

Joonas Tanninen

Kuvakäsikirjoitus videotuotannon työkaluna

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

30.11.2016

Tekijä Otsikko	Joonas Tanninen Kuvakäsikirjoitus videotuotannon työkaluna
Sivumäärä Aika	23 sivua 30.11.2016
Tutkinto	Medianomi (AMK)
Koulutusohjelma	Viestintä
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja(t)	Lehtori Arja Vuorio
Tässä opinnäytetyössä käsitellään kuvakäsikirjoituksen merkitystä elokuvan tuotantoprosessissa. Työssä tarkastellaan erityisesti elokuvan ja animaation kuvakäsikirjoituksia, sekä sitä millaisin eri metodein kuvakäsikirjoitus voidaan toteuttaa. Työssä tuodaan esimerkein esille erilaisia kuvitustyyliä tunnettujen elokuvien osalta. Aluksi käydään läpi kuvakäsikirjoituksen historiaa ja sitä, miten se on vakiinnuttanut paikkansa elokuvatuotannon työkaluna. Lisäksi kerrotaan mitä kuvakäsikirjoitus pitää sisällään, ja kuka sen yleensä laatii. Työssä selvitetään myös mihin kuvakäsikirjoitusta käytetään ja miksi se on tärkeä. Tutkimusaineistona on käytetty alan kirjallisuutta ja verkkolähteitä, joista hankittu tieto on rinnastettu omaan kokemukseen. Aihetta lähdettiin tutkimaan, jotta saataisiin lisää tietoa animaationa toteutetun musiikkivideon kuvakäsikirjoituksen tekoa varten. Työssä esitetään myös kuvina lopullisen kuvakäsikirjoituksen osia toteutuksen eri vaiheista.	
Avainsanat	Kuvakäsikirjoitus, storyboard, elokuvatuotanto, kuvaus, pre production, alkutuotanto, elokuva

Author Title	Joonas Tanninen Storyboard as a Tool of Video Production
Number of Pages Date	23 pages 30. November 2016
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic design
Instructor(s)	Arja Vuorio, Senior Lecturer
This thesis deals with the importance of storyboards in movie productions. This study examines in particular movie and animation storyboards, and a number of methods how a storyboard can be made. The study brings out examples of different kinds of illustration styles from known movie storyboards. The thesis starts with the history of storyboarding and how it has established itself as an important tool in movie production. It also explains what a storyboard holds inside and who usually makes it. The thesis also explains what storyboards are used for and why they are important. The research material consists of literature and online sources. The learned information is then reflected onto author's own experience. The research was conducted to gain more information about making a storyboard for an animated music video. The thesis also presents images of the final storyboard elements from the different stages of the process.	
Keywords	Storyboard, movie production, cinematography, pre production

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Mikä on kuvakäsikirjoitus?	2
2.1	Miten kuvakäsikirjoitus syntyi?	3
2.2	Kuvakäsikirjoituksen luomisprosessi	6
2.3	Käytetyt tyylit	11
3	Mihin kuvakäsikirjoitusta tarvitaan?	13
4	Musiikkivideon kuvakäsikirjoituksen tuotantoprosessi	15
4.1	Oikean toteutustavan löytäminen	15
4.2	Luonnoksesta toteutukseen	18
5	Yhteenveto	20
	Lähteet	22
	Kuvalähteet	22

1 Johdanto

Tässä työssä keskityn tutkimaan kuvakäsikirjoituksen eli storyboardin teoriaa ja esitän erilaisia tyylejä sekä tapoja toteuttaa kuvakäsikirjoitus. Lisäksi selvitän, miksi kuvakäsikirjoitusta on ruvettu käyttämään vuosien saatossa. Mitä siihen tulee lisätä ja mitä jättää pois. Kuvakäsikirjoittaminen ei eroa pääpiirteissään eri medioiden osalta, mutta rajaan työni syvällisemmän käsittelyn elokuvan kuvakäsikirjoittamiseen, enkä käsittele niinkään multimedian tai muussa mediassa käytettyjä kuvakäsikirjoituksia. Esittelen myös näytteitä erilaisista kuvakäsikirjoitukseen käytetyistä visuaalisista tyyleistä tunnettujen elokuvien osalta.

Kuvakäsikirjoittamista lähdin tutkimaan *The Borderlines* yhtyeen *Gravity* kappaleen musiikkivideon teon pohjalta, jossa olin osallisena tuotannon eri vaiheissa. Työnkuvaani kyseisessä tuotannossa kuului käsikirjoituksen ideointi ja toteutus yhdessä yhtyeen kanssa. Lisäksi työnkuvaani kuului hahmosuunnittelu, kuvakäsikirjoittaminen ja videon lopullinen toteuttaminen animaationa. Halusin selvittää miten kuvakäsikirjoitus auttaisi minua kokonaistuotannossa ja millaisia eri tapoja minulla on kuvakäsikirjoituksen toteuttamiseen. Pääasiassa tutkimuslähteinä käytän verkosta löytyviä artikkeleita ja ammattilaisten kirjoituksia ja haastatteluja. Lisäksi käytän elokuvatuotantoon liittyvää kirjallisuutta. Tämän työn tavoitteena on saada lukija ymmärtämään kuvakäsikirjoituksen toteutusprosessi ja havainnollistaa sen tärkeys sekä siinä huomioitavat pääkohdat.

Aluksi käsittelen tässä opinnäytetyössä lyhyesti sitä, mikä kuvakäsikirjoitus on ja miksi sitä on ruvettu käyttämään. Lisäksi selvitän, miten kuvakäsikirjoittaminen on vakiinnuttanut paikkansa elokuvan ja muun median tuotantoprosesseissa. Tämän jälkeen tutkin erilaisia metodeja kuvakäsikirjoituksen luomiseen ja sitä, mihin sitä voidaan käyttää. Työn lopussa selvitän millaiset kuvitustyylit ja tuotantoprosessit sopivat minulle tuottaessani animoidun musiikkivideon kuvakäsikirjoitusta ja miten kuvakäsikirjoitus auttoi itse videon eri tuotantovaiheissa.

2 Mikä on kuvakäsikirjoitus?

Elokuvan tai minkä tahansa kuvallisen ohjelman tekeminen on prosessi, jossa on kolme vaihetta. Ensimmäisenä on idea tai näkemys lopullisesta tuotannosta. Tästä tehdään käsikirjoitus, joka kootaan pienistä irrallisista palasista ja yksityiskohdista. Toisena vaiheena on elokuvan kuvaus, jossa käsikirjoitus pilkotaan takaisin palasiksi yksittäisiksi irrallisiksi kuviksi. Kolmantena vaiheena on leikkaus, joka yhdistää taas nämä irralliset kuvat. Lopullisesti idea tai näkemys uudestisyntyy katsojan alitajunnassa. (Aaltonen 2007, 14)

Kuvakäsikirjoitus, tai storyboard, on minkä tahansa median käsikirjoitukseen perustuva selvitys siitä mitä kuvassa tai kohtauksessa tulee näkyä ja tapahtua. Usein kuvakäsikirjoitus mielletään vain elokuvan työvälineeksi, mutta sitä voidaan käyttää, ja käytetään kaikessa mediassa mainonnasta musiikkivideoihin. Kuvakäsikirjoituksen avulla pyritään helpottamaan tuotantoprosessin läpiviemistä ja auttamaan koko tuotantoryhmää ohjauksesta leikkaukseen. Kuvakäsikirjoitus sisältää kaikki samat asiat kuin käsikirjoitus itsessään, mutta lisäksi siitä voi nähdä havainnollisemmin mitä kuvassa tapahtuu ja ketä kuvassa mahdollisesti näkyy. Täten koko tuotantoryhmän on helpompi havainnollistaa mihin ollaan pyrkimässä. (Elokuvantaju n.d.)

Joidenkin ihmisten mielestä asioiden suunnittelu tuntuu ahdistavalta ja aikaa vievältä. Asiat tulisi saada tehtyä valmiiksi nopeasti ja tehokkaasti. Monet asiat vaativat kuitenkin ennalta suunnittelua, jotta asiat etenevät tehokkaasti. Ennakkoon suunnittelemalla voidaan varata tiloja sekä rekvisiittaa ja valmistautua hankaliin otoksiin, eikä esimerkiksi kuvauspaikalle tarvitse saapua ilmoittamatta ja todeta, että sitä ei voida käyttää. Leikkausvaiheessa voidaan kuitenkin hylätä kaikki ei haluttu kuvamateriaali, mikäli sillä ei ole käyttöä. (Millerson 2002, 192)

Kuvakäsikirjoitusvaiheessa voidaan miettiä valmiiksi valaistusta, kuvakokoa, kuvassa esiintyvien hahmojen tai henkilöiden sijoittumista, sekä kuvasiirtymien tyyppiä ja ajoitusta. Kun kaikki tarvittava saadaan suunniteltua ennen elokuvan varsinaisten kuvauksien, tai esimerkiksi animoinnin aloittamista, säästetään aikaa ja usein myös rahaa. Tämä on todella tärkeää, koska kokonaistuotannossa nämä kaksi asiaa ovat yleensä sellaisia, joita ei ole varaa kuluttaa liikaa. Edellä mainituista varsinkin ajoituksen testaaminen on todella tärkeää, jotta ylimääräisiä ottoja ei tarvitse kuvata niin paljon. Ohjaaja pystyy myös kuvakäsikirjoituksen avulla tekemään kuvauspaikalla

kuvaajan kanssa valmiiksi päätökset kuvakulmista ja valaistuksesta. Elokuvan jälkituotanto nopeutuu, kun leikkaajan on helpompi työskennellä tuotetun kuvamateriaalin kanssa tarkasti suunnitellun kuvakäsikirjoituksen ohjauksella.

2.1 Miten kuvakäsikirjoitus syntyi?

Piirtämistä elokuvan yksittäisten kuvien hahmottamisessa on käytetty elokuvatuotannon alusta saakka, jotta on saatu hahmotettua, mitä kuvassa halutaan näkyvän. Kuvakäsikirjoittamisen ideana keksi Walt Disney 1930-luvulla piirtämällä kohtauksia animaatioista erillisille paperiliuskoille ja kiinnittämällä ne korkkitaululle sen jälkeen. Näin animoijat pystyivät näkemään, miten Disney halusi tarinan kerrottavan. Ensimmäinen kokonainen kuvakäsikirjoitus tehtiin vuonna 1933 Disney studion lyhytelokuvaan *Kolme pientä porsasta*. Tämän lyhytelokuvan tuotannon aikana ymmärrettiin tarinan suunnittelun merkitys, joka johti erillisen tuotantoryhmän perustamiseen. Disney-studiot perusti ”story department” -osaston, joka eriytettiin itse animaatio-osastosta. (Whitehead 2004.)

Kuvakäsikirjoittaminen yleistyi kuitenkin vasta 1940-luvulla, kun ohjaajat ymmärsivät, että elokuva on helpompi myydä rahoittajille käyttämällä kuvakäsikirjoituksia apuna. Näin he pystyivät osoittamaan tarkasti, mihin rahoja tuotannossa käytetään. Jotkut ohjaajat käyttivät kuvakäsikirjoituksia kuitenkin vain joidenkin vaikeammin havainnollistettavien kohtauksien luomiseen ja jotkut eivät käytä niitä lainkaan. Yksi ensimmäisistä ”live action” -elokuvista, joihin tehtiin täyspitkä kuvakäsikirjoitus, oli Tuulen viemää (1939). Elokuvan tuottaja David O. Selznick palkkasi elokuvan tuotantosuunnittelijan William Menziesin suunnittelemaan elokuvan jokaisen kuvan ja kohtauksen tarkkaan kuvauksia varten. (Beauman Murphy 2011)



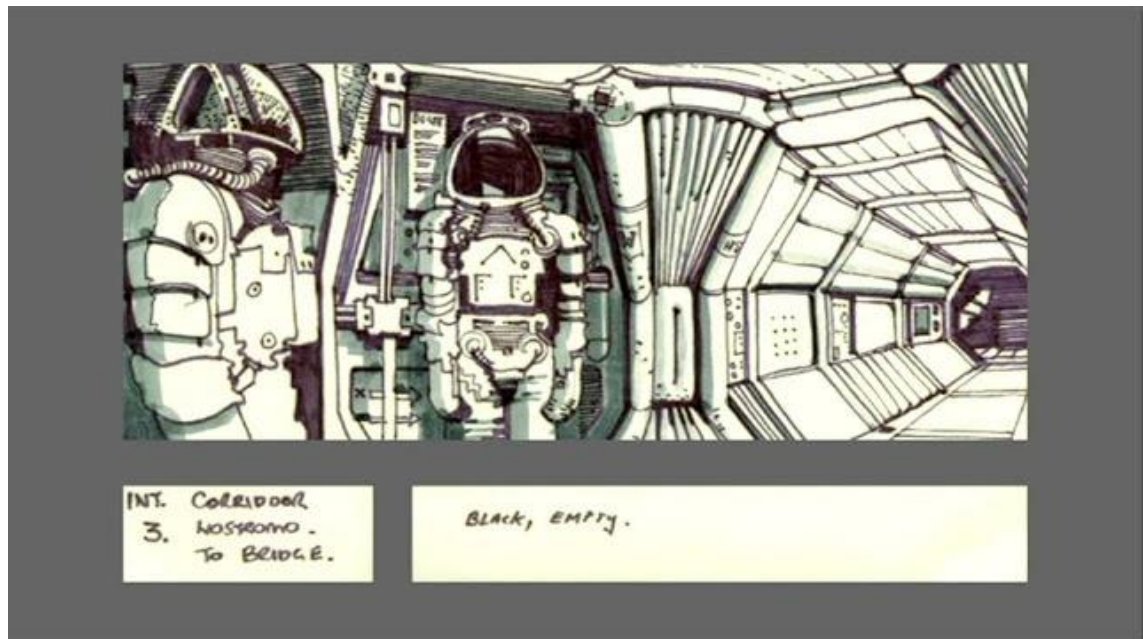
Kuvio 1. Kuvia *Tuulen viemää* (1939) elokuvan kuvakäsikirjoituksesta William Menziesin piirtämänä (Flavorwire.com 2012).

Vuosia myöhemmin useat suuret tunnetut elokuvaohjaajat ovat omaksuneet kuvakäsikirjoittamisen tärkeyden ja hyödyn omassa tuotannossaan. Monet ovat myös itse kuvittaneet omat kuvakäsikirjoituksensa. Yksi näistä suurista nimistä on Alfred Hitchcock. Hänen kuvitustöistään voidaan jopa sanoa, että ne itsessään ovat jo taideteoksia. Hitchcock oli opiskellut taiteita sekä piirtämistä ja näin ollen omaksui helposti tarkatkin luonnostelut kohtauksista. Näin hän sai tuotua paperille näkemyksensä ja todella yksityiskohtaisesti. (Taylor 2009.)



Kuvio 2. Kuvakäsikirjoitusta tunnetusta suihkukohtauksesta Alfred Hitchcockin elokuvaan *Psyko* (*Psycho*, 1960) (Screencrush.com 2013).

Muillakin suurilla ohjaajanimillä on samankaltaisia taustoja kuten Hitchcockilla. Ohjaaja Ridley Scott on käynyt saman prosessin läpi Hitchcockin kanssa. Hän kävi ensin taidekoulun ja toimi piirtäjänä, minkä jälkeen hän työskenteli lavastajana kuten Hitchcockin. Vasta lavastajana työskentelyn jälkeen Scott rupesi ohjaamaan. Hänen kuvakäsikirjoituksensa ovat niin taitavasti suunniteltuja, että niille keksittiin tuotantoryhmissä nimeksi *Ridley-O-Grams*. Myös Terry Gilliam toimi ennen ohjaajan uraansa kuvittajana ja animaattorina. Hänen kuvakäsikirjoituksiaan voi löytää melkein kaikkien hänen elokuviensa DVD-ekstroista. (Taylor 2009.)



Kuvio 3. Ridley Scottin elokuvan *Alien* (1979) kuvakäsikirjoituksen osa (gamespot.com 2014).

2.2 Kuvakäsikirjoituksen luomisprosessi

Kuvakäsikirjoituksen laatiminen on usein monen eri vaiheen lopputulos. Kuvakäsikirjoituksen voi laatia moni eri henkilö elokuvatuotannon sisällä, mutta usein sen tekee yhteistyössä ohjaaja ja storyboardartistit tai mukana voi olla myös kuvaaja. Moni nimekäs ohjaaja tekee omat kuvakäsikirjoituksensa itse, mutta monet myös palkkaavat storyboardartistin avukseen. Näin ohjaaja saa omat näkemyksensä paperille sellaisena kuin on ne kuvitellut omassa mielessään. (theflyinganimator.com n.d.)

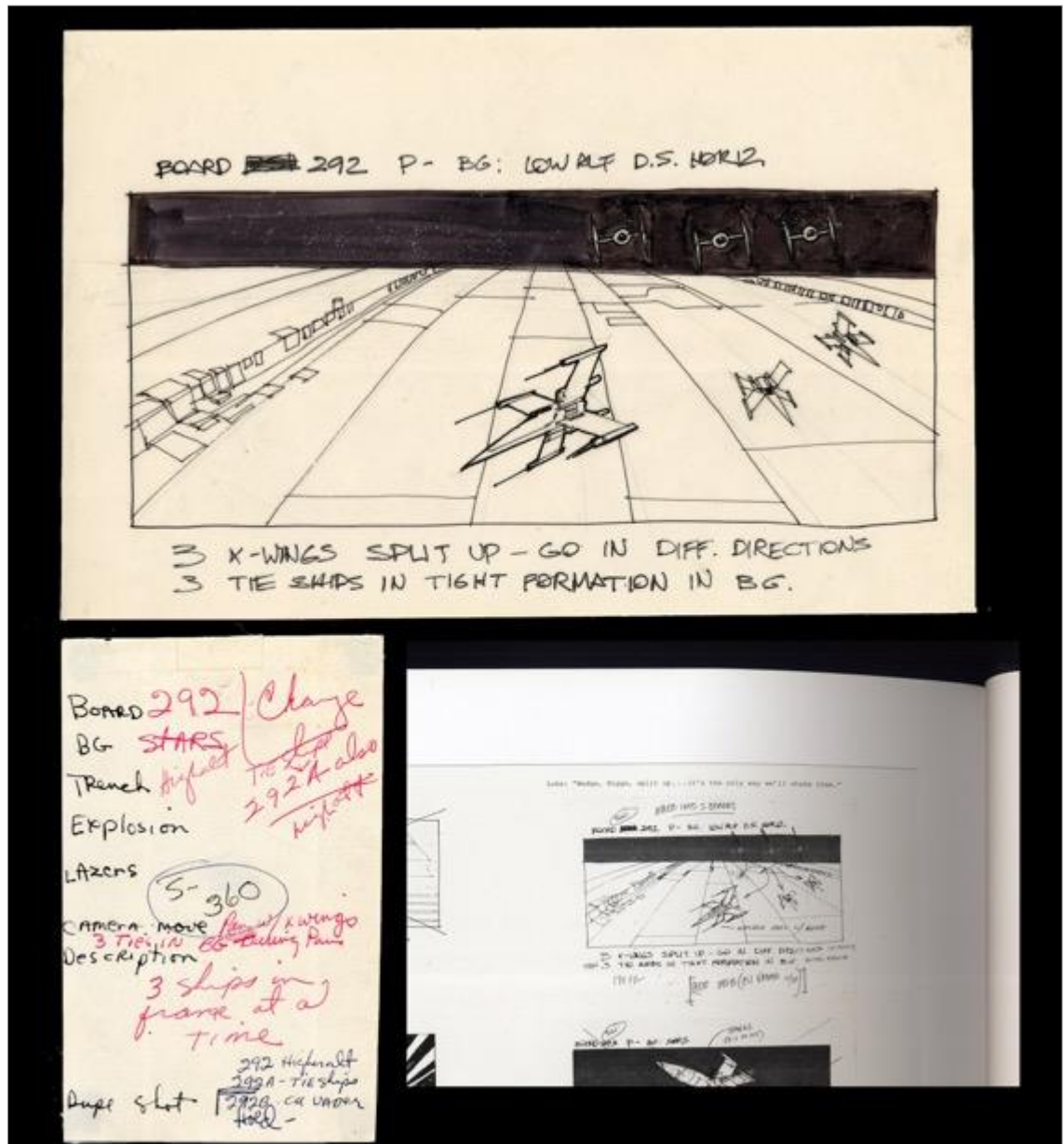
Hyvin toteutettu kuvakäsikirjoitus mahdollistaa myös sen, että ohjaajan ei välttämättä tarvitse olla paikalla kaikissa elokuvan tekoon liittyvissä tilanteissa, vaan hän voi luottaa eri osa-alueiden ammattilaisten toimintaan. Kuvakäsikirjoituksen ansiosta he pystyvät helposti seuraamaan ennalta määritettyjä ohjeita. Kuvakäsikirjoitus helpottaa myös havainnollistamaan kokonaisuutta, johon tuotannolla ollaan pyrkimässä.

Ennen kuin ruvetaan tekemään kuvakäsikirjoitusta, tulee ymmärtää, mihin sitä tarvitaan ja kuka sitä käyttää. Hyvä suunnittelu etukäteen on pohja sille, että kaikki onnistuu niin kuin on ollut tarkoituskin ja lopullisesta tuotteesta tulee sen näköinen kuin on alun perin haluttu. Ensimmäinen vaihe kuvakäsikirjoituksen tekemisessä on itse käsikirjoituksen

purkaminen erilliseksi kuvalistaksi. Käsikirjoituksesta tulee löytää avainkohdat, jotka ilmentävät parhaiten sen, mikä kuvassa halutaan näkyvän. Jokainen kuvakäsikirjoituksen kuva tulee näyttää jokaista kohtausta tai otosta, jotka kuvataan tai toteutetaan tuotantoa varten. Kun nämä kuvat on luonnosteltu sarjakuvamaisesti erillisiksi kuvapaneeleiksi, on tuotannon aikana helppo katsoa, mihin oltiin pyrkimässä. (For Dummies n.d.)

Ennen kuvakäsikirjoituksen piirtämistä voi miettiä ainakin seuraavia asioita:

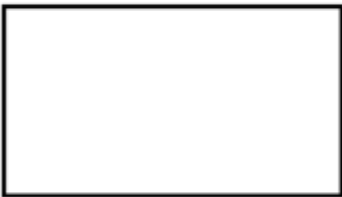
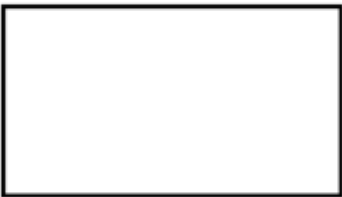
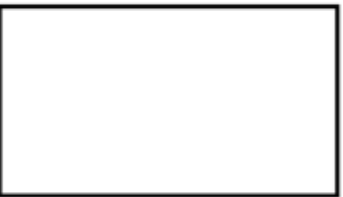
- Missä ympäristössä kohtausta tapahtuu
- Ketä kuvassa näkyy
- Tarvitaanko kuvaan rekvisiittaa
- Mitä kuvasuhdetta käytetään
- Mitä kamerakulmaa käytetään
- Miten hahmot ja mahdolliset muut asiat liikkuvat kuvassa
- Miten kamera mahdollisesti liikkuu
- Tarvitaanko jotenkin erikoista valaistusta
- Käytetäänkö kuvassa joitain erikoistehosteita, kuten räjähdysä tai tietokoneanimaatiota
- Kuviiin voidaan merkitä myös leikkauksellisia asioita, kuten kuvasiirtymät, kameran liikkeet ja ajoitukset



Kuvio 4. Joe Johnstonin kuvakäsikirjoitusluonnos ja George Lucasin käsikirjoitettuja muistiinpanoja elokuvan *Star Wars* (1977) esituotannosta (Guz Lopez 2009).

Kuvakäsikirjoituksessa käytetty paneeli on periaatteessa vain neliskanttinen ruutu, jonka koon ja muodon määrittelee lopullisen videon tai elokuvan kuvaformaatti (For Dummies n.d.). Tällaisia kuvakäsikirjoitus pohjia voi ladata eri verkkosivuilta tai sellaisen voi myös piirtää itse ja kopioida niitä tarvittava määrä. Verkosta löytyy myös useita, niin ilmaisia kuin maksullisiakin, kuvakäsikirjoituksen tekemiseen tarkoitettuja ohjelmia. Monista maksullisista ohjelmista on myös ilmaisia kokeiluversioita, kuten Toon Boomin Storyboard Prosta. Storyboard Pro on monien ammattilaisten käyttämä kuvakäsikirjoituksen teko-ohjelma. Sillä pystyy piirtämään ruudut erillisille tasoille,

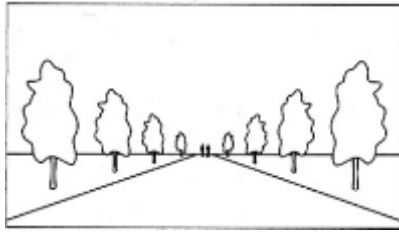
animoimaan lopullisen kuvakäsikirjoituksen ja yhdistämään animoituun videoon äänen. Tällaisella kokonaisuudella on helppo esitellä kuvakäsikirjoitus esimerkiksi mahdollisille projektin rahoittajille, ennen kuin ollaan edes päästy tuotantovaiheeseen saakka. Ilmaisia ohjelmia on myös, kuten Storyboardthat.com, joka on verkkopohjainen kuvakäsikirjoituskenttä-ohjelma. Siinä pystyy lisäämään kuvapaneeleihin valmiiksi rakennettuja ympäristöjä ja hahmoja, jotka ovat kuitenkin jokseenkin muokattavissa halutun näköisiksi. Itse olen kokeillut tätä, mutta en pitänyt sen rajoittavuudesta. Voin kuvitella, että ohjelma saattaa olla sopiva sellaisille ihmisille, joille oma ilmaisu on vaikeaa.

Title _____	Scene _____	Page _____
		
		
		

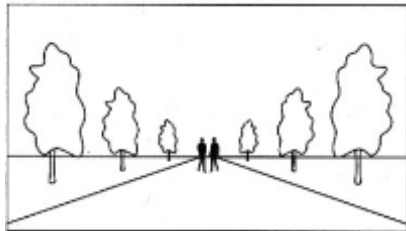
Kuvio 5. Esimerkki tyhjän kuvakäsikirjoituksen kuvapaneeleista.

Yksi tärkeimmistä asioista, kun mietitään kuvakäsikirjoitusta, on kuvakoon määrittäminen. Kuvakoot ovat vakiintuneet niin sanottuun kahdeksan kuvakoon järjestelmään. Kuvakoon pystyy piirtämään kuvaan, mutta se kannattaa kirjata vielä erikseen lyhenteellä, jotta kuvauspaikalla ei tule epäselvyyttä siitä, mitä kuvakokoa ohjaaja haluaa käyttää kyseiseen otokseen. Seuraavassa on listattuna nämä

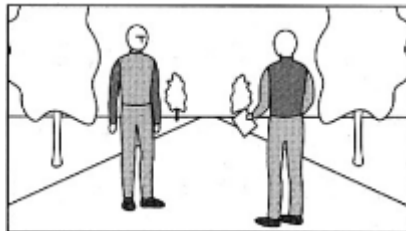
kahdeksan järjestelmään kuuluvaa kuvakokoa, kuten ne *Leikkaus*-kirjassa (Pirilä & Kivi 2005, 83) on kuvattu.



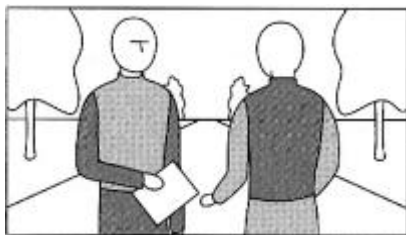
- 1 Yleiskuva, YK. Suurin kuvakoko. Tämä esittelee enemmän ympäristöä ja kohteet ovat pieniä ja toisarvoisia



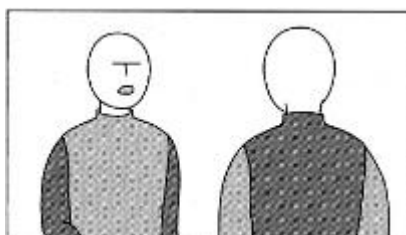
- 2 Laaja kokokuva, LKK. Esittelee vielä laajemmin miljöötä. Tässä kuvakoossa liikkuvilla kohteilla alkaa jo olla merkitystä.



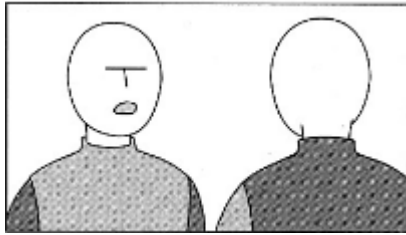
- 3 Kokokuva, KK. Tässä kuvakoossa tulee esille jo kohteet tarkemmin. Myös ympäristöllä on merkitystä ja kohde näkyy tässä kuvakoossa vielä kokonaan.



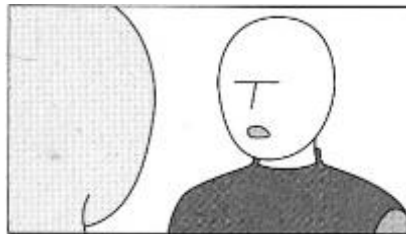
- 4 Laaja puolikuva, LPK. Henkilöt rajataan suunnilleen reiden korkeudelta. Kaikki kuvassa näkyvä on tasavertaista.



- 5 Puolikuva, PK. Tähän kuvakokoon voidaan rajata ja sommitella useampia henkilöitä, joiden ilmeet alkavat jo hahmottua. Ympäristö ei ole tässä kuvakoossa enää niin suuressa asemassa.



- 6 Puolilähikuva, PLK. Sommitteluun mahtuu vielä kaksi henkilöä. Lisäksi ympäristöä voidaan hahmottaa vielä jonkin verran.



- 7 Lähikuva, LK. Katsojan samaistuminen kohteeseen voimistuu. Tämä on elokuvan yksi tehokkaimmista kuvakoista.

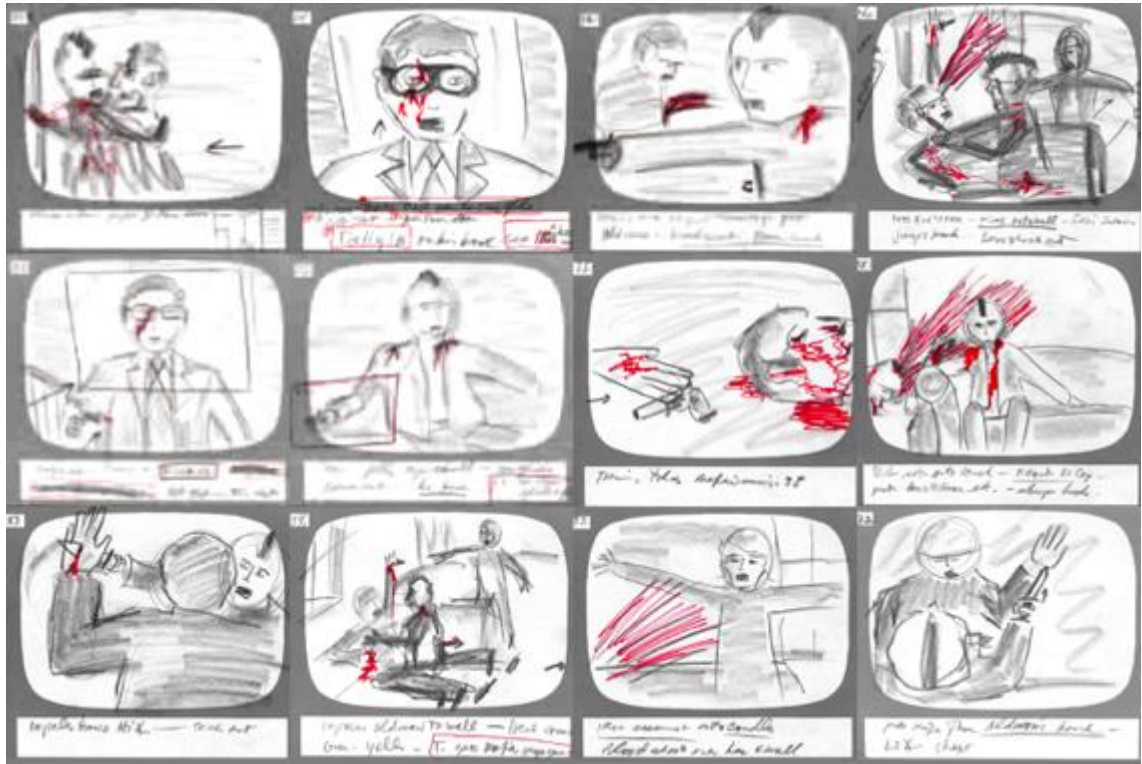


- 8 Erikoislähikuva, ELK. Tällä kuvakoolla voidaan korostaa myös toisarvoisia yksityiskohtia ja niiden merkitystä. Oikein käytettynä erikoislähikuva on todella tehokas.

2.3 Käytetyt tyylit

Ammattimaiselta storyboardartistilta vaaditaan taitoa ymmärtää monia asioita. Hänen tulee pystyä hahmottamaan paitsi kompositioita, asemointia ja kuvien leikattavuutta, hänellä tulee olla myös kyky hahmottaa ympäristöä kolmiulotteisesti ja pystyttävä kääntämään se kaksiulotteiseksi kuvaksi paperille. Kuvakäsikirjoituksen toteutustyyliä on varmasti yhtä paljon kuin on tekijöitäkin. Voisi olettaa, että kuvakäsikirjoittamiseen tarvitaan todella hyvät piirtäjän taidot ja loistavaa hahmotuskykyä niin kuin aiemmin esitin muutamien taitavien ohjaajien kuvakäsikirjoituksien kautta. Tämä ei kuitenkaan välttämättä pidä paikkaansa. Kuvakäsikirjoituksessa pitää näkyä välttämättömyys,

mutta sen ei tarvitse olla tarkka kuva siitä, mitä lopullisesti ruudulla tulee näkymään. Esimerkiksi Martin Scorsese piirsi kuvakäsikirjoituksensa elokuvaan *Taxi Driver* (1976). Hän käytti piirroksissaan tikku-ukkoja. Tämä ei kuitenkaan häirinnyt elokuvan kuvaajaa Michael Chapmania, vaan hän sanoi niiden olleen parhaimpia kuvia, joiden kanssa työskennellä. Ne olivat yksinkertaisia, tarkkoja, ja ne kertoivat tarinan. (Taylor 2009)



Kuvio 6. Martin Scorsesen *Taxi Driver* (1976) (Openculture.com 2013).

Kuvakäsikirjoittajan ei siis tarvitse olla taiteellisesti lahjakas piirtäjä tai kuvittaja, mutta hänellä tulee olla näkemystä kuvauksellisiin asioihin. Vaikka kuvakäsikirjoitus onkin, kuten edellä on mainittu, ohjaajan vision tuottamista paperille ennen varsinaista elokuvan kuvaamista, tulee kuvakäsikirjoittajalla olla myös tietoa ja taitoa siitä, miten elokuva toteutetaan kokonaisuudessaan. Täytyy ymmärtää myös kuvaustekniikkaa, leikkausta ja valaistusta. Tämän vuoksi onkin todennäköisesti koko ajan enemmän ja enemmän käytetty erikseen palkattuja storyboardartisteja, koska he ovat perehtyneet kyseisiin asioihin syvemmin. Näin ollen ohjaajankaan ei tarvitse kiinnittää kaikkea huomiotaan vain kuvakäsikirjoituksen luomiseen.

Kun kuvat on piirretty ja tarinan kulku on todettu hyväksi, on mahdollista tehdä kuvakäsikirjoituksen pohjalta niin sanottu raakaversio elokuvasta. Kuvat voidaan

animoida kohtauksien mukaan yhtenäiseksi videoksi ja yhdistää siihen raakaversio soundtrackista. Näin saadaan testattua kohtauksien ajoitusta ja pystytään tekemään nopeasti muutoksia koko elokuvan rakenteeseen. Tällaista tekniikkaa käytetään varsinkin animaatioiden parissa. Animoinnissa on erityisesti tärkeää suunnitella kokonaisuus tarkkaan, ennen itse animoinnin aloittamista. Näin ei tehdä tunneittain turhaa animointityötä, johon kuitenkin osallistuu monia henkilöitä, joskus jopa satoja.

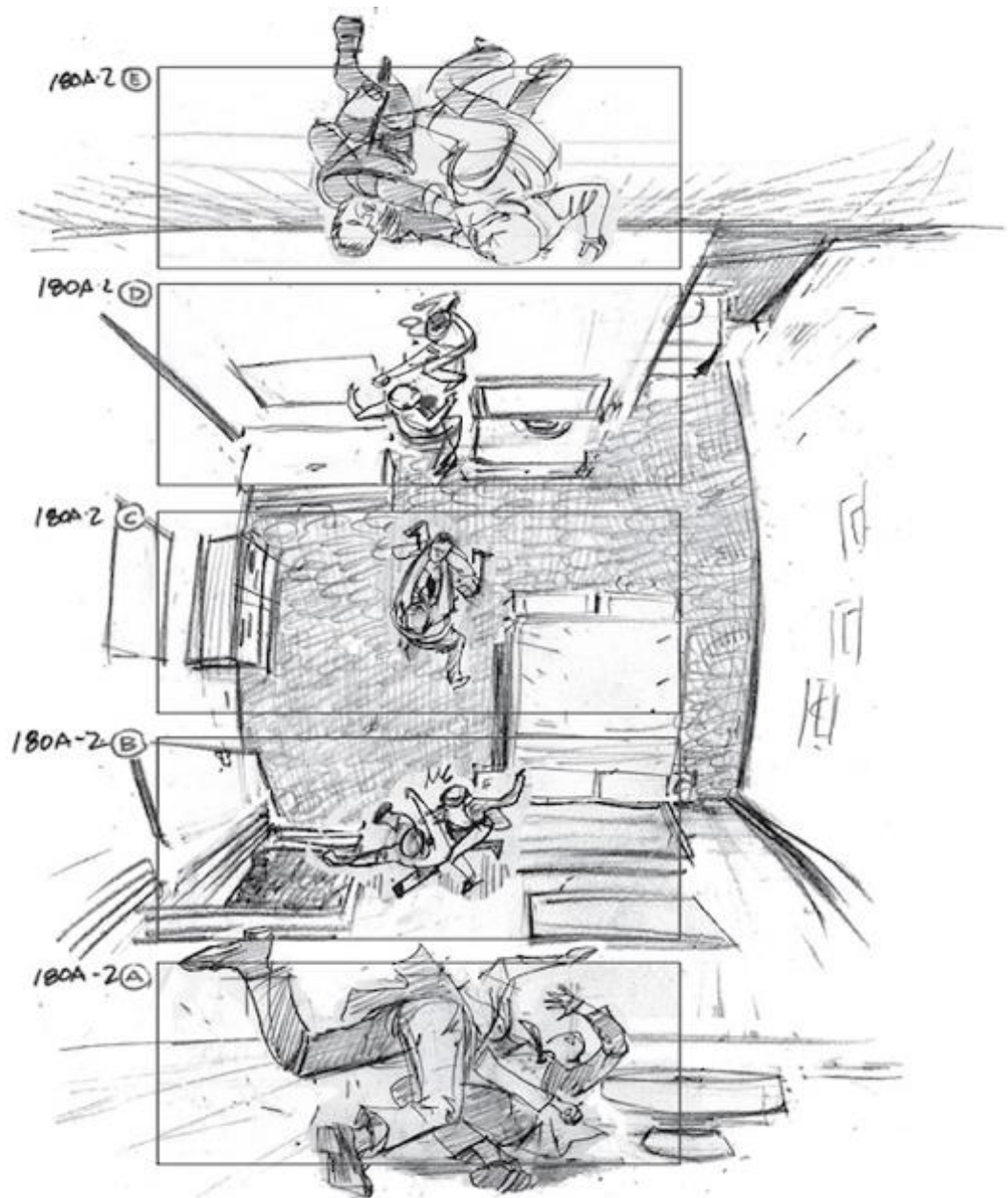
3 Mihin kuvakäsikirjoitusta tarvitaan?

Ennen kuvausten aloitusta kuvakäsikirjoituksesta voidaan katsoa ohjaajan näkemys kuvassa näkyvästä ympäristöstä ja siitä, keitä ja mitä kuvassa on. Näin tuotannossa voidaan miettiä kuvauskohteita ja kuvausten alkaessa voidaan tehdä kuvausaikataulu helposti niin, että samassa kohteessa kuvattavat kohtaukset kuvataan samalla kertaa. Kuvauksia ei siis tarvitse tehdä kronologisessa järjestyksessä, vaan voidaan tehostaa koko tuotantoa. Lisäksi kohteet voidaan valaista ennakoon halutulla tavalla, eikä valaistusta tarvitse miettiä ja suunnitella enää paikan päällä.

DAY: 1		DATE: MONDAY OCTOBER 24, 1977		LOCATION/S: No.51: Geelong Fwy Overpass at Laverton		EST. CALL ON LOCATION: 7.00am	
				No.50: A Bridge nearby			
				No.47 Exford Weir			
SHOT/ PAGE	DAY N	EXT. INT	LOCATION/SET	SYNOPSIS	CHARACTERS/ Extras/Doubles	PROPS AND SPECIAL REQS.	STUNTS/ SPECIAL FX
1234 p.195	DAY	EXT	SUPER FREEWAY (Location 51)	Johnny on phone.	JOHNNY	Johnny's bike, metal bar phone booth, padlock	
1232 p.194	DAY	EXT	BRIDGE & HIGHWAY (Location 50)	Johnny on bridge. Max's car past.	JOHNNY Double for MAX	Johnny's bike, Black car	
1179 to 1195 p.190	DAY	EXT	MOUNTAIN ROAD (Location 47)	Hoons hijack petrol.	TANKER DRIVER TANKER PASS. CLUNK, STARBUCK MUDGUTS DAIBANDO Double for MAX	Petrol tanker, Clunk bike store dummy, shotgun, 2 petrol containers plastic hose, small jimmy, Max shotgun, black car	HOONS JUMP ON TO MOVING TRUCK (1184) HOONS JUMP OFF MOVING TRUCK (1194)

Kuvio 7. *Mad Max* (1979) elokuvan ensimmäisen päivän kuvausaikataulu, josta voi nähdä kaiken materiaalin, joka täytyy saada kuvattua päivän aikana. Kuvausaikataulusta nähdään kuvauskohteet, arvioitu kuvausten aloitusajankohta, kuvassa esiintyvät hahmot ja objektit sekä mahdolliset stuntit ja erikoistehosteet (Madmaxmovies.com n.d.).

Lisäksi esimerkiksi kameramies pystyy katsomaan kamerasijotukset ja kuvakulmat ennakkoon. Näin ohjaajan ei tarvitse käydä näitä asioita läpi hänen kanssaan kuvauspaikalla kuvausten alkaessa. Näin säästetään aikaa kuvauspaikalla. Toinen tärkeä syy kuvakäsikirjoituksen olemassaoloon elokuvaa tehdessä on se, että nähdään, mitä tulee kuvata. Se, että jälkituotantovaiheessa, eli leikkauksessa, huomataan joitain kohtauksia tai yksittäisiä ottoja jääneen kuvaamatta, on todella aikaa vievää ja usein myös kallista saada puuttuvat kohtaukset tai otot kuvattua jälkikäteen. (Independent Music Advice n.d.)



Kuvio 8. Gabriel Harman auttoi kuvakäsikirjoituksellaan Christopher Nolania saavuttamaan visionsa elokuvassa *Inception* (2010). Elokuva sisältää monia kuvauksellisesti hankalia kohtauksia epätavallisine kuvakulmineen ja monine erikoistehosteineen (Flavorwire.com 2012).

4 Musiikkivideon kuvakäsikirjoituksen tuotantoprosessi

Tässä luvussa kerron siitä, miten oma kuvakäsikirjoituksen tuotantoprosessini kulki eteenpäin. Aikaisemmissa kappaleissa käsittelin pääasiassa elokuvan kuvakäsikirjoitusta, mutta tekemäni musiikkivideo toteutettiin animaationa. Periaatteessa samat asiat pätevät myös animaation kuvakäsikirjoituksen tekemiseen. Lisäksi näytän esimerkein, miten suunnitellut kuvakäsikirjoituksen erilliset kuvapaneelit kääntyivät lopulliseen musiikkivideoon.

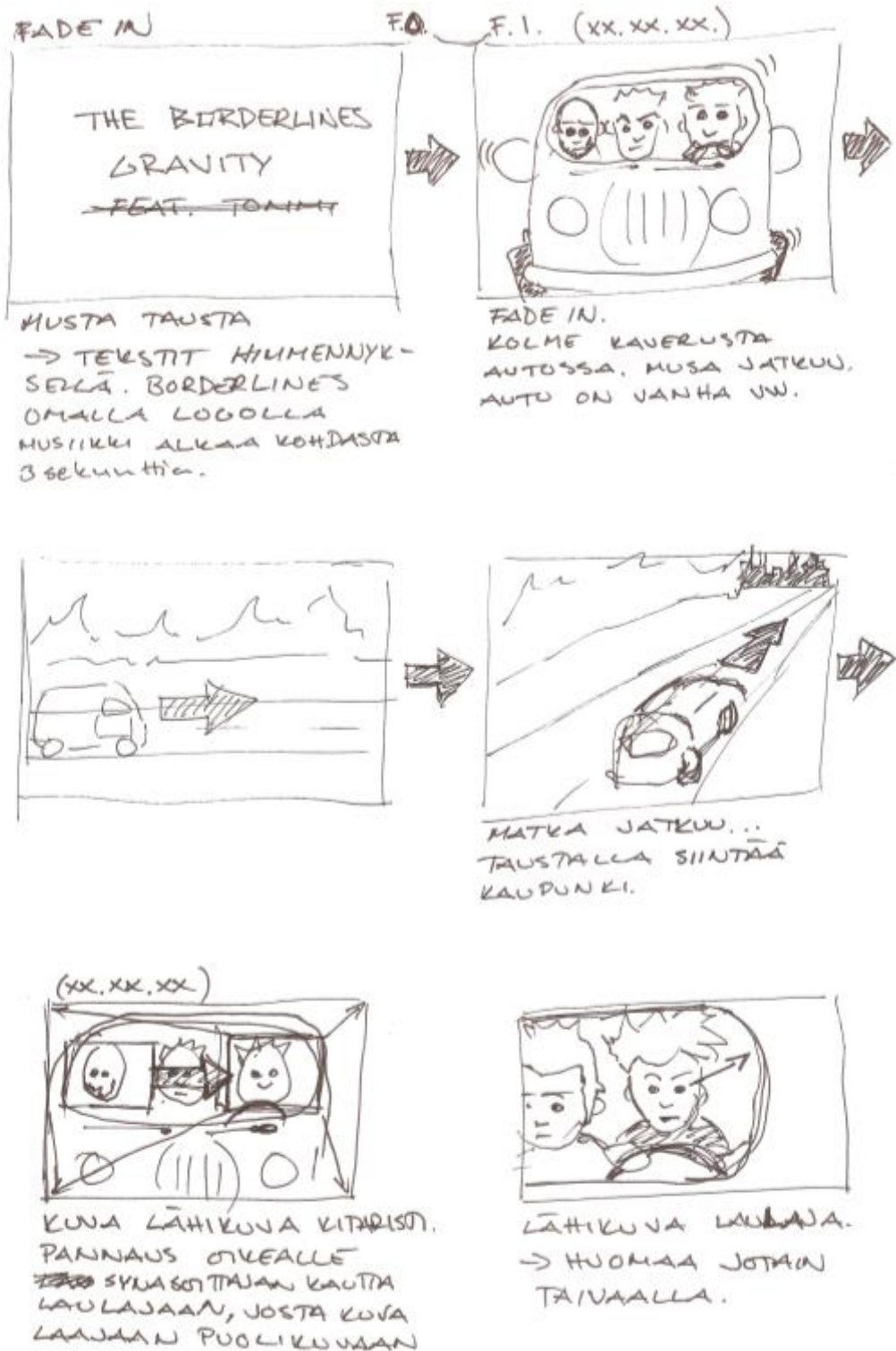
Päädyin musiikkivideon tuotantoon minun ja yrityksen yhteisten aiempien projektien kautta. Olen ollut yrityksen kanssa yhteistyössä sen perustamisesta, vuodesta 2011, lähtien. Alun perin toimin yrityksen ”art directorina” ja suunnittelin yrityksen tunnuksat, toimin valokuvaajana ja levykansisuunnittelijana, sekä leikkasin heille myös muutamia lyhyitä videoita. Tämän musiikkivideon ideointi aloitettiin jo muutamia vuosia aiemmin, mutta se jätettiin tekemättä silloisten aikataulullisten ja vähäisten muiden resurssien takia, sekä oman taitamattomuuteni liikkuvan kuvan puolelta. Nyt kuitenkin, muutama vuosi myöhemmin, saimme uuden idean videolle ja päätin ryhtyä toteuttamaan sitä. Tuotanto tehtiin pääosin yrityksen jäsenten kanssa yhteistyössä ja tätä helpotti huomattavasti kuvakäsikirjoituksen toteuttaminen.

Ennen kuin olin ajatellutkaan kuvakäsikirjoituksen tekemistä, aioin tehdä animaation suoraan ”käsikirjoituksen” pohjalta. Rupesin kuitenkin selvittämään elokuvatuotannossa käytettäviä eri prosesseja ja totesin kuvakäsikirjoituksen olevan edellytys onnistuneen lopputuloksen saavuttamiseen. Kun elokuvan, tai tässä tapauksessa musiikkivideon, juonta ja ideaa käy läpi päässään jokaisen kohtauksen kautta, voi niistä kaapata tärkeimmät kuvat paperille, joista syntyy kuvakäsikirjoitus. Tämä on yksinkertainen tapa toteuttaa nopea kuvakäsikirjoitus, josta nähdään päätökset jokaista kohtausta varten. (Millerson 2002, 191.)

4.1 Oikean toteutustavan löytäminen

Jälkikäteen mietittynä käsikirjoituksellisesti projekti olisi voitu tehdä tarkemminkin. Käsikirjoitus on pikemminkin videon juoniseloste tai itseasiassa idealista, josta kuitenkin löytyy käsikirjoitukseen tarkoitettuja merkintöjä miljööstä ja kuvauksellisista yksityiskohdista. Tämän idealistan pohjalta lähdin tekemään ensin kohtauslistaa, josta löytyy aikamerkinnot musiikkiin täsmäytettynä. Kun kohtauslista oli kokonaisuudessaan valmiina, käytiin koko video yhtyeen kanssa läpi kohtaus kohtaukselta ja kuva kuvalta. Näin saatiin kaikkien suunnitteluun osallistuneiden muutosideat käytyä läpi kerralla ennen itse varsinaisen kuvakäsikirjoituksen toteutusta.

Olen aina kokenut, että työskentelytapani on tarkkaa, viimeisteltyä ja loppuun asti mietittyä. Tämä kuitenkin aiheuttaa välillä myös ongelmia työskentelynopeuteeni ja projektin loppuun saattamiseen aikataulussa. Tässä projektissa halusin kuitenkin yrittää toteuttaa koko kuvakäsikirjoituksen mahdollisimman yksinkertaisena ja nopeana. Kuitenkin niin, että siitä löytyy kaikki tarvittava, jotta itse videon animointi olisi mahdollisimman helppoa, eikä uusia otoksia tarvittaisi. Aluksi vaikeutta aiheutti kuvakäsikirjoituksen toteutustavan löytäminen. Se että en ollut pitkään aikaan piirtänyt käsin mitään johti siihen, että päätin toteuttaa kuvakäsikirjoituksen pääosin digitaalisesti Adobe Photoshopilla ja Illustratorilla. Tämä helpotti myös kuvakäsikirjoituksen muokkaamista ja päivittämistä uusien ideoiden ja muutosten tullessa esille. Aluksi tein raakaversiot lähes kaikista tarvittavista kuvista käsin yksinkertaisilla hahmoilla ja kuvilla. Samaan tapaan kuin Martin Scorsese teki koko kuvakäsikirjoituksensa elokuvassaan *Taxi Driver*, kuten luvussa 2.3 mainitsin.

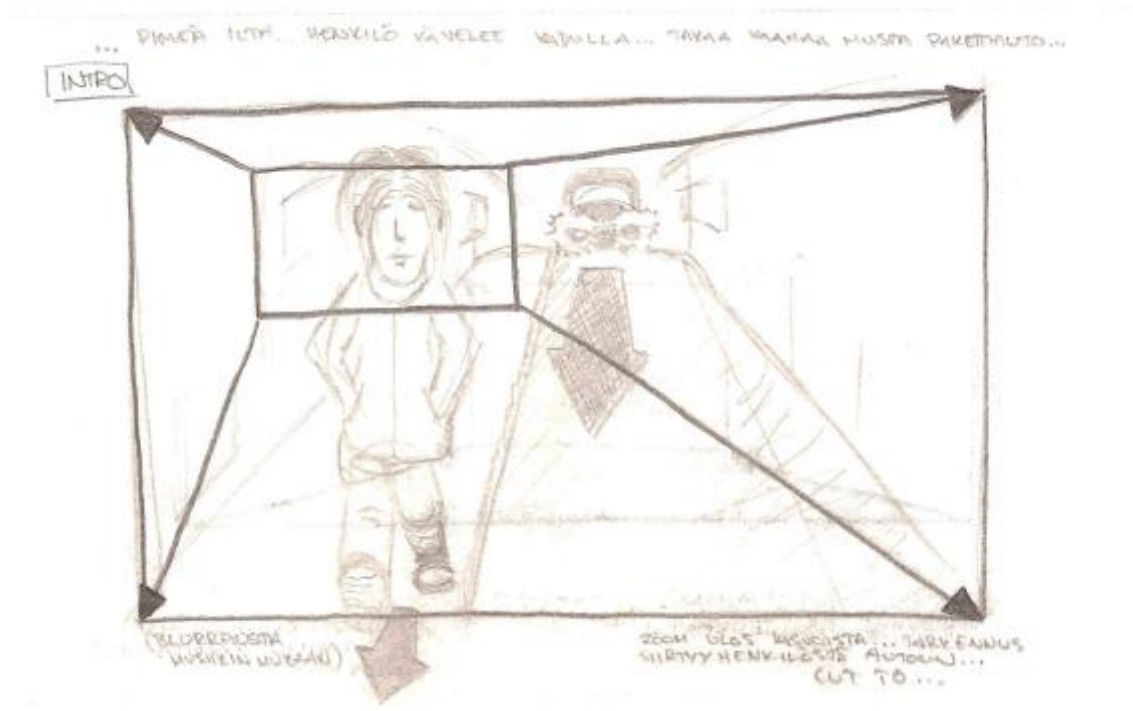


Kuvio 9. Ensimmäisiä kuvakäsikirjoitusluonnoksia. Näihin ei vielä ole merkitty leikkaukseen liittyviä aikamerkintöjä, eikä tarkempia leikkauksellisia tekijöitä.

Kokeilin projektin aikana myös aiemmin mainittua Storyboardthat.com verkkopohjaista kuvakäsikirjoitusohjelmaa, mutta en katsonut sen sopivan minun työskentelytapaani, tai kyseiseen projektiin. Ohjelmassa sidottiin liikaa käyttämään valmiita ympäristöjä sekä hahmoja. Tämä rajoitti minun havainnoimiskykyäni niin, että en pystynyt helposti hahmottamaan kokonaisuutta, kun kaikki ei ollut niin kuin olin alun perin ajatellut. Hahmot poikkесivat lopullisista hamoista liikaa ja miljööt eivät soveltuneet täysin minun suunnittelemiini ympäristöihin, joissa kohtaukset tapahtuvat.

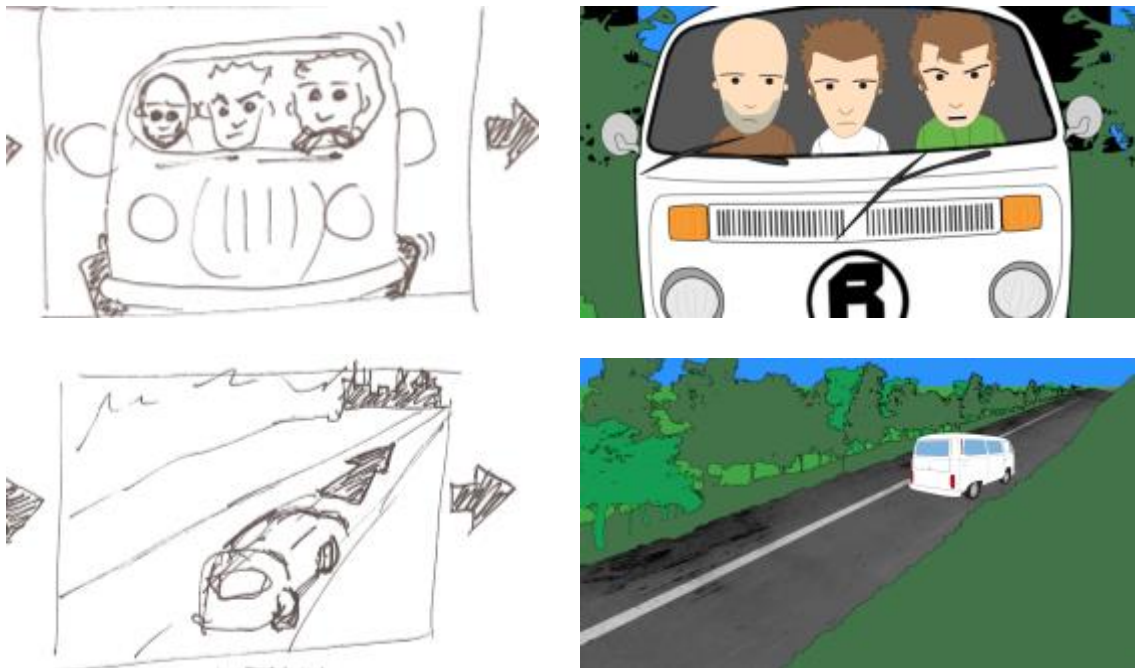
4.2 Luonnoksesta toteutukseen

Kun luonnokset kaikista tarvittavista kohtauksista oli valmiina paperille luonnosteltuna ja koneelle siirrettyinä tein videolle ensimmäisen ajoitustestin kappaleen musiikkiraidan kanssa. Tässä vaiheessa huomasin jo, että kohtaukset ja yksittäiset otoksetkin venyivät liian pitkiksi ja video jäi tunnelmaltaan latteaksi. Rupesin tuottamaan kohtauksiin lisää vaihtelua suunnittelemalla lisäotoksia ja ylimääräisiä kameranliikkeitä, jotta katsojalla pysyisi mielenkiinto pidempään. Kuvakokojen ja kuvakulmien vaihdoilla voidaan videoon luoda rytmiä ja visuaalista ilmettä, mutta täytyy kuitenkin muistaa pitää kiinni jatkuvuudesta, jotta estetään mahdolliset klaffivirheet (Pirilä & Kivi 2008, 85). Klaffivirheet voivat olla myös esimerkiksi liian suuret tai liian pienet kuvakoon muutokset. Kuvakokojen ero on riittävä, kun katsoja huomaa kuvamuutoksen selkeästi. Tähän yleensä riittää kahden kuvakoon muutos. (Pirilä & Kivi 2008, 83–84.)



Kuvio 10. Esimerkki miten kuvakoon muutos voidaan merkitä kuvakäsikirjoitukseen. Lähikuvasta siirrytään laajaan puolikuvaan. Lisäksi kuvan yhteyteen on merkitty muitakin kuvaukseen vaikuttavia huomioita.

Kun kuvakulmat ja kuvakoot olivat suunniteltuna ja ajoitettuna kappaleen ääniraidan kanssa yhteen, esittelin videosta ensimmäisen version yhtyeelle näiden luonnosten avulla. Tässä vaiheessa heillä ei ollut enää mitään juonellisia tai leikkauksellisia muutostoiveita, vaan sain toteuttaa koko lopullisen tuotannon käyttäen omaa luovuuttani ja päätösvaltaani. Tällainen työskentelytapa sopi minulle tässä projektissa todella hyvin. Kun kuvat olivat hyväksytyt, aloitin niiden luonnostelun informatiivisemmiksi. Lisäsin kuviin kaikki kuvakokoihin liittyvät merkinnät ja myös merkinnät kuvasiirtymistä leikkausten sekä kohtausten väleissä. Samaan aikaan kuvakäsikirjoituksen viimeistelyn kanssa tein hahmo- ja tilasuunnittelua, joita olin myös luonnostellut jo kuvakäsikirjoituksen kanssa rinnan. Kaikki lopullinen suunnittelu ja kuvakäsikirjoituksen toteutus, kuten myös hahmo- ja tilasuunnittelu, tapahtui Adobe-Photoshop ja -Illustrator ohjelmilla.



Kuvio 11. Esimerkein esitettynä, miten kuvakäsikirjoitus muuttui lopulliseksi animaatioksi.

Itse lopullisen videon animointi onnistui huomattavasti helpommin hyvän alku suunnittelun ja tarkkaan laadittujen valmisteluiden ansiosta. Ajankäytön hallinta oli huomattavasti helpompaa ja aikataulutus koko työn osalta onnistui ilman suurempia viivästyksiä. Kun video saatiin lopulliseen muotoonsa, se julkaistiin yhtyeen YouTube-kanavalla sekä Vimeossa.

5 Yhteenveto

Kuvakäsikirjoitus, eli storyboard, on elokuvan käsikirjoitus purettuna yksittäisiksi kuviksi, sarjakuvan tyyliin kohtaus kohtaukselta. Tästä kokonaisuudesta voidaan nähdä koko elokuvan rakenne, sekä tarkastella niin leikkauksellisia, kuin tarinallisiakin yksityiskohtia. Kuvakäsikirjoitus toimii muistilistana koko elokuvan tuotantoryhmälle. Sen avulla he voivat tarkastaa yhdenmukaisten suunnitelmien täsmäämistä toistensa töihin ja kokonaiskuvan saavuttamiseen. Kuvakäsikirjoitus nopeuttaa tuotantoa myös ennalta suunniteltujen kuvakulmien ja ajastuksien osalta. Kuvaus- ja jälkituotantovaiheessa ei tarvitse enää arvuutella, mikä ohjaajan näkemys on asiasta ollut, varsinkin jos esimerkiksi leikkausvaiheessa todetaan, että kuvattua materiaalia on runsaasti.

Kuvakäsikirjoitus sisältää informaatiota kuvaajille, näyttelijöille, leikkaajalle ja varsinkin ohjaajalle, jolle se toimii myös muistilistana omista visioista. Informaatiota voidaan kuvailla kuvakäsikirjoituksessa niin kuvin, kuin erillisin huomioteksteinkin. Kameraliikkeet, tai kuvassa näkyvien objektien ja näyttelijöiden liikkuminen, voidaan piirtää kuviin esimerkiksi nuolina, jotka osoittavat mistä ja mihin tulee mennä ja miten kameran tulee liikkua, jotta haluttu tunnelma saadaan välitettyä katsojalle. Kuvakäsikirjoituksen ei tarvitse kuitenkaan olla taiteellinen mestariteos vaan riittää, että siitä näkee kaiken tarpeellisen. Moni suuri elokuvakin on kuvakäsikirjoitettu pelkkien tikku-ukkojen avulla. Riittääkin, että kuvat ovat informatiivisia ja niistä näkee mikä ohjaajan visio ja koko elokuvan suunta on.

Mielestäni voidaan sanoa, että kuvakäsikirjoittaminen, ja kuvakäsikirjoitus itsessään, on yksi tärkeimmistä osa-alueista elokuvan kokonaistuotannossa. Ilman niitä elokuvan tuotanto olisi todella paljon hankalampaa, ja joissain tapauksissa lähes mahdotonta, hyvän lopputuloksen saavuttamiseksi. Vaikka kuvakäsikirjoituksen ei tarvitse olla itsenäinen taideteos, voi se silti olla sitä. On kuvakäsikirjoittajia ja ohjaajia, joiden kuvakäsikirjoituksista voidaan nähdä näiden taiteelliset lahjat myös piirtämisen osalta. Omassa kuvakäsikirjoituksessani olisin voinut tehdä myös miljöön luonnostelua ja tunnelmaa kuvaavia kuvia vielä tarkemmin. Tämä olisi auttanut ja nopeuttanut huomattavasti lopullisen animaation toetutusta. Nyt jouduin käyttämään animointiin varattua aikaa myös videolla näkyvien elementtien suunnitteluun.

Monesti voi tulla tilanne, että kuvakäsikirjoitus voi esimerkiksi kuvauksissa herättää uusia ideoita joiden pohjalta toimia, kun kuvauspaikalla huomataan jotain uutta esimerkiksi valaistukseen tai miljööseen liittyvää. Eli kuvakäsikirjoitus on todella tärkeä, ellei jopa välttämätön, apuväline elokuvan teossa, mutta sitä ei kuitenkaan tule noudattaa aina orjallisesti.

Vaikka itsekin toimin pääasiassa graafisen suunnittelun alueella, ovat liikkuvan kuvan eri muodot aina kiinnostaneet minua. Opinnäytetyötäni tehdessä on mielipiteeni suunnitelmallisuudesta vain vahvistunut. Tavoitteenani oli selvittää mitä kuvakäsikirjoitus vaatii ja mitä sen tulisi pitää sisällään. Lisäksi halusin selvittää, miten voisin itse hyötyä kuvakäsikirjoituksesta omassa työssäni. Olen vahvasti sitä mieltä, että ennalta suunnitteleminen on kehittänyt työskentelyäni ja kuvakäsikirjoittaminen on opettanut minulle uusia lähestymistapoja myös muihin projekteihin.

Lähteet

Aaltonen, Jouko 2007. Käsikirjoittajan työkalut: Audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas. Tampere: SKS.

Beauman Murphy, Sue 2011. The Treatment of a Storyboard from the Movie Gone With the Wind. <<http://cool.conservation-us.org/coolaic/sg/bpg/annual/v06/bp06-10.html>> (luettu 24.11.2016)

Elokuvantaju n.d. Storyboard, kuvasuunnitelma.
<<http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/esituotanto/storyboard.jsp>> (luettu 2.11.2016)

For Dummies n.d. Storyboarding Your Film. <<http://www.dummies.com/how-to/content/storyboarding-your-film.html>> (luettu 15.5.2016)

Independent Music Advice n.d. How To Create A Storyboard For Music Videos With Template. <<http://www.independentmusicadvice.com/2011/07/how-to- create-a-storyboard-for-music-videos-with-template/>> (luettu 16.3.2013)

Millerson, Gerald 2002. Lighting for Television and Film. Oxford: Focal Press.

Pirilä, Kari & Kivi, Erkki 2008. Leikkaus, Elävä kuva – elävä ääni. 2, osa. Helsinki: Like.

Taylor, Matthew 2009. Storyboards and what is a storyboard artist.
<<http://www.wildsound-filmmaking-feedback-events.com/storyboards.html>> (luettu 16.5.2016)

theflyinganimator.com n.d. What is a storyboard?
<<http://www.the-flying-animator.com/what-is-a-storyboard.html>> (luettu 16.3.2013)

Whitehead, Mark 2004. Animation, The Pocket Essential. Harpenden, Oldcastle Books.

Kuvalähteet

Kuvio1: Kuvia Tuulen viemää (1939) elokuvan kuvakäsikirjoituksesta.
<<http://flavorwire.files.wordpress.com/2012/11/gone1.jpg>> (luettu 26.11.2016)

Kuvio2: Alfred Hitchcockin tekemää kuvakäsikirjoitusta tunnetusta suihkukohtauksesta elokuvaan *Psyko* (*Psycho*, 1960).
< http://screencrush.com/files/2013/01/movie_storyboards_psycho.jpg > (luettu 28.11.2016)

Kuvio3: Ridley Scottin elokuvan *Alien* (1979) kuvakäsikirjoituksen osa.
< <http://www.gamespot.com/images/1300-2687675>> (luettu 28.11.2016)

Kuvio4: Joe Johnstonin kuvakäsikirjoitusluonnos ja George Lucasin käsikirjoitettujamuistiinpanoja Star Warsin esituotannosta.
<<http://www.flickr.com/photos/toysrgus/4057661974/lightbox/>> (luettu 26.11.2016)

Kuvio5: Esimerkki kuvapaneeleista. <<http://i.imgur.com/Or5FTOT.jpg>> (luettu 26.11.2016)

Kuvio6: Martin Scorsesen *Taxi Driver* (1976).
<<http://cdn3.openculture.com/wp-content/uploads/2013/05/td-storyboard.jpg>> (luettu 26.11.2016)

Kuvio7: *Mad Max* (1979) elokuvan ensimmäisen päivän kuvausaikataulu, josta voi nähdä kaiken materiaalin, joka täytyy saada kuvattua päivän aikana. Kuvausaikataulusta nähdään kuvauskohteet, arvioitu kuvausten aloitusajankohta, kuvassa esiintyvät hahmot ja objektit sekä mahdolliset stuntit ja erikoistehosteet.
<<http://www.madmaxmovies.com/production-archive/mad-max/schedule/first-day-of-shooting.html>> (luettu 26.11.2016)

Kuvio8: Gabriel Harman auttoi kuvakäsikirjoituksellaan Christopher Nolania saavuttamaan visionsa elokuvassa *Inception* (2010). Elokuva sisältää monia kuvauksellisesti hankalia kohtauksia epätavallisine kuvakulmineen ja monine erikoistehosteineen.
<<https://flavorwire.files.wordpress.com/2012/11/inception.jpeg>> (luettu 26.11.2016)

