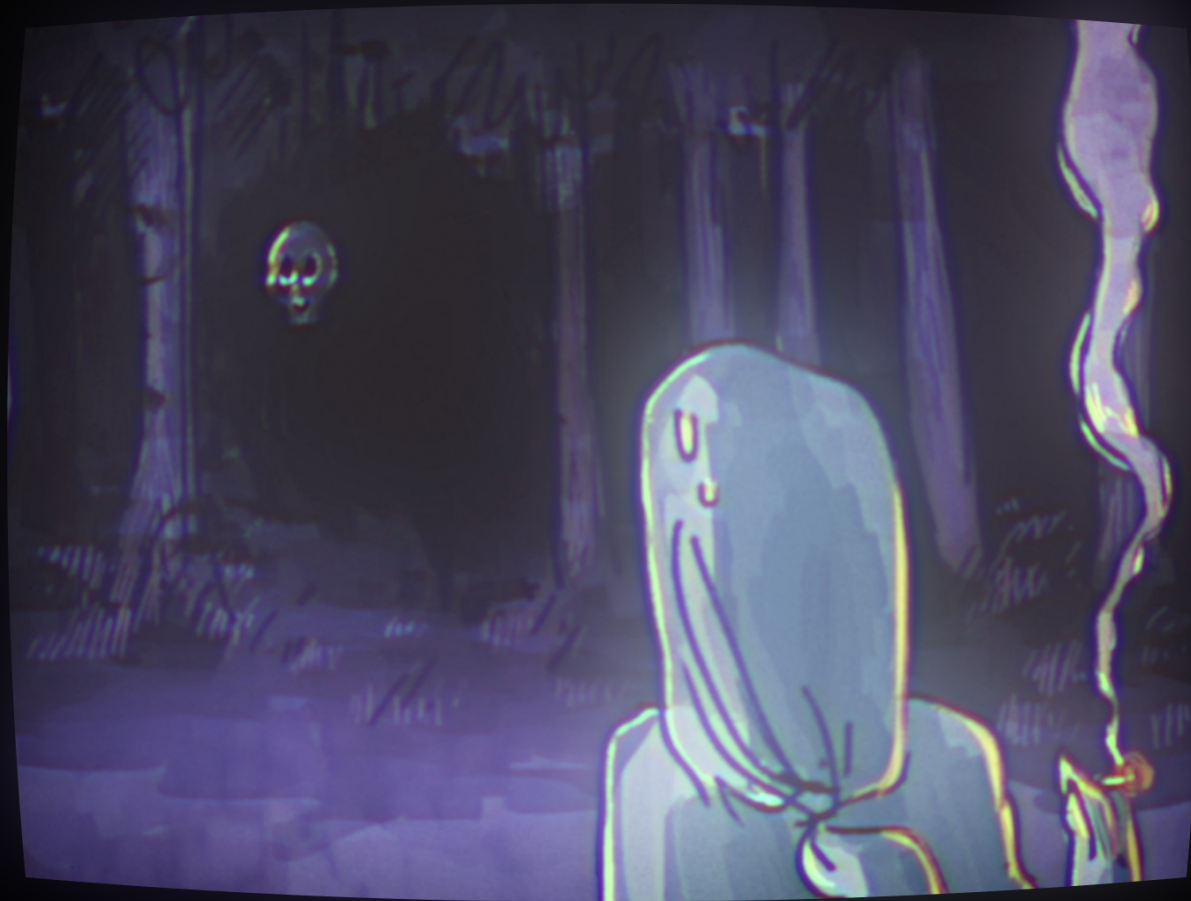


KOUKO

Animaatioelokuvan käsikirjoitus ja animatic



*Kouko - Animaatioelokuvan
Käsikirjoitus ja animatic*

*Siiri Isto
Opinnäytetyön kirjallinen osuus
Kevät 2021*

*LAB - Ammattikorkeakoulu
Muotoiluinstituutti
Mediasisällön tuotanto*



Tiivistelmä

Opinnäytetyökseni toteutin käsikirjoituksen ja animaticin kauhuanimaatioon. Opinnäytetyöni tarkoitus oli testata kykyjäni visuaalisessa viestinnässä ja tarinankerronnassa. Projektin aikana tarkastelin projektinhallintaani ja aikataulutustani samalla kun tarkkailin, millainen projektityöntekijä olen.

Lopputulokseksi sain aikaiseksi 17 minuuttia ja 25 sekuntia pitkän kauhukertomusanimaticin. Työ aloitettiin hakemalla informaatiota Suomen mytologisesta Kouko -hahmosta. Tarinan kronologisesta tapahtumaluettelosta kasvatin inspiraation ja hahmosuunnitelmien kautta toimivan käsikirjoituksen. Hankitun kritiikin pohjalta paranneltu käsikirjoitus muuntui kuvakäsikirjoitukseksi. Kuvat siirrettiin aikajanalle ja ajastettiin, efektit lisättiin viimeisenä päälle. Ulkoistin dialogin ja äänisuunnittelun aikarajoitteiden vuoksi. Kirjallisessa käyn prosessini läpi ja avaan tarinan teemattisia aspekteja.

Avainsanat – Treatment, kuvakäsikirjoitus, animatic, kuvakerronta, animaatiotuotanto

Abstract

As my thesis I realised a manuscript and an animatic to a horror animation. It was meant to test my skills in visual communications and storytelling. During the project I monitored my project management and scheduling meanwhile observing what kind of project worker I was.

Final result was 17 minutes and 25 seconds long horror story animatic. The work started with gathering information about Finnish mythology character Kouko. Initially the story consisted of chronological bullet points of what would happen, but with inspiration and proper character development I turned it into a working script. Based on colleagues' critic, the enhanced script turned into a storyboard. Pictures from the storyboard got moved to a timeline and timed, effects added on top. I outsourced dialog and audio design due to time constraints. In this written part I go through my process and unwrap some of the story's thematic aspects.

Key words – Treatment, storyboard, animatic, visualisation, animation production

Sisällys

<i>1. Johdanto</i>	<i>2</i>
<i>1.1 Opinnäytetyön tavoite.</i>	<i>3</i>
<i>1.2 Sanasto</i>	<i>3</i>
<i>2. Taustoitus</i>	<i>4</i>
<i>2.1 Inspiraatio</i>	<i>5</i>
<i>2.2 Esimerkki</i>	<i>6</i>
<i>3. Prosessi</i>	<i>7</i>
<i>3.1 Käsikirjoitus & Toteutus.</i>	<i>8</i>
<i>3.2 Tarinan teemat</i>	<i>14</i>
<i>3.3 Suunnitelma</i>	<i>15</i>
<i>3.4 Visuaalinen ilme</i>	<i>19</i>
<i>3.4.1 Tekniikan valinta</i>	<i>19</i>
<i>3.4.2 Ilmeen päätökset</i>	<i>20</i>
<i>3.5 Äänimaailma</i>	<i>21</i>
<i>3.6 Jälkituotanto</i>	<i>22</i>
<i>4. Yhteenveto</i>	<i>23</i>
<i>4.1 Teoksen arviointi</i>	<i>24</i>
<i>4.2 Prosessin arviointi</i>	<i>24</i>
<i>Lähteet.</i>	<i>25</i>
<i>Liitteet.</i>	<i>28</i>

JOHDANTO

1.1 Opinnäytetyön tavoite

Halusin tehdä kauhuanimaation opinnäytetyökseksi. Animaatio on itselleni tärkeä kerronnan muoto ja se on hyvin monipuolinen. Rakastan animaation monimuotoisuutta, oli se 3D, Stop Motion, piirrosanimaatio – niitä on paljon. Animaatio avaa portit mitä uskomattomimpiin kuvakerronnan portteihin. Katsoja jo lähtökohtaisesti jättää oikean maailman rajoitukset pois mielestään ja hyväksyy ruudulla näkyvät kuvat lähes poikkeuksetta. Kauhuanimaatio antaa monet köydet tekijälleen. Kerronnan tyyli mahdollistaa kauhun ja jännityksen elementit, joita haluan kokeilla projektissani.

Olin ajatellut myös tekeväni liikesarjakuvan ja täten tuovan lukijan panoksen tarinaan. Harmittaa hieman, että en päässyt kokeilemaan ”sivunkäännön jännitystä” tai tekemään animaatioita silmukassa. Toinen mitä mietin aluksi tekeväni, oli lyhyt pelillinen Point-and-Click tarina. Siinäkin olisin saanut pelaajan osaksi tarinaa ja sen kokemusta. Toisaalta mitä pelillistäminen toisi tarinaan? Pidän ajatuksesta, että tarinassa olisi monta loppua ja pelaajan valinnat vaikuttaisivat lopputulokseen. Tähän projektiin tämä ajatus jäi vain teoreettiselle tasolle, sillä animaatioissa on vain yksi loppu. Temaattisesti tässä käydään läpi aika raskaitakin asioita, joten kohderyhmäni ovat nuoret aikuiset.

Tein Koukon nostaakseni omaa markkina-arvoani, lisätäkseni jo oppimaani jotain uutta sekä haastaakseni itseäni tekemään hankalia asioita. Olen saanut lähtökohtaisesti koulutusta tarinankerronnassa

ja animaatioissa, mutta tunnen yhä kuinka tukahdutan itseäni laittaessani tarinani ja kertomukseni muiden arviotavaksi torjunnan pelossa. Tämä oli siinä mielessä optimaali projekti, sillä alkuperäinen idea ei lähtenyt minulta, vaan loin siihen eri ulottuvuuksia. Näin kasvatan itseäni ainakin tämän projektin puitteissa niin ihmisenä kuin tarinankertojana. Jokapäiväisessä elämässäni jo taistelen välillä itseilmaisuudessa, joten tarinankerronnan selkeys ja editointi ovat suuressa osassa omaa kehitysohjelmiani.

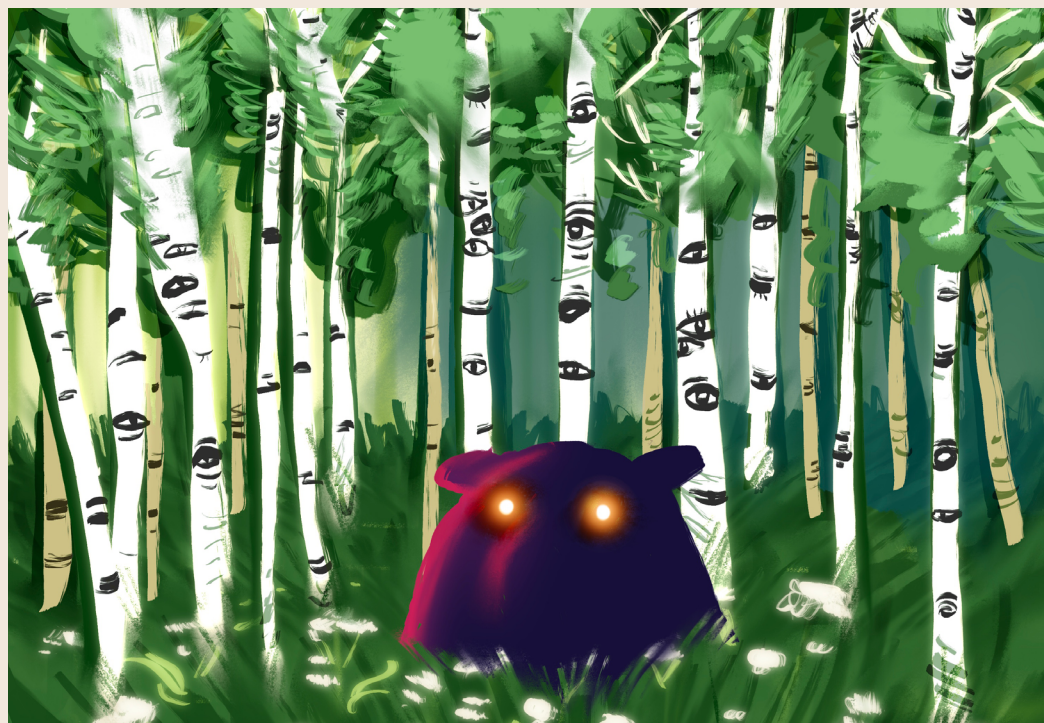
1.2 Sanasto

Storyboard – Kuvakäsikirjoitus

Animatic – Videomuotoon laitettu kuvakäsikirjoitus, jolla testataan leikkausta ja ajoitusta

Thumbnail – Mahdollisesti hyvinkin sotkuinen visualisoitu kuva käsikirjoituksesta

Treatment – Sanallistettu kuvakäsikirjoitus



↑ Kuva 1. Ensimmäisiä luonnoksia Koukosta

TAUSTOITUS

2.1 Inspiraatio

Inspiraatiota otin monesta vapaa-ajallani kuluttamasta mediasta. Device 6 (2013) on tekstipohjainen seikkailupeli. Novellimaisesti tekstin kautta kulkeva tarina ja kuumottavat kuvat pakottivat minut lopettamaan pelaamasta moneen kertaan pelin aikana. Graafiset ilmeet ja äänet nostivat pelottavuusaspektia taivaisiin. Jos olisin pitänyt pelillisyyden Koukossa, tämä olisi ollut isommassakin osassa lähdemateriaalina. Toisia kunniamainintoja peleistä saavat: Little Nightmares (2017) pelottavalla visuaalisella tarinankerronnalla; Detention (2017) kuumottavilla kuvilla ja ajatuksilla; ja Oxenfree (2016) hyvillä hahmoilla ja jännittävällä kummitustarinalla.

Animaatioista inspiraatiota otin Worthikids lähes kaikista animaatioista. Kaikissa Worthikids animaatioissa on uskomaton tahti ja hyvin selkeä tarina. Näiden animaatioiden perusteella kokeilin itsekin Blenderin Grease pencil animaatiotekniikkaa, päätyen kuitenkin toiseen ohjelmaan Koukoa varten. Vewnin animaatiot ovat väriloistoltaan ja minimalisti-suudeltaan uskomatonta katseltavaa. Toinen suuri väri-inspiraationi kumpusi Afternoon Class -animaatiosta. Tulevaisuudessa värien käyttöä pitää kokeilla monella eri tavalla.

Elokuvat Klaus (2019), Song of the Sea (2014) ja Wolfwalkers (2020) toimivat myös pääomaisina väri- ja tyyliesikuvana. Song of the Sea ja Wolfwalkers innostivat minua kokeilemaan ohjelmaa TVPaint, jolla lopulta toteutinkin oppinäytetyöni



↑ Kuva 2. Device 6 (TouchGameplay 2013) on IOS:lle tehty peli



← Kuva 4. Song of the Sea (StudiocanalUK 2015) eri sinisen sävyissä



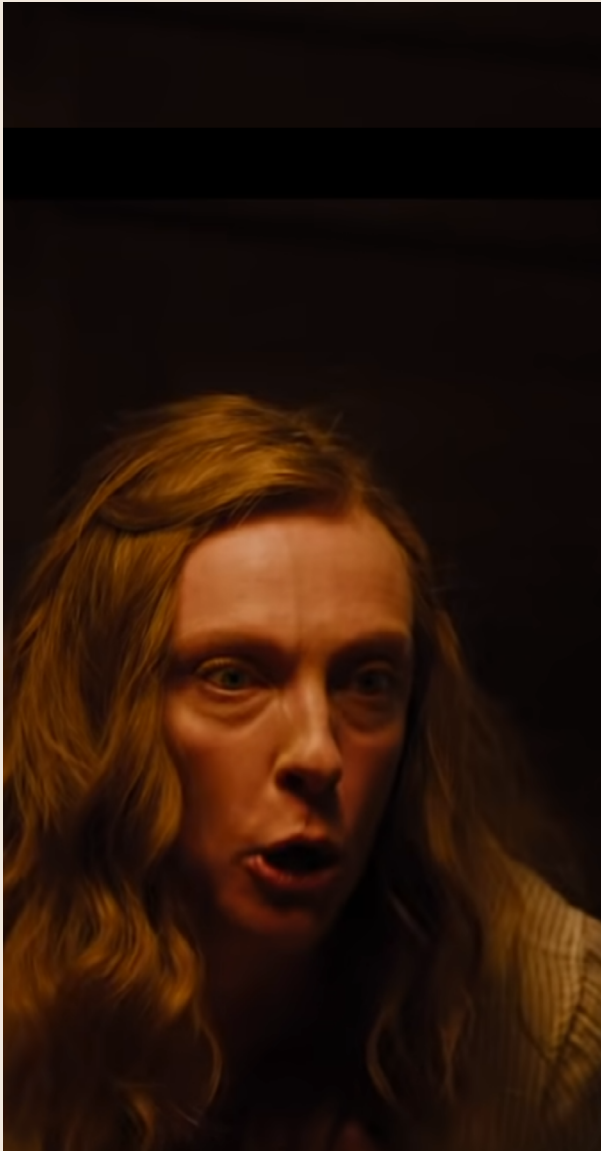
↓ Kuva 3. Wolfwalkers (Apple TV 2020) Sudet ovat liekkiä takia punaisessa valossa

2.2 Esimerkki

Esimerkkejä Koukoon otin muun muassa kauhuelokuvagenren lempielokuvastani Hereditary (2018):sta. Hereditary:ssa onnistui hyvin tunnelma, että jotain on tapahtumassa. Jotenkin se loi hahmoillaan ja visuaaleillaan tunnelmallisen kauhun, loppuhuipennusta lukuunottamatta. Ymmärrän, että tarinan kolmannen näytöksen kohokohta täytyy olla todellakin tarinan huippukohta, mutta itse pidin sitä hieman mauttomana lopetuksena. Tämä mielessä lähdin siis luomaan omaa jännitys/kauhukertomustani.

Miellän myös Stop-Motion -animaatiot kuumottavina. Lapsena en usein pystynyt katsomaan useita

vahanukkeanimaatioita, vaikka ne olivat komedioita, sillä olin vain yksinkertaisesti niin peloissani itse tekniikkaa kohtaan. Coraline (2009) ja Nightmare Before Christmas (1993) ovat molemmat upeita elokuvia, joista muistan elävästi ajatuksen kuinka napit neulotaisiin silmiksi ja kuinka Boogie man oli täynnä ötököitä. Stop motion iskosti minulle alituisen kauhun odotuksen – ja halusin kokeilla kuinka itse onnistuisin kertomaan kauhutarinaa toisen animaatiotekniikan kautta. Haluan pitää projektissa stop motionin arvaamattomuuden, yllätettävyyden ja odottamattomat visuaaliset ilmeet.



↑ Kuva 5. Hereditary -elokuvan äiti huutamassa (A24 2018)



↑ Kuva 6. Coraline -elokuvan äiti nappisilmineen (Movieclips Classic Trailers 2011)

PROSESSI

3.1 Käsikirjoitus & Toteutus

Alkuperäinen tarinan idea tarinaan tuli ystävältäni Juho Marttiselta: Ryhmä nuoria menee mökille, kauhuasioita tapahtuu. Kouko eli Kouvo merkitsee erilaisia pahoja olentoja suomalaisessa kansanperinteessä (Wikipedia 2021). Se tulee mytologiasta, ja sitä käytettiin usein pelottelemaan lapsia. Netistä löytää lähinnä Koukon runoudesta. Usein Kouko miellettiin karhuksi tai isokokoiseksi mieheksi.

Kouko/Kouvon käyttöön tarinassa löytyy positiivisia ja negatiivisia puolia. Hyvät puolet: löytyy hyvin vähän pohjamateriaalia (lähinnä osia kansanrunoudesta), eli sain luoda tarinalle sopivia elementtejä täysin teemaan sopivaksi ja mieleni mukaan. Huonot puolet: ei ollut paljoa pohjamateriaalia, josta vetää inspiraatiota.

Yleisesti Kouko mielletään myös yhdeksi karhun lempinimistä. Käsikirjoitusprosessissa otinkin lähtökohteisesti inspiraatiota kaikenlaisista karhunkalloriiteistä, mitä karhunpeijaisissa on käytetty.

Kansanperinteen kerääjä Samuli Paulaharju kuvaa vuonna 1922 julkaistussa teoksessaan Kainuun mailla, miten Kuhmon Saunajärven Kähkölässä oli aikoinaan iso otsonkuusi, komea uhripuu, jossa oli riipunut neljättäkymmentä metsänukon kalloa (Kesäläinen 2021). Mielikuva siitä, kuinka karhujen kalloille on valittu omat honkapuut, pääsi loppukohtauksessa isostikin esille.



↑ Kuva 7. Ouramoinen taistelee Kouko-demonia vastaan (Hiltunen 2017)

Kaadettu karhu katsottiin kuolleeksi vasta sitten, kun siltä oli poistettu vaarallisuuden tunnukset, hampaat ja kynnet (Forsius 2021). Visuaalisesti myös lisäksi lopun puhdistusriitin jälkeen Peetulle karhunhampaan nyörissä kaulan ympärille, sillä semmoiset saatettiin ripustaa lapsen kaulaan suojaksi pahoja voimia vastaan (Forsius 2021).

110 *Ja sonni meni kans
Killi istus kiven pääll
Ja sonni söi marjoi
Tuli seppä vasta
Hyvä seppä kaunis seppä
(SKVR 2021).*

115 *Tako_tota piikki
Seppä piikki takoma
Piikki karhu pistämä
Karhu härkkä murtama
Härkä vettä ryyppämä.
(SKVR 2021).*

120 *Vesi valkijat sammuttama
Valkja tankot polttama
Tanko Koukot lyömä
Kouko koera syömä
Koera Killit purema
(SKVR 2021).*

Kouko

Avainsanoja: Ruumis ja henki, liminaalilento: ei-etàvà-ei-kuullut, karhunkalloriitti

Hadi on ujompi alussa ja hieman jopa arka, usein Markon vedettävissä. Tarinan edetessä hän uskaltavuu tekemään asiota itsensä puolesta ja muiden puolesta itsensä takia.

Marko on porukan vetäjä – äänekäs vitsailija ja supliikki. Itsekäs. Tarinan aikana hän oppii ottamaan muut paremmin huomioon.

Peetu on hyvin empaattinen sovitteija. Herkempi tarinan ylläluonnollisille asioille kuin muut pojat. Järkyttyy suuresti mummonsa tarinasta ja tuntee vastuuta tapahtumista.

Ruskaisessa itä-auringon valaisemassa metsässä pikkutieltä pitkin ajaa auto. Metsän rauhan rikkoo vanhan autonärrämän moottori ja diegettinen musiikki jota auton sisälläjät kuuntelevat. Musiikin ja moottorin äänen alta pojat autossa eivät täten kuule korinaa metsästä kun animaation otsikko tulee ruudulle.

Kuvakulma pysyy samana ja mäen takaa tulee esiin järven vieressä mäen päällä oleva punainen mökki. Autonärrä parkkeerataan saunarakennuksen eteen, pihapiiri on ollut tyhjiillään selvästi jo jonkin aikaa. Kultaiset ja ruskeat lehdet on lakaisematta ja laiturin on rannalla poissa veden ulottuvilta. Kaikki kolme poikaa nousevat purkaman autoa ja kuskina toiminnut Peetu kaivaa esiin mökin avaimia. Tunnelma on raitakas, kaikki purkivat energiaa pitkään ajomatkan jälkeen, häiriten hämään laskeutuvaa metsää meludillaan. Marko ja Hadi jäävät mökkiin laittamaan jääkaappia päälle ja purkamaan ruokatavaroita kun Peetu juoksee pihapiiriin poikki laittamaan saunan lämpelämmän. Ensimmäinen itä on alkanut.

Sauna on lämpöisässä ja illan sini hiipii hiljaa paikalle. Mökki on elossa lämpöisessä valossa ja polkien melussa. Koljapullot kilisevät ja musiikki raitaa. Malttamattomina pojat juoksevat saunaan ja sieltä järven. Peetu yrittää rauhoitella kavereitaan huonolla menestyksellä, sillä männöksiä ei saa riehua. Pian hän antautuu itsekin hurjasteluun äänekästä ja mökin terassilla omittaiset tuulikelot heiluvat tuulissa.

Sydänyön koittaessa pojat käyvät läpi mökkiä. Seinällä roikkuvassa ryijyssä ja peilin raameissa on piilotettuna kirjoitusta. Portaisiin on kaiverrettu kuvia ja tv:n takaa paljastuu puuveistos. Näiden eriskummallisten löytöjen seurauksena pojat päättävät ruveta tutkiskelemaan mahonnikkijahylliyn sisältoä. Marko löytää hyvin kätetyn lokerikon kirjajhyllystä ja sen sisällä kummallisen päiväkirjan. Sen sivut ovat keltaiset ja kirja häidin tuskin menee kiinni kaikesta krääksästä mitä sen sivut pittelevät sisällään. Sen välistä tippuu muun muassa kuivattuja kasveja ja jotain mikä näyttää riuultaista eläimen hampaalta kun Marko ojentaa kirjaa Peetulle.

Peetu avaa kirjan ensimmäiseltä sivulta, kertoen hyväntuulisesti muille että tunnista mummonsa nimen ja jähmettyy paikalleen. Hänen silmänsä liikkuvat levtottomasti kun hän lukee päiväkirjan ensimmäistä merkintää. Marko ja Hadi lähestyvät Peetua, aistien

huoneessa vallineen jännityksen muuttuvan aiodiksi ahdistukseksi. Peetu aloittaa varovasti kertomaan mitä päiväkirjan sivut paljastavat.

Peetun mummo kertoo tärisevällä käsialalla kuinka häntä oli lähestynyt taas sama mies ja kuinka taaskin tämä oli koskettelut häntä luvatta. Mummo kuvailee miehen pahaa energiaa ja sitä kuinka mummo tuntee energian pyryvän mahassaan vielä päiviä kohtaamisen jälkeen. Peetu kertoo vapsievällä äänellä kuinka mummo oli keskeyttänyt päiväkirjan mukaan itse raskautensa ja haudannut lapsen koivujen luoke metsään.

Selvästi häiriintyneenä kirjoituksesta Peetu koskeyttää lukemisen. Marko koittaa vähätellä Peetun mummon ahdiokaa ja kventää tunnelman takaisin hyvään mystiseen meininkiin mutta Peetu ei arvosta eletteä ollekaan. Pojat ovat liian kireitä käydäkseen nukkumaan ja Marko menee ulos rökelle jättäen Peetun ja Hadin sisälle.

Marko kävelee pihä-alueen reunalle ja sytyttää itselleen tulen veräjän vieressä olevaan lyhtyyn. Hän viettää hetken kaikessa hiljaisuudessa, edes metsästä ei kuulu minkään eläimen ääniä. Jähmettyneenä Marko tajuaa, että hiljaisuudesta kuuluu hengitystä. Hän yrittää kuunnella tarkempaan, jolloin hengitys kasvaa ja yltyy, pian tuntuu siltä kuin koko metsä hengittäisi. Marko tihruuttaa metsään ja tajuaa, että jokin selvästi paha liikkuu kaukana siellä. Marko odottaa liikkumatta minne läke suuntaa. Tuuli viistää koivikon lehtiä vaikka ilma on aivan tyyny, rökkin savu lipuu lepposasti ylös taivaisiin. Rökki palaa loppuun ja ilman syytä lyhty sammuu. Marko sääntää pihan poikki takaisin pirtin ovele pimeyden vyöryssä hänen kinterällään. Ovesta päästyään ja paikatuttaan sen kiinni Peetu ja Hadi katsovat tähänstä Markoa ihmeissään. Marko on hikinen ja hengästynyt, varovasti hän vilkkaisee ikkunasta ulos.

Pihapiiri näyttää normaalilta elokuuissa syysilmassa. Marko, Hadi ja Peetu juttelvat hetken ja nukkumaan käydään kevyemmässä ilmapäässä.

Suuraavana päivänä Peetu lukee mummon päiväkirjaa. Siinä kerrotaan eri loitsuista ja noitumisesta. Hieman jännittyneenä hän puhuu löydöstään Markolle ja Hadille. Marko saa muut ylipuhuttua kokillemaan päiväkirjassa mainittua Pöytäansia, suurimmalta osin sen takia että siinä on tarkoitus hieman kallistaa pulloa.

Päiväkirjan välistä löytyy värikäs juomalasista leikattu lasirengas ja pojat kirjoittavat voipaperille kirjaimia. Reikään on tarkoitusta siirtä kirjaimelta toiselle kun osallistujat pittelevät sormia sen päällä. Pojat rupeavat kallistamaan pulloa ja kiuseottelevat toisiaan, unohtaan pian koko illan. Kun kukaan heistä ei kiinnitä huomiota, lasirengas siirtyi itse kirjaimelta toiselle.

Päivän edetessä nousee ajatus illan saunasta. Viime iltana käytettiin kaikki puot joten Marko nakittaa Hadin puunhakureissulle. Hadi vastahakoisesti lähtee metsään. Siellä hänen kerätessään puita kirkaassa päivänvalossa Hadi kuulee mylrintää. Pelokkaana hän jähmettyy paikalleen. Hetken kuluttua mylrintä lakkaa. Hadi puristaa tiukasti sylissänsä olevia puita ja varovasti ottaa askeleita mökin suuntaan.

Yllättäen hän astuu aukealle jonka toisessa päässä mylvi peura. Vaikka äsken aukeaa ei ollut, Hadi tietää että peura on hänen ja mökin välissä. Kauhusta täristen hän astuu pelokkaasti peuraa kohti. Peura jähmettyy ja luo katseen Hadin. Hetken ajan mitään ei tapahdu. Lopulta peura poukkoilee äänekästä mylviä ja muttaa ilmaan potkien Hadia kohti. Hadi säikähtää ja heittää puut peuraa kohti nostessaan ätensä pään suojaksi.

Puut kalahtavat maahan osumatta mihinkään. Hadi nostaa päänsä ja tajuaa klapien tippuneen ympärään silhen kohtaam missä peura oli mylvinässä. Hyvin varovasti Hadi kulkee paikkaa kohti ja näkee ympärään keskellä pienen luan.

Pojat menevät soutamaan järvelle. Hadi kertoo peurasta muille ja näyttää luuta.

”Heitä se rottokko vittuun!” Marko yllyttää ja luo kataoa järven pötköjä.

Toisena yönä Peetu herää askeleihin. Hän nousee istumaan ja laskee toisten poikien läsnäolon, hän tajuaa että ovat kuuluvat terassilla. Peetu nousee välimiina häätäämään oven ulkopuolella olevan tyypin pois ja riittäise oven auki, kohdatakseen tyhjän pihan ja kylmän viiman. Viima puhaltaa hänen lavitseensa ja tulee sisään. Peetu on hämmentynyt ja hieman pelossaan, tietää että jokin paha tuli juuri tupaan. Hän laittaa oven nopeasti kiinni ja tajuaa, että hänen kynsien alta valuu verta. Hän ottaa hätäisesti pari askelta pois päin ovesta ja katsahtaa liikkeen takia ikkunasta ulos.

Peura on vaeltanut nykien pihaan ja päästelee hirveitä ääniä. Se rupeaa poikimaan väkivaltaisesti, mutta ei synnytä mitään tunnistettavaa. Peetu syöksyy ulos peuran perään, mutta pihä on tyhjä.

Kolmas päivä kuluu oudoissa tunnelmissa. Kaikki välttelevät katsekontaktia. Peetu lukee päiväkirjan loppuun.

Illalla saunassa varsinkin Marko juo paljon ja kaikki ovat kännissä. He käyvät viime päivien tapahtumia läpi, ja kaikki tunnustavat tuntevansa jonkun ylimääräisen läsnäolon. Peetu kertoo löytäneensä mummon päiväkirjasta kohdan, jossa kerrotaan että koivun tuhkalta piiretty rinki selässä puhdistaa sisäisesti pahasta. Hän haluaa suorittaa ritin.

Pojat menevät pihalle ja sytyttävät nuotion, josta nostavat yhden koivunpalan sivuun. Hadi ja Marko piirtävät hiilillä koivupalalla Peetulle ympärään selkään. Hetkeen mitään ei tapahdu. Yhtäkkiä Peetu alkaa kouriella ja päästää korisevaa ääntä, joka kaiken korinan keskeltä kuulostaa etäisesti siltä kuin hän hakisi sanaa Kou-ko.

Riivauskohtaus jatkuu ja kulminoituu, nuotio leimahtaa liekkivyöväksi. Peetuparan lävitse kulkee pahuutta ja salaisuuksia. Lopulta Peetu ei enää kestä ja pyrkiiä ulvoen metsään, joka huntuise ulkovaasti. Marko ja Hadi juoksevat Peetun perään mutta kadottavat hänet nopeasti. Hadi koittaa muistella aukion sijaintia pimeässä ja lopulta löytäkseen sinne. Aukion koivuissa on silmiä ja määnyssä karhun kalleja. Ympäriävästä metsästä kuuluu naputuksia, koputuksia ja kellon kinnää. Kuulostaa myös siltä, että heidän näköpiirissä ulkopuolella liikkuisi jotain hidasta ja raskasta.

Paikalla josta Hadi löysi luun makaa Peetu. Hänen kaulaansa on ripustettu nyrjässä oleva karhunhammas. Marko ja Hadi nostavat Peetun väliinsä ja kääntyvät takaisin mökkiä kohti. Kääntyessään he tajuvat olevansaakin mökin pihalla ja pihapiiriin heitteille jätetystä nuotista nousee kokkolintu. Se levittää siipensä ja lentää taivaaseen.

Kokkolinnun takaa paljastuu nouseva aurinko. Peetu virkooa hämillään ja pojat pesevät hänen selästään noon pois. Peetu talutetaan mökkiin sisään, pojat keittävät aamukahvit ja valmistautuvat lähtöön.

↑ Kuva 8. Ensimmäinen treatment

Joissain lähteissä arvellaan Koukon myös olleen lintu. Polttohautaus, rovio ja kokko tulivat esiin toisessa keskustelussa (Muinainensuomi.foorumi 2021), ja tätä kautta inspiroiduin käyttämään Koukoa temaattisena elementtinä abortoidun lapsen ruumiiksi ja Kokkolintua lapsen hengeksi, joka puhdistuksen kautta pääsee irti äitinsä pahan olon ”kirouksesta.” Mitä hahmoista on tärkeä paljastaa? Tämöissä tarinoissa kaikki mitä saadaan tietää on hyvin kriittistä.

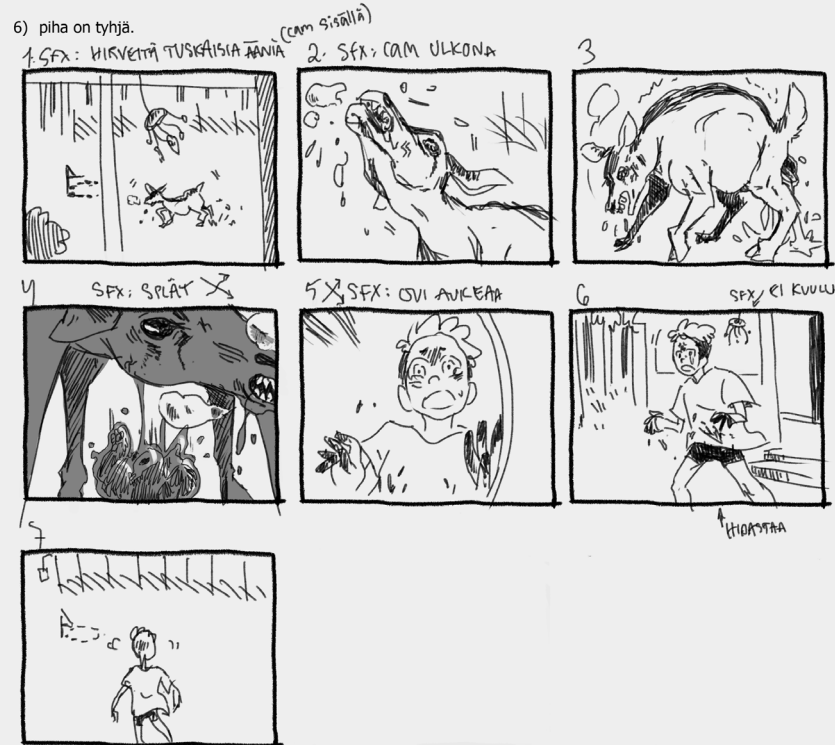
Ensimmäinen vedos treatmentista oli kolmesivuinen. Pyysin jo tässä vaiheessa kritiikkiä ystäviltäni ja alan muilta opiskelijoilta. Tällaisenaan se ei edes ollut täysin oikea treatment, koska kirjoitusasu rönsyili ja kerroin asioita mitä treatmentissä ei tarvitsisi olla, kuten kuinka ”Mummon tärisevällä käsialalla luki.” Tärisevä käsiala on turha tieto. Mummon päiväkirjasta löytynyt ”päivätanssi” piti myös jättää tarinasta pois, se ei tuonut mitään uutta ja vei vain hahmoilta ja tarinalta aikaa.

Tässä vaiheessa aion tehdä vielä noin seitsemänminuuttisen storyboardin ja animoida lopullisesti 30 sekuntia tai pari minuuttia teoksesta. Treatment kävi vielä kolmesti kritiikin läpi ennen kuin siirryin jakamaan sitä kohtaus kohtaukselta ja kuva kovalta. Täten sain siitä 23 sivuisen version, joka oli helpompi purkaa osiin. Kohtaus kohtaukselta sanallisesti selvensi itsellenikin paljon konkreettistemmin mitä storyboard tulisi pitämään silmällä. Suunnitelmiin lisättiin ympäristön hahmottelua ja kameroiden sijaintia, jotta en missään kohtauksessa tekisi perustarinankerronnallisia virheitä (kuten esimerkiksi ylittäisi 180° leikkausta). Kun sain tehtyä enemmän käsikirjoitusta ja ajatusta piirsin jokaisen kuvan thumbnailiksi ammattilaisten ohjeiden mukaisesti (Pantoja 2021) Photoshopissa.

16.

- 1) (Establ shot, Kamera on sisällä) Peura on vaeltanut epäluonnollisesti nykien pihaan ja päästelee hirveitä ääniä.
- 2) (Sen huutaessa uudestaan cut to kamera ulos ja puolikuva peurasta.
- 3) Se rupeaa poikimaan väkivaltaisesti,
- 4) mutta ei synnytä mitään tunnistettavaa.
- 5) (Kun synnyttävä asia osuisi maahan, siitä syntyvä ääni hukkuu oven avaamisesta syntyvän äänen alle. Cut to ovi, jonka Peetu riuhtaisee auki) Peetu riuhtaisee oven jälleen auki lähteäkseen ulos peuran perään, ottaen pari askelta, mutta

6) piha on tyhjä.



← Kuva 9. Thumbnailit kohtauksesta 16. Kohtauksissa on 4-16 kuvaa pitkin kahtaakymmentä kolmea sivua

Kuvia tuli lopulta tarinaan sen verran, että jätin ajan rajoitteiden takia hienosäätämisen storyboardista kokonaan pois. Tulevaisuudessa tulen käymään läpi tarkemmin kuvien leikkauksen, asettelun ja lavastuksen. Kun selaan tätä projektia tähän mennessä, pienilläkin asioilla voisi kiristää kuvat mielenkiintoisemmiksi katsella. Lavastaminen on silmän mielenkiinnon ylläpitämistä (Blazer 2016, 44, kirjoittajan suomennos). Tuottamassani storyboardissa melkein jokainen kuva on keskitettyä, lähinnä oton pääasia kuvattuna selvästi.

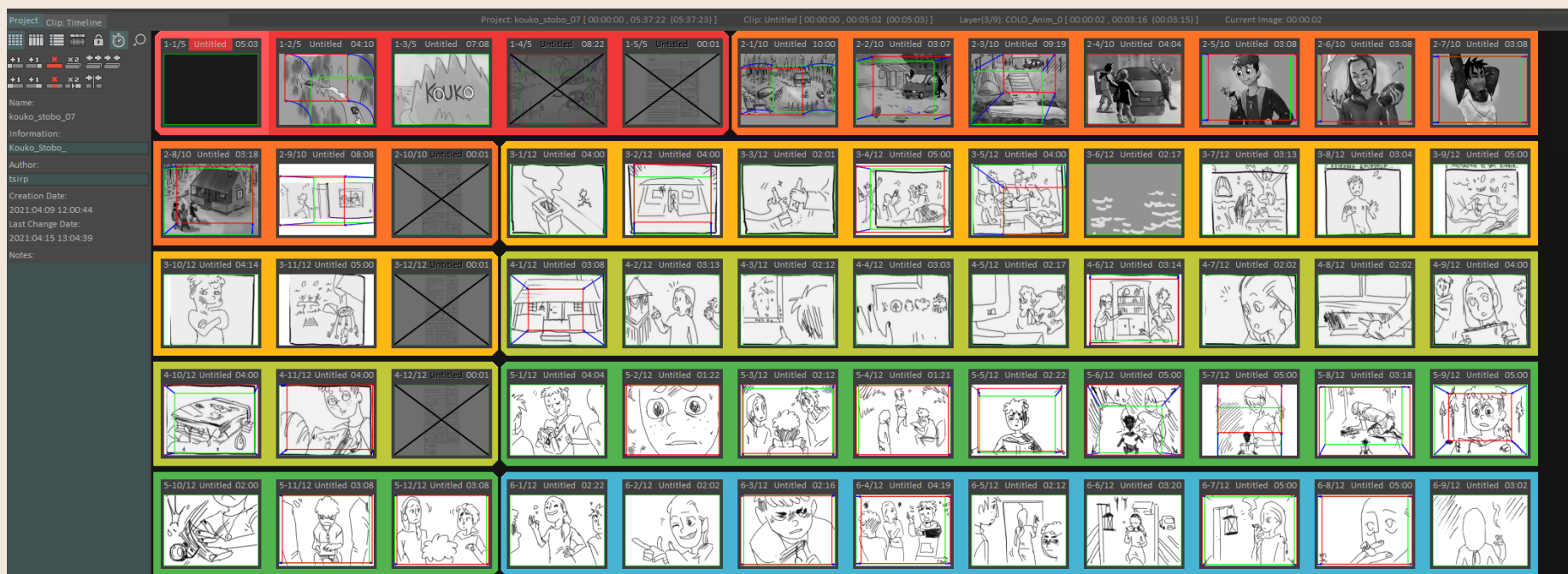
Ymmärsin myös tässä vaiheessa, että tarina ei tulisi jäämään seitsemänminuuttiseksi. Luovuin päätöksestä tehdä lopullista animaatiota, Kouko tulisi jäämään animatic -vaiheeseen.

Käytin työssäni TVPaint -ohjelmaa. Sillä pystyy asettelemaan kuvia aikajanelle ja piilottamaan niitä samalla kun kokeilee ottojen pituutta ja kuinka ne toimivat yhdessä. Tässä vaiheessa olisi ollut hyvä jos minulla olisi ollut enemmän materiaalia äänistä kuin vain käsitys siitä, että "Kun näet Koukon, kuulet tämän äänen". Pelkillä staattisilla kuvilla animointi tuntui ensin myös haastavalta, olihan päässäni tietty liike tai ele mitä olen ajatellut kuvan kertovan. Internetistä löysin animaatioalan ammattilaisten tekemiä videoita (Becker 2021), jossa kehoitettiin näyttämään itse liikkeet fyysisesti. Näin hahmottuiksi selvästi, missä kaikki ruumiinosat ovat suhteessa loppuun kehoon ja kauanko liikkeessä menisi aikaa. Käytin tätä myös arviona kuinka kauan kameran pitäisi pysyä kuvassa.

Animaatio on kärjistettyä tarinankerrontaa, enkä mielestäni käytä Koukossa animaation kaikkea potentiaalia. Ainoat asiat mitä edes kannattaisi animoida niiden visuaalisen mielenkiinnon takia ovat lopun rituaali ja peuran epämääräisyyden synnytyks.

Jatkuvuus on animaticissä hyvä huomioida - toisen yön seurauksena Peetulla on kädet siteissä saunaan asti. Tässä vaiheessa on helppo korjata mahdolliset jatkuvuusvirheet kun animaatio ei ole sen lopullisessa muodossa. Hahmoilla voisi olla paremmat motivaatiot, esimerkiksi Peetun pahan olon tilanteesta ja Hadin ujouden olisi voinut tuoda paremmin esiin. Seuraavassa vedoksessa teen hahmoille paremmat maneerit ja mielekkäämmät hahmomotiivit.

↓ Kuva 10. Seuraavaksi heitin thumbnailit aikajanelle ja siivosin tarpeettomia kuvia





↑ Kuva 11. Alan ammattilaisen Toniko Pantojan storyboard (Pantoja 2021)

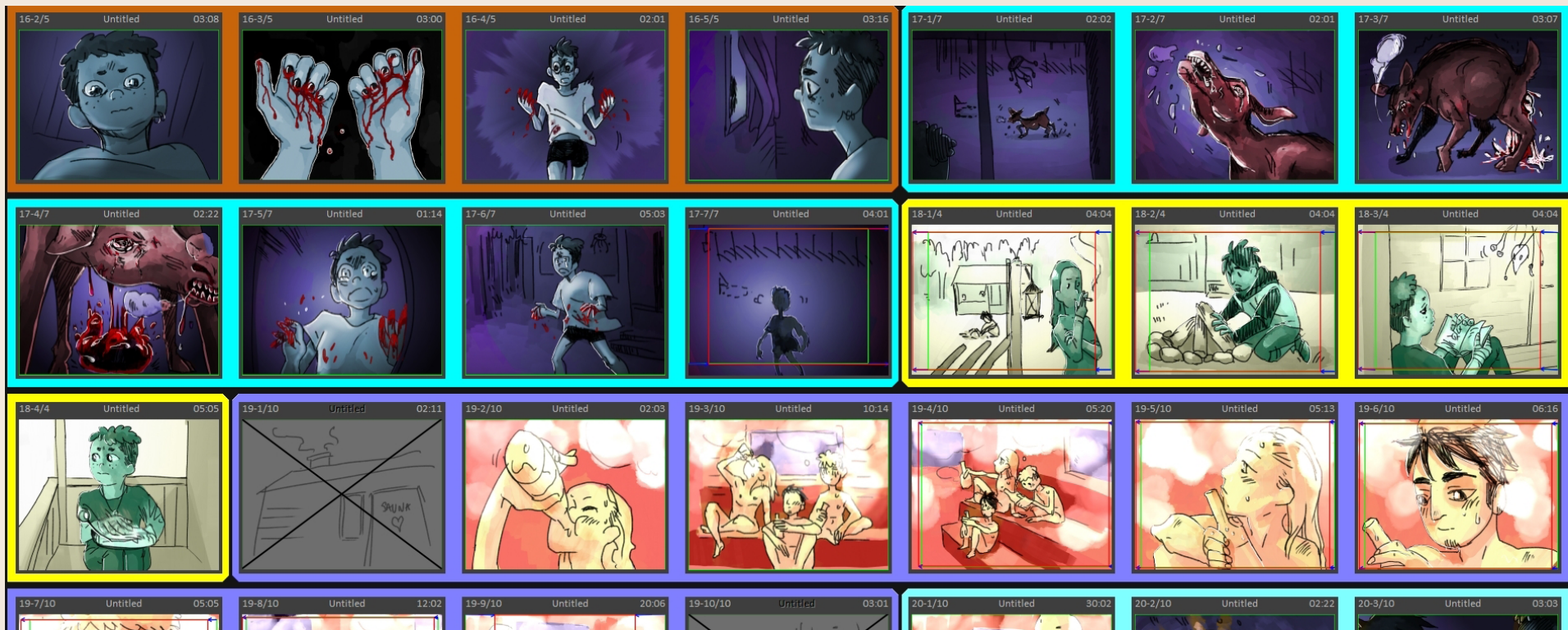
Tässä kohdassa animaticiä tajusin, että lopullinen aika tulee olemaan riippuvainen siitä kuinka paljon dialogia tarinaan sisältyy – ja kuinka en osaa ollenkaan tuoda hahmojen välistä keskustelua uskottavasti tarinaani. Kaikeksi onneksi on media-alan tovereita, joihin ottaa yhteyttä hädän tullen. Santeri Laasanen on yksi edustava esimerkki. Yhdessä improteatteria harrastaneena tiesin hänen omaavan kyvyn käsikirjoittaa kesäteatteri ja täten tuoda hahmojen välinen dialogi uskottavasti luettavaksi. Näytin hänelle kuvakäsikirjoituksen ja keskustelimme tarinan teemoista ja hahmokokonaisuuksista ja Santeri kirjoitti minulle upean dialogin.

Alan ammattilaiset (Pantoja 2021) kehottavat laittamaan harmaasävyt ja pienellä vaivalla storyboardin katsoja saisi heti paremmin kuvasta selvää. Pidin tätä hyvänä ajatuksena. Tähän vaiheeseen osaan sanoa jälkeenpäin, että käytin aivan liian paljon aikaa ja vaivaa. Innostuin thumbnailien puhdistamisesta, vaikka tiesin, että nämä kuvat eivät tule olemaan lopullisessa animaatiossa. Kaiken kaikkiaan koko storyboardissa on 209 kuvaa. Tämän lisäksi halusin animaatiooni ehdottomasti värit mukaan. Tulevaisuus näyttää millä tavalla lopullisesti väritän animaation, mutta tällä hetkellä storyboard on väritetty lähinnä yksisävyisillä kuvilla.



↑ Kuva 12. Harmaasävy storyboard

↓ Kuva 13. Väritettu storyboard



3.2 Tarinan teemat

Animaticissä käsitellään ylisukupolvisia traumoja. Parhaat kummitusjutut on pelottavia, koska ne pureutuvat juuri todellisen maailman kamaluuksiin. Koukossa mummun traumat valuu Peetulle hyvin konkreettisesti.

Kummittelu on kuitenkin todellinen ilmiö, joistain paikoista haistaa surullisen ilman. Jossain sisällissodan murhakallioilla tulee tunne, että täällä kummittelee, vaikka se olisikin puhtaasti psykologista.

Kouko edustaa ikään kuin ruumista ja Kokkolintu henkeä. Ruumis kummittelee niin kauan kun henki on kiinni tässä maailmassa. Puhdistusriitin kautta henki vapautui.

↓ Kuva 14. Kuvankaappaus pelistä Little Nightmares (GameSpot 2017)



↑ Kuva 15. Kohtaus Kouko -animaticistä

Itse olen kyllä abortin puolesta, mutta 40-luvun nuori nainen varmaankin kokee asian hyvin erillä tavalla. Mummon ahdistus teostaan juurtui maahan, johon lapsi laskettiin, ja näin Kouko kulminoitui.

Isoin klisee mihin tarina kompastui oli pimeässä metsässä juokseminen jotakuta etsiessä. Hahmojen välinen isoin riita ja sen selvittäminen on tästä syystä sijoitettuna samaan kohtaan kolmatta näytöstä.

Auringonnousu jännityksen lauetessa voisi laskea kliseeksi myös.

Pimeään metsään juokseminen oli välttämätöntä, sillä lapsen hauta oli metsäaukiolla, jonne piti päästä. Paras tarinankerronnallinen elementti on paljastaa valolla vain osa tilanteesta ja antaa katsojan oman mielikuvituksen täyttää pimeä osa kauheimmalla mahdollisella asialla mitä hän osaa kuvitella.



↑ Kuva 16. Animaticin päähahmot Hadi, Marko ja Peetu

3.3 Suunnitelma

Hadi on ujompia alussa ja hieman jopa arka, usein Markon vedettävissä. Tarinan edetessä hän uskaltuu tekemään asioita itsensä puolesta ja muiden puolesta itsensä takia. Tarinassa hän ei juo alkoholia vanhempiensa uskonnon takia, mutta osallistuu bileisiin innolla. Marko on porukan vetäjä – äänekkäs vitsailija ja supliikki. Itsekäs ja äkkipikainen. Tarinan aikana hän oppii ottamaan muut paremmin huomioon. Peetu on hyvin empaattinen sovittelija. Herkempi tarinan yliluonnollisille asioille kuin muut pojat. Järkyttyy suuresti mummonsa tarinasta ja tuntee vastuuta tapahtumista.

Mummun ahdistus ja paha olo kaikelle hänelle tapahtuneesta pahasta kulminoitui metsän ja luonnon luomaan mörön: Koukon.



↑ Kuva 17. Luonnoksia Hadista



↑ Kuva 19. Luonnoksia Markosta



← Kuva 18. Luonnoksia Peetusta

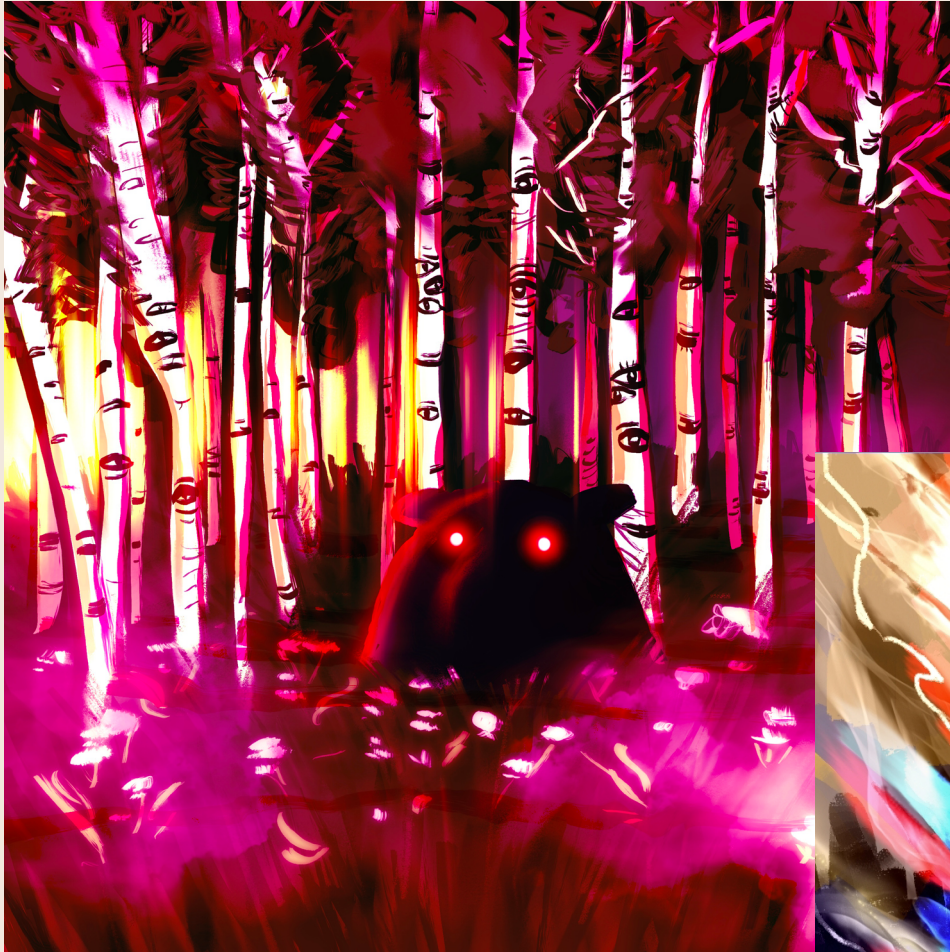
Mökki ja sen ympäristö (kuvassa 20) pohjautuu kaverini mökkiin Uskalissa. Helppo muokata jo olemassa olevaa paikkaa tähän tarkoitukseen. Tällä tavalla oli parempi hahmottaa, mihin sijoittaa milloinkin kamera ja havainnollistaa, mihin suuntaan kukainenkin hahmo katsoo. Auringossa hohtava tie alussa johdattaa meidät mökin pihaan.

→ Kuva 20. Pohjapiirustus tarinan pihapiiristä



↳ Kuva 21. Koukon kädet olivat aluksi oksia ja jalat puun juuria, kunnes lopulta se sai karhumaisen olomuotonsa





↑ Kuva 22. Koukon tunnelman hakemista

Kouko/Kouvo edustaa lapsen fyysistä ruumista joka on kiinni pimeässä metsässä. Kokkolinnun lähtö edustaa lapsen henkistä vapautumista.

↓ Kuva 23. Animaticin kokkolintu



3.4 Visuaalinen ilme

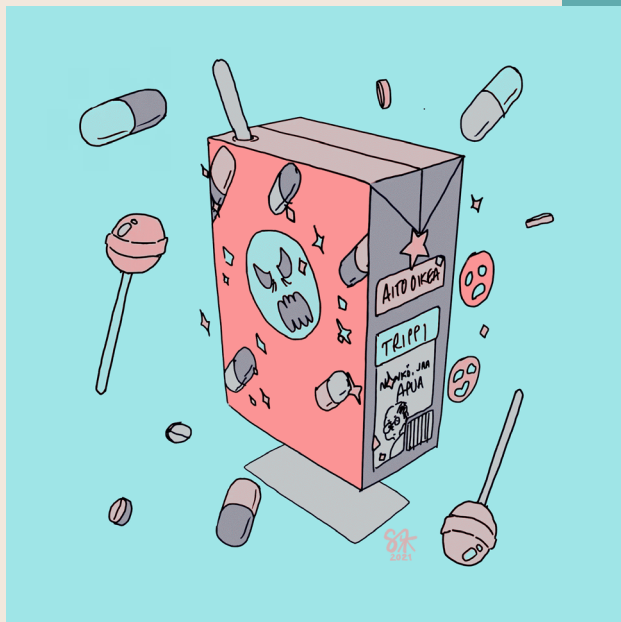
Kauhugenressä on tärkeää visuaalisuuden yhteensopivuus tarinan kanssa. Haluaisin enemmän symboliikkaa ja tarinaa jokaiseen kuvaan, kauhussa liian usein jätetään käyttämättä mahdolliset pelottavat elementit halpojen hyppypelotteiden sijaan.

3.4.1 Tekniikan valinta

Eri ohjelmissa on erilaiset toteutustavat storyboardin rakentamiseen. Animaticin tai animaation tekemiseen onneksi riittää ohjelmia, muun muassa maineikkaimmat niistä ovat seuraavat:

- Blender: Grease pencil
- Adobe Animate
- Toon Boom Harmony
- TVPaint

↓ Kuva 24. Leijuva mehupurkki, Blender Grease pencil



↑ Kuva 25. Peetun pää sanomassa "Moikka!", TVPaint

Kokeilin erilaisia ohjelmia, jolla toteuttaa Kouko. Alkuperäisestä suunnitelmasta poiketen en lopulta vinyt mitään kohtaa animaticistä animaatioksi. Tarkoitukseni oli ottaa noin seitsemänminuuttisesta kuvakäsikirjoituksestani kohtaus ja animoida se viimeistelyyn muotoon äänien ja efektien kanssa.

Tarina olikin hieman pitempi kuin seitsemän minuuttia, joten keskityin suurimmalta osin tarinan kerrontaan ja käsikirjoitukseen. Tiedostin jo alusta lähtien, että animatic tulee venymään. Kokeilin ainakin Blenderiä (kuva 24), mutta sitä ei ole optimoitu storyboardaamiseen. TVPaintilla on animoitu hyvällä tuloksella elokuvaikin, joten ostin lisenssin siihen. TVPaint oli minulle optimaali väline. Opettelua oli paljon, mutta usein ongelman kohdatessa siitä pääsi nopeasti yli videotutoriaalien kautta.

Itse pidän klassisesta frame by frame (kuva kerrallaan piirretty) animaatiosta, joten TVPaintin käyttöliittymä oli itse animointityyliinkin sopiva mihin tähtäsin. Vektorianimaatioissa on puolensa, mutta tällaisessa traditionaalisen animaation imitoinnissa on sitä jotain. Jos joskus Kouko menee eteenpäin animaatioon asti, oikeammanpuoleinen (kuva 25) on hyvin lähellä mahdollista tyyliä mitä haen.

3.4.2 Ilmeen päätökset

Itseäni kuumottaa stop motionin tyylinen nykivä liike. Tässä traditionaalisessa frame by frame tyyliässä pääsen varmasti leikittelemään pelottavuus- aspektilla hyvin. Värit ovat vielä mietinnän alla, pitää kokeilla kokonaisvaltaisemmin pidäkö yksisävyteiset kuvat vai laitanko tiukan paletin jonka päälle sitten isken kohtaukseen sopivat valot. Molemmissa on nähdäkseni puolensa.

Sotkuiset ja vahvat ääriiviivat tuovat ilmeeseen hyvän tunnelman. Pimeässäkin pidetty suttuisuus tuo hyvin jännittävän atmosfäärin. Kliinit ja itsevarmat ääriiviivat hahmoilla eivät nähdäkseni ole kauhugenrelle käytännöllisiä.

Ajan kululle oli tarkoitus ensin tuoda ääniefektiksi tuulikellojen kilinä. Selvästi konkreettisemmin Koukossa on havainnollistettu ajan kulua siten, että crossfade pysyy samassa päivässä ja mustaan häivyttäminen tuo yön.



↑ Kuva 26. Detention (Playstation 2017)
pelin hahmot ovat kaukana kamerasta,
eivätkä ole vahvalla ääriiviivalla piirrettyjä

3.5 Äänimaailma

Metsän ambienssi on päivisin kevyt, linnut laulevat kepeästi. Öisin outo humina hukuttaa alleensa Koukon hengityksen äänet.

Hyvä kuumottava ääniefekti kuumotukselle on oktaavin tai kahden oktaavin välinen samanaikainen sävel. Tästä tulee ahdistava tunne, että väliin jäävä tila ei olisi tarpeeksi hengittämään.

Koukoon ei tule palautukseen ääninäyttelijöitä aikarajoitusten vuoksi. Maksimissaan ihmisäänistä tulee hengityksiä, voihkintaa ja huudahduksia ynnä muuta sellaista. Peuran mylvintä on hankala tuottaa itse. Hiljaiset kohdat tulevat painottamaan jotain hetkeä ennen kuin tilanne kulminoituu.

Mahdolliset Koukolle/Kouvolle tulevat oma motif (jollekin ominainen toistuva teema tai tunnusääni) musiikissa ja sen tekemät äänet ovat monitaajuisia säveliä. Mielsin myös Koukon ääniin hitaan, selvästi jonkun raskaan liikkeen ja hengityksen.

Käsikirjoitukseen on laitettu pohjustavia ääniefektejä. Muun muassa kun Marko ja Hadi juoksevat Peetun perässä pimeään metsään, ääniefekteiksi on kirjoitettu, että metsästä kuuluu "koputtavaa ääntä", "naputusta" ja "kuolemankelloja." Runoissa, joissa Kouko esiintyy, se karkotetaan usein pois

"koukkarilla", eli kepillä/tangolla. Musta Kouko metsässä on karhu, jonka ääntelyn kuulijaa odotti surma tai tapaturma (Vahvacon 2021).

Äänimaailman suunnittelun jouduin ulkoistamaan ystävälleni Juho Marttiselle. Lahjakas Juho sävelsi musiikin ja vei ääniefektit oikeille paikoilleen. Jos tulevaisuudessa vien Koukon pidemmälle, haluan käydä äänittämässä kaikki foley ja ääniefektit zoomin kanssa itse.

Halusin alusta alkaen eri motifeja tietyille osille tarinaa. Kouko tarvitsisi oman äänen/melodian joka tulisi aina esiin kun hän on ruudulla ja Juho ehdotti rituaalin ympärillekin omaa painotustaan. Tarinan yleinen tunnusmusiikki on myös Juhon käsialaa, enkä voisi olla onnellisempi, kun on niin lahjakkaita ja innokkaita ihmisiä avustamassa omaa luovaa prosessia.



↳ Kuva 27. Hadi metsäalueella, reagoi kuulemaansa mylvintään pelokkaasti



↑ Kuva 28. Markko juoksee Koukoa pakoon

3.6 Jälkituotanto

Suunnittelin alusta asti Koukon olevan 4:3 VHS formaatissa, luodakseni siihen retromaisen tunnelman. Ikään kuin se olisi kuvattu vanhalla filmikameralla. Alunperin oli tarkoitus pitää kameran lepattava heiluminen kokoaikaisesti, filmin kela imitoimaan. Kysyin palautetta muutamalta kollegalta efektien suhteen. Päädyimme lopputulokseen, jossa kameran heiluminen sijoittuu jännittävimpiin kohtiin juonesta. Näin heilunta ei vie huomiota pois narratiivista ja toimii paremmin efektinä jännitykselle. Filminauhan rypyy myös sai kommenttia kliiniydestään, lisäilin niitä peräkkäin ja vaihdoin joihinkin nopeutta ja korkeutta. Lisäilin filmin kulumia jännittävimpiin kohtiin, luodakseni sävyä lisää.

Värit animaticissä ovat lähinnä yksivärisiä kohtauskohtaisesti, sisältäen sävyjä ja valoja. Päivällä on vaaleanvihreää, illalla taas on sinistä/violettiä. Monokromaattisuus on tällä hetkellä tyyliä tuomassa tunnelmaa kuviin. Seuraavaksi olisin halunnut leikitellä väripaaleilla enemmän. Kokeilla miltä näyttäisi, jos hahmoilla olisi omat paletit ja ympäristöillä olisi omat paletit, joihin laittaisin vain kultaisen auringonlaskun tai kuumottavan eteerisen punaisen valon päälle. Valo on parhaimpia kerronnallisia efektejä: Onko siinä tunnelmaväri? Mitä se valaisee? Valaiseeko se vain osan kokonaisuudesta ja mitä pimeydessä on?

YHTEENVETO

4.1 Teoksen arviointi

Lähdin alunperin tekemään noin seitsemän minuutin mittaista storyboardia ja animoimaan siitä noin 30 sek – 1 min. Tarina venähtikin hieman odottamattomasti, enkä rendannut lopullista animaatiota ollenkaan. Tuotin sen sijaan 17,5 minuuttisen animaticin ja siitä tuli mielestäni kaiken kaikkiaan hyvä animaatioelokuvan pohja.

Tarinana se onnistui mielestäni hyvin. Olen huomannut jo edellisistä projekteista, että minun on paha tapa lipsua annetuista vaatimuksista ja tehdä viisi kertaa isompi homma. Tässä tilanteessa se päättyi hyvin, osasin pitää silmällä missä vaiheessa menen ja missä rajani menevät. Siinä vaiheessa kun työ oli 11 minuuttia, eikä loppua näkynyt, osasin vetää rajat uudestaan itselleni. En tekisi rendattua animaatiota, vaan veisin tuotannon animatic vaiheeseen. Ajallisestikin onnistuin mielestäni täysin media-alan ihmiselle ominaisella tavalla.

Olen tyytyväinen tarinaan. Olisin vielä ehkä halunnut editoida enemmän ja tuoda toisenlaisia päätöksiä niin kuviin kuin näyttämöön. Olisin myös halunnut käydä itse äänittämässä zoomilla metsän ääniä ja askeleita lehdissä. Ymmärsin alusta alkaen, että en tulisi ehtimään tehdä ainakaan äänipuolta. Seuraavaan projektiin sitten.

Aloitin ennen joulua ajatustyön ja karkean käsikirjoituspuolen. Animatic valmistui sellaisenaan (ilman ääniä) toukokuun alussa, hyvissä ajoin ennen palautusta. Osasin mielestäni arvioida työn määrän ja meille annetun ajan hyvin.

4.2 Prosessin arviointi

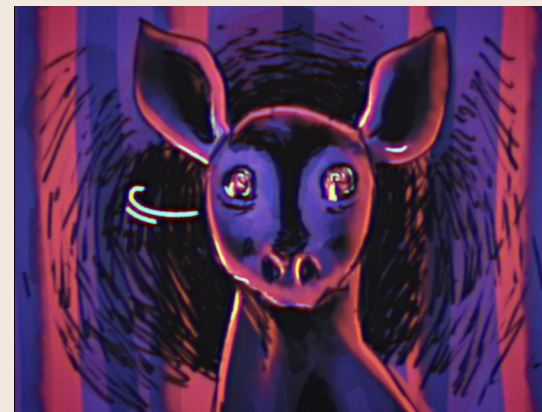
Homma oli rankkaa, mutta lopputuloksen animatic on tuotos, johon voin olla tyytyväinen. Opin paljon tekijänä, tarinankertojana ja median tuottajana. Tiedostan paremmin itseni projektityöläisenä tämän jälkeen. Edellisestä animaatioprojektista oppineena osasin arvioida paremmin oman ajankäyttöni ja yleiset ongelmani projektityöläisenä ja puuttua niihin ennakoivasti. Huomasin ajoissa, mitkä kohdat projektia tempaisevat minut mukaansa. Asetin itseleni ajallisesti rajoja, kun innostuin tekemään jotain kohtaa prosessia liian tarkasti lopputulokseen nähtynä. Tuloksena on hieman tyyllisesti heittelevää piirtojälkeä kuvasta kuvaan, mutta tämä ei ole lopullinen animaatio, vaan tarinankerrontaa ja tyyliä hakeva animatic.

Opin projektin aikana paljon ja nopeasti työn tekemisestä, ja tämä näkyy työjäljessä myös. Piirtojälki vaihtelee myös sen takia, että huomasin

liian myöhään tallentavani kuvakäsikirjoitusta .png enkä .psd muotoon. Tämä johti siihen, että alkuosassa kuvakäsikirjoitusta tallennettu jälki oli liian pikselistä ja epätarkkaa, enkä voinut käyttää näitä kuvia. Piirsin TVPaintissa kuvat uudestaan, joten lopputuloksena on sekoitus osittain suurelle ruudulle piirrettyjä tarkkoja kuvia ja Photoshopissa piirrettyjä thumbnail kuvia. Projekti opetti tekijälleen paljon. Uuden ohjelman käytössä myös opin myöhemmässä vaiheessa jotain uutta, joka olisi auttanut paljon alkuvaiheessa projektia.

Tutkin paljon animaation esituotannon vaiheita ja ihastuin varsinkin storyboard artistin työn mahdollisuuksiin. Näkisin itseni tulevaisuudessa elokuva- ja sarjatuotannossa. Jos en löydä töitä valmistuttuani, aion hakea apurahaa ja viedä Koukon animaatioksi asti.

→ Kuva 29. Peura luo intensiivisen katseen Hadiin



LÄHTEET

Painetut & Elektroniset

Becker, E. 2019. 3 TIPS FOR BETTER STORYBOARDS. Viitattu 05.05.2021. Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=zNPcSNIUoSs&t=285s>

Blazer, L. 2016. *Animated Storytelling: Simple Steps for Creating Animation and Motion Graphics*. USA: Peachpit Press Publications.

Forsius, A. 1992. Karhu ja kansanlääkintä. Suomen Lääkärilehti 1992. Viitattu 09.02.2021. Saatavissa: <http://www.saunalahti.fi/arnoldus/karhu.html>

Kesäläinen, T. 2018. Ennen muinoin karhu oli pelätty metsän kuningas – Tiedätkö, miksi sen nimeä ei saanut lausua ääneen? *Aarre* 4/2018. Viitattu 09.02.2021. Saatavissa: <https://www.aarrelehti.fi/jutut/artikkeli-1.281531>

Muinainen Suomi foorumi. Rautakauden turkiksista väitöstutkimus 2019. Viitattu 09.02.2021. Saatavissa: <https://muinainensuomi.foorumi.eu/viewtopic.php?f=8&t=2768>

Pantoja, T. 2020. How to storyboard smarter. Viitattu 05.05.2021. Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=AyDbN1hpFzA&t=37s>

Suomen Kansan Vanhat Runot. 2021. Viitattu 09.02.2021. Saatavissa: <https://skvr.fi/poems?page=1&per-page=10&text=kouko&textnorm&metanorm&refsnorm&id=skvr08132820#%7B%7D>

Vahvacon. I Onnervoinen ESIPUHEET presigns. 2002. Viitattu 09.02.2021. Saatavissa: <https://vahvacon.fi/wp-content/uploads/Osa-I-Onnervoinen-presigns.pdf>

Wikipedia. 2021. Kouko. Viitattu 09.02.2021. Saatavissa: <https://fi.wikipedia.org/wiki/Kouko>

↓ Kuva 30. Peetu, Marko ja Hadi etsivät mummon noitamaista irtaimistoa ensimmäisen illan aikana





↑ Kuva 31. Hadi ja Marko juoksivat etsimään Peetua pimeästä metsästä ja päätyvät aukiolle

Kuvalähteet

Kuva 2. TouchGameplay, 2013. Device 6 – Universal – HD Gameplay trailer. Viitattu 04.05.2021. Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=-qKqsg9KiBA>

Kuva 3. Apple TV, 2020. Wolfwalkers – Official Trailer l Apple TV+. Viitattu 04.05.2021. Saatavissa: https://www.youtube.com/watch?v=d_Z_tybgPgg

Kuva 4. StudiocanalUK, 2015. SONG OF THE SEA – Official UK Trailer – Featuring The Voice of Brendan Gleeson. Viitattu 04.05.2021. Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=6Jxc7WkC674>

Kuva 5. A24, 2018. Hereditary l Official Trailer HD l A24. Viitattu 05.05.2021. Saatavissa: https://www.youtube.com/watch?v=V6wWKNij_1M

Kuva 6. Movieclips Classic Trailers, 2011. Coraline (2009) Official Trailer – Dakota Fanning, Teri Hatcher. Viitattu 05.05.2021. Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=m9bOpeuvNwY&t=63s>

Kuva 7. Hiltunen, P. 2017. Maaemä-mytologia, Ouramoinen ja Kouko. Viitattu 09.02.2021. Saatavissa: <https://www.facebook.com/552422701513511/photos/a.552423928180055/1252730604816047/>

Kuva 11. Pantoja, T. Story Portfolio. Viitattu 05.05.2021. Saatavissa: <https://www.tonikopantoja.com/new-page-1>

Kuva 14. GameSpot, 2017. Little Nightmares – Launch Trailer. Viitattu 04.05.2021. Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=aOadxZBsPiA>

Kuva 26. PlayStation, 2017. Detention – Teaser Trailer l PS4. Viitattu 04.05.2021. Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=HgcBz0vBAR4>

LIITTEET

Liite 1:

Lopullinen treatment

Kouko

Avainsanoja: Ruumis ja henki, liminaaliolento: ei-elävä-ei-kuollut, karhunkalloriitti

Hadi on ujompi alussa ja hieman jopa arka, usein Markon vedettävissä. Tarinan edetessä hän uskaltautuu tekemään asioita itsensä puolesta ja muiden puolesta itsensä takia.

Marko on porukan vetäjä – äänekäs vitsailija ja supliikki. Itsekäs. Tarinan aikana hän oppii ottamaan muut paremmin huomioon.

Peetu on hyvin empaattinen sovittelija. Herkempi tarinan ylikuonnollisille asioille kuin muut pojat. Järkyttyy suuresti mummonsa tarinasta ja tuntee vastuuta tapahtumista.

Ruskaisessa ilta-auringon valaisemassa metsässä pikkutietä pitkin ajaa auto. Metsän rauhan rikkoo vanhan autonrämän moottori ja diegeettinen musiikki jota auton sisälläolijat kuuntelevat. Musiikin ja moottorin äänen alta pojat autossa eivät täten kuule korinaa metsästä kun animaation otsikko tulee ruudulle.

Kuvakulma pysyy samana ja mäen takaa tulee esiin järven vieressä mäen päällä oleva punainen mökki. Autonrämä parkkeerataan saunarakennuksen eteen, pihapiiri on ollut tyhjillään selvästi jo jonkin aikaa. Kultaiset ja ruskeat lehdet on lakaisematta ja laiturin on rannalla poissa veden ulottuvilta. Kaikki kolme poikaa nousevat purkamaan autoa ja kuskina toiminut Peetu kaivaa esiin mökin avaimia. Tunnelma on railakas, pojat meluavat ja venyttelevät, purkaen energiaa pitkän ajomatkan jälkeen, häiriten vastikään hiljaisuudessa ollutta hämään laskeutuvaa metsää. Marko ja Hadi jäävät mökkiin laittamaan jääkaappia päälle ja purkamaan ruokatavaroita kun Peetu juoksee pihapiirin poikki laittamaan saunan lämpemään.

Sauna on lämpimässä ja illan sini hämärtää pihapiiriä. Mökki on elossa lämpimässä valossa ja poikien melussa. Kaljapullot kilisevät ja musiikki raikaa. Malttamattomina pojat juoksevat saunaan ja sieltä järveen. Peetu yrittää rauhoitella kavereitaan huonolla menestyksellä, sillä männikössä ei saa riehua. Pian hän antautuu itsekin hurjasteluun äänekkäästi ja kuva leikkaantuu lähikuvaan mökin terassilla olevista omituisista tuulikelloista helisemässä hiljalleen kun pojat näkyvät ja kuuluvat taustalla.

Sydänyön koittaessa pojat käyvät läpi mökkiä. Seinällä roikkuvassa ryijyssä ja peilin raameissa on piilotettuna okkultismista kirjoitusta. Portaisiin on kaiverrettu noitien kuvia ja tv:n takaa paljastuu puuveistos. Näiden eriskummallisten löytöjen seurauksena pojat päättävät ruveta tutkiskelemaan mahonkikirjahyllyn sisältöä. Marko löytää hyvin kätketyn lokerikon kirjahyllystä ja sen sisältä kummallisen päiväkirjan. Sen sivut ovat keltaiset ja kirja hädin tuskin menee kiinni kaikesta krääsästä mitä sen sivut pitelevät sisällään. Sen välistä tippuu muun muassa

kuivattuja kasveja ja jotain mikä näyttää irtonaiselta karhun hampaalta kun Marko ojentaa kirjaa Peetulle.

Peetu avaa kirjan ensimmäiseltä sivulta, kertoen hyväntuulisesti muille että tunnistaa mummonsa nimen ja jähmettyy paikalleen. Hänen silmänsä liikkuvat levottomasti kun hän lukee päiväkirjan ensimmäistä merkintää. Marko ja Hadi lähestyvät Peetua, aistien huoneessa vallinneen jännityksen muuttuvan aidoksi ahdistukseksi. Peetu aloittaa varovasti kertomaan mitä päiväkirjan sivut paljastavat.

Peetun mummon tärisävällä käsialalla lukee kuinka häntä oli lähestynyt taas sama mies (Voice overina kuuluu) ja kuinka taaskin tämä oli kosketellut häntä luvatta. Mummo kuvailee miehen pahaa energiaa ja sitä kuinka mummo tuntee energian pysyvän mahassaan vielä päiviä kohtaamisen jälkeen. (cut to) Peetu kertoo vapisevalla äänellä kuinka mummo oli keskeyttänyt päiväkirjan mukaan itse raskautensa ja haudannut lapsen koivujen luokse metsään.

Selvästi häiriintyneenä kirjoituksesta Peetu keskeyttää lukemisen. Marko koittaa vähätellä Peetun mummon ahdinkoa ja keventää tunnelman takaisin hyvään mystiseen meininkiin mutta Peetu ei arvosta elettä ollenkaan. Pojat ovat liian kireitä käydäkseen nukkumaan ja Marko menee ulos rökille jättäen Peetun ja Hadin sisälle.

Marko kävelee piha-alueen reunalle ja sytyttää itselleen tulen veräjän vieressä olevaan lyhtyyn. Hän viettää hetken kaikessa hiljaisuudessa, edes metsästä ei kuulu minkään eläimen ääniä. Yhtäkkiä Marko tajuaa, että hiljaisuudesta kuuluu hengitystä. Hän yrittää kuunnella tarkempaan, jolloin hengitys kasvaa ja yltyy ja pian tuntuu siltä kuin koko metsä hengittäisi. Marko tihrustaa metsään ja näkee liikettä. Jokin selvästi paha liikkuu kaukana siellä, katsoja kuulee matalaa huminaa ja pimeydessä häidin tuskin näkyvä hahmo on hyvin pahaenteinen. Marko odottaa liikkumatta minne hahmo suuntaa. Tuuli heiluttaa väkivaltaisesti koivikon lehtiä vaikka ilma pihapiirin laidassa on aivan tyyni, röökin savu lipuu leppoisasti ylös taivaisiin.

Rööki palaa loppuun ja ilman syytä lyhty sammuu. Marko säntää paniikissa pihan poikki takaisin pirtin ovelle pimeyden vyöryessä hänen kintereillään. Ovesta päästyään ja paiskattuaan sen kiinni Peetu ja Hadi katsovat terävästi Markoa ihmeissään. Marko on hikinen ja hengästynyt, varovasti hän vilkaisee ikkunasta ulos. Pihapiiri näyttää normaalilta elokuisessa syysilmassa. Marko, Hadi ja Peetu juttelevat hetken, vaihtaen pahoittelut toisilleen ja nukkumaan käydään kevyemmässä ilmapiirissä, pojat ovat rentoja ja vähän hymyilevät.

Seuraavana päivänä Peetu lukee mummon päiväkirjaa. Hän kertoo Markolle ja Hadille löytäneensä siitä erilaisia loitsuja ja noituuksia. Marko saa muut ylipuhuttua kokeilemaan päiväkirjassa mainittua Pöytätanssia, suurimmalta osin sen takia että siinä on tarkoitus hieman kallistaa pulloa.

Päivän edetessä nousee ajatus illan saunasta. Marko nakittaa Hadin hakemaan puita saunaan, koska viime iltana käytettiin kaikki. Hadi vastahakoisesti lähtee metsään. Siellä hänen kerätessään puita kirkkaassa päivänvalossa Hadi kuulee

mylvintää. Pelokkaana hän jähmettyy paikalleen. Hetken kuluttua mylvintä lakkaa. Hadi puristaa tiukasti sylissään olevia puita ja varovasti ottaa askeleita mökin suuntaan.

(cut to) Hadi astuu aukealle jonka toisessa päässä mylvii peura. Äsken aukeaa ei ollut. Kauhusta täristen hän astuu pelokkaasti askeleen peurasta pois päin. Peura jähmettyy ja luo katseen Hadiin. Hetken ajan mitään ei tapahdu. Lopulta peura poukkoilee äänekkäästi mylvien ja multaa ilmaan potkien Hadia kohti. Hadi säikähtää ja heittää puut peuraa kohti nostaessaan kätensä pään suojaksi.

Puut kalahtavat maahan osumatta mihinkään. Hadi nostaa päänsä ja tajuaa klapien tippuneen ympyrään siihen kohtaan missä peura oli mylvimässä. Hyvin varovasti Hadi kulkee paikkaa kohti ja näkee ympyrän keskellä pienen luun.

(cut to) Pojat ovat soutelemassa järvellä. Hadi kertoo peurasta muille ja näyttää luuta. "Heitä se ruttotikku vittuun!" Marko yllyttää ja luu uppoaa järven pohjaan.

(järven pimeydestä kuuluu askeleita ja Peetu herää) Peetu herää askeleihin. Hän nousee istumaan ja laskee toisten poikien läsnäolon. Hän tajuaa, että äänet kuuluvat terassilta. Peetu nousee valmiina häätämään oven ulkopuolella olevan tyyppin pois ja riuhtaisee oven auki, nähdäkseen ainoastaan oven takana tyhjän pihan ja kylmän viiman. Viima puhalttaa hänen lävitsensä ja tulee sisään. Peetu on hämmentynyt ja hieman peloissaan ja hieroo käsivarsiaan kylmissään. Hän laittaa oven nopeasti kiinni. Peetun käsistä tippuu verta lattialle ja kun hän nostaa ne nähdäkseen mistä veri tulee, hän näkee kynsiensä alta valuvan verta. Paniikissa hän hätkähtää, ottaen pari askelta pois päin verestä lattialla ja katsahtaa ikkunasta ulos, kun kameran kulmassa näkyy liikettä.

Peura on vaeltanut epäluonnollisesti nykien pihaan ja päästelee hirveitä ääniä. Se rupeaa poikimaan väkivaltaisesti, mutta ei synnytä mitään tunnistettavaa. Peetu riuhtaisee oven jälleen auki lähteäkseen ulos peuran perään, mutta piha on tyhjä.

Kolmas päivä kuluu oudoissa tunnelmissa. Kaikki välttelevät katsekontakia. Peetu lukee päiväkirjan loppuun.

Illalla saunassa varsinkin Marko juo paljon ja kaikki ovat kännissä. He käyvät viime päivien tapahtumia läpi, ja kaikki tunnustavat tuntevansa jonkun ylimääräisen läsnäolon. Peetu kertoo löytäneensä mummon päiväkirjasta kohdan, jossa kerrotaan että koivun tuhkalla piirretty rinki selässä puhdistaa sisäisestä pahasta. Hän haluaa suorittaa riitin, onhan kyseessä hänen mummonsa noituma pahuus.

Pojat menevät pihalle ja sytyttävät nuotion, josta nostavat yhden koivunpalan sivuun. Hadi ja Marko piirtävät hiilisellä koivupalalla Peetulle ympyrän selkään. Hetkeen mitään ei tapahdu. Yhtäkkiä Peetu alkaa kouristella ja päästää korisevaa ääntä, joka kaiken korinan keskeltä kuulostaa etäisesti siltä kuin hän hokisi sanaa "Kou-ko."

Riivauskohtaus jatkuu ja kulminoituu, nuotio leimahtaa liekkipylyvääksi. Peetuparan lävitse kulkee hirveä määrä pahaa energiaa, tulen kohinan yli kuuluu supinaa ja huutoa ja kuolonkellot kikkavat jossain päin metsää. Lopulta Peetu ei enää kestä ja pyrähtää ulvoen metsään, joka humisee uhkaavasti. Marko ja Hadi juoksevat Peetun perään mutta kadottavat hänet nopeasti. Hadi koittaa muistella aukion sijaintia Markon usuttaessa häntä eteenpäin.

Marko ja Hadi riitelevät, Hadi kääntää Markon lopettaa hänen komentelunsa. Marko selkeytyy humalatilastaan ja heidän liikkua eteenpäin pyytää Hadilta anteeksi. Hadi on hetken hiljaa ja he sopivat tilanteen. Hadi löytää pimeässä ja lopulta aukiolle. Aukion koivuissa on silmiä ja männyissä karhun kalloja. Ympäröivästä metsästä kuuluu naputuksia, koputuksia ja kellon kilinää. Kuulostaa myös siltä, että heidän näköpiirinsä ulkopuolella liikkuisi jotain hidasta ja raskasta.

Paikalla josta Hadi löysi luun makaa Peetu. Hänen kaulaansa on ripustettu nyörässä oleva karhunhammas. Marko ja Hadi nostavat Peetun väliinsä ja kääntyvät takaisin mökkiä kohti. Kääntyessään he tajuavat olevansa mökin pihalla ja pihapiirin heitteille jätetystä nuotiosta nousee kokkolintu. Se levittää siipensä ja lentää taivaaseen.

Kokkolinnun takaa paljastuu nouseva aurinko. Peetu virkoo hämillään ja pojat pesevät hänen selästään noen pois. Peetu talutetaan mökkiin sisään.

Liite 2:

Thumbnailattu kuvakäsikirjoitus

Shot-by-shot

Siiri Isto Mes17

11.3.21

Kouko

Avainsanoja: Ruumis ja henki, liminaaliolento: ei-elävä-ei-kuollut, karhunkalloriitti

Hadi on ujompi alussa ja hieman jopa arka, usein Markon vedettävissä. Tarinan edetessä hän uskaltautuu tekemään asioita itsensä puolesta ja muiden puolesta itsensä takia.

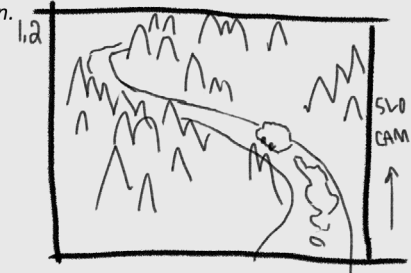
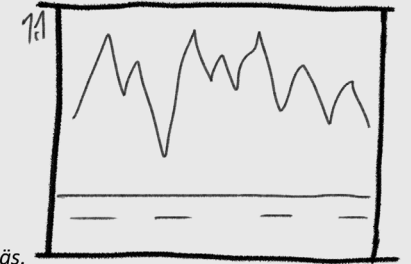
Marko on porukan vetäjä – äänekäs vitsailija ja supliikki. Itsekäs. Tarinan aikana hän oppii ottamaan muut paremmin huomioon.

Peetu on hyvin empaattinen sovittelija. Herkempi tarinan ylikuonnollisille asioille kuin muut pojat. Järkyttyy suuresti mummonsa tarinasta ja tuntee vastuuta tapahtumista.

Kuvasuhde on 4:3 lowkey vhs/noise

1.

- 1) [Ilta; yleisvalo punertava] Ruskaisessa ilta-auringon valaisemassa metsässä (auto ajaa ohi)
- 2) (Birds eye view; the Shining) pikkutietä pitkin ajaa auto. (Autosta kuuluva musiikki soi hiljaa)
- 3) (Kamera seuraa hetken autoa) Metsän rauhan rikkoo vanhan autonrämän moottori ja diegeettinen musiikki, jota auton sisälläolijat kuuntelevat.
- 4) (auto kääntyy ja ajaa kauemmas, kamera hidastaa liikettään) Musiikin ja moottorin äänen alta pojat autossa eivät täten kuule korinaa metsästä kun animaation otsikko tulee ruudulle. Kuvakulma pysyy samana (kamera pan) ja mäen takaa tulee esiin järven vieressä mäen päällä oleva punainen mökki.



2.

- 1) (Establ shot, kamera liikkuu hitaasti) Autonrämä parkkeerataan saunarakennuksen eteen,
- 2) Pihapiiri on ollut tyhjiällä selvästi jo jonkin aikaa. Kultaiset ja ruskeat lehdet on lakaisematta ja
- 3) laituri on rannalla poissa veden ulottuvilta.
- 4) (Kamera auton takaa, ovet avautuu) Kaikki kolme poikaa nousevat purkamaan autoa
- 5) (Introduction shot) Kuskina toiminut Peetu kaivaa esiin mökin avaimia.
- 6) (Introduction shot, Marko kaivaa langattoman stereon esiin) Tunnelma on railakas,
- 7) (Introduction shot, Hadi venyttelee) pojat meluavat ja venyttelevät, purkaen energiaa pitkän ajomatkan jälkeen,
- 8) (Kuva metsästä johon kuuluu äännet) häiriten vastikään hiljaisuudessa ollut hämään laskeutuvaa metsää.
- 9) (Kamera kääntyy ensin Markosta ja Hadista seuraten Peetua) Marko ja Hadi jäävät mökkiin laittamaan jääkaappia päälle ja purkamaan ruokatavaroita kun Peetu juoksee pihapiiriin poikki saunarakennukseen. Valo vähenee ja piipusta nousee pian savua. Mökistä kuuluva musiikki soi hiljaa koko kuvan ajan taustalla, ainoastaan kun Peetu avasi oven se voimistui hetkellisesti. Metsän ääniä kuuluu.



3.

- 1) [Iita; yleisvalo sininen] (Kamerass näkyy saunan savupiippu ja sieltä nousee savua kun Peetu juoksee takaisin mökkiin. Audiossa kuuluu tuulikellojen kilinää) Sauna on lämpeämmässä ja illan sini hämärtää pihapiiriä.
- 2) (Frog eye view mökistä) Mökki on elossa lämpimässä valossa ja poikien melussa.
- 3) Kaljapullot kilisevät ja
- 4) musiikki raikaa.
- 5) (Audiossa kuuluu iloista huutoa, kamerassa näkyy kun pojat juoksevat saunaan) Malttamattomina pojat juoksevat saunaan ja
- 6) (cut to Markon hyppy) sieltä järveen.
- 7) (Puolikuva Peetusta ja "hillittää" ele) Peetu yrittää rauhoitella kavereitaan huonolla menestyksellä,
- 8) (bird eye view pojista puiden oksista käsin) sillä männikössä ei saa riehua.
- 9) (jump-cutteja et Peetu rypistää otsaa
- 10) -vastahakoisesti nauraa-
- 11) Nauraa sydämensä kyllyydestä)
- 12) Pian hän antautuu itsekin hurjasteluun äänekkäästi ja (kuva leikkaantuu lähikuvaan mökin terassilla olevista omituisista tuulikelloista helisemässä hiljalleen kun pojat näkyvät ja kuuluvat taustalla blurrattuna)



9 KULTAA APUKOTVA...



9 METSÄSSÄ EI SAA RIEHUA...



10



11



12



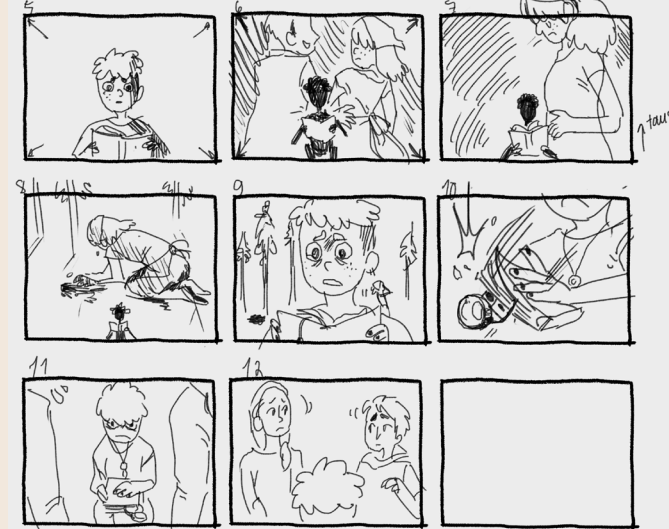
13 AUDIITUULIKELLO



- 4.
- 1) (Laajakuva mökin sisältä [Sinisyys syvenee, valo on lämmin]) Sydänyön koittaessa pojat käyvät läpi mökkiä.
 - 2) (Kokokuva kun Marko huomauttaa) Seinällä roikkuvassa ryyjässä ja
 - 3) (Puolikuva kun Hadi löytää) peilin raameissa on piilotettuna okkultismista kirjoitusta.
 - 4) (Puolikuva Peetu iloitsee) Portaisiin on kaiverrettu noitien kuvia ja
 - 5) (Lähikuva kun Hadi nostaa) tv:n lakaa paljastuu puuveistos. Näiden erikummallisten löytöjen seurauksena
 - 6) (Kirjahylly center point) pojat päättävät ruveta tutkiskelemaan mahonkikirjahyllyyn sisältöä.
 - 7) (Lähikuva Markon naamasta)
 - 8) (Liikkeessä leikataan puolikuvaan kun) Marko löytää hyvin kätkeytyn lokerikon kirjahyllystä
 - 9) (Käsi nostaa kirjan ja joutuu käyttään kahta kättä sen nostamiseen) ja sen sisältä kummallisen päiväkirjan. Sen sivut ovat keltaiset ja kirja hädin tuskin menee kiinni kaikesta krääsästä mitä sen sivut pitelevät sisällään.
 - 10) Sen välistä tippuu muun muassa kuivattuja kasveja ja jotain mikä näyttää irtonaiselta karhun hampaalta
 - 11) kun Marko ojentaa kirjaa Peetulle.



- 5.
- 1) (Puolikuva Peetusta kun hän istuu alas) Peetu avaa kirjan ensimmäiseltä sivulta, kertoen hyväntuulisesti muille että tunnistaa mummonsa nimen ja jähmettyy päikalleen.
 - 2) (close up) Hänen silmänsä liikkuvat levottomasti kun
 - 3) (selän takaa reverse shot) hän lukee päiväkirjan ensimmäistä merkintää. (Kamera focusoi Markoon ja Hadlin) Marko ja Hadi lähestyvät Peetua, aistien huoneessa vallinneen jännityksen
 - 4) (bird eye view) muuttuvan aidoksi ahdistukseksi.
 - 5) (Lähikuva) Peetu aloittaa varovasti kertomaan mitä päiväkirjan sivut paljastavat.
 - 6) (Peetun siluetti, tarina kulkee vähemmän värikkäänä sen ympärillä) Peetun mummon tärkeällä käsialalla lukee kuinka häntä oli lähestynyt taas sama mies (Voice overina kuuluu) ja kuinka
 - 7) taaskin tämä oli kosketellut häntä luvatta.
 - 8) Mummo kuvalllee miehen pahaan energiaa ja sitä kuinka mummo tuntee energian pysyvän mahassaan vielä päiviä kohtaamisen jälkeen.
 - 9) (Leikkaus nykyhetkeen, kokokuva) Peetu kertoo vapisevalla äänellä kuinka mummo oli keskeyttänyt päiväkirjan mukaan itse raskautensa ja haudannut lapsen
 - 10) (Lähikuva Peetun naamaan) koivujen luokse metsään.
 - 11) (Leikkaantuu kirjaan joka paiskataan kiinni)
 - 12) (Puolikuva Peetusta, taustalla Marko ja Hadi) Selvästi häiriintyneenä kirjoituksesta Peetu keskeyttää lukemisen.



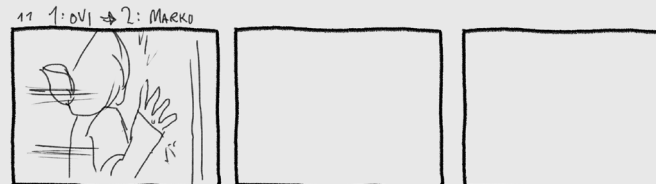
6.

- 1) Marko koittaa vähätellä Peetun mummon ahdinkoa ja keventää tunnelman takaisin
- 2) ((sormipysy)) hyvään mystiseen meininkiin
- 3) (Peetun negatiivinen reaktio) mutta Peetu ei arvosta elettä ollenkaan.
- 4) (Hadi osoittaa kelloa) Pojat ovat liian kireitä käydäkseen nukkumaan ja
- 5) (Hadi ja Peetu freimaa kuvan kun Marko menee ovesta) Marko menee ulos röökille jättäen Peetun ja Hadin sisälle.
- 6) [Syvänsininen yö, liekki on punertava] (Marko kävelee kameraa kohti, taustalla mökki) Marko kävelee piha-alueen reunalle ja syyttää itselleen tulen veräjän vieressä olevaan lyhtyyn.
- 7) (Establishing shot, kamera ajaa pois päin ja äänet hälvenee, paitsi Markon hengitys kuuluu hyvin) Hän viettää hetken kaikessa hiljaisuudessa, edes metsästä ei kuulu minkään eläimen ääniä.
- 8) (Erikoislähikuva naamasta, Markon rööki sihsee ku siitä vedetään ilmaa, kamera liikkuu fokus pysy Markon naamassa ja tausta liikkuu nopeasti hänen takanaan) Yhtäkkiä Marko tajuaa, että hiljaisuudesta kuuluu hengitystä.
- 9) Hän yrittää kuunnella tarkempan, jolloin hengitys kasvaa
- 10) ja yltä
- 11) ja pian tuntuu siltä kuin koko metsä hengittäisi.



7.

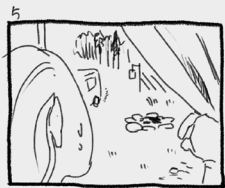
- 1) (Lähikuva) Marko thrustaa metsään ja näkee liikettä.
- 2) Jokin selvästi paha liikkuu kaukana siellä, (kuuluu matalaa huminaa ja pimeydessä hädän tuskin näkyvä hahmo on hyvin pahaenteinen.)
- 3) Marko odottaa liikkumatta minne hahmo suuntaa.
- 4) (Kuva lehdistä, joiden liike yltyy kun sekunnit kuluvat) Tuuli heiluttaa väkivaltaisesti kovikoin lehtiä vaikka
- 5) ((Kuvakulma alempana) kuva röökin savusta Marko taustalla) ilma pihapiirin laidassa on aivan tyyntä, röökin savu lipuu leppoisasti ylös taivaisiin.
- 6) Rööki palaa loppuun ja ilman syytä
- 7) lyhty sammuu.
- 8) (marko tiputtaa röökin)
- 9) (lähtökuvana, minimaalinen hidastus) Marko säntää
- 10) (Bird's eye view, kamera liikkuu Markon edelle, focus yhä Markon naamassa ja Markon takana vyöryy pimeys) paniikissa pihan poikki takaisin
- 11) (Kuva ovesta, johon Marko juoksee pahki) pirtin ovelle pimeyden vyöryessä hänen kinterillään.



SFX: GLÄM
vaimo

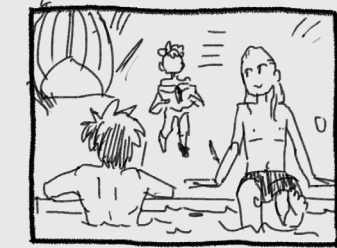
8.

- 1) (Ovi on auki ja kamera sisällä, Marko ovelia)
- 2) Ovesta päästyään ja paiskattuaan sen kiinni
- 3) (reaction shot) Peetu ja Hadi katsovat terävästi Markoa ihmeissään.
- 4) Marko on hikinen ja hengästynyt, (kumartuu ikkunaa kohti) varovasti hän vilkaisee
- 5) (ikkunassa Markon olon yllä ei näy mitään kummaa) ikkunasta ulos. Pihapiiri näyttää normaalilta elokuisessa syysilmassa.
- 6) (Markon reaktio hämmennys, alkaa kääntymään muita kohti)
- 7) (Naama muihin päin, sanoo jotain hermostunut hymy naamallaan)
- 8) (Reaction shot ^{Peetu} Marko ja Hadi. Marko kävelee kameran ohi sisemmälle) Marko, Hadi ja Peetu juttelevat hetken,
- 9) (Marko laskee kätensä Peetun olalle) vaihtaan pahoittelut toisilleen ja nukkumaan käydään
- 10) (Peetu ja (Hadi sivussa) hymyilee) kevyemmässä ilmapiirissä,
- 11) (Kuva liikkuu kauemmas tilanteesta) pojat ovat rentoja ja vähän hymyilevät.



9.

- 1) ([Päivä; keltainen yleisvalo] tuulikellot kilisee terassilla, jossa näemme Peetun) Seuraavana päivänä Peetu lukee mummon päiväkirjaa.
- 2) (Toiset ovat rannalla kun Peetu kävelee heidän luokseen) Hän kertoo Markolle ja Hadille löytäneensä siitä erilaisia loitsuja ja noituksia.
- 3) Marko saa muut ylipuhuttua kokeilemaan päiväkirjassa mainittua Pöytätanssia, suurimmalta osin sen takia että siinä on tarkoitus hieman kallistaa pulloa.

KIRKAS
PÄIVÄN-
VALO

KALLISTAA KUPPIA

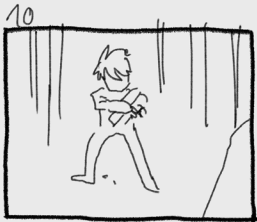
Shot-by-shot

Siiri Isto Mes17

11.3.21

10.

- 1) (Tuulikellot kilisee, valo vaihtuu) Päivän edetessä
- 2) (Pojat grillaavat ruokaa pihalla) nousee ajatus illan saunasta.
- 3) Marko näkittää Hadin hakemaan puita saunaan, koska viime iltana käytettiin kaikki.
- 4) Hadi vastahakoisesti lähtee metsään.
- 5) (Establ) Siellä hänen kerätessään puita
- 6) (Yläkroppakuva) kirkaassa päivänvalossa Hadi kuulee mylvintää. Pelokkaana hän jähmettyy paikalleen.
- 7) (Kamera kiertää maan tasolla kauempaa Hadia) Hetken kuluttua mylvintä lakkaa.
- 8) (Close up) Hadi puristaa tiukasti sylissään olevia puita
- 9) (Nielaisee ja tärisee)
- 10) ja varovasti ottaa askeleita mökin suuntaan.



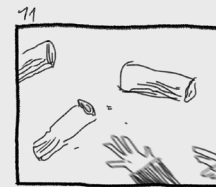
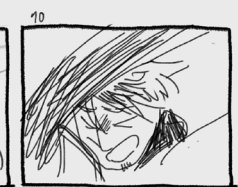
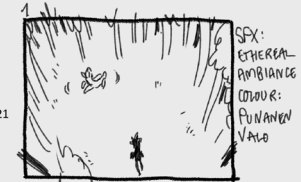
Shot-by-shot

Siiri Isto Mes17

11.3.21

11.

- 1) (Cut to establi shot, värit on väärin, punainen valo tikku puiden lomitse) Hadi astuu aukealle
- 2) (Kamera liikkuu hitaasti lähemmäs peuraa) jonka toisessa päässä mylvii peura.
- 3) (Reaction shot Hadista) Äsken aukeaa ei ollut.
- 4) (Close up jalkoihin) Kauhusta täristen hän astuu pelokkaasti askeleen peurasta pois päin.
- 5) (Puolikuva peurasta joka kääntää pään) Peura jähmettyy ja luo katseen
- 6) (Sama aspect ratio Hadista) Hadiin.
- 7) (Peura close up)
- 8) (Hadi close up) Hetken ajan mitään ei tapahdu.
- 9) (Kokokuva Hadista päin) Lopulta peura poukkoilee äänekkäästi mylvien ja multaa ilmaan potkien Hadia kohti.
- 10) (Reaction shot Hadista) Hadi säikähtää ja heittää
- 11) (Shot) klapit ilmaan
- 12) (Hadi) nostaessaan kätensä pään suojaaksi.



12.

- 1) (Puut osuu maahan, valo on samanlainen kuin ennen peuran mylvintää) Puut kalahtavat maahan osumatta mihinkään,
- 2) Hadi nostaa päänsä ja tajuaa klapien tippuneen ympyrään siihen kohtaan missä peura oli mylvimässä.
- 3) Hyvin varovasti ja tyyliin hengittämättä Hadi nousee ylös
- 4) Ja kulkee paikkaa kohti
- 5) näkee ympyrän keskellä pienen luun.



13.

- SAMA PÄIVÄ ⇒ EI VALOEROA
 (Päivä ja valo sama)
- 1) (Cut to estab shot (Päivä ja valo sama)) Pojat ovat soutelemassa järvellä.
 - 2) Hadi kertoo peurasta muille ja
 - 3) (Lähikuvassa) näyttää luuta.
 - 4) "Heitä se ruttotikku vittuun!" Marko yllyttää
 - 5) (Kuvakulma kauemmas kun Hadi heittää luun kameran eteen. Kamera seuraa luun uppoamista) ja luu uppoaa järven pohjaan (Valo vähenee ja pimeys nousee).



14.

- 1) (Järven pimeydestä kuuluu askeleita ja Peetu herää) Peetu herää askeleihin,
- 2) (Nopeasti. Nousussa cut to kokokuva [yö; yleisvalo on sininen]) Hän nousee istumaan
- 3) (Keskikuva Peetusta) ja laskee toisten poikien läsnäolon.
- 4) (Lähikuva Peetusta, focus vaihtuu Peetun naamasta ovelelle) Hän tajuaa, että äänet kuuluvat terassilta.
- 5) (Kamera ovella, katsoo kun) Peetu nousee sängystä.
- 6) (Kamera seuraa Peetua, Peetu kulkee keskittettynä oikealta vasemmalle) Hän kävelee ovelelle ja riuhtaisee sen äkäisesti auki ja astuu ulos, (Naama hämentyy) valmiina häätämään oven ulkopuolella olevan tyytin pois, nähdäkseen ainoastaan
- 7) (Kuva Peetun olan yli) oven takana tyhjän pihan ja kylmän viiman.
- 8) (Kamera ulkona, tulee lähemmäs Peetua nopeasti ja pysähtyy hänen hämmentyneeseen naamaansa. Tuuli ujeltaa.) Viima puhalttaa hänen lävitsensä ja tulee sisään. Peetu on hämmentynyt ja
- 9) (Keskikuva kun hän hieroo käsivarsiaan) hieman peloissaan ja hieroo käsivarsiaan kylmissään.
- 10) (Kamera sisällä Peetun takana, kun) Hän laittaa oven nopeasti kiinni.



15.

- 1) (Super close up kun verta tippuu lattialle)
- 2) (Peetun hämmentynyt naama alhaalta käsin) Hän nostaa kätensä kameran näkyviin.)
- 3) (Peetun POV) hän näkee kynsiansä alta valuvan verta.
- 4) (Reverse shot askeleeseen kulmaan kun Peetu hätkähtää ja astuu taakse päin)
- 5) (Askeleessa cut to sivukuvaan) Paniikissa hän hätkähtää, ottaen pari askelta pois päin verestä lattialla ja katsahtaa ikkunasta ulos, kun kameran kulmassa näkyy liikettä.



16.

- 1) (Establ shot, Kamera on sisällä) Peura on vaeltanut epäluonnollisesti nykien pihaan ja päästelee hirveitä ääniä.
- 2) (Sen huutaessa uudestaan cut to kamera ulos ja puolikuva peurasta.
- 3) Se rupeaa poikimaan väkivaltaisesti,
- 4) mutta ei synnytä mitään tunnistettavaa.
- 5) (Kun synnyttävä asia osuisi maahan, siitä syntyvä ääni hukkuu oven avaamisesta syntyvän äänen alle. Cut to ovi, jonka Peetu riuhtaisee auki) Peetu riuhtaisee oven jälleen auki lähteäkseen ulos peuran perään, ottaen pari askelta, mutta
- 6) piha on tyhjä.



17.

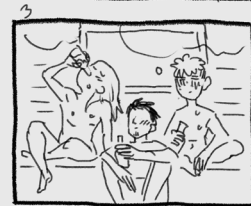
- 1) (Tuulikellot kilisee [Päivä; yleisvalo on keltainen]) Kolmas päivä kuluu oudoissa tunnelmissa.
- 2) (Kamera panna hitaasti) Peetu on terassilla, Marko polttaa veräjän luona röökiä ja Marko laittaa pihan keskellä olevaan nuotioon klapeja.
- 3) (Kuvaa Markosta)
- 4) (Kuvaa Hadista) Kaikki välttelevät katsekontakia.
- 5) (Kuvaa Peetusta) Peetu lukee päiväkirjan loppuun ja laittaa sen kiinni.



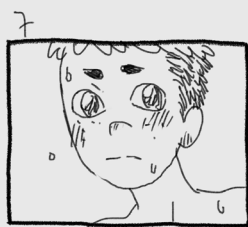
18.

- 1) (Tuulikellot soi [Iita; yleisvalo sininen ja saunan valo punainen])
Illalla saunassa
- 2) (Marko nostaa pulloa juodakseen) varsinkin Marko juo paljon
- 3) (Samassa kuvassa Hadi ja hiljaisempi Peetu) ja kaikki ovat
kännissä.
- 4) (Kamera liikkuu hiljaisesti, kertomukset kuuluu voice overina) He
käyvät viime päivien tapahtumia läpi, ja
- 5) (Nopea lähikuva Markosta)
- 6) (Nopea lähikuva Hadista)
- 7) (Nopea lähikuva Peetusta)
- 8) (Yleiskamera jatkaa siitä mihin jäi) kaikki tunnustavat
tuntevansa jonkun ylimääräisen läsnäolon.
- 9) (Kuvakuuma stabiili, kunnes se lähtee ajoon. Peetu keskellä ajo
päättyy lähikuvaan Peetun naamasta) Peetu kertoo löytäneensä
mummon päiväkirjasta kohdan, jossa kerrotaan että koivun
tuhkalla piirretty rinki selässä puhdistaa sisäisestä pahasta. Hän
haluaa suorittaa riitin, onhan kyseessä hänen mummonsa
noituma pahuus.
- 10) Marko ja Hadi nyökkäävät

1 VALO=ILTA SFX TUULIKELLOT

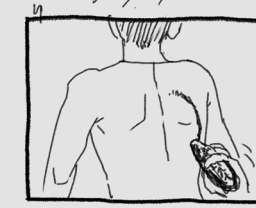


← SLOW PAN



19.

- 1) (Kamera pan yleiskuvasta [yleisvalo tumman sininen, nuotiosta
tuleva valo punainen]) Pojat menevät pihalle ja sytyttävät
nuotioita, josta
- 2) (Lähikuva Hadin käteen joka) nostavat yhden koivunpalan
sivuun.
- 3) (Hadin naama, Marko taustalla) Hadi piirtää
- 4) (Kuvaa kättä kun se liikuttaa koivua selkää pitkin) hitaasti
hiilisellä koivupalalla Peetulle ympyrän selkään.
- 5) (Yleiskuvaa tilanteesta, silmiä korkeammalla kamerakuvalla)
[Sinisyys korostuu, punaisuus vähenee] Hetkeen mitään ei
tapahtu.
- 6) (Lähikuva peetun naamasta [punainen, magenta valo heijastuu
Peetun naamasta]) Yhtäkkiä Peetu alkaa kouristella
- 7) (Shaky cam, horisontti liikkuu. Puolikuvaa kun hän kouristelee) ja
päästää korisevaa ääntä,
- 8) (Ensimmäisen "kou-ko" jälkeen reaction shot Hadiin ja Markoon)
joka kaiken korinan keskeltä kuulostaa etäisesti siltä kuin hän
hokisi sanaa "Kou-ko."
- 9) (Kamera frog eye view ja liikkuu hitaasti, yleiskuvaa kun Peetu
kouristelee) Riivauskohtaus jatkuu ja kulminoituu, nuotio
leimahtaa liekkipyväksi.



CAM →

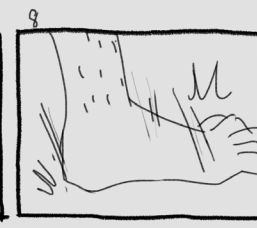
20.

- 1) (Kamera Peetun yllä, Peetu taittuu naama taivaasen päin) Peetuparan lävitse kulkee hirveä määrä [pahaa] energiaa,
- 2) tulen kohinan yli kuuluu supinaa ja huutoa ja kuolonkellot kilkattavat jossain päin metsää.
- 3) (Lähikuva Peetun naamaan, silmät näkyvät hänen sormiensa lävitse) Lopulta Peetu ei enää kestä
- 4) (Marko ja Hadi reagoivat taustalla, Peetu juoksee kameran ohi) ja pyyhkähtää ulvoen
- 5) (Markon ja Hadin POV kun Peetu melkein katoaa) metsään, joka humisee uhkaavasti.
- 6) (Kamera seuraa) Marko ja Hadi juoksevat Peetun perään
- 7) (Sama vauhti kameralla, cut to lähikuva Markosta ja Hadista)
- 8) (Peetu juoksee pois päin kamerasta ja katoaa puiden lomaan) mutta kadottavat hänet nopeasti.
- 9) (Kokokuva: Marko ja Hadi hidastavat kävelyyn)
- 10) (Puolikuva Hadi raapii hiuksiaan epätoivoisesti) Hadi koittaa muistella aukion sijaintia (Kamera liikkuu vasemmalle) Markon usuttaessa häntä eteenpäin.



21.

- 1) (Lähikuva Hadiin) Marko ja Hadi riitelevät,
- 2) (Reaction shot vihaisesta ja humaltuneesta Markosta) "!!"
- 3) (Close uppi takaisin Hadiin) Hadi älähtää Markolle ja kääntää tämän lopettaa hänen komentelunsa.
- 4) (Molemmat samassa freimissä, huohottavat vihaisesti sanomatta mitään kunnes jatkavat kävelyä)
- 5) (Kamera peruuttaa, Hadi lähempänä ja Marko kauempana) Marko selkeytyy humalatilastaan
- 6) (Lähikuva Markoon, kävely jatkuu) Marko pyytää Hadiita anteeksi.
- 7) (Molemmat kuvattuna freimissä kun he kävelevät hetken) Hadi on hetken hiljaa
- 8) (Kokokuva: Hadi pysähtyy ja haluaa Markoa, antaen tälle anteeksi) ja he sopivat tilanteen.



22.

- 1) (Kokokuva, Hadi ja Marko kävelevät kameraa kohti ja pysähtyvät kun tulevat aukiolle [ylysvalo on punainen]) Hadi löytää pimeässä ja lopulta aukiolle.
- 2) Aukion koivuissa on silmiä ja
- 3) männyissä karhun kalloja.
- 4) (Kamera pyörii, taivas on keskellä kuvaa) Ympäröivästä metsästä kuuluu naputuksia, koputuksia ja kellon kilinää.
- 5) (Marko ja Hadi vilkaisevat toisiaan) Kuulostaa myös siltä,
- 6) (Kuvaa metsästä) että heidän näköpiirinsä ulkopuolella liikkuisi jotain hidasta ja raskasta.



23.

- 1) (Birds eye view, kamera lähenee maassa makaavaa Peetua. Hadi ja Marko juoksevat kuvaan) Paikalla josta Hadi löysi luun makaa Peetu.
- 2) (Lähikuva Peetun, kamera nousee hänen kaulastaan hänen naamaansa) Hänen kaulaansa on ripustettu nyörässä oleva karhunhammas.
- 3) (Kokokuva) Marko ja Hadi nostavat Peetun väliinsä ja kääntyvät takaisin mökkiä kohti.
- 4) (Cut to: askel)
- 5) (Lähikuva Markon ja Hadin reaktioon, Peetu on rentona heidän välissään) he tajuaavat olevansa
- 6) (Estabi shot) mökin pihalla ja
- 7) (Kamera-ajo poikien näkökulmasta päin) pihapiirin heitteille jätetystä nuotiosta nousee kokkolintu.
- 8) (Kokokuva [kokkolinnusta lähtevä valo on keltaista ja se vahvistuu koko ajan]) Se levittää siipensä ja
- 9) (Estabi kuva frog eye view, pojat näkyv freimissä) lentää taivaaseen. Kokkolinnun takaa paljastuu nouseva aurinko.
- 10) (Puolikuva pojista) Peetu virkoo hämillään ja
- 11) (Peetu talutetaan nuotion vieressä olevalle ämpärille jossa on järvivettä)
- 12) (Kamera pan Peetun päästä alaspäin kun noki valuu hänen selkäänsä pitkin alas) Marko ja Hadi pesevät hänen selästään noen pois.





Kiitos

Juho Marttinen, Santeri Laasanen

Iida-Maria Remes

Aino Isto, Marja Isto

Tsempanneet ja auttaneet kollegat

Kouko - Animaatioelokuvan

Käsikirjoitus ja animatic

Siiri Isto

Opinnäytetyön kirjallinen osuus

Kevät 2021

LAB - Ammattikorkeakoulu

Muotoiluinstituutti

Mediasisällön tuotanto