung harjoittelevat puumiekkailua.

Chung ottaa rennommin ja hauskaa pitäen. Ame yrittää tosissaan päihittää Chungin.

AME

(Ote miekasta lipeää ja hän horjahtaa yllättyneenä)

CHUNG

(Chungin miekka osuu Amea olkavarteen kipeästi)

AME

(Tiputtaa miekan ja tarttuu olkavarteensa)

CHUNG

(Näyttää säikähtäneeltä)

5 EXT. KESKELLÄ TIHEÄÄ METSÄÄ - YÖ

Metsä synkkenee askel askeleelta.

Chungin kasvot näyttävät todella kalpeilta.

Ame vilkaisee juostessaan metsässä lymyäviä otuksia ja näyttää epäilevältä.

6 EXT. AMEN JA CHUNGIN "PIILOPAIKKA" - PÄIVÄ

Nuoremmat Ame ja Chung istuvat kiven päällä. Puumiekat lojuvat maassa heidän jaloissaan.

AME

(Irvistaa kivusta ja  
näyttää harmistuneelta)

CHUNG

(Sitoo kankaanpalaa Amen käteen  
ja näyttää pahoittelevalta)

7 EXT. KESKELLÄ TIHEÄÄ METSÄÄ - YÖ

Ame jatkaa juoksua Chungia kantaen. Ame parantaa kanto-otetta Chungista nostamalla tätä hieman.

Peura tarkkailee puun takaa ohi juoksijoita.

8 EXT. KAUPUNGISSA SIVUKUJALLA - ILTA

Suuri koira haukkuu lapsille talojen välissä umpikujassa.

Pelokas Ame kyyristyy seinää vasten.

Päättäväinen Chung asettuu Amen eteen yrittäen näyttää mahdollisimman isolta ja pelottavalta.

Koira haukkuu hetken lyhyen välimatkan päässä ja perääntyy.

9 EXT. KESKELLÄ TIHEÄÄ METSÄÄ - YÖ

Amella on vaikeuksia jaksaa kantaa Chungia ja jatkaa matkaa.

Ympärillä metsässä liikuskelee peuramaisia olentoja.

10 EXT. PUUN JUURELLA LÄHELLÄ "PIILOPAIKKAA" - PÄIVÄ

Lapsi Amella on kädessään katkennut puumiekka ja hän näyttää surulliselta.

Lapsi Chung laskee kätensä lohduttavasti Amen harteille.

11 EXT. KESKELLÄ TIHEÄÄ METSÄÄ - YÖ

Metsässä alkaa olla säkkipimeää.

Puusto alkaa hälvetä nopeasti, mutta valo ei lisäännä.

12 EXT. METSÄAUKEA - YÖ

Aukealla on kiviä, kuunsirppi paistaa taivaalta.

Valo alkaa lisääntyä pikkuhiljaa.

AME

(Kompastuu maasta nousevaan juureen)

Ame ja Chung kaatuvat maahan. Ame kaatuu vatsalleen, Chung kierii vähän matkan päähän keskelle aukeaa.

AME

(Nostaa päänsä ja ryömii Chungin luo)

CHUNG

(Tekee selvästi kuolemaa)

Aukean reunoilla käyskentelee peuroja, muutama uskaltautuu lähemmäs.

Valokeilat halkovat pimeyttä.

AME

(Katsoo epätoivoisena ympärilleen, apua etsien)

SUURI PEURA astuu pimeydestä valokeilaan.

SUURI PEURA

(Katsoo maassa makaavia poikia)

AME

(Katsoo suurta peuraa anelevasti ja nousee ylös)

SUURI PEURA

(Tekee eleen kohti Chungia)

CHUNG

(Ruumis nousee ilmaan ja alkaa muuttua)

AME

(Perääntyy)

CHUNG

(Muuttuu peuraksi)

Suuri peura tarkkailee muutosta rauhallisena, Ame äimistyneenä. Valo lisääntyy, kun muutos etenee.

Ympärillä olevat peurat tarkkailevat tilannetta paikoillaan.

Peuraksi muuttunut Chung laskeutuu uusille jaloilleen.

AME  
(On silminnähden helpottunut)

CHUNG  
(Oikoo uusia raajojaan)

AME  
(On menossa tavallisesti Chungin luo)

CHUNG  
(Kavahtaa taaksepäin ja kääntää sarvet kohti Amea)

AME  
(Jähmettyy)

Suuri peura astuu lähemmäs ja Chung kääntyy tämän luo.

Suuri peura ja Chung kääntyvät pois ja kävelevät kohti aukean reunaa.

Valo vähenee.

AME  
(Katsoo peurojen perään)

CHUNG  
(Pysähtyy metsän reunassa, mutta ei katso taakseen)

Muut peurat katoavat myös paikalta ja Ame jää yksin aukealle.

13 EXT. AMEN JA CHUNGIN "PIILOPAIKKA" - ILTA

Aurinko on laskemassa.

Ame istuu yksin kivellä ja pyörittelee puumiekkää käsissään murheellisenä.

Peura Chung ilmestyy metsän reunaan.

AME  
(Kohottaa katseensa)

CHUNG  
(Katselee ensin muualle, sitten suoraan Ameen)

Hitaasti Amen kasvoilta katoaa murtunut ilme ja tilalle leviää hymy.

# KUVAKÄSIKIRJOITUS

## NIIN METSÄ VASTAA

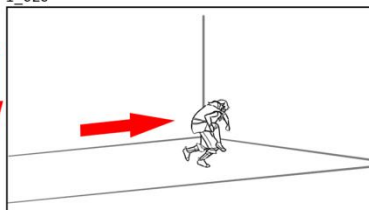
1/4

1\_010



YK. Panorointi alas

1\_020



YK. Panorointi maatasolle, tiltaus oik. Hahmot liikkuvat oik.

3\_050



Zoomaus → LK. A päättäväinen

2\_030



LK. Ame ja Chung hytkyvät naurusta

3\_060



KK. Hahmot liikkuvat kohti

3\_040



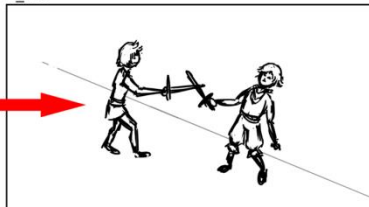
PLK. A vilkaisee C:tä

3\_070



KK. Hahmot liikkuvat pois kuvasta

4\_080



LKK. Hahmot liikkuvat oik.

4\_090



LK. Miekat kalahtavat

4\_100



PK. A:n miekka lipeää, C:n jatkaa liikettä

4\_110



ELK. C:n miekka osuu A:n olkaan

5\_120



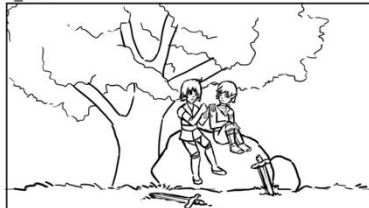
LK

5\_130



ELK. A vilkaisee olentoja

6\_140



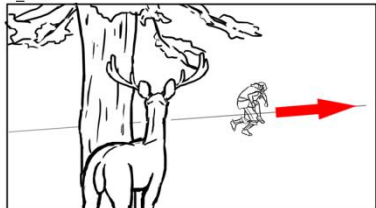
LKK. C hoitaa A:n haavaa

6\_150



PK

7\_160



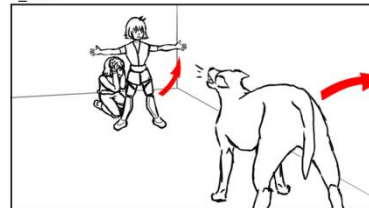
LKK. Peura seuraa hahmojen liikettä oik.

8\_170



LK. Koira haukkuu

8\_180



KK. C nostaa kädet, koira pakenee taka oik.

NIIN METSÄ VASTAA

9\_190



PK. Hahmot liikkuvat kohti

9\_200



LKK. Peurat tarkkailevat

10\_210



KK. C lohduttaa A:ta

11\_220



YK. Hahmot liikkuvat oik. alas

12\_230



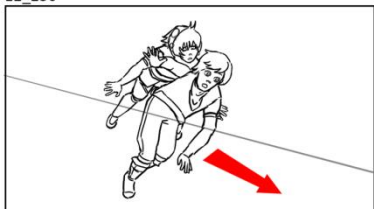
YK. Liike jatkuu oik. alas

12\_240



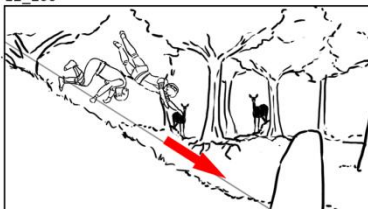
ELK. A kompastuu juureen

12\_250



KK

12\_260



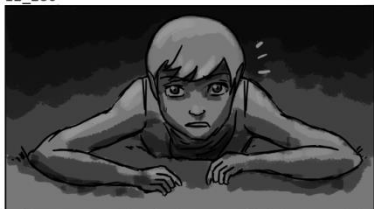
LKK. Kierivät rinnettä alas

12\_270



LKK. C etualalla

12\_280



LK. A nostaa pään

12\_290



LKK. A ryömiä C:n luo

12\_291: A kääntää C:n selälleen

12\_300



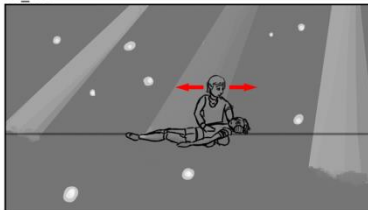
ELK. C:n silmät sumenevat

12\_305



LK. A itkee

12\_310



LKK. A etsii apua

12\_320



YK

12\_330



KK. SP ilmestyy

12\_340



LPK. SP katsoo poikia

12\_350



KK. A nousee seisomaan

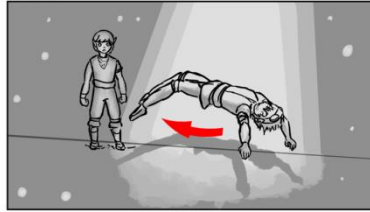
NIIN METSÄ VASTAA

12\_360



LKK. SP nyökkää

12\_370



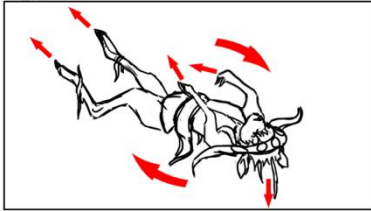
KK. C nousee ilmaan

12\_380



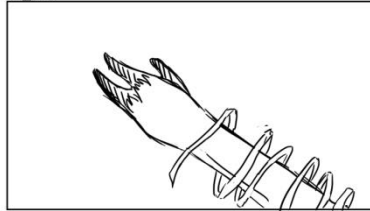
PK. A peruuttaa kauemmas

12\_390



KK. C muuttuu peuraksi, horisont. pyörimisliike

12\_393



ELK. Käsi muuttuu sorkaksi

12\_395



LK. Pää muuttuu peurann pääksi

12\_400



PLK. SP seuraa muodonmuutosta

12\_410



PK. A nostaa kädet suojaksi

12\_420



YK. C laskeutuu

12\_430



LK. C laskeutuu uusille jaloilleen

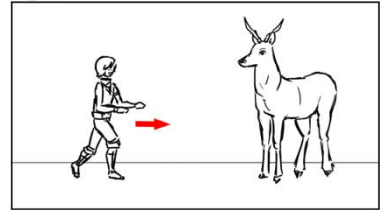
12\_435: YK.  
C liikahtelee

12\_440



LK. A ilahtuu

12\_450



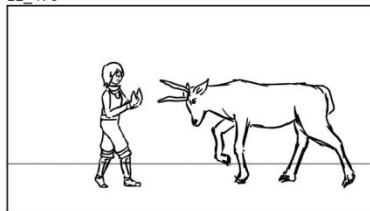
KK. A ryntää C:n luo

12\_460



LK. C kavahtaa kauemmas

12\_470



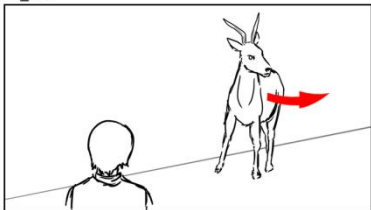
KK. C uhkaa A:ta

12\_480



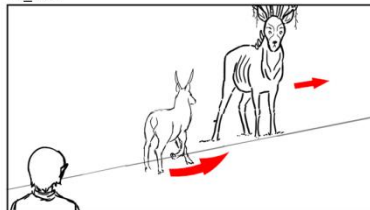
PLK. A järkyttynyt

12\_490



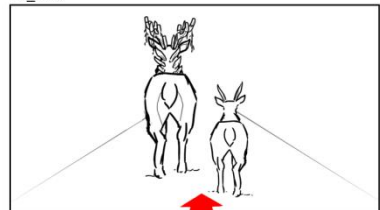
KK. C kääntyy pois

12\_500



Zoom ulos → LKK. C menee SP:n luo

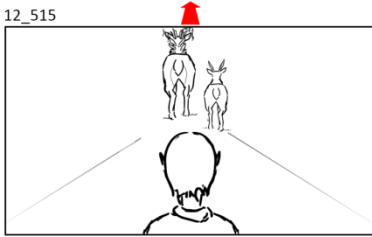
12\_510



KK. C ja SP poistuvat

NIIN METSÄ VASTAA

12\_515



Zoom ulos → LKK

12\_517



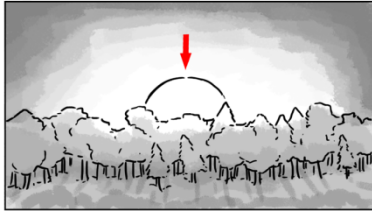
LK. A surullinen

12\_520



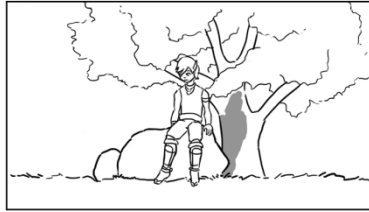
PK

13\_530



YK. Aurinko laskee

13\_540



LKK. A istuu kivellä

13\_550



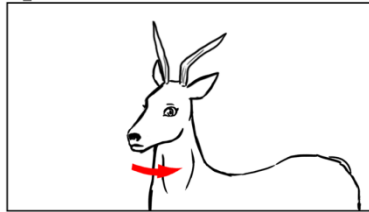
LKK. C ilmestyy puiden takaa, A etualalla

13\_570



LK. A nostaa katseensa

13\_580



PLK. C kääntää pään kohti A:ta

13\_590



PLK. A:n kasvoille nousee hymy

## HAHMOPROFIILIT

- Ame ja Chung ovat enemminkin veljekset kuin hyvät ystävät. He ovat erottamattomat ja kumpikin tietää toisen turvaavan selustansa. Heidän välillään ei ole mitään romanttista. He ovat kasvaneet yhdessä ja ovat hyvin keskeinen osa toistensa elämää. He pitävät toisiaan hieman itsestäänselvyytenä jo.
- Heidän suhteensa on hyvin tasavertainen. Tavallisesti Ame on nopeampi tarttumaan toimeen ja Chung jarruttelee Aimea. Kumpikaan ei patista tai velvoita toista mihinkään. Amen persoonallisuus on voimakkaampi.
- He haluavat pysyä ystävinä, mutta tiedostavat, että erilleen kasvamisen mahdollisuus on ajan myötä.
- Ame on tarinassa selkeästi päähenkilö, mutta hänen motiivinsa tapahtumille on Chung.

## Ame

- Eettinen periaate: kategorinen imperatiivi, vahva oikeudentaju
- Antaa tunteiden hallita logiikan sijaan
- Lapsena ei osannut puolustaa itseään. Chung on suojellut Aimea, joka luonut vahvan siteen ystävien välille
- Suurin vahvuus on päättäväisyys, periksi antamattomuus. Valmis käyttämään voimaa suojellakseen ystävänsä
- Heikko kohta on temperamenttisuus, liika impulsiivisuus. Ei harkitse ennen toimimista
- Näkee itsensä nykyään vahvana, mutta ei pärjäisi ilman ystävänsä
- Muiden mielestä joskus liian harkitsematon, ystävät voivat luottaa kuin kiveen
- Suurin salaisuus: on äärettömän iloinen Chungin ystävydestä ja mielestään elämänsä velkaa tälle, vaikka ei ikinä myöntäisi sitä ääneen
- On ystävänsä vuoksi valmis menemään läpi harmaan kiven
- On oppinut puolustamaan itseään ja suojelemaan ystävänsä. Täytyisi oppia myös pehmeämpiä arvoja

## Chung

- Eettinen periaate: kultainen sääntö, tee toisille kuten haluaisit toisten tekevän itsellesi
- Antaa tunteiden hallita logiikan sijaan
- Oli lapsena tavallaan rohkeampi ja itsenäisempi. Amen ystävyys myötä on oppinut luottamaan myös muiden apuun ja suojelemaan ja siihen, ettei kaikkea tarvitse yrittää hoitaa itse
- Suurin vahvuus on empaattisuus. Valmis suojelemaan ystävänsä oman henkensä uhallakin
- Heikko kohta on sinisilmäisyys, liika usko hyvyyteen, itsensä asettaminen alttiiksi muiden hyväksikäytölle
- Näkee itsensä seesteisenä sovittelijana
- Muiden mielestä ihana ihminen, ymmärtää ja huolehtii muista. Tarpeellinen vastavoima Amelle
- Suurin salaisuus: joskus toivoisi olevansa yhtä kova kuin Ame, näkee välillä itsensä heikkona. Ei tajua omaa arvoaan
- On valmis tekemään kaikkensa ystävänsä vuoksi, mutta toivoo, ettei tule päivää jolloin hänen täytyy todistaa se, ettei aiheuttaisi pettymystä olemalla heikompi kuin mitä itse luuli
- Täytyisi oppia olemaan vähemmän ankara itselleen