

Heikki Slåen

”Riittääks, et piirtää pelkät ääriviivat?”

Storyboard elokuvaajan ennakkosuunnittelutyökaluna

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Elokuvan ja television koulutusohjelma

Opinnäytetyö

19.11.2012

Tekijä(t) Otsikko	Heikki Slåen ”Riittäaks, et piirtää pelkät ääriiivat?”
Sivumäärä Aika	42 sivua + 6 liitettä 19.11.2012
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Elokuvan ja television koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Kuva ja leikkaus
Ohjaaja(t)	Lehtori Antti Pönni Kuvauksen lehtori Jouko Seppälä
<p>Opinnäytetyö käsittelee storyboardin (suom. 'kuvakäsikirjoitus', 'kuvasuunnitelma') käyttöä ja merkityksiä elokuvaajan ennakkosuunnittelutyössä. Työn tavoitteena on luoda aiheesta suomenkielinen lähde, antaa käytännön piirustusohjeita storyboardin laatimiseen sekä puolustaa käsin piirretyn storyboardin asemaa elokuvaopetuksessa ja –teollisuudessa.</p> <p>Työssä esitellään eri elokuvantekijöiden storyboardille antamia määritelmiä, lyhyt historiallinen käytön vakiintumisesta elokuvatuotannoissa, sekä kartoitetaan, mitä storyboardiin tulisi piirtää, kenelle sen laatiminen kuuluu, ja mitä hyötyä siitä on elokuvanteolle. Myös käsin piirtämisen ja tietokoneella työskentelyn eroja vertaillaan.</p> <p>Tekijä esittelee yleisesti hyväksytyjä kuvasuunnittelun periaatteita, jotka myös storyboard-artistin on tunnettava onnistuakseen työssään. Tällaisia ovat esimerkiksi kultainen leikkaus ja kuvan syvyysvaikutelma. Käytännön piirustustyötä helpottavia merkintätapoja kartoitetaan esimerkiksi jyrkkien kuvakulmien ja kameran liikkeiden ilmaisemiseen. Lisäksi käsitellään eri piirustusvälineitä ja valmistusformaatteja.</p> <p>Tekijä jakaa storyboardit niiden viimeistelyn asteen perusteella kolmeen malliin: pelkistettyyn, informatiiviseen ja tunnelmalliseen. Näille määritellään tyypilliset piirteet, saavutetut hyödyt sekä vaatimukset suhteessa piirustustaitoihin ja käytettävissä olevaan aikaan.</p> <p>Omakohaista pohdiskelua aiheeseen tuovat tekijän itsensä kuvaamat kaksi lyhytelokuvaa ja yksi mainoselokuva, joiden kuvasuunnitteluprosesseja tekijä reflektoi.</p> <p>Storyboardin merkityksenä nostetaan esiin sen funktiot työryhmän sisäisessä kommunikaatiossa, keinona synnyttää ja jalostaa kuvallisia ideoita sekä tapana löytää elokuvalle sopiva visuaalinen ilme. Panostus storyboardin laatimiseen tuottaa myös taloudellista hyötyä tehostamalla ryhmän toimintaa kuvaustilanteessa. Tekijä esittääkin storyboardille nykyistä vahvempaa asemaa elokuvaopetuksessa ja sitä kautta jatkuvuutta tulevaisuuden työkentällä.</p> <p>Tutkimus sisältää runsaasti havainnollistavaa kuvitusta sekä otteita ammattilaisten laatimista storyboardeista.</p>	
Avainsanat	storyboard, kuvasuunnittelu, kuvakäsikirjoitus, previsualisointi, previs, elokuvaaja, ennakkosuunnittelu, piirtäminen, piirustus

Author(s) Title	Heikki Slåen "Is it enough with just outlines?"
Number of Pages Date	42 pages + 6 appendices 19 November 2012
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Film and Television
Specialisation option	Image and editing
Instructor(s)	Antti Pönni, Principal Lecturer Jouko Seppälä, Lecturer on Cinematography
<p>This thesis discusses the uses and importance of storyboarding for cinematographers. The objective is to give guidance in creating and drawing a storyboard, as well as to argue for the use of hand-drawn storyboards in the educational sphere and in the film industry.</p> <p>The thesis begins with views on how professional film makers define and understand storyboards. A short history of how storyboards became an established tool in the industry follows. Storyboards are then tied into the practicalities of the pre-production by mapping what the artist should draw into the storyboard, who the responsible artist should be, and what the benefits of storyboards are for the entire film making process. Differences of hand drawn and digitally rendered storyboards are also discussed.</p> <p>The design and drawing of storyboards are covered next. Directions are given in standard practices of shot design. Guidelines for illustrating cinematic elements such as camera movements are also provided. Tools for creating storyboards are also discussed through comparing different drawing instruments and formats.</p> <p>According to their level of finalization the thesis dissects storyboards into three distinct categories: <i>simplistic</i>, <i>informative</i> and <i>moody</i>. These categories are further described by typical characteristics, benefits and requirements, with the latter being set against the artist's abilities and time constraints. Personal professional experiences are weaved into the thesis through the assessment of two short films and a TV commercial the author has shot himself. The focus is in the way storyboards were used in pre-planning these projects.</p> <p>The thesis concludes that storyboarding can be a truly beneficial tool in several ways. It enhances the internal communication of the film crew. It creates and cultivates visual ideas, as well as helps in finding and refining the visual look of the film. Investing in thorough storyboarding also saves time and money in the actual production. Thereby the author encourages a wider use of storyboards in film schools and consequently in the future professional sphere.</p> <p>The thesis features a broad range of illustrative artwork and storyboards by professional artists.</p>	
Keywords	storyboard, previsualization, previz, cinematographer, director of photography, preproduction, pre-planning, drawing

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Storyboard	2
2.1	Storyboardin määritelmä	2
2.2	Käsitteiden vertailua	4
2.3	Animaattorit vakiinnuttivat storyboardin käytön elokuvissa	5
2.4	Storyboardin sisältö	6
2.5	Kuka tai ketkä storyboardin piirtävät?	8
2.6	Hyvän storyboard-artistin ominaisuuksia	10
2.7	Miksi storyboard tulisi piirtää?	11
2.8	Käsityö vs. tietokoneohjelmat	13
3	Kuvasuunnittelu ja piirustustekniikka	15
3.1	Hyvän kuvasuunnittelun periaatteita	16
3.1.1	Kultainen leikkaus ja kolmasosien sääntö	16
3.1.2	Kolme kuva-alaa	17
3.1.3	Kuvakoot ja -kulmat	18
3.1.4	Perspektiivi	18
3.2	Ihmishahmon piirtäminen	20
3.3	Kameratekniikoiden kuvittaminen	22
3.4	Valo, varjo ja värit	25
3.5	Piirustusvälineet	26
3.6	Valmistusformaatit	27
3.7	Kolme tapaa laatia storyboard	28
3.7.1	Pelkistetty	28
3.7.2	Informatiivinen	29
3.7.3	Tunnelmallinen	30
4	Kolme projektia, joissa käytin storyboardia	31
4.1	Viulukotelo	31
4.2	Kirkonkylä Kyrkby	33
4.3	Tupla-Hans	35
5	Yhteenveto	37
	Lähteet	42
	Julkaisemattomat lähteet	42

Liitteet

Liite 1. Sherman Labby: Beverly Hills Cop II

Liite 2. Sherman Labby: Blade Runner

Liite 3. Harold Michelson: The Graduate

Liite 4. David Jonas: Empire of the Sun

Liite 5. Heikki Slåen: Viulukotelo

Liite 6. Teppo Hulkkonen: Tupla-Hans

1 Johdanto

Hetkellinen epätoivo taisi ajoittua niille tunneille, joilla käsiteltiin kuvakoon ja -kulman vaihtelua, huomiopisteen jatkumoa, kompositiota ja muuta sellaista. Kuvakerrontaan liittyy paljon tietoa, jonka sisäistäminen ja etenkin kuvaustilanteessa hallitseminen tuntui juuri silloin ylitsepääsemättömältä harppaukselta. Viimeistään kuvasuunnitelman piirtäminen avasi tämän lukon. Oli aivan paikallaan, että se kuului niin sanotusti pakollisena osana tehtävän toteutukseen. Löysin nimittäin storyboardista lyömättömän työkalun elokuvan tekoon. (Släen 2007, oppimispäiväkirja.)

Edellä oleva on sanatarkka lainaus oppimispäiväkirjasta, joka on päivätty viisi vuotta sitten, marraskuussa 2007. Kirjoittaja on juuri aloittanut elokuvauksen opinnot ja reflektoi päiväkirjassa ensimmäisen harjoitustyönsä kuvasuunnittelua. Storyboard on kirjoittajalle vielä uudenkarhea ja kovin tuntematon työväline, mutta sen potentiaali nousee jo vahvasti esille.

Viisi vuotta myöhemmin seison ylpeästi sanojeni takana. Storyboard on ollut monessa mielessä elokuvaajan opintojeni punainen lanka. Ensinnäkin olen hidas piirtäjä. Työni otsikko ei ole lainaus yhdeltä, vaan lähes jokaiselta ala-asteen kuvaamataidon tunnilta. Kuvien tuottaminen paperille vaatii minulta paljon ponnisteluja ja piirtäminen saa oloni ahdistuneeksi. Valmiit kuvat sen sijaan palkitsevat hyvällä ololla. Prosessi itsessään on siis ristiriitainen ja aiheuttaa vuorotellen halun hylätä koko työkalu, mutta toisaalta tarpeen opiskella sen käyttöä lisää ja kehittyä piirtäjänä.

Kävin tarinaa läpi kuva kovalta: leikkaus vähintään yhden kuvakoon yli, kuvakulman muutos vähintään 45 astetta, kameran korkeus suhteessa kuvattavaan henkilöön, kuvan sisäinen liike ja sen tuoma kuvakoon muutos, leikkaus liikkeestä liikkeeseen, kohteen ja ympäristön suhde. Lista jatkui ja marginaalit täyttyivät merkinnöistä. (Släen 2007, oppimispäiväkirja.)

Kuten vanha oppimispäiväkirjani ennakoி, storyboardista tuli nopeasti tärkein yksittäinen työvälineeni elokuvan ennakkosuunnittelussa. Ensimmäisissä töissä havainnointini oli vielä kovin mekaanista, mutta storyboardin käytön ydin oli jo löytymässä. Visualisoin tulevan elokuvan paperille ennen kuin varsinaiset kuvaukset alkoivat.

Tutkimukseni storyboardin käytöstä elokuvaajan ennakkosuunnittelutyökaluna jakautuu kolmeen osaan. Ensimmäisessä osassa tutkin perustavia kysymyksiä: Mitä storyboardilla tarkoitetaan, ja miten sen laatiminen on vakiintunut osaksi elokuvien ennakkosuunnittelua? Kuka tai ketkä storyboardia piirtävät, ja mitä niihin tulisi piirtää? Pysin

myös löytämään perusteluja sille, miksi storyboardia kannattaa digitaalisten visualisointiohjelmien esiinmarssista huolimatta edelleen laatia kynällä ja paperilla elokuvan esituotantovaiheessa.

Toisessa osassa asetun minulle haasteelliseen piirtäjän rooliin ja etsin ”käytetty aika – saavutettu hyöty” -akselilla mahdollisimman tehokkaita tekniikoita kehittyä storyboardien piirtäjänä. Pysin löytämään ne kuvalliset elementit, joiden ilmaiseminen on ensisijaisen tärkeää juuri elokuvauksen kannalta, ja toisaalta ne, joiden käyttöä voi säännöstellä omien piirustustaitojen mukaan. Purettuani storyboardin elementit osiin kokoon ne jälleen yhteen esitellessäni kolme erilaista tapaa laatia storyboard.

Tutkimukseni henkilökohtaisena aineistona ja teoreettisen tarkastelun palloseinänä toimivat kaksi kuvaamaani mainoselokuvaa sekä yksi lyhytelokuva. Kaikissa kolmessa storyboardin on laatinut eri henkilö ja prosessit ovat siksi eronneet toisistaan. Mainoselokuvassa *Viulukotelo* (Metropolia, 2010) piirsin kuvaajan ominaisuudessa storyboardin itse. Lyhytelokuvassa *Kirkonkylä Kyrkby* (Metropolia, 2010) storyboard-artistina toimi opiskelutoverini ja elokuvan 1. kamera-assistentti Ville Myllymaa. Mainoselokuvassa *Tupla-Hans* (Woodpecker Film, 2012) käytössäni oli storyboard-ammattilainen, mainostoimisto Stobon Teppo Hulkkonen.

Toivon, että tutkimukseni voisi täyttää yhden tai useamman seuraavista funktioista:

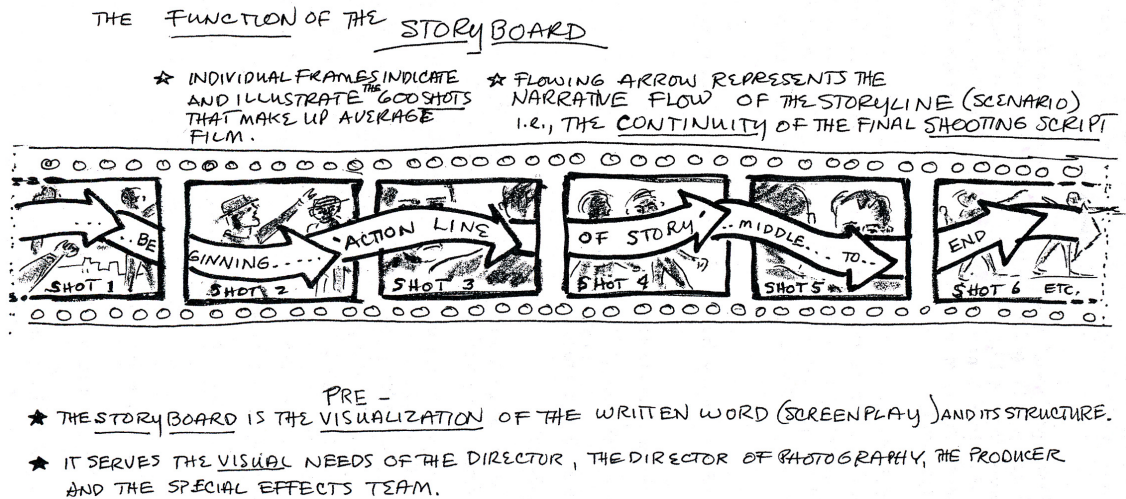
- toimia suomenkielisenä perusteoksena aiheesta englanniksi julkaistujen lähteiden rinnalla,
- antaa käytännönläheisiä ohjeita itseni kaltaisille piirustustaidottomille elokuvaajille sekä
- puolustaa käsin piirrettyjen storyboardien asemaa niin elokuvaopetuksessa kuin ammattikentälläkin.

2 Storyboard

2.1 Storyboardin määritelmä

Storyboard on elokuvan käsikirjoitukseen perustuva kuvasuunnitelma tai kuvakäsikirjoitus, jossa elokuvan tapahtumat esitetään sarjakuvan tapaan peräkkäisinä kuvina. Mau-

rice Zuberano, arvostettu art director ja kuvittaja, on kutsunut storyboardia ”elokuvan päiväkirjaksi”. Siihen tallentuu koko ennakkosuunnittelun visualisointiprosessi. Se on samalla todiste siitä, että elokuvan visuaalinen maailma on muidenkin kuin ohjaajan työn tulosta. (Katz 1991, 23–24.)



Kuvio 1. Storyboardin määritelmä esitettynä storyboardin muodossa. (Hart 2008, 16.)

Alfred Hitchcock viittasi storyboardiin sanoessaan, että hänen elokuvansa valmistuvat ennen kuin niitä aletaan edes kuvata. Hitchcock laati aikanaan eläväisiä storyboardia, joilla hän jalosti visiotaan tekeillä olevasta elokuvasta ja varmisti, että hänen alkuperäiset pyrkimyksensä päättyisivät valkokankaalle asti. (Katz 1991, 23–24.) Hitchcockin sanotaan piirtäneen jokaisesta elokuvastaan satoja luonnoksia, joissa hän kokeili jopa näyttelijöiden kasvojen ilmeitä (Hart 2008, 20).

Ennen elokuvaohjaajan uraansa Sergei Eisenstein toimi teatterilavastajana ja suunnittelikin myöhemmin kaikki elokuviansa lavasteet ja puvustukset itse. Häntä voidaan pitää yhtenä ensimmäisistä ohjaajista, jotka käyttivät storyboardia olennaisena osana ennakkosuunnitteluaan. Orson Welles ja elokuvaaja Gregg Toland piirsivät kaikki *Citizen Kanen* avainkohtaukset ja -kuvat etukäteen, erityisesti ne, jotka sisälsivät avustajajoukkoja. Niin ikään David O. Selznick vaati, että elokuvan *Tuulen viemää* kaikki tärkeimmät kohtaukset suunniteltaisiin ja piirrettäisiin huolellisesti etukäteen. (Hart 2008, 10–15)

Steven Spielberg, yksi 1960-luvun sukupolven kuuluisimpia amerikkalaisia ohjaajia, ei olisi ilman storyboardia saanut monimutkaisille asemineilleen ja kuvien liikekielelle

sitä loppusilausta, joka on noussut monelle nuorelle elokuvantekijälle esikuvaksi. Jean-Luc Godardinkin kaltainen klassisten jatkuvuussääntöjen rikkoja käytti storyboardia työstäessään kuvien välisiä yhteyksiä. (Katz 1991, 23.)

Uudemman polven kuvittaja Paul Power on kuvaillut työtään ”kynällä näyttelemiseksi”. Työskennellessään ohjaajien kanssa hän on keskeisesti mukana luomassa elokuvan dramaturgiaa ja auttamassa ohjaajaa löytämään kuvalliset keinot visionsa toteuttamiseen (Katz 1991, 23–24). *The Art of the Storyboard* -kirjan kirjoittaja, storyboard-artisti John Hart painottaa, että ensisijainen tehtävä on elokuvan ”konseptin” eli tarinan kuvittaminen ja että siihen voivat toisinaan riittää alkeellisimmatkin piirustustekniikat (Hart 2008, 1).

2.2 Käsitteiden vertailua

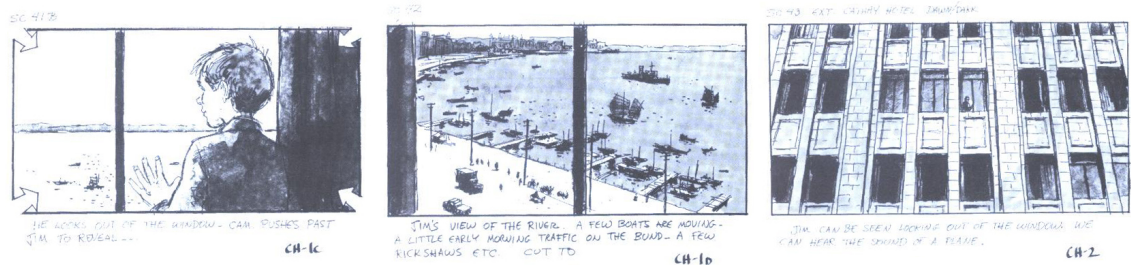
Storyboardille löytyy useita rinnakkaisia nimityksiä, mutta käytännössä niillä tarkoitetaan usein samaa asiaa. Tiettyjä erojakin termeistä löytyy. Tässä tutkimuksessa käyttämäni englanninkielinen termi *storyboard* tarkoittaa suoraan suomeksi käännettynä ’tarinataulua’.

Yleisesti käytössä ovat myös suomenkieliset termit *kuvakäsikirjoitus* ja *kuvasuunnitelma*. Kuvakäsikirjoitus on erityisen kuvaava ja käyttökelpoinen termi. Sen käyttöä voidaan perustella rinnastamalla storyboard elokuvan käsikirjoitukseen. Hyvin laadittu storyboard välittää tietoa itsenäisesti eikä välttämättä kaipaa rinnalleen selittäviä liitteitä tai osia. Sama pätee varsinaiseen käsikirjoitukseen. Storyboardia voidaan tietysti tukea esimerkiksi pohjapiirroksilla ja kuvalistoilla, mutta yhtäläillä käsikirjoituksen yhteyteen voidaan liittää synopsis, käsikirjoittajan sana tai muita täydentäviä tekstejä.

Suoraviivaisesti voidaan ajatella, että storyboard on kuvallinen adaptaatio käsikirjoituksesta. Parhaimmillaan storyboard toimii kuitenkin uutena käsikirjoitusversiona tai vähintäänkin terävöittää viimeisen käsikirjoitusversion ideoita. Käsikirjoittaja antaa sanallisilla kuvailuillaan ensimmäisen sysäyksen elokuvan visuaalisen maailman suunnittelulle. Storyboard voi puolestaan muokata kohtausten rakennetta, lisätä tarinaan elementtejä sekä tuottaa uutta toimintaa ja dialogia.

Steven D. Katz esittelee kirjassaan ohjaaja Steven Spielbergin ja storyboard-artisti David Jonasin storyboardin (kuvio 2) elokuvasta *Empire of the Sun*. Spielberg itse on

pääosin tuottanut storyboardin sisällön. Elokuvan kohtaukset ovat kokeneet suuriakin muutoksia kuvitusprosessin aikana – siis viimeisen käsikirjoitusversion jälkeen. (Katz 1991, 66, 72.)



Kuvio 2. Steven Spielberg & David Jonas: Empire of the Sun. (Katz 1991, 74.)

Kuvakäsikirjoitusta ei pidä sekoittaa termiin kuvalista. Kuvalista on nimensä mukaisesti lista kuvista, jotka elokuvasta tai sen kohtauksesta on suunniteltu kuvattavaksi. Se sisältää vain sanallisen selityksen kuvista, ei piirroksia. Kuvalista voidaan laatia joko kuvausjärjestyksessä tai storyboardin tavoin leikkausjärjestyksessä. Kuvalista välittää väistämättä vähemmän tietoa kuin storyboardin kuvat, mutta kuvausjärjestykseen laadittuna se voi toimia hyvänä liitteenä storyboardille varsinaisessa tuotantovaiheessa.

Tässä tutkimuksessa olen päätenyt käyttämään englanninkielisiä termiä storyboard, koska sitä käytetään lähdemateriaalissani, joka on pääosin englanninkielistä ja se on myös arkikäyttöön vakiintunut termi alalla Suomessa (slang. 'stobo' tai 'storari'). Termin sisältämä sana *story* myös muistuttaa siitä, että koko piirustustyön tarkoitus on lopulta palvella elokuvan tarinankerrontaa.

2.3 Animaattorit vakiinnuttivat storyboardin käytön elokuvissa

Mikään ei periaatteessa estä jäljittämästä tarinoiden kertomista sarjalla peräkkäisiä piirrettyjä kuvia egyptiläisten hieroglyfien tai jopa muinaisten luolamaalausten aikaan. Jos storyboardin edeltäjiä etsittäessä halutaan kuitenkin pysytellä hieman lähempänä menneisyydessä, voidaan perinteen aloittajana pitää amerikkalaisten sanomalehtien sunnuntaisarjakuvia. 1900-luvun alun sarjakuvat ja yksinkertaiset käsinpiirretyt animaatiot, kuten Winsor McKayn *Gertie the Dinosaur*, viitoittivat tietä muun muassa Walt Disneyn animaatiostudioille. (Hart 2008, 1.)

Disneyn animaattori Webb Smith alkoi 1930-luvun alussa ripustaa seinälle kuuden kuvavuorokuvien piirroksia, joista käytettiin nimitystä *continuity sketch*, 'jatkuvuusluonnos'. Disneyn konseptisuunnittelijat jalostivat näistä sarjakuvan kaltaisista storyboardaista animaatiostudioidensa ensisijaisen ennakkosuunnittelutyökalun ja niiden käytöstä tuli suorastaan vaatimus. Suunnittelu eteni karkeista konseptiluonnoksista värillisiin luonnoskirjaskisseihin, animoituihin piirroksiin ja lopulta valmiisiin maalattuihin animaatiokalvoihin. Koko luova henkilökunta pystyi storyboardin avulla muodostamaan tarinasta kokonaiskuvan yhdellä silmäyksellä ja hahmottamaan, miten kukin jakso sijoittui suhteessa koko tarinalinjaan. (Katz 1991, 19, 43; Hart 2008, 15.)

Disneyn kansainvälisen suosion ja Yhdysvalloissa vakiintuneen sarjakuvaperinteen ansiosta storyboardien käyttö vakiintui Hollywoodissa myös näytelmäelokuvien suunnitteluun jo 1930-luvun aikana (Katz 1991, 19, 43).

2.4 Storyboardin sisältö

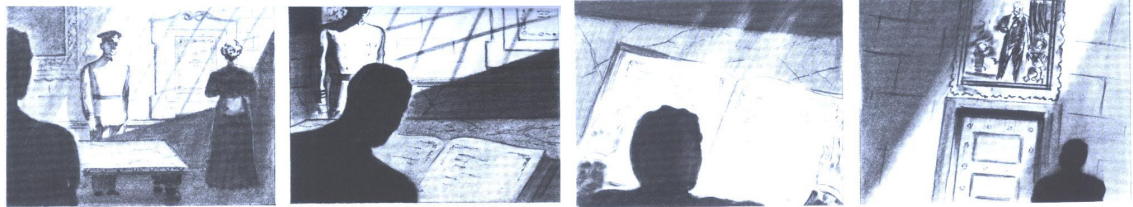
Aloittaessaan työnsä storyboard-artistin on esitettävä itselleen (ja ohjaajalle) joukko kysymyksiä, esimerkiksi:

- Mistä elokuvan tarina kertoo?
- Keitä ovat kohtausten henkilöahmot, ja mitkä ovat heidän motiivinsa?
- Mitä hahmot tekevät ja sanovat?
- Kuka sijoittuu kuvan etualalle, kuka keskialalle, ja kuka jää taka-alalle?
- Ovatko hahmot keskenään konfliktissa?
- Mitä kuvakokoja kohtaus vaatii edetessään? (Hart 2008, 57.)

Storyboard on pohjapiirros, johon kaikki taiteellisesti vastuulliset henkilöt palaavat yhä uudelleen elokuvan tuotannon kuluessa (Hart 2008, 5). Se kertoo kohtausten ja kuvien tilallisesta laadusta: minkälaisia ovat kompositio, rajaus, kuvakulma, näyttelijöiden asemointi ja toiminta sekä kuvan sisäiset ja kameran liikkeet. Toisaalta se kuvaa myös tapahtumien fyysistä ympäristöä, olipa kyseessä lavaste tai lokaatio. (Katz 1991, mm. 44–45.) Nämä ovat elementtejä, joihin elokuvantekijän tulisi ensisijaisesti keskittyä ja opetella ilmaisemaan piirtämällä.

Kun tyhjät ruudut ammottavat paperilla piirtäjän edessä, on edellä mainittujen ominaisuuksien piirtämisessä paljon tehtävää, ja kaikki ne pitäisi muistaa jollain tapaa huomi-

oida storyboardia laadittaessa. Ne voivat kuulostaa itsestäänselvyyksiltä, mutta kaksiulotteisella kuvalla on muitakin ominaisuuksia. Esimerkiksi kuvataiteilija voisi priorisoida kuvan valöörejä ja värisävyjä sekä erilaisten työvälineiden ja -tekniikoiden eroja. Elokuvaajan tulisi mielestäni paneutua näihin vasta piirustusprosessin loppupuolella, mikäli aikaa riittää.



Kuvio 3. Perry Ferguson: Citizen Kane. (Katz 1991, 29.)

Ammattimaisen storyboard-artistin odotetaan välittävän myös kohtauksen tunnelman, valaistuksen ja henkilöhahmojen intentioiden kaltaista ilmaisua. Ron Huss ja Norman Silverstein kirjoittavat, että storyboard-artisti vangitsee käsikirjoituksen toiminnan ja intohimot elokuvaksi käännettävissä olevaan muotoon (Hart 2008, 3). Perry Fergusonin storyboard *Citizen Kanen* kirjastokohtauksesta (kuvio 3) on hyvä esimerkki siitä, miten piirroksilla voidaan välittää tietyn kohtausjakson tunnelma ja kuvallinen virtaus. Käyttämällä piirustushiiltä työvälineenä on päästy hyvin lähelle lopullista elokuvan ulkoasua myös lavastuksen ja valaistuksen kuvaamisessa. Toinen, elokuvasta poistettua kohtauksta kuvaava storyboard (kuvio 4) on puolestaan tavanomaisempi luonnos kohtauksen jatkuvuudesta, ja siihen on lisätty kirjallisia selityksiä toiminnasta, siirtymistä ja kameran liikkeistä. (Katz 1991, 28, 34, 44–45.)

Onnistunut storyboard on informatiivinen, selkeä ja melko nopeasti luettava – ja Steven D. Katzin (1991) mukaan myös nopeasti toteutettavissa. Storyboardia voidaan tarkastella ikään kuin elokuvan ensimmäisenä leikkausversiona. Piirrettyjen kuvien kokonaisuus ulottuu yksittäisten ruutujen yli ja ilmaisee leikkausrytmiä, dramaturgiaa sekä kuvallista ja tarinallista jatkuvuutta. (Leppänen 2009, luentomuistiinpanot.)

Amerikkalainen Alex Hillkurtz, joka on toiminut storyboard-artistina lukuisissa Hollywood-elokuvissa (mm. *Vanilla Sky*, *Corpse Bride*, *Adjustment Bureau*), kertoo työstään Screen Education -lehden haastattelussa. Esituotantovaiheessa hän käy ohjaajan kanssa elokuvan läpi kohtaus kerrallaan muutaman tunnin mittaisissa tapaamisissa. He keskustelevat kohtauksen toteutuksesta kuvakulmien ja -kokojen avulla tai katsovat referenssielokuvia etsien niistä sopivia esimerkkejä. (Paddison 2005, 24–26.) Ohjaajat voivat myös tuoda artistille omia luonnoksiaan, jotka tämä sitten piirtää puhtaaksi. Itsekin taitavina piirtäjinä tunnetuista ohjaajista Katz (1991, 24, 34) mainitsee Alfred Hitchcockin lisäksi Ridley Scottin, Sergei Eisensteinin, Federico Fellinin ja Akira Kurosawan. Myös kömpelömmät piirtäjät, kuten Spielberg, ovat tarvittaessa itse tarttuneet kynään välittääkseen ideansa storyboard-artistille.

Ohjaajan kanssa käydyn keskustelun ja suunnittelun perusteella storyboard-artisti alkaa työstää storyboardeja itsenäisesti (Katz 1991, 34). Storyboardin ensimmäiseen versioon voi Hillkurtzin (Paddison 2005, 24–26) mukaan suhtautua kuten käsikirjoittamiseenkin: rahallisia ja muita tuotannollisia rajoitteita ei kannata miettiä liikaa. Storyboardia piirtäessä kaikki on vielä mahdollista ja erilaisten ideoiden kokeileminen on halpaa verrattuna varsinaiseen tuotantovaiheeseen.

Artisti palaa piirtämiensä kuvien kanssa ohjaajan luokse, jolloin he voivat jatkaa kohtauksen kehittämistä. Ohjaajalla voi olla lisäyksiä tai muutoksia, ja vastaavasti artisti saattaa olla ehdottanut joukkoon kuvia, jotka on itse kokenut toimiviksi. Suuri osa artistin työstä muodostuu tästä uudelleen piirtämisestä. Valmiiseen storyboardiin saatetaan Hillkurtzin (Paddison 2005, 24–26.) mukaan tarvita jopa kolmin- tai nelinkertainen määrä piirroksia.

Elokuvaajat Maiju Leppänen ja Rauno Ronkainen vahvistavat, että suomalaisessa tuotannossa storyboardin laatii useimmiten kuvaaja itse yhteistyössä ohjaajan kanssa (Leppänen 2009, Ronkainen 2010). Edellä kuvailemani artistin ja ohjaajan parityökentelyä voidaan luonnollisesti soveltaa kuvaajan ja ohjaajan väliseen yhteistyöhön. Laatiessaan storyboardia kuvaaja voi hetkeksi unohtaa tuotannolliset ja tekniset rajoitteensa ja keskittyä etsimään toimivimpia kuvallisia ratkaisuja ohjaajan mielikuvien välittämiseen ja tarinan kertomiseen. Kuvasuunnittelun viimeisillä metreillä voi storyboardin pariin palata jälleen käytännöllisemmästä näkökulmasta ja arvioida, miten laaditut suunnitelmat todella toteutetaan.

2.6 Hyvän storyboard-artistin ominaisuuksia

Eri taiteellisesti vastuullisten henkilöiden visuaalisten tarpeiden kohtaaminen on storyboard-artistin suurimpia haasteita. Korkealaatuisia luonnoksia täytyy kyetä tuottamaan paineen alla ja toisinaan lennosta palaverin aikana. (Hart 2008, 27.) Ammattimaiselta artistilta vaaditaan ymmärrystä paitsi kompositiosta, asemoinnista ja kuvien leikkautuvuudesta, myös avaruudellista ja optista hahmotuskykyä sekä perspektiivin luontevaa käyttöä.

Piirtäjänä artistin täytyy osata kuvata ihmiskeho lukemattomissa eri asennoissa ja liikkeessä ilman mallia sekä pystyä mukautumaan eri ajanjaksojen ja tapahtumapaikkojen ulkoasuun. Apunaan artisti voi käyttää valokuvia kuvauspaikoista ja esimerkiksi storyboard-artisti Paul Power kertoo vierailleen suoraan elokuvan *La Bamba* (kuvio 5) tapahtumapaikkojen esikuvissa ja tavanneensa paikallisia ihmisiä tutustuakseen paremmin meksikolaiseen kulttuuriin (Katz 1991, 25). Toisaalta storyboardin ensimmäiset versiot saatetaan piirtää jo ennen kuin kuvauspaikkoja tai näyttelijöitä on valittu (Paddison 2005, 24–26).



Kuvio 5. Paul Power: *La Bamba*. (Katz 1991, 26.)

Paljon hienostuneita erikoistehosteita sisältävät elokuvat, kuten Guillermo del Toron *Pan's Labyrinth*, asettavat uusia haasteita myös storyboard-artistille ja hänen mielikuvitukselleen (Hart 2008, 25). Erikoistehosteet voivat olla katsojalle ainoastaan niin vaikuttavia kuin alkuperäinen idea ja konsepti niiden takana. *Tähtien sota* -trilogiaan luodut hahmot ja tapahtumapaikat olivat osaltaan storyboard-artisti Ralph McQuarrien mielikuvituksen tuotosta. McQuarrie piirsi konseptiluonnokset sekä tuotti myös viimeisteltäviä suunnitelmia puvustukselle ja lavastukselle, kuten Darth Vaderin maskin sekä Death Starin sisätiloja. (Hart 2008, 21, 30.)

Storyboardilla ei ole itseisarvoa, vaan sen tehtävänä on palvella toista teosta, tekeillä olevaa elokuvaa. Niin myös storyboard-artistin täytyy tulla toimeen muiden tekijöiden

kanssa ja kuunnella aina heidän näkökulmiaan. Hart (2008, 36) kehottaa ennen kaikkea säilyttämään positiivisen asenteen ja hyvän huumorintajun läpi koko suunnitteluvaiheen. Ammattimaisesti toimiva artisti palvelee ohjaajan visioita ja pyrkii toistuvasti yllättämään tämän visualisointitaidoillaan, mutta ymmärtää myös, kuinka palkitsevaa on nähdä kasvava tyytyväisyys ohjaajien ja tuottajien kasvoilla elokuvan muotoutuessa heidän silmiensä edessä (Hart 2008, 9).

2.7 Miksi storyboard tulisi piirtää?

Panostus storyboardin laatimiseen maksaa itsensä myöhemmin takaisin monella eri tavalla. Storyboardin avulla elokuvan tekijät voivat muuntaa käsikirjoituksen sanallisen maailman konkreettisiksi kuviksi. Koska elokuva on voimakkaasti visuaalinen taide-muoto, paneutuminen kuvittamiseen ennakkosuunnittelussa vie tekijät lähemmäs lopputulosta kuin pelkkä kirjallinen ja sanallinen suunnittelutyö.

Storyboard-artisti voidaan periaatteessa tuoda mukaan ennakkosuunnitteluun jo ennen varsinaisen storyboardin laatimista. Artisti voi aloittaa työnsä hahmottelemalla konseptiluonnoksia (engl. 'concept sketch') kohtausten avainkuvista, tapahtumapaikoista ja henkilöhahmoista. Näillä luonnoksilla voidaan jo varhaisessa vaiheessa laittaa alulle se prosessi, jonka tavoitteena on jäsentää erityisesti ohjaajan sekä muiden taiteellisesti vastuullisten henkilöiden visiot kuviksi ja valinnoiksi elokuvan visuaalisesta ilmeestä. Erityisesti genreissä, jotka tyypillisesti sisältävät kuvitteellisia elementtejä, kuten fantasia ja sci-fi, konseptiluonnokset ovat tehokas tapa ilmaista tekijöiden kesken, miltä eri hahmojen ja paikkojen halutaan näyttävän.

Hyvästä käsikirjoituksesta on löydettävissä selkeä ydin ja johtoajatus, jonka kirjoittaja haluaa katsojalle välittää. Hyvä storyboard-artisti puolestaan kykenee visuaalisesti tulkitsemaan käsikirjoituksen tarinan vaatimalla tavalla ja luomaan yhtenäisen kuvakerroksen, joka soljuu läpi elokuvan. Onnistuessaan suunnittelutyössään storyboard-artisti ja ohjaaja eivät vain mekaanisesti kuvita hyvin kirjoitettua tarinaa, vaan löytävät juuri ne visuaaliset keinot, joka nostavat kyseisen tarinan uudelle tasolle. Tällöin elokuva ei tukeudu pelkästään käsikirjoitukseen ja näyttelijöihin, vaan myös tarinasta kummuneeseen tunnelmaan, elokuvan visuaaliseen ulkoasuun (Hart 2008, 33).

Panostamalla storyboardin laatimiseen saavutetaan muutakin. Yksittäisen elokuvan parissa työskentelee kymmeniä, jopa satoja ihmisiä. Selkeä kommunikointi työryhmän

eri jäsenten ja osastojen välillä on elintärkeää, jotta kaikki olisivat ”tekemässä samaa elokuvaa”. Koska elokuva on visuaalinen taidemuoto, on visuaalinen kieli eli piirretyt kuvat luonnollisin ja yksiselitteisin kieli suunnitelmien kommunikointiin. (Katz 1991, 24; Paddison 2005, 24–26.)

Huolellisella ennakkosuunnittelulla voidaan säästää myös selvää rahaa. Suuren Hollywood-elokuvan kuvaaminen maksaa parhaimmillaan satoja tuhansia dollareita tunnilta. On huomattavasti edullisempaa laatia suunnitelmia etukäteen muutaman taiteellisesti vastuullisen tekijän läsnäollessa kuin kuvauspaikalla kokonaisen työryhmän odotellessa joutilaana. Storyboardin kuvat kertovat muun muassa kameran paikan ja kuvakulman, kohtauksen toiminnan sekä mitä lavasteita ja rekvisiittaa tullaan näkemään. Näin jokainen osasto voi valmistautua tehtäviinsä jo etukäteen, ja kuvauspaikalla päästään suoraan asiaan. (Paddison 2005, 24–26; Hart 2008, 3.) Storyboard auttaa myös tuottajia elokuvan kustannusten arvioinnissa, sillä eri osastojen tarpeet ja niiden perusteet käyvät kuvista selkeästi ilmi (Hart 2008, 18).

Tietokoneella tuotettavat visuaaliset tehosteet (engl. ‘VFX, visual effects’) suorastaan vaativat kuvien etukäteissuunnittelua ja storyboardin laatimista. Tällaisia ovat esimerkiksi useista erikseen kuvatuista otoksista kompositoidut sekä autenttista ja tietokoneella luotua materiaalia yhdistelevät kuvat. Erillisten elementtien kuvaaminen tai tuottaminen muuttuu hakuammunnaksi, jos tekijät eivät ole nähneet haluttua lopputulosta etukäteen jonkinlaisessa kuvallisessa muodossa. Storyboardin avulla ohjaaja, kuvaaja, VFX supervisor, tehostemiehet sekä pienoismallien valmistajat voivat tarkistaa, että heidän suunnitelmansa ovat linjassa keskenään, ja tarvittaessa ilmaista tarpeensa suhteessa muiden osastojen työhön.

Ei ole ehdottoman tärkeää, että storyboardia noudatetaan kuvauksissa orjallisesti. Ennen muuta käsikirjoituksen piirtäminen kuviksi paperille on tekniikka synnyttää tarinasta ideoita. Tämä korostuu kun ohjaaja tai kuvaaja piirtävät kuvia itse. Suoran ja rehdin käsityön merkitystä kuvasuunnittelussa ei voi yliarvioida. Uudelleen piirtäminen ja ideoiden jalostaminen osoittaa tekijälle, että mahdollisiin ongelmiin voi löytyä useampi ratkaisu. Juuri ajatusprosessi ja mielentila, johon kuvien piirtäminen paperille johtaa, on korvaamaton. (Katz 1991, 24, 50.)

2.8 Käsityö vs. tietokoneohjelmat

Laajemmin prosessia, jossa valmista elokuvaa mallinnetaan etukäteen alhaisilla tuotantokustannuksilla, kutsutaan previsualisoinniksi. Erilaisia ratkaisuja voidaan tutkia ja kokeilla lähes kaikilla elokuvan osa-alueilla: kameran sijoittelussa ja liikkeessä, näyttelijöiden asemoinnissa, lavastuksessa, valaisussa, leikkauksessa ja äänisuunnittelussa. Piirrettyjen storyboard-kuvien lisäksi previsualisoinnissa on perinteisesti yhdistelty videoita, valokuvia, tietokonegrafiikkaa, animaatiota sekä musiikkia. 2000-luvulla previsualisointi on pitkälti digitalisoitunut ja suuret Hollywood-tuotannot, kuten esimerkiksi *Matrix*- (The Matrix, USA & Australia 1999) ja *Taru sormusten herrasta* (The Lord of the Rings, Uusi Seelanti & USA, 2001–2003) -trilogiat, on previsualisoitu kattavasti ennen kuvauksien alkamista. Erikoistehoste-elokuvien kohdalla previsualisoinnin ja elokuvan valmiin materiaalin raja hälvenee, kun previsualisoinnissa käytettyjä karkeita animaatioita käytetään lopullisten tehostekuvien aihioina, kuten elokuvassa *The Avengers* (USA, 2012) (kuvio 6).



Kuvio 6. Neljä kuvakaappausta samasta kohtauksesta tuotannon eri vaiheissa: tietokoneella luotu previsualisointimateriaali; näyttelijän toiminta kuvattuna erikseen lavasteissa; jälkitöiden välivaihe, jossa kuvattu ja previsualisoitu materiaali on yhdistetty; lopullinen kompositoitu kuva. (Witmer 2012, 37.)

Varta vasten storyboardien laatimiseen tarkoitettujen tietokoneohjelmien ovat myös tehneet esiinmarssinsa 2000-luvulla. Selkeydellään ja ”kynänjäljellään” ne voivat periaatteessa korvata käsinpiirretyn storyboardin informaation välittäjänä työryhmän jäsenten välillä.

Markkinoilta löytyy useita eri valmistajien ohjelmia ja myös joihinkin käsikirjoitusohjelmiin, kuten Celtx, on sisällytetty storyboard-toimintoja.

Pääpiirteissään storyboard-ohjelmat noudattavat samoja periaatteita. Käyttäjä valitsee projektin kuvasuhteen ja alkaa täyttää tyhjiä ruutuja informaatiolla. Valmiiden taustojen lisäksi ruutuihin voi tuoda lähes mitä tahansa kuvatiedostoja, esimerkiksi kuvauspaikoilta otettuja valokuvia. Riippuen ohjelman laajuudesta ja siihen ostetuista lisäosista, on käyttäjällä valittavanaan erilaisia rekvisiittaesineitä ja ihmishahmoja, joiden kokoa ja suuntausta voi muuttaa. Kameran sekä esiintyjien liikkeen kuvaamiseen löytyy valmiita nuolisymboleja. Kehittyneemmät ohjelmat toimivat 3D-mallinnusohjelmien tavoin, ja niissä käyttäjä voi pyörittää hahmoja, esineitä ja kameraa vapaasti kolmiulotteisessa tilassa ja tällä tavoin muodostaa storyboardin ruudun.

Ruutujen monistaminen, poistaminen ja uudellenjärjestely on huomattavasti helpompaa kuin käsin työskenneltäessä. Lisäksi jokaiseen ruutuun voidaan liittää kirjallisia kommentteja, esimerkiksi otteita käsikirjoituksesta. Valmiin storyboardin voi tulostaa paperille halutulla määrällä ruutuja per arkki tai tallentaa eri tiedostomuotoihin. Useimmissa ohjelmissa kuville voi myös määrittää ajallisen keston ja tallentaa valmiin storyboardin videotiedostoksi, joka toistaa ruudut peräkkäin niille määritellyillä kestoilla.

Tällaisesta videosta, joka koostuu pysähtyneistä storyboard-kuvista, käytetään termiä animatic. Se tarjoaa pelkkää storyboardia tarkemman mahdollisuuden tarkastella elokuvan kestoa ja leikkausrytmiä. Lisäksi animaticin kuvia voidaan elävöittää lisäämällä yksinkertaisia kameraliikkeitä (panorointi, tilitys, ajo sisään tai ulos) sekä musiikkia tai etukäteen äänitettyä dialogia. Välineinään skanneri tai digikamera ja leikkausohjelma storyboard-artisti voi melko vähällä työllä koostaa piirtämästään storyboardista animaticin, joka on taas askeleen lähempänä valmiin elokuvan muotoa.

Valmiiden hahmojen ja esineiden naputtelu paikalleen tai virtuaalikameran pyörittely kohteiden ympärillä ei välttämättä aktivoi elokuvantekijän ajattelua ja mielikuvitusta samaan tapaan kuin kuvien piirtäminen itse. Käsin ja tietokoneella työskentely ovat nimittäin aivoille erilaiset suoritukset. Psykologi Colette Daiute on esittänyt, että näppäimistöllä kirjoittaminen vapauttaa ajattelua sisältöön. Kasvatuspsykologi Virginia Berninger on puolestaan tullut siihen tulokseen, että kouluikäiset lapset kirjoittavat käsin ehjempää, pidempää ja mielikuvituksellisempää esseitä kuin tietokoneella. (Jussila 2012.)

Ihmisen aivot toimivat verkostona ja aivotutkija Kiti Müllerin mukaan pelkkä näppäimistön naputtelu yksinkertaistaa ajattelua. Kun ihminen kirjoittaa tai piirtää käsin, aivojen kaikki alueet aktivoituvat. Takaraivolohko käsittelee visuaalista tietoa eli piirrosjälkeä. Otsalohkon abstraktin ajattelun alueella ihminen käsittelee kirjoittamansa tai piirtämänsä merkityksiä. Käden liikettä ohjaa puolestaan liikeaivokuori. Myös kaikki muistit työskentelevät samanaikaisesti: kehon muisti, visuaalinen muisti sekä säiliö- ja työmuisti. Kaikki edellä kuvattu voi tapahtua myös tietokoneen kanssa työskennellessä, mutta eri tavoin. Erityisesti hermoveikkoja virittävät tuntoimpulssivat tyypistyvät ilman otetta kynästä. Moderni aivotutkimus viittaaakin siihen, että käden motorinen liike on ihmisen ajattelun taidoille ja syvällisyydelle äärimmäisen tärkeää, toteaa Müller. (Jussila 2012.)

Käsin piirtämiseen liittyvä storyboardin orgaanisuus, tyylittely ja yksinkertaistaminen eivät sellaisenaan välity lopulliseen elokuvaan, ellei kyseessä ole juuri piirrosanimaatio. Ne kuitenkin pitävät tekijän mielikuvituksen virkeänä ja tarjoavat joka käänneessä mahdollisuutta viedä ajattelua ennalta tutkimattomille alueille. Katzin (1991, 4–6) mukaan elokuvantekijä tarvitsee visuaalisille ideoilleen myös palautetta visuaalisessa muodossa, jotta ne voisivat kehittyä paremmiksi. Elokuvataiteessa vain mielikuvitus on rajana, ja käsin piirtäminen voi viedä tekijän juuri tuon rajan luokse.

3 Kuvasuunnittelu ja piirustustekniikka

Ennen piirustustyön aloittamista on hyvä palauttaa mieleen, kuka storyboardia on laatimassa ja minkälaisessa tuotannossa. Toisessa ääripäässä työskentelevät ammattikseen storyboardia piirtävät artistit, erityisesti amerikkalaisissa elokuvatuotannoissa. On selvää, että vaatimukset heidän piirustustaidoilleen ovat korkeat, ja artistit ovat usein kouluttaneet itseään juuri tätä työnkuvaa varten. Vastakkaista ryhmää edustavat elokuvaajat ja ohjaajat, joille storyboardin laatiminen muiden ennakkosuunnittelutehtävien lisäksi lankeaa, ja jotka eivät ole kovinkaan harjaantuneita piirtäjiä. Luen itseni vahvasti tähän ryhmään.

Lähdemateriaalini noudattaa piirustustekniikoiden osalta tätä kahtiajakoa. John Hartin (2008) *The Art of the Storyboard* on selvästi suunnattu storyboardien ammattimaiseen piirtämiseen tähtääville tekijöille. Steven D. Katzin (1991) *Film Directing Shot by Shot* puolestaan painottaa yksinkertaisia, alkeellisiakin merkintätapoja viestin välittämiseen.

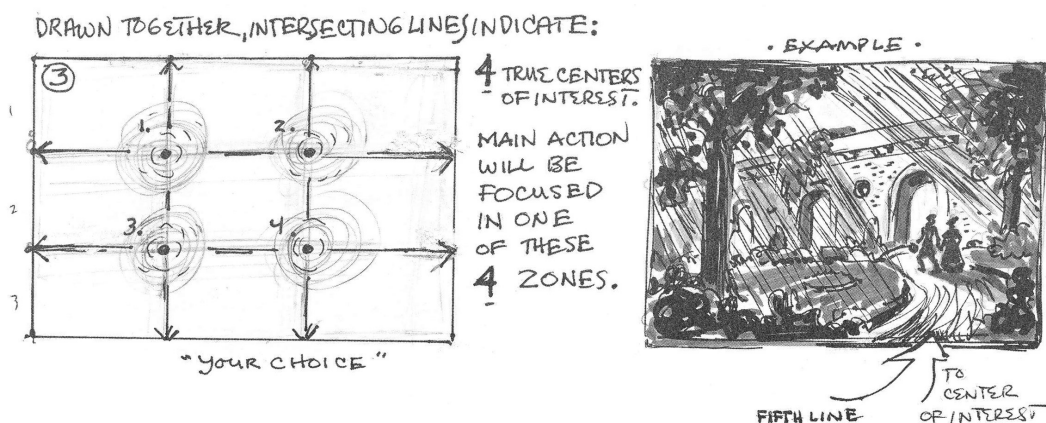
Olen oman harkintakykyni mukaan sisällyttänyt tähän lukuun näkemyksiä molemmista lähteistä, jotta tarjoamani työkalut olisivat mahdollisimman monipuolisia.

3.1 Hyvän kuvasuunnittelun periaatteita

Storyboard-artistin on tunnettava samat kuvataiteen perinteet ja kuvasuunnittelun lainalaisuudet kuin kuvaajan ja ohjaajankin. Hart (2008) välittää teoksessaan mielikuvan artistista, jolla on hyvinkin paljon vastuuta ja vapautta tehdä valintoja esimerkiksi kuvien komposition suhteen työstäessään storyboardia ohjaajan kanssa. Vaikka artistin kädet olisivatkin sidotut puhtaaksi piirtämään ohjaajan tai kuvaajan tarkkaan määrittelemiä kuvia, on sommittelullisten peruseriaatteiden tultava artistin selkärangasta ilman, että ohjaajan tai kuvaajan täytyy niitä jokaisen kuvan kohdalla erikseen painottaa.

3.1.1 Kultainen leikkaus ja kolmasosien sääntö

Kultaista leikkausta, joksi antiikin kreikkalaiset suhdelukua kutsuivat, on käytetty läpi taidehistorian niin kuvataiteessa kuin arkkitehtuurissakin (Hart 2008, 37). Jos elokuvan ruudun leveys jaetaan kahteen osaan kultaisen leikkauksen mukaan, tulee lyhyemmän osan suhteen pidempään osaan olla sama kuin pidemmän osan suhde koko ruudun leveyteen. Jos ruudun leveys olisi 1, olisi lyhyemmän osan leveys 0,38. On kuitenkin käytännöllisempää muistaa, että kultainen leikkaus kulkee aavistuksen verran ruudun kolmanneksen (0,333...) sisäpuolella.

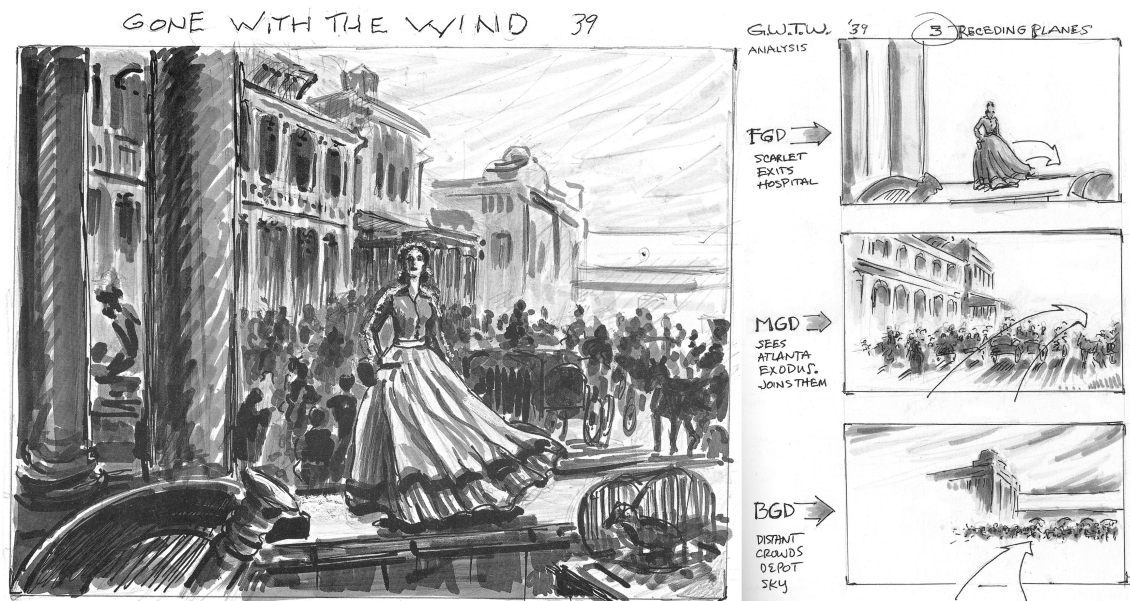


Kuvio 7. Kolmasosien sääntö. (Hart 2008, 42.)

Hart kutsuukin ruudukkoa, joka muodostuu kaikista neljästä kultaisesta leikkauksesta (vasen ja oikea kolmannes, ylempi ja alempi kolmannes) *kolmasosien säännöksi* (kuvio 7). Kohteet, joiden halutaan olevan katsojan huomiopisteessä, tulisi sijoittaa kompositiossa johonkin näiden leikkauksien neljästä risteyksestä. Hart on säännön suhteen hyvin ehdoton: jokaisen ammattimaisesti sommitellun kuvan täytyy noudattaa kolmasosien sääntöä eikä kompositio saa koskaan olla jakautunut tasan kahtia. (Hart 2008, 38, 40.)

3.1.2 Kolme kuva-alaa

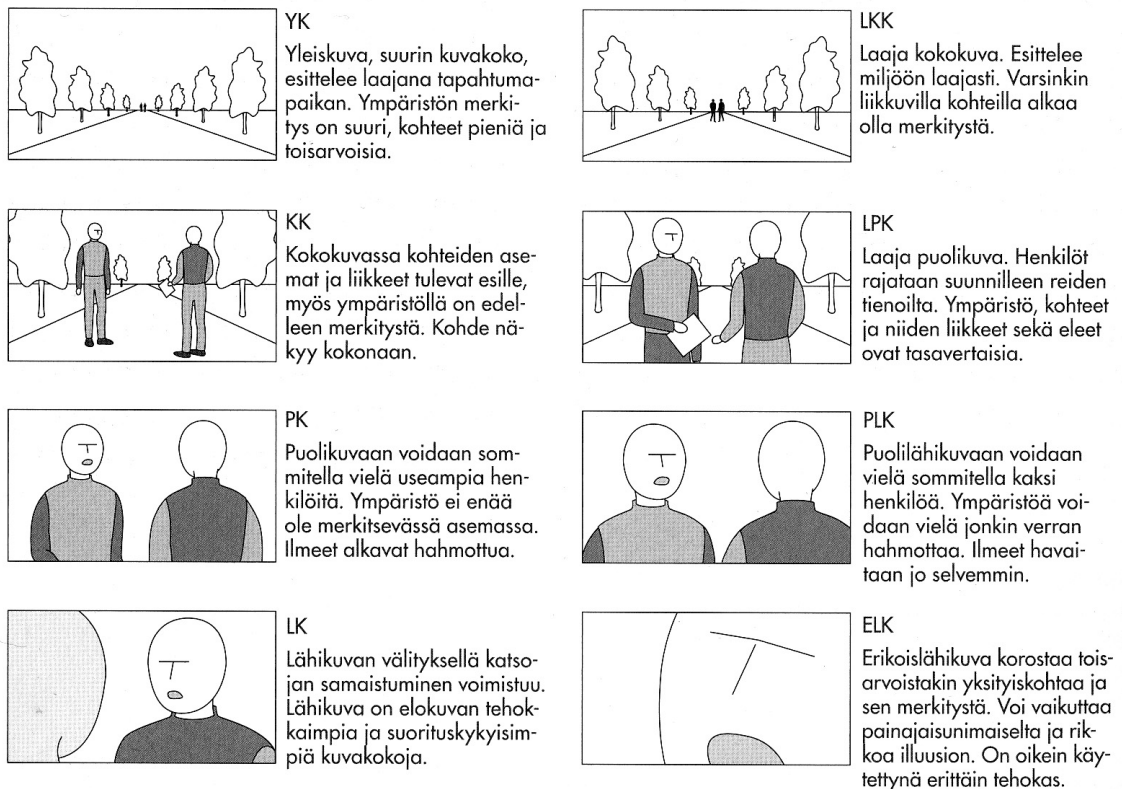
Eräs keino säilyttää kuvien visuaalinen kiinnostavuus on käyttää hyväksi kaikkia kolmea kuva-alaa: etuala, keskiala ja taka-ala. Sommittelemalla huomionarvoiset kohteet yhdelle alalle kolmasosien säännön mukaan, mutta sijoittamalla kohteita myös muille kahdelle alalle, kuvaan syntyy syvä ja kolmiulotteinen vaikutelma (kuvio 8). Syvyysvaikutelma voimistuu entisestään, jos etualalle sommitellut kohteet kehystävät keskialan kohteita muodostaen esimerkiksi ovaalin niiden ympärille. (Hart 2008, 40–47, 60, 69.)



Kuvio 8. Hartin (2008, 64–65) tulkinta elokuvasta *Tuulen viemää* (Gone with the Wind, USA 1939) sekä esimerkki syvyysvaikutelman luomisesta käyttämällä kaikkia kolmea kuva-alaa hyväksi. Etualan pylvää ja lintuhäkki kehystävät kuvaa ja ohjaavat katsojan huomiota päähenkilöön.

3.1.3 Kuvakoot ja -kulmat

Yksi elokuvan erityispiirteistä taidemuotona on mahdollisuus valita kameran kuvakulma sekä kuvakoko, jossa kohteet esitetään (Hart 2008, 49). Näitä vaihtelemalla voidaan sama kohtaus ja toiminta voidaan esittää lukemattomilla eri tavoilla. Yhdessä ohjaajan ja kuvaajan kanssa storyboard-artisti etsii jokaiselle kuvalle parasta kulmaa ja kokoa, jotka tukevat tarinaa ja ylläpitävät katsojan mielenkiintoa. Storyboard-artistin on tunnettava kuvakokojen ja -kulmien yleisesti käytössä olevat nimitykset (kuvio 9), sekä niiden dramaattiset ominaisuudet elokuvakerronnassa.

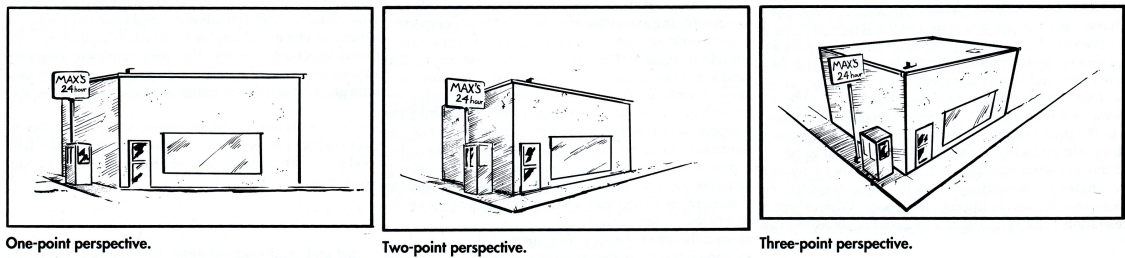


Kuvio 9. Kahdeksan kuvakoon järjestelmä. (Pirilä & Kivi 2005, 112.)

3.1.4 Perspektiivi

Pyrkiessään kuvaamaan kolmiulotteista maailmaa kaksiulotteiselle paperille storyboard-artistin tulee hallita perspektiivin käyttö. Vaikutelma kohteiden välisestä etäisyydestä syntyy, kun syvyyteen loittonevat linjat piirretään yhtyviksi. Pistettä, jossa nämä linjat

tai niiden jatkeet yhtyvät, kutsutaan pakopisteeksi. Pakopisteitä voi olla samassa kuvassa yksi tai useampi, riippuen perspektiivistä (kuvio 10).



Kuvio 10. Yhden, kahden ja kolmen pakopisteen perspektiivit. (Katz 1991, 242.)

Perspektiiviä voidaan vääristää kuvaamalla etualan kohteet suhteettoman suuriksi verrattuna taka-alalla oleviin liioitellen perspektiivin aiheuttamaa koon muutosta (Hart 2008, 77). Tätä *pakotettua perspektiiviä* (engl. 'forced perspective') käyttämällä artisti voi tehdä kuvan syvyytsvaikutelmasta entistä voimakkaamman ja toisaalta päästä lähemmäs hyvin laajojen polttovälien optisia vääristymiä, joita elokuvaaja voi lopullisessa teoksessa hyödyntää. Perspektiivi voidaan luoda myös ilman lineaarista, pakopisteisiin perustuvaa piirtämistä käyttämällä hyväksi kuvan sisäisiä elementtejä. Harkiten sommiteltuina etualan kehystävät kohteet, keskialan toiminta sekä epäterävä taka-ala muodostavat *tunnelmallisen perspektiivin* (engl. 'atmospheric perspective') (kuvio 11). (Hart 2008, 85–86.)

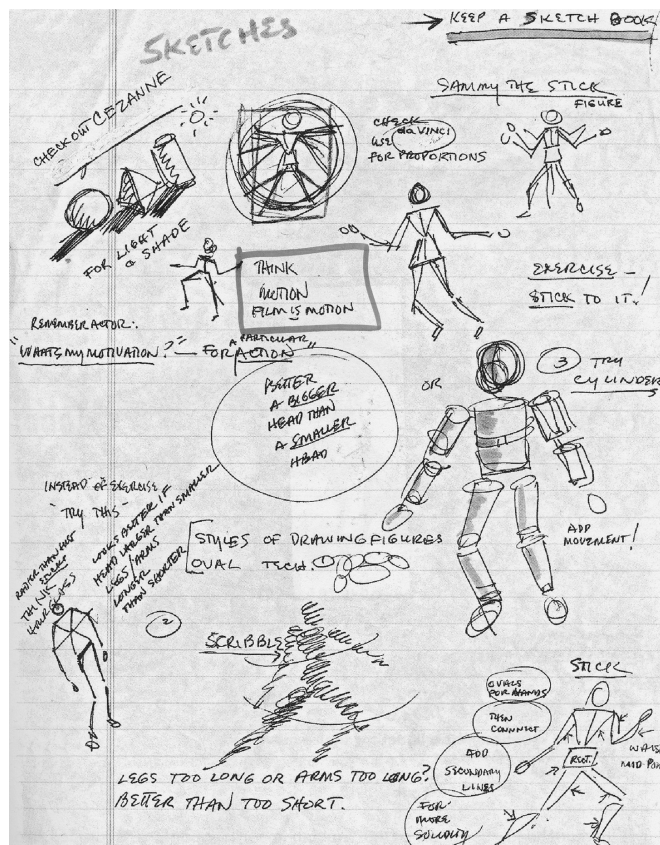


Kuvio 11. Hartin (2008, 86) tulkinta elokuvasta Punainen Virta (Red River, USA 1948) esimerkkinä tunnelmallisesta perspektiivistä.

Sekä pakotetulle että tunnelmalliselle perspektiiville on tyypillistä tietty orgaanisuus ja tyyllitty. Ne eivät välttämättä kuvaa fysikaalista maailmaamme täysin totuudenmukaisesti, mutta vaikutelma voi silti tuntua katsojasta aidolta ja uskottavalta. Perspektiivin manipuloiminen on käsin piirtäessä joustavampaa kuin pre-visualisointiohjelmilla, mikä osaltaan puolustaa käsityön asemaa storyboard-piirtämisessä.

3.2 Ihmishahmon piirtäminen

Ihmishahmo on kaikista piirrettävistä kohteista vaikein, mutta storyboard-artisti ei voi siltä työssään välttyä. Oppiakseen piirtämään ihmisen eri asennoissa, pysähtyneenä ja liikkeessä, on oltava valmis harjoittelemaan ahkerasti (kuvio 12). Hart (2008, 47–48) suosittelee luonnoskirjan kantamista mukana jatkuvasti. Arkisten tilanteiden luonnostelu paitsi kehittää ihmishahmon tuntemusta myös opettaa piirtämään nopeammin.

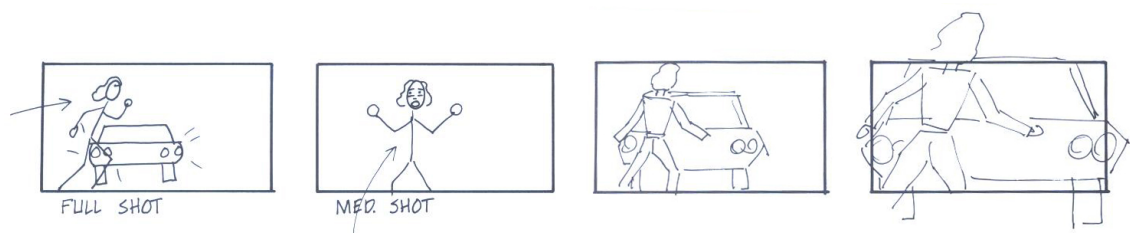


Kuvio 12. "Think motion, film is motion." (Hart 2008, 91.)

Anatomian oppikirjat ovat erinomainen lähde ihmiskehon mittasuhteiden opetteluun ja piirustusmalliksi kannattaa hankkia puinen anatomianukke. Nuken luonnosteleminen

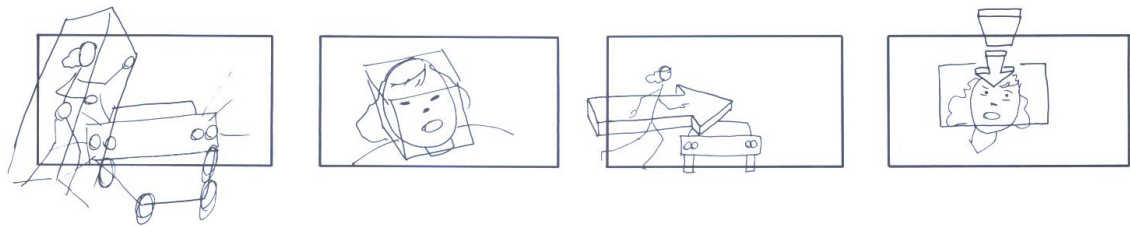
vaihtelevissa asennoissa ja kuvakulmissa, myös jyrkässä ylä- tai alakulmassa, kehittää piirustustaidon lisäksi uudenlaisia ratkaisuja itse kuvasuunnitteluun. Epätavalliset kuvakulman valinnat voivat herättää katsojan mielenkiinnon aivan uudella tavalla. (Hart 2008, 89–90.)

Nopein ja yksinkertaisin tapa aloittaa on piirtää ihminen tikku-ukkona (kuvio 13). Piirtämistä on kuitenkin hyvä harjoitella ainakin sen verran, että pystyy lisäämään hahmoon leveyden ja tekemään siitä kaksiulotteisen (kuvio 13). Tällainen hahmo, vaikka se muodostuisi vain ääriviivoista, antaa jo huomattavasti enemmän tietoa kompositiosta ja kohteiden keskinäisistä suhteista kuin tikku-ukko (Katz 1991, 52).



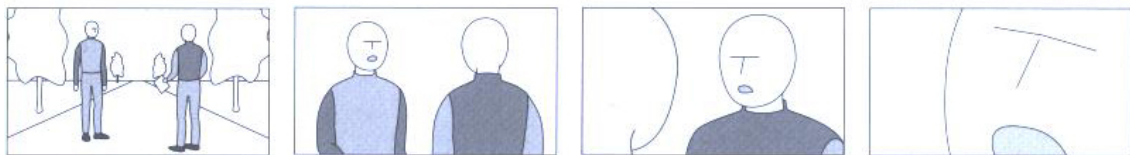
Kuvio 13. Tikku-ukosta kaksiulotteiseksi hahmoksi. (Katz 1991, 48.)

Kaksiulotteinenkaan ihmishahmo ei kuitenkaan välitä tietoa perspektiivistä ja kamerakulman määrittelemisen piirroksen perusteella ei onnistu. Storyboard-artisti J. Todd Anderson (Walters 2004) sijoittaa tällaisissa tilanteissa kuvaan taustalle esimerkiksi kattolampun tai muun elementin, josta matalan tai korkean kamerakulman tunnistaa selkeästi. Katzilla (1991, 48–50) on ongelmaan mielestäni vielä yksinkertaisempi ja käyttökelpoisempi ratkaisu. Tikku-ukon tai kaksiulotteisen ihmishahmon voi muutamalla nopealla vedolla ympäröidä kolmiulotteisella laatikolla, joka osoittaa halutun perspektiivin (kuvio 14). Myös laatikkoa muistuttavia kohteita, kuten autoja, voi kohdella laatikkoina ja täydentää ne kolmiulotteisiksi, tarvittaessa kuvan reunojen ulkopuolelle. Toinen yksinkertainen tapa ilmentää perspektiiviä on piirtää liikesuuntia kuvaavat nuolet kolmiulotteisiksi ja haluttuun perspektiiviin (kuvio 14).



Kuvio 14. Laatikot ja liikesuuntanuolet ilmaisemassa perspektiiviä. (Katz 1991, 51.)

Lähikuvat asettavat piirtäjälle ihmiskasvojen haasteen. Katseen suunta on yksi kuva-suunnittelun tärkeitä elementtejä, mutta silmien piirtäminen voi olla hidasta ja vaatii hyvää piirustustaitoa. Kuvittaja Henriikka Hintikka merkitsee *Otos*-kirjassa (Pirilä & Kivi 2005) katseiden suunnat ihmishahmon kasvoihin piirretyllä T-kirjaimella (kuvio 15). Vaakasuora viiva kuvaa silmien linjaa ja pystysuora nenän linjaa. Siirtelemällä ja taivutteleamalla näitä kahta linjaa voidaan ihmisen katse piirtää kaikkiin eri suuntiin ja aikaa tähän menee vain muutamia sekunteja. Silmien tarkempi piirtäminen tulee tarpeelliseksi ainoastaan silloin kuin on merkityksellistä osoittaa, että henkilö katsoo silmillään eri suuntaan kuin hänen kasvonsa tai esimerkiksi vilkuilee ympärilleen.

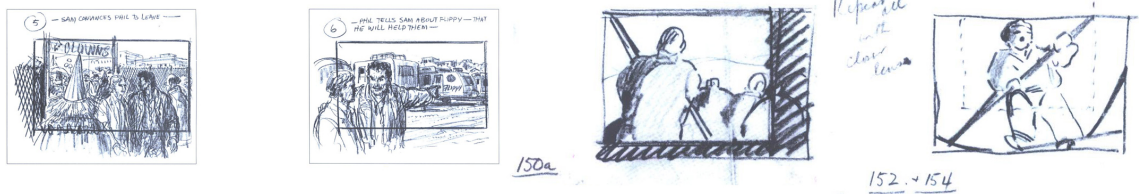


Kuvio 15. Katseen suunnan ilmaiseminen T-kirjaimella. (Pirilä & Kivi 2005, 112.)

3.3 Kameratekniikoiden kuvittaminen

Yksi piirretyn kuvan rajoituksista on se, että kuvan sisäistä tai kameran liikettä ei voida näyttää ajassa. Myös optisten ominaisuuksien kuten tarkennuksen ja syväterävyyden realistinen kuvittaminen vaatii piirtäjältä paljon harjaantuneisuutta ja välineen tuntemusta. (Katz 1991, 39) Näiden kuvittamiseen on kuitenkin olemassa joukko merkintätapoja ja piirustustekniikoita, lähinnä animaatioelokuvan puolelta opittuja, joita käyttämällä haluttu viesti voidaan välittää.

Katz (1991, 39) käsittelee kirjassaan storyboard-ruudun reunusta. Koska kameralla kuvattu kuva on aina valittu rajaus ja näkökulma jostain suuremmasta kokonaisuudesta, on myös storyboardissa luvallista ja jopa suositeltavaa jatkaa kuvitusta ruudun reunojen ulkopuolelle (kuvio 16). Näin piirroksesta välittyy elokuvakameran joustava luonne kuvan ja komposition muodostajana. Katz ehdottaa myös piirtämisen aloittamista ilman kuvan reunoja. Oikeaa rajausta voi tällöin etsiä asettamalla neljä puhdasta arkkia ”kameran etsimeksi” ja siirtelemällä niitä kuvan päällä.



Kuvio 16. Mentor Huebner: Her Alibi; Alfred Hitchcock: Lifeboat. (Katz 1991, 21, 38.)

Piirretyn kuvan rajaukseen ja kompositioon voi tehdä muutoksia myös piirtämättä koko ruutua uudelleen, kuten Hitchcock on tehnyt luonnoksensa vasempaan ruutuun (kuvio 16). Oikeanpuoleisessa ruudussa hän on merkinnyt samasta kuvasta otettavan tiiviimmän version rajauksen katkoviivalla ja kirjoittanut kuvan viereen ”Repeat all with closer lens”, ’toista kaikki tiiviimmällä linssillä’. (Katz 1991, 37–38.)

Kameran panoroinnin (kääntäminen paikallaan vaakasuunnassa) ja tilttaamisen (vas- taava liike pystysuunnassa) sekä kohteen rinnalla seuraavan ajon (engl. ’tracking’) piir- tämiseen on useita tapoja. Sivusuunnassa peräkkäin asettuvat kuvaruudut voidaan yhdistää yhdeksi leveäksi (tai korkeaksi) kuvaksi, josta käy hyvin ilmi kameran ase- mointi sekä kohteen liikkuminen, mutta tarkkaa rajausta ei määritetä jokaiselle kuvan vaiheelle erikseen (kuvio 17).

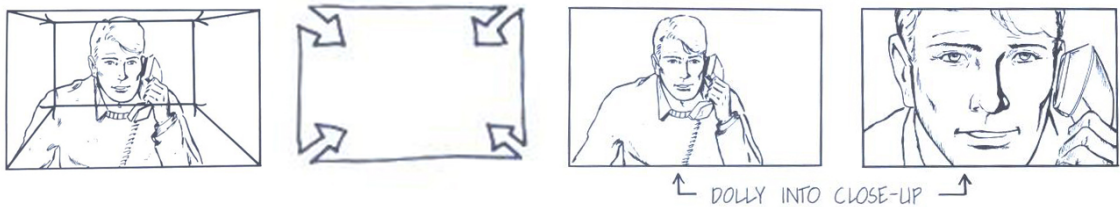


Kuvio 17. Sivuttaisiikkeen ilmaiseminen yhdellä leveällä kuvalla. (Katz 1991, 39.)

Kuva voidaan piirtää myös useampaan perspektiiviin, jolloin välimatkat, kuvakulman muutos ja liikkeen sulavuus nousevat kuvasta esiin. Yhdistetyn kuvan avainkohtien

rajaus voidaan piirtää erikseen näkyviin pienempinä kuvaruutuina (kuva 10). Nämä ruudut on hyvä merkitä esimerkiksi kirjaimilla ja niiden välistä suhdetta ja järjestystä kuvataan yhdistävillä nuolilla. (Katz 1991, 40–41.)

Kamera-ajot tai zoomaukset, jotka tehdään kohti kohdetta tai siitä pois päin, voidaan merkitä storyboardiin animaatioelokuvista omaksutulla tekniikalla, josta käytään nimitystä *field cut*. Animaatiossa laajasta kuvasta voidaan poimia yhdellä kertaa myös lähikuvia yksinkertaisesti rajaamalla kuvaan osia sen sisältä. Samoin storyboardissa kuvan sisältä rajataan tiiviimpi kuva ja kameraliike niiden välillä ilmaistaan yhdistävillä nuolilla (kuvio 18). Myös itse kuvaruutu tai sen reunat voidaan piirtää suuntanuolen muotoon (kuvio 18). (Katz 1991, 40, 50.) Ilman nuolia tämä merkintä tarkoittaisi lisäkuvaa tai suoraa leikkausta laajemmasta kuvasta tiiviimpään.



Kuvio 18. Kamera-ajon ja zoomin erilaisia merkintätapoja. (Katz 1991, 42, 50.)

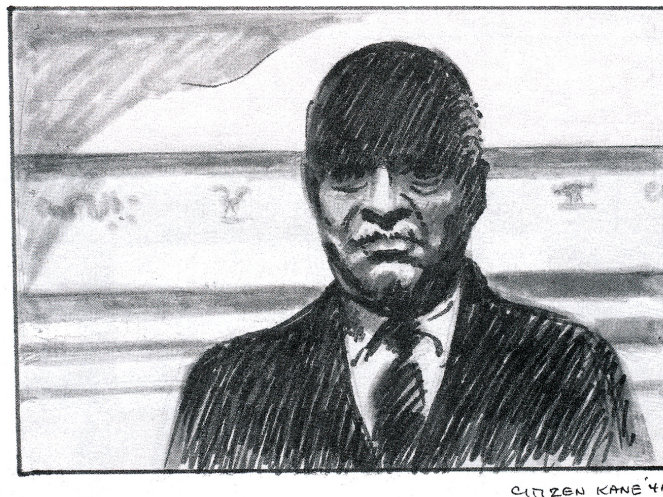
Kuvan sisäinen liike tai kameran liikkeet voidaan myös jakaa omiin ruutuihinsa (kuva 18). Kohteet täytyy tietysti piirtää useampaan kertaan ja kuvien väliset yhteydet merkitä näkyviin. Toisaalta esimerkiksi lähikuvien ilmaisuvoima välittyy ainoastaan tätä tekniikkaa käyttämällä. Saman kuvan osat voidaan sitoa toisiinsa nuolilla tai yhteisillä kehyksillä ja on selkeää merkitä kuvanumeron lisäksi jokainen ruutu omalla kirjaimellaan. (Katz 1991, 40, 42.)

Edellä mainittujen tekniikoiden yhdistelmät, kuten kraanakuvat, voidaan koota storyboardille yhdistelemällä perusliikkeitä kuvaavia piirustustapoja ja merkintöjä. Mitä ei piirtämällä voida selkeästi välittää, voidaan vielä selittää kuvien viereen tai alle sanallisesti. Kuvan toiminta ja dialogi voidaan kirjoittaa sen rinnalle auki ja kameran liikkeet voidaan piirrettyjen merkkien lisäksi selittää sanallisesti. Storyboardiin voidaan periaatteessa kirjoittaa myös kuvaustilannetta koskevaa ohjeistusta, kuten ”kuvataan läpi”, ”pitkä alku/loppuhäntä” tai ”skarpin vaihto”. Leppänen (2009) sanoo, ettei ole mitään teknistä tietoa, mikä olisi liikaa storyboardissa, kunhan se on merkitty selkeästi.

Katz (1991, 40) huomioi myös eri kameratekniikoiden kuvittamiseen liittyvän vapauden: on olemassa hyväksi havaittuja käytäntöjä, muttei vaadittavia standardeja. Storyboardin voi piirtää kuten itse parhaaksi kokee, kunhan viesti välittyy.

3.4 Valo, varjo ja värit

Storyboard-artistin tulisi olla Hartin (2008, 131) mielestä tietoinen myös kuvaan vaikuttavista valonlähteistä ja niiden luonteesta. Valon ja varjon lisääminen piirroksiin kohottaa niiden visuaalista vetovoimaa ja syvyytsvaikutelmaa sekä asettaa kohtauksen tunnelman (kuvio 19). Kappaleeseen, johon osuu valonsäteitä, muodostuu aina vastapuolelle kohdevarjo, ja kappale myös langettaa taakseen heittovarjon. Valo ja varjo yhdessä antavat kappaleille niiden kolmiulotteisuuden. Halutessaan artisti voi piirtää kaikki kuvan kohteet valoina ja varjoina ilman erillisiä ääri viivoja. (Hart 2008, 96.)



Kuvio 19. Hartin (2008, 145) tulkinta elokuvasta Citizen Kane (USA 1941). Päähenkilön silmille laskeutuva varjo kuvastaa hänen elämänsä lähestyvää loppua.

Työnkuvansa kokonaisvaltaisesti hallitsevan storyboard-artistin tulee myös ymmärtää värien merkitys elokuvissa, ja kuinka niiden oikeaoppisella käytöllä on voimakkaitakin vaikutuksia katsomiskokemukseen. Tarvittaessa tarinan ja kohtausten kannalta merkittävät värit täytyy sisällyttää jo storyboardiin, jotta eri taiteellisesti vastuulliset henkilöt voivat huomioida ne omassa suunnittelutyössään.

John Hart (2008, 99–102) esittää joitakin peruseriaatteita värien käytölle. Kirkkaat ja vaaleat sävyt viittaavat komediaan, tummat ja synkät sävyt puolestaan tragediaan. Kel-

tainen viestii hilpeyttä ja optimismia. Sininen yhdistetään usein yöhön tai painostavaan tunnelmaan. Punainen on varoittava väri ja sitä on käytetty elokuvahistoriassa laajalti kuoleman, murhien ja sekasorron yhteydessä. Hart kehoittaa todella säästelemään kirkkaan punaisen värin käyttöä. Vihreällä voidaan puolestaan rauhoittaa katsojia luonnonläheiseen tunnelmaan.

Mitä räikeämpää sävyä käytetään, sitä voimakkaampi on sen aikaansaama vaikutus. Pehmentämällä ja vähentämällä värisävyyn saturaatiota, voidaan sen vaikutuksestakin tehdä hienovaraisempi. Hart (2008, 101–102) kehottaa säästämään voimakkaimman värienkäytön tarinan ydinkohtauksiin ja -kuviin, korostamaan osaltaan tärkeitä käännekohtia. Toisaalta lisäämällä pieniä silauksia vastavärejä, kuten punaista metsämaiseen tai oranssia siniharmaaseen pilviseen päivään, voi kuvaan syntyä aivan uusi visuaalinen koukku.

Työskennellessään kuvaajan, joka vastaa elokuvan valaisun suunnittelusta, kanssa on storyboard-artistin hyvä tuntee keskusteluissa mahdollisesti esiintyvät yleisimmät elokuvavalaisuun liittyvät termit ja työkalut. Näin artisti osaa tulkita kuvaajan pyrkimykset oikein ja ilmentää niitä mahdollisuuksien mukaan jo storyboardin piirroksissa. Samasta syystä artistin täytyy tuntee myös kamerassa käytettävien optiikoiden perusominaisuudet. (Hart 2008, 136–137.)

3.5 Piirustusvälineet

Katzin (1991, 37) mukaan ainoat kriteerit, mitkä välineen täytyy storyboardin laatimisessa täyttää, ovat nopea toteutettavuus sekä monistettavuus. Kuvittamiseen ei ole koskaan tuotannossa liikaa aikaa, pikemminkin päin vastoin, ja valmistuttuaan storyboard täytyy olla jaettavissa monistettuna vähintään kaikille taiteellisesti vastuullista työtä tekeville työryhmässä. Nykyään piirtäjien käytössä ovat pääasiassa lyijykynä, piirustushiili ja muste sekä väritöissä erilaiset tussit (Katz 1991, 37).

Aloittelevan piirtäjän on hyvä hankkia itselleen sarja erilaisia pehmeitä lyijykyniä, vahvuuksiltaan esimerkiksi B, 3B ja 6B. Alkuperäisen nimensäkin ('continuity sketch') mukaisesti storyboard on luonnos, jota täytyy pystyä koko ajan muokkaamaan ja korjaamaan helposti ilman pyyhekumia monimutkaisempia apuvälineitä. Juuri poispyyhittävyys tekee lyijykynästä perustyövälineen, joka kykenee periaatteessa kaikkeen muuhun paitsi laajojen ja syvien mustien pintojen tuottamiseen (Katz 1991, 37). Lyijykynällä

toteutettu storyboard on monistettavissa sellaisenaan, sillä monistuskoneet yleensä lisäävät kontrastia. Työryhmälle jaettavan viimeisen version vielä viimeistellä mustalla tussilla ja pyyhkiä sen jälkeen lyijykynän jäljet pois alta. Katz (1991, 37) mainitsee tämän yhdistelmätekniikan, jonka monistettu lopputulos on selkeä ja siisti.

Toinen suosittu työväline ammattilaisten keskuudessa on piirustushiili. Se on ehdottomasti paras vaihtoehto, kun halutaan käyttää eri harmaan sävyjä laajoihin pintoihin. Piirustushiilen valöörit säilyvät lyijykynää paremmin monistettaessa ja sävyt ovat syvämmät mustaan asti. Silti piirustushiilenkin jälki voidaan pyyhkiä pois tarkoituksena tehdä korjauksia tai luoda huippuvalon kohtia, kuten Harold Michelsonin storyboardissa elokuvaan *Linnut* (kuvio 20). (Katz 1991, 37.)



Kuvio 20. Harold Michelson: Linnut. (Katz 1991, 36.)

Värikköisiä storyboardia varten käytetään tusseja erityisesti mainoskuvituksissa. Tussit ovat halpoja, kuivuvat nopeasti eivätkä vaadi valmisteluja muiden väritekniikoiden, kuten erilaisten maalien, tavoin. Taitavissa käsissä niillä päästään huomattavan realistiseen lopputulokseen, mutta esimerkiksi häivytyksen toteuttaminen on vaikeampaa kuin aiemmin mainituilla välineillä ja virhevedot jäävät helposti näkyviin. (Katz 1991, 37.)

3.6 Valmistusformaatit

Disneyn ensimmäiset *continuity sketchit* sisälsivät kuusi kuvaa yhtä paperiarkkia kohden. Tätä muotoa olen itse käyttänyt töissäni eniten. Storyboardin voi piirtää muihinkin formaatteihin. Yhden kuvan keskikoko Hollywoodissa on Katzin mukaan noin kymmenen kertaa viistoista senttimetriä eli tavallisen valokuvan kokoinen ruutu. Tarkkojen yksityiskohtien vuoksi artistit saattavat työstää tätäkin isompia piirroksia. Myöhemmin piirrokset voidaan tarvittaessa pienentää käytännöllisempään kokoon ja monistaa. (Katz 1991, 19, 42.)

Käytettävä formaatti riippuu osittain siitä, mille työryhmän osastolle tai mihin käyttötarkoitukseen storyboardia ollaan jakamassa. Useamman ihmisen tapaamisia varten keskikokoisten kuvien ripustaminen seinälle antaa hyvän kokonaiskuvan storyboardista. Tarkka kuvallisen jatkumon ja rytmityksen ilmaiseminen onnistuu paremmin kuudesta kahteenkymmeneen kuvaa sisältävillä storyboard-arkeilla, jotka voi koota esimerkiksi portfoliokansioon. Jotkut ohjaajat haluavat tarkastella storyboardia kuva kerrallaan kierreselkaiseen vihkoon ladottuna. Näin ohjaaja näkee valkokankaan tavoin jokaisen kuvan erikseen, voi vaihdella niiden leikkausrytmisiä kääntämällä sivuja eri tahtiin sekä lisätä, poistaa ja siirtää kuvia aivan kuten leikkauspöydässä. (Katz 1991, 42–44.)

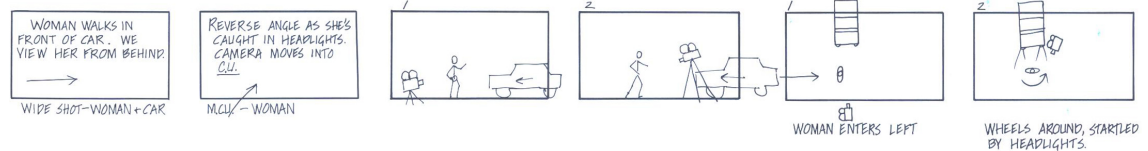
3.7 Kolme tapaa laatia storyboard

Riippumatta siitä, millä taidoilla ja tarkkuudella storyboard laaditaan, tavoitteen tulisi olla aina sama: tuottaa ja tulkita kuvia kolmiulotteisesta maailmastamme kaksiulotteiselle pinnalle, valkokankaalle. Kuten lopullisen elokuvankin, storyboard-piirrosten tulisi olla kolmiulotteisia, dynaamisia ja koukuttavia, jotta ne säilyttävät katsojan mielenkiinnon. (Hart 2008, 37) Kunnianhimoisen ja ammattiyllpeytensä tuntevan elokuvantekijän tulisi siis jatkuvasti kehittää myös omia piirustustaitojaan, eikä jämähtää pelkistettyihin storyboardeihin. Jostain on kuitenkin aloitettava.

3.7.1 Pelkistetty

Pelkistetyn storyboardin laatiminen on mahdollista alkeellisillakin piirustustaidoilla. John Hart (2008, 37) kutsuu Steven Spielbergin luonnoksia elokuvaan *Indiana Jones ja tuomion Temppele* harakanvarpaiksi, mutta ne onnistuivat silti välittämään ohjaajan vision toimintakohtausten toteuttamisesta, vaikkakin hyvin primitiivisessä ulkoasussa. Lisäksi Spielbergillä oli käytössään storyboard-artisti, joka jalosti ohjaajan raapustukset muun työryhmän käyttöön.

Jo pelkillä sanallisilla selityksillä ja toimintaa kuvaavilla nuolilla voi rakentaa kerrontaa ja välittää esimerkiksi tapahtumien rytmitystä. Storyboardia voi edelleen tarkentaa suoraan sivulta tai ylhäältä piirretyillä kaaviokuvilla (kuvio 21), joista ilmenee asemointi ja kuvakulmat. Tällaiset kaaviot auttavat myös hamottamaan, missä järjestyksessä kohtauksen kuvat kannattaa kuvata. (Katz 1991, 46–47.)



Kuvio 21. Yksinkertaisetkin piirrokset tai sanalliset selitykset kuvien sisällöstä ovat tyhjää parempia. (Katz 1991, 47.)

Pelkistettyjen ihmishahmojen piirtäminen ei sekään vie montaa minuuttia kuvaa kohden. Kaikkea tarpeellista tietoa ei äärimmäisen pelkistetyillä tikku-ukoilla pystytä välittämään, mutta kaksiulotteisilla hahmoilla (kuva 21) saadaan jo esiin esimerkiksi kohteiden keskinäiset suhteet ja voidaan selvittää kuvien leikkautuvuus keskenään. Tekijä ei tarvitse tämän monimutkaisempia piirroksia määrittääkseen esimerkiksi kokonaisen kohtauksen kuvakoot ja -kulmat. (Katz 1991, 47–48.)

3.7.2 Informatiivinen

Harjaantuneemman piirtäjän ei kannata jättää storyboardia pelkistetyille tasolle. Katz (1991, 51) kuitenkin muistuttaa, että tärkeintä ei ole se, mitä piirtää, vaan se, mitä jättää piirtämättä. Elokuvan jokaisen kuvan yksityiskohtaiseen piirtämiseen ei ole aina aikaa. Yksinkertaistaminen ja karsiminen on joskus välttämätöntä.

Sherman Labby piirsi elokuvan *Beverly Hills Cop II* storyboardin (liite 1) tapaamisissa ohjaajan kanssa. Vastaavalla tekniikalla yhden ruudun piirtämiseen kuluu vain muutamia minuutteja. Kokonainen sekvenssi voidaan puhua ja piirtää läpi tunnin kuluessa ja silti nopeasti valmistuneesta storyboardista on suurta hyötyä sekä ohjaajalle että kuvittajalle kohtauksen hahmottamisessa. (Katz 1991, 52.) Piirustusteknisesti se sisältää huomattavasti enemmän kuin pelkät ääriviivat: henkilöiden ilmeet on piirretty lähikuviin, muotoa on tuotu esiin varjostamalla ja kohteiden keskinäiset suhteet käyvät kompositiosta ilmi. Tällaisista luonnoksista voitaisiin vielä jalostaa huolellisemmin piirretty storyboard, toisaalta kuvituksen informatiivisuus saattaa olla jo aivan riittävällä tasolla.

Sarjakuva- ja mainoskuvittaja Noel Sicklesin muutama viivaan perustuvat piirrokset (kuvio 22) ovat erinomainen esimerkki persoonallisesta ja taloudellisesta piirustustekniikasta (Katz 1991, 51–52). *Scorchy Smith* -sarjakuvan ruutu voisi yhtä hyvin olla elokuvan storyboardista ja se viestisi kaiken, mitä hyvältä storyboardilta vaaditaan. Erityi-

sesti huomiota herättävät erilaisten pintojen ja taustan yksityiskohtien pelkistetty toteutus.



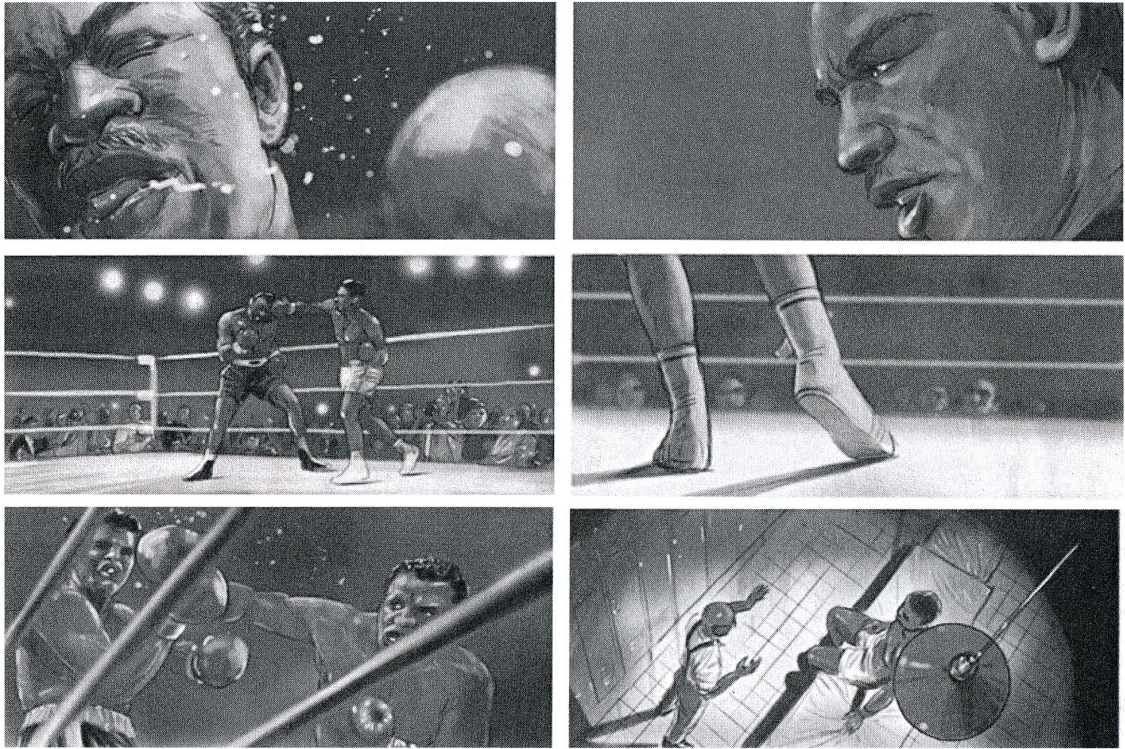
Kuvio 22. Noel Sickles: Scorchy Smith. (Katz 1991, 53.)

3.7.3 Tunnelmallinen

Ammattimaiset storyboard-piirtäjät tuottavat korkealaatuisia piirroksia (kuvio 23), jotka voisivat itsessään olla kuvataideteoksia. Tekijät ovat kouluttautuneita, ammattiinsa paneutuneita eikä heillä ole muita päällekkäisiä tehtäviä elokuvan ennakkosuunnittelussa. Suomalaisessa elokuvatuotannossa kuvaaja voi joutua työstämään storyboardia muiden suunnittelutehtävien ohella ja piirustustyöhön käytetty aika näkyy työn jäljessä. Leppänen (2009) nostaa suomalaisista elokuvaajista esiin Kari Sohlbergin, joka panosti storyboardeihinsa erityisen paljon ja toteutti avainkuvat toisinaan maalauksiksi asti.

Steven D. Katz (1991) esittelee kirjassaan vaikuttavan otoksen kolmen Hollywood-elokuvan tunnelmallisista storyboardaista: Sherman Labbyn *Blade Runner* (liite 2), Harold Michelsonin *The Graduate* (liite 3) sekä jo aiemmin tässä tutkimuksessa mainittu David Jonasin *Empire of the Sun* (liite 4).

Tunnelman välittäminen ei silti aina tarkoita piirustusteknisesti monimutkaista ja yksityiskohdilla täyteen ahdettua kuvaa. Harold Michelsonin storyboard (kuvio 20) Hitchcockin elokuvaan *Linnut* asettaa kohtauksen tunnelman, ympäristön, komposition, toiminnan asemoinnin ja käytettävän linssin jokaisen kuvan kohdalla. Ilman suurta ajankäyttöä yksityiskohtiin piirtäjä on onnistunut välittämään kohtauksen jatkuvuuden ymmärtämiseksi vaadittavat tiedot. (Katz 1991, 34.)



Kuvio 23. Storyboard-artisti Eric de Jong ilmaisee piirroksissaan vaikuttavasti ihmishahmojen liikettä, perspektiiviä, eri polttoväliden ominaisuuksia sekä valaisua. (Hart 2008, 20).

4 Kolme projektia, joissa käytin storyboardia

4.1 Viulukotelo

Mainoselokuvaan *Viulukotelo* (Metropolia, 2010) piirsin kuvaajana itse storyboardin (liite 5). Ennen piirtämistä pidimme ohjaaja Antti Majalan kanssa muutamia tapaamisia, joissa keskustelimme käsikirjoituksesta ja kävimme sen läpi kuva kovalta niin kuin ohjaaja näki tarinan mielessään. Esitin vaihtoehtoiksi itselleni syntyneitä mielikuvia silloin, kun ne erosivat selkeästi ohjaajan suunnitelmista. Näiden tapaamisten aikana laaditun kovalistan pohjalta piirsin storyboardin.

Työstimme kovalistasta kolme versiota ennen kuin aloitin varsinaisen piirustustyön. Käytimme visualisoinnissa apuna nopeita luonnoksia, joita vuorotellen sykersimme käsikirjoituksen marginaaleihin. Vaikka viimeiseen kovalistaan hyväksytyt kuvat tuntuivat varsin lopullisilta, storyboardia piirtäessäni päädyin silti tekemään kuviin muutamia muutoksia.

Tiivistin muutamia puolilähikuvia lähikuviksi, koska esiintyjien reaktiot olisivat niissä huomion kohteena ja näytti, että lähikuvat leikkautuisivat paremmin master-puolikuvan kanssa. Ohjaajan toivoman kamera-ajon esiintyjän ympärillä kaarevalla radalla korvasin sivuttaisajolla suoralla radalla. Kävimme näistä muutoksista keskustelua ja onnistuin vakuuttamaan ohjaajan omilla ehdotuksillani. Myöhemmin katsoessani valmista elokuvaa ymmärsin, että olisin voinut toimia hienonvaraisemmin ensikertalaisen ohjaajan kanssa. Puolustin turhankin tiukkaan omia ehdotuksiani ja peräsin ohjaajalta perusteluita tämän näkemyksiin, vaikka asetelman pitäisi olla juuri päinvastainen.

Tein varsinaisen piirustustyön yksin. Olen piirtäjänä varsin hidas ja pystyn keskittymään parhaiten, kun saan työskennellä omaan tahtiini ilman häiriöitä. En kykene luonnostelevaan huolellisesti keskustelun lomassa, mikä ammattimaisen artistin täytyy hallita. Välineinä käytin eri vahvuisia lyijy- ja lyijytäytekyiniä. Piirsin kuvat suoraan tulos-tamalleni pohjalle, jossa on kuusi tyhjää ruutua päällekkäin yhtä A4-arkkia kohden. Pelkistetystä piirustustekniikasta huolimatta onnistuin välittämään muulle työryhmälle pyrkimyksemme kuvakulmien ja -kokojen suhteen. *Viulukotelon* kuvakerronta oli sinänsä hyvin suoraviivaista ja perinteistä, joten se ei alunperinkään asettanut storyboardin toteutukselle korkeita vaatimuksia.

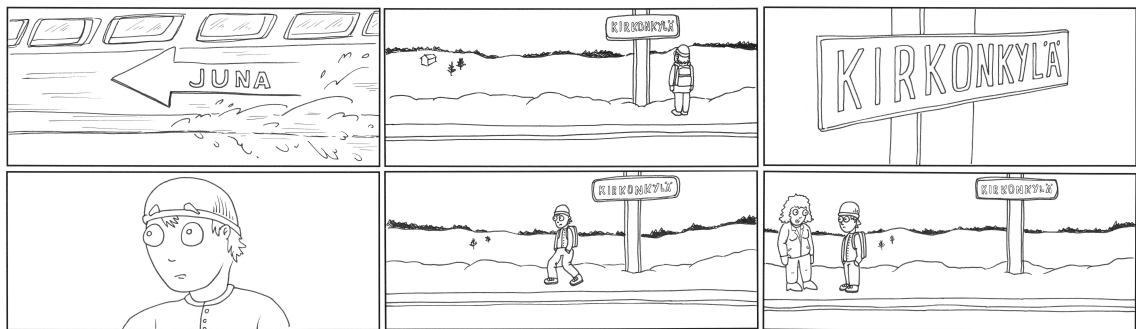
Käsikirjoituksen visuaalinen ilme aukesi meille ohjaajan kanssa hyvin samankaltaisina. Monimutkaisen kameratyöskentelyn sijaan päätimmekin panostaa *Viulukotelossa* tarinan tunnelman asettamiseen valaisun kautta, mutta sen visualisointiin eivät taitoni storyboard-piirtäjänä riittäneet. Keskustelimmekin tapaamisissamme ohjaajan kanssa yhtä lailla valon luonteesta kuin kuvakulmista. Halusimme luoda tummanpuhuvan ja hieman savuisen ravintolan, jonka keskellä mafioso poikineen kylpee pehmeässä ylävalossa. Kadulta ikkunan läpi kajastava punainen mainosvalo oli ohjaajan toive, jonka otin aluksi hieman epäillen vastaan. Kuvaustilanteessa punainen kajo miellytti kuitenkin silmää ja se jäi käyttöön. Toiseen kohtaukseen lisäsimme sen voimakkuutta entisestään, jolloin positiivinen käänne tarinassa sai tukea valaisusta ja toisaalta jouluihin tunnelma vahvistui.

Viulukotelo oli projekti, jossa paremmista piirustustaidoista tai erillisestä storyboard-artistista olisi ollut ehdottomasti hyötyä juuri valon dramaturgian suunnittelussa ja viestittämisessä muulle ryhmälle. Olisin halunnut tuottaa ennakkosuunnittelussa kontrastisia mustavalkokuvituksia piirustushiilellä tai tusseilla. Myös lämpimän valon keltaisia ja

oransseja sävyjä sekä punaista mainosvaloa olisi voinut käyttää kuvissa tehosteväreinä.

4.2 Kirkonkylä Kyrkby

Lyhytelokuvassa *Kirkonkylä Kyrkby* (Metropolia, 2010) 1. kamera-assistenttini toiminut Ville Myllymaa oli kuvaajaopiskelija itsekkin ja lisäksi erittäin lahjakas piirtäjä. Päätimme esituotannon alkaessa, että Ville toimisi elokuvassa myös storyboard-artistina. Tavoitteenamme oli tuottaa selkeämpiä kuvia kuin mitä itse pystyisin piirtämään ja hyödyntää myös Villen kykyä tuoda kuviin elokuvan käsikirjoittajan omintakeista komiikkaa karakterisoimalla piirrettyjä henkilöihahmoja (kuvio 24).



Kuvio 24. Ville Myllymaan löysi piirustustyylin, joka sopi *Kirkonkylä Kyrkbyn* pysähtyneeseen tunnelmaan ja ilmensi myös elokuvan komiikkaa. Toisaalta saman kuvan eri vaiheiden piirtäminen vei aikaa, eikä storyboard ehtinyt valmistua kokonaisuudessaan.

Aloitin kuvasuunnittelun kahdenkeskisillä tapaamisilla ohjaaja Elise Pietarilan kanssa, joissa kävimme elokuvan läpi kohtaus kerrallaan laatien jokaisesta kuvalistaan. Tässä vaiheessa otimme voimakkaastikin yhteen, sillä ensivaikutelmamme elokuvan kuvakerronnasta erosivat jyrkästi. Ohjaaja näki valtaosan kohtauksista yhdessä pitkässä kuvassa, yleensä kokokuvassa, eikä hän tuntunut kaipaavan tiiviimpiä kuvia esiintyjien reaktioista tai välikuviksi siirtymiin. Ohjaajan asemoinnit olivat pelkistettyjä: esiintyjät kuva-alan keskellä ja kamera kohtisuorassa suhteessa tilaan. Ohjaaja perusteli näkemystään sinänsä hyvin: elokuvalla muodostuisi konstailematon kuvakerronta, jossa henkilöihahmot ja tapahtumat saisivat katsojan jakamattoman huomion. Ehdoton luopuminen kaikista visuaalisista koukuista, kuten lyhyestä syvätervyydestä tai voimakaiden etualojen käytöstä ja laajojen kuvakokojen toistuminen alkoi kuitenkin ärsyttää minua. Päädyimme tilanteeseen, jossa yhdessä harkitsimme kuvaajan vaihtoa.

Ohjaaja ei tässäkään vaiheessa joutanut näkemyksistään, joten taisi olla viime kädessä kuvaajan tehtävän menettämisen pelko, joka sai minut nöyrytymään ja sopeutumaan. Valmis elokuva ja esimerkiksi sen festivaalimenestys puhuvat kyllä selvää kieltä sen puolesta, että nöyryminen tapahtui oikeassa päässä. Pusersimme kuvalistat valmiiksi ja sain kuin sainkin muutaman tiiviimmän kuvan ujutettua joukkoon. Myöhemmin storyboardin tarkastelu osoitti, että kuvakokojen vaihtelua tarvittiin vielä lisää, jotta leikkajalle jäisi edes muutamia vaihtoehtoisia tapoja kohtausten rakentamiseen.

Valmiiden kuvalistojen kanssa aloitimme työt storyboard-artistin kanssa. Pidimme parin-kolmen tunnin tapaamisia, joissa hahmottelin kuvat Villelle sanallisesti ja pienillä luonnoksilla käsikirjoituksen marginaaleihin. Valitsimme storyboardille ison formaatin: yksi ruutu per A4-arkki. Ville luonnosteli kuvat ensin lyijykynällä ja saatuaan hyväksynnän tai tehtyään pyytämäni muutokset, viimeisteli ne mustalla tussilla. Sillä välin, kun Ville piirsi uutta ruutua, työstin itse kohtauksista kamera- ja asemointikarttoja, jotka myös jaettiin työryhmälle.

Koska ohjaajan tavoittelema kuvakerronta poikkesi aluksi paljon omista näkemyksistäni, oli storyboardin laatiminen tärkeä prosessi elokuvan onnistumisen kannalta. Jotta pystyin työskentelemään storyboard-artistin kanssa, minun täytyi ensin hyväksyä ohjaajan visio ja pyrkiä omaksumaan se, jotta pystyin välittämään ajatukset eteenpäin piirtäjälle. Hahmotellessamme kuvia paperille aloin pikku hiljaa päästä valittuun kerrontatapaan sisään ja löytää siitä myös omaa tarttumapintaa. Tämä henkilökohtainen kypsyttely oli ehdottomasti parempi käydä läpi ennen kuvauksia. Esittelin valmiita piirroksia ohjaajalle erillisissä tapaamisissa ja työmme sai kiitosta. Peräänantamaton työ storyboardin parissa maksoi itsensä takaisin kuvausviikolla. Olin omaksunut ohjaajan vision siinä määrin hyvin, että pystyin tekemään tyyliimme sopivia valintoja myös silloin, kun alkuperäisestä kuvasuunnitelmasta jouduttiin poikkeamaan.

Villen työn jälki oli ammattimaista ja hän onnistui vangitsemaan henkilöhahmojen ulkoasuun käsikirjoituksesta kumpuavaa komiikkaa. Storyboardin kuvat herättivät työryhmässä hilpeyttä ja ihailua. Ne nostattivat osaltaan odotuksia valmiin elokuvan suhteen ja vaikuttivat positiivisesti ilmapiiriin kuvausten lähestyessä. Myös Hart (2008, 9) huomauttaa ohjaajien ja tuottajien tyytyväisyydestä, kun he omin silmin näkevät elokuvansa saavan visuaalisen muodon. Storyboardin huolellisella laatimisella voi siis olla myös epäsuoria vaikutuksia lopulliseen elokuvaan kirkastamalla yhteistä visiota ja nostattamalla ryhmähenkeä.

Ongelmaksi työskentelyssämme muodostui sen hitaus. Vielä viikkoa ennen kuvausten alkua olimme kuvittaneet vasta puolet elokuvasta. Viimeisessä taiteellisesti vastuullisten viikkopalaverissa esittelin puoliksi valmista storyboardia ryhmälle, mutta ilmoitin, etten haluaisi jakaa sitä keskeneräisenä. Epäilin, ettemme välttämättä ehtisi saada sitä valmiiksi ennen kuvausten alkua. Tapaamisen jälkeen ohjaava kuvauksen lehtorimme tuli sanomaan minulle, ettei näin tasokkaita kuvituksia kannattaisi pantata. ”Jakoon vaan, vaikkei kaikki olisikaan vielä tässä”, hän totesi.

Ohje oli oikea ja onneksi otimme siitä kopin. Emme koskaan saaneet koko storyboardia valmiiksi, mutta puolivalmiinakin se antoi ryhmälle kättä pidempää kohtausten suunnitteluun ja kuvista keskustelemiseen. Kuvakerrontamme tyyli jatkui samankaltaisena läpi elokuvan, joten ensimmäisestä puolikkaasta oli helppoa päätellä, minkälaisia ratkaisuja loppuisissa kohtauksissa haettiin.

Kuten sanottu, Villen työ oli huolellista, mutta eteni hitaasti. Työskentelymme tahdin määrittikin ensisijaisesti artistin piirustusnopeus. Nopeuttaaksemme prosessia olisimme ensinnäkin voineet tyytyä pienempään valmistusformaattiin. Piirsimme myös samoista kuvista eri vaiheita kuvan sisäisen liikkeen ja välillä jopa esiintyjien ilmaisen mukaan. Näissä Ville hyödynsi aiempia piirroksia piirtämällä muuttumattomat osat läpi uuteen kuvaan, mutta olisimme silti voineet karsia piirrosten määrää ja keskittyä kohtausten avainkuviin. Työn olisi voinut järjestää myös niin, että ensin olisi piirretty avainkuva jokaisesta kohtauksesta ja sitten alettu täyttää välejä. Näin olisi varmistettu elokuvan kokonaisuuden hahmottaminen, vaikka yksittäisiä kuvia olisikin jäänyt välistä puuttumaan.

4.3 Tupla-Hans

Woodpecker Filmille kuvaamani mainoselokuva *Tupla-Hans* (2012) oli ensimmäinen projekti, jossa työskentelin ammattimaisen storyboard-artistin kanssa. Tehtävään palkattiin tuotantoyhtiön toimesta mainostoimisto Stobon Teppo Hulkkonen. Tilasimme Hulkkoselta mustavalkoisen storyboardin (liite 6) sekä option piirättää muutama valittu avainkuva harmaasävyisenä tai värillisenä.

Tapasimme Hulkkosen ohjaaja Anssi Määtän kanssa noin tunnin mittaisessa palaverissa. Selitimme suunnitellut kuvat sanallisesti ja Hulkkonen teki keskustelusta kirjalliset

muistiinpanot. Kaksi päivää myöhemmin Hulkkonen toimitti meille storyboardin ensimmäisen version skannattuina kuvatiedostoina. Henkilöhahmojen eleet ja ilmeet olivat ilahduttavan eläviä, ja piirroksista välittyi myös kontrasti valaisussa, jonka olin keittiön ja ruokasalin välille suunnitellut. Pyysin toiseen versioon muutaman kuvan tiivistämistä ja kameran korkeuden muutosta. Huomasimme, että harmaasävytetyt tussipiirroukset olivat enemmän kuin tarpeeksi laadukkaita käyttöömmee, joten erillisiä avainkuvia ei piirretty toiseenkaan versioon.

Koska kuvauspaikka ei ollut vielä varmistunut, storyboard auttoi visualisoimaan mielikuvia, jotka olimme ohjaajan kanssa lokaatiosta muodostaneet. Storyboardin toinen versio olisi kuitenkin kannattanut piirättää vasta kuvauspaikan löydyttyä. Katsastimme matkan varrella kuvauspaikkoja, joissa keittiö ja ruokasali sijoittuivat toisiinsa nähden eri tavalla kuin suunnitelmisamme. Koska uuteen versioon ei ollut enää tilaa budjetissa, jouduimme näiden lokaatioiden kohdalla peilaamaan ja kääntelemään asemointeja vain mielessämme.

Ammattilaisen palkkaaminen ja piirrosten korkea laatu perustelivat paikkansa, kun storyboardia esiteltiin mainostoimistolle ja asiakkaalle. Ohjaaja koosti storyboardista animacin, johon hän lisäsi kameraliikkeitä, pisteääniä ja musiikkia. Omat piirrokseni eivät olisi olleet riittävän vakuuttavia näihin tarkoituksiin mainostoimiston ollessa muutenkin hieman varautunut nuoren ohjaajan ja kuvaajan käyttämisestä.

Tupla-Hansiin kuvattiin kaksi kuvaa, joissa molemmat Hans Välimäen esittämät hahmot toimivat yhtä aikaa samassa kuvassa. Mainoksen loppukuvassa jaoimme kuva-alan vaakasuunnassa kahtia ja osat yhdistettiin jälkikäsitelyssä. Toisessa ”tupla-kuvassa” hahmojen tiet risteävät, joten etualan kriitikko-Hansin toiminta kuvattiin erikseen chroma-kangasta vasten. Storyboardin piirroukset havainnollistivat hyvin valmiiksi kompositoituja kuvia, kun suunnittelimme niiden käytännön toteutusta valaisijan kanssa.

Lisäämällä kuvaustilanteessa chroma-kuvaan suunnittele mattoman etualan meinasimme kuitenkin vesittää myöhemmän kompositoinnin. Tällä kertaa huomasimme virheen juuri ennen kuin esiintyjä ehdittiin päästää kotiin, ja kuva tehtiin uudestaan ilman ylimääräistä etualan rekvisiittaa. Sählyäys oli kuitenkin osoitus siitä, että jälkikäsitelyä sisältävissä kuvissa olisi hyvä noudattaa storyboardia tarkasti kuvaustilanteen aiheuttaman stressin takia.

Ymmärsin myös, että taitavan storyboard-artistin kanssa kuvaajan täytyy olla erityisen tarkkana. Tyylikkääseen kynänjälkeen on helppo ihastua ja unohtaa huolehtia, että kaikki suunnitellut elementit tulevat piirretyiksi. *Tupla-Hansin* kuviin olin koko ajan mielessäni sommitellut etu-aloja, mutta yhteenkään storyboard-ruutuun niitä ei piirretty. Hyvä ja luova storyboard-artisti voi tuoda elokuvaan lisäarvoa uusilla näkökulmilla ja kyvyillään muuttaa sanat ja ajatukset kuviksi. Storyboardin teettämisen toisella henkilöllä ei pitäisi kuitenkaan vapauttaa kuvaajaa vastuusta tehdä konkreettista ajatus- ja luonnostelutyötä elokuvan parissa, mikä pääsi *Tupla-Hansissa* tapahtumaan.

5 Yhteenveto

Storyboard on sarjakuvan kaltainen esitys elokuvan käsikirjoituksen tapahtumista peräkkäisinä kuvina. Suomeksi voidaan puhua kuvakäsikirjoituksesta tai kuvasuunnitelmasta, mutta englanninkielinen alkuperäistermi *storyboard* on vakiintunut käyttöön myös kotimaisessa elokuvateollisuudessa. Elokuvanteon apuna storyboardia hyödynsivät ensimmäisenä Disney'n animaattorit 1930-luvulla ja samalla vuosikymmenellä se vakiintui Hollywoodissa myös näytelmäelokuvien ennakkosuunnitteluun.

Tutkimukseni pohjautuu kahteen englanninkieliseen teokseen, jotka ovat Steven D. Katzin *Film Directing Shot by Shot* (1991) ja John Hartin *The Art of the Storyboard* (2008). Katzin ja Hartin näkökulmia vertailemalla olen pyrkinyt luomaan kokonaiskuvan storyboardin käytöstä ja siihen liittyvistä periaatteista suomeksi. Aiheen syvällisempään tarkasteluun, erityisesti elokuvauksen opiskelijoille, molemmat teokset ovat erittäin suositeltavia.

Storyboard on tehokas työkalu työryhmän jäsenten ja osastojen väliseen kommunikointiin. Piirretyt kuvat ovat yksiselitteinen ja selkeä kieli suunnitelmien ilmaisemiseen ja yhdenmukaistamiseen. Tutkimuksessani olen kuitenkin havainnut, että storyboardin hyödyt ulottuvat myös muille elokuvatuotannon osa-alueille. Hyvin laadittuna se on kuin uusi, visuaalinen versio käsikirjoituksesta, joka vie tekijät askeleen lähemmäs teoksen eli elokuvan lopullista muotoa. Sen avulla voidaan löytää tarinaa parhaiten palveleva kuvakerronta ja elokuvalle sopiva visuaalinen ilme. Huolellinen ja yhtenäinen ennakkosuunnittelu nopeuttaa myös työryhmän toimintaa kuvaustilanteessa, mikä hyödyttää tuotantoa taloudellisesti. Tietokoneella tuotettavia visuaalitehosteita (engl.

'VFX') sisältävien kuvien ja kohtausten ennakkosuunnittelussa storyboard on jo lähes ehdoton työkalu.

Storyboardin yläkäsitteellä *previsualisoinnilla* tarkoitetaan elokuvien mallintamista etukäteen alhaisin tuotantokustannuksin. Halutun lopputuloksen näkeminen kuvallisessa muodossa auttaa eri tekijöitä suunnittelemaan ja tuottamaan kuvia, jotka koostuvat osittain tai kokonaan mielikuvituksen tuotteista. Storyboardin lisäksi previsualisointiin voidaan yhdistää videota, valokuvia, tietokoneanimaatioita sekä musiikkia. 2000-luvulla previsualisointi on lähes täysin digitalisoitunut ja myös storyboardien laatimiseen on kehitetty erillisiä tietokoneohjelmia. Niissä käyttäjä voi käyttää omaa kuvamateriaalia tai valita ohjelman valmiista kuvakirjastosta taustoja, rekvisiittaa sekä henkilöhahmoja ja koostaa niistä storyboardin ruutuja. Selkeän ulkoasunsa ansiosta ne voivat korvata käsin piirretyn storyboardin funktion tiedon välittäjänä työryhmän jäsenten välillä. Hitaille piirtäjille helppokäyttöiset ohjelmat tarjoavat myös nopeamman vaihtoehdon mielikuvien saattamiseksi konkreettiseen muotoon.

Tutkimukseni perusteella nostan kuitenkin storyboardin arvokkaimmaksi funktioksi elokuvanteossa tekijän mielikuvituksen aktivoimisen sekä uusien visuaalisten ideoiden synnyttämisen ja jalostamisen käsikirjoituksen pohjalta. Moderni aivotutkimus viittaa siihen, että käsin kirjoittaminen ja piirtäminen aktivoivat eri aivolohkojen sekä muistien toimintaa monipuolisemmin kuin tietokoneen hiiren ja näppäimistön käyttö. Tutkijat pitävät kynällä työskentelyyn liittyvää motorista liikettä äärimmäisen tärkeänä ihmisen ajattelun syvällisyydelle. Näin ollen elokuvan sisältöä rikastuttava vaikutus jää hyödyntämättä, jos storyboardia työestetään pelkästään tietokoneella.

Steven D. Katz (1991, 4–6) kiteyttää storyboardin merkityksen osana luovaa työskentelyä mielestäni loistavasti kirjansa avausluvussa. Pyrkimyksellä kopioida käsikirjoituksesta syntyneet mielikuvat ensin storyboardin kuviksi ja myöhemmin elokuvaksi ei ole paljoa tekemistä todellisen luovuuden vapauttamisen kanssa. Huippu-urheilijoille visualisointi voi tarkoittaa sitä, että tavoitteena oleva täydellinen suoritus käydään mielikuvissa läpi mahdollisimman yksityiskohtaisesti. Taiteilijoiden tulisi luopua tästä ajattelutavasta ja sen sijaan keskittyä etsimään itse tavoitetta eli teosta.

Katz (1991, 4–6) ehdottaa, ettei mielikuvitus ehkä ohjaakaan kättä vaan päinvastoin. Vasta kun elokuvantekijä tuottaa käsillään jotain konkreettista, kuten storyboardin, toimii se peilinä, joka paljastaa mielikuvitukselle sen ideoiden raakuuden. Tämä paljastus

ohjaa ajattelua uusiin suuntiin ja synnyttää jälleen uusia ideoita. Mielikuvitus tarvitsee siis fyysisen välittäjän toimiakseen parhaalla tavalla. Koska elokuva on visuaalinen taidemuoto, tekijän täytyy nähdä ideansa visuaalisessa muodossa, jotta ne voisivat jalostua.

Verrattuna muihin taiteenlajeihin elokuvantekijän ja työvälineen fyysinen yhteys vaatii kuitenkin enemmän järjestelyjä. Jotta kuvaaja pääsee toteuttamaan mielikuviaan kameran ja valojen kanssa, on haettava rahoitusta, perustettava tuotanto ja järjestettävä kuvaukset. Työn konkreettinen tulos nähdään vasta leikkauspöydällä ja silloin on liian myöhäistä palata kuvauspaikalle jalostamaan ideoita. Niinpä elokuvantekijän on käytävä visualisointiprosessi läpi jo etukäteen.

Lähtökohtana piirustustekniikkaa ja kuvasuunnittelua käsittelevälle luvulle on toiminut oma hitauteni piirtäjänä. Olen etsinyt nopeasti omaksuttavia ja käytännön piirustustyötä helpottavia merkintätapoja sekä tavoiteltavia ominaisuuksia hyvälle storyboardille ja artistille. Olen myös vertailut piirustusvälineitä sekä erilaisia formaatteja tai esitystapoja storyboardille. Tutkimani perusteella olen luokitellut storyboardit kolmeen eri malliin: pelkistettyihin, informatiivisiin sekä tunnelmallisiin.

Pelkistetyssä mallissa ihmiset kuvataan tikku-ukkoina tai muutaman viivan kaksiulotteisina hahmoina. Kuvia täydennetään sanallisilla selityksillä ja liikesuuntia kuvaavilla nuolilla. Väliillä kuvat voivat olla pikemminkin kaavioita kohtauksen toiminnasta kuvattuina ylhäältä tai sivulta. Olennaista pelkistetyssä mallissa on sen käytön helppous ja nopeus. Elokuvan visuaalista ilmaisua se ei syvennä eikä toisaalta anna tekijästään ulospäin kovin ammattimaista kuvaa. Parhaiten se toimiikin apuna esimerkiksi ohjaajien ja storyboard-artistien välisissä tapaamisissa tai äkillisten muutosten suunnittelussa kuvauspaikalla.

Informatiivisessa storyboardissa kiinnitetään huomiota kuvien tilalliseen laatuun. Ihmishahmot voivat olla kaksiulotteisia tai yksinkertaisesti varjostettuja, mutta niistä käy ilmi vartalon liike sekä lähikuvissa kasvojen ilmeet. Kohtausten fyysinen ympäristö kuvataan perspektiivissä. Verrattuna pelkistettyyn malliin piirroksot antavat tarkemman kuvan kompositiosta ja kohteiden välisistä suhteista. Ylimääräiset yksityiskohdat voidaan jättää piirtämättä ja kamerakulmien sekä -liikkeiden kuvaamiseen käyttää apumerkintöjä kuten perspektiivilaatikoita ja nuolisymboleja. Informatiivisessa mallissa kuvien viimeistelyn aste ja piirtämiseen käytetty aika ovat tasapainossa keskenään. Siksi se on

kolmesta mallista yleispätevin, ja ammattiinsa paneutuvan elokuvaajan tulisi kehittää piirustustaitonsa vähintään tälle tasolle.

Tunnelmallisessa storyboardissa on niin sanotusti ”kaikki pelissä”. Piirroksissa pyritään esittämään mahdollisimman huolellisesti kameralla kuvatun kuvan ominaisuudet. Ihmishahmot ja niiden liike ovat anatomisesti tarkkoja. Perspektiivi ja kohteiden väliset suhteet noudattavat eri polttovälien ominaisuuksia. Kuvat voidaan toteuttaa harmaasävyisinä tai värillisinä ja ne sisältävät valon ja varjon dramaturgian sekä asettavat kohtauksen tunnelman. Tunnelmallisen storyboardin laatiminen kysyy paljon aikaa ja ammattitaitoa. Usein siihen pystyvät vain erikseen palkatut ammattimaiset storyboard-artistit. Panostus tunnelmallisen storyboardiin antaa kuitenkin kolmesta mallista parhaan vastineen elokuvan kokonaisvaltaisessa visualisoinnissa. Kehittämällä piirustustaitonsa tälle tasolle elokuvaaja voi syventää ennakkosuunnittelutyötään erityisesti valon dramaturgian osalta ja toisaalta ansaita lisää työtehtäviä antamalla itsestään erityisen lahjakkaan vaikutelman.

Riippumatta siitä, mitä mallia käytetään, ei pidä unohtaa, että storyboard ei ole itsessään teos. Sen on aina tarkoitus palvella lopullista elokuvaa. Elokuvaaaja voi olla lahjakas ja hyvä työssään, vaikkei piirtäisikään hienoja storyboardeja. Ei pitäisi olla vaikeaa valita sarjakuvamaisen tyylikkaiden storyboard-ruutujen ja katsojaan lähtemättömän vaikutuksen tekevien filmiruutujen välillä. Silti erityisesti opiskelijatuotannoissa törmäsin usein tilanteeseen, jossa taitavasti viimeistellyt piirrokset saivat osakseen enemmän huomiota kuin se, millä keinoin niiden sisältämät elementit siirretään valkokankaalle. Harakanvarpaidensa kanssa kamppailevan kuvaajan tulisi muistaa rohkaista itseään ja antaa kameral ja valojen puhua puolestaan.

Pohtiessani storyboardin käyttöä kolmen kuvaamani teoksen – *Viulukotelon*, *Kirkonkylä Kyrkbyn* ja *Tupla-Hansin* – ennakkosuunnittelussa tein muutaman erityisen havainnon. Vaikka käytössä olisi erillinen storyboard-artisti, olisi kuvaajan silti tärkeää tehdä elokuvasta omia luonnoksia pelkkien sanallisten kuvalistojen sijaan. Storyboardin hyödyt uusien ideoiden synnyttäjänä ja kuvallisen ajattelun monipuolistajana tulisi näin hyödynnettyä. Oma työskentelyni kaipaa puolestaan kehittämistä erityisesti kahdella osa-alueella. Haluaisin oppia piirtämään ja sävyttämään kuvia niin, että voisin suunnitella ja ilmaista valon dramaturgiaa. Lisäksi työ tulisi uudelleenjärjestää niin, että kaikista kohtauksista piirretään ensin avainkuvat, jonka jälkeen aletaan täydentää väleistä puuttu-

via kuvia. Näin kuvakerronnan kokonaisuus elokuvan alusta loppuun ei jää hahmottamatta, jos osa kuvista jää ajanpuutteen vuoksi piirtämättä.

Tutkimani perusteella toivoisin, että storyboardin käyttö saisi elokuvaopetuksessa nykyistä suurempaa huomiota ja sen laatimista vaadittaisiin kuvauksen opiskelijoilta kaikissa heidän harjoitustöissään. Opiskelijoille tulisi pyrkiä selvittämään seikkaperäisemmin, että storyboard ei ole vain kasa kivoja kuvia, vaan sen tarkoitus on palvella elokuvan tuottamista ja tarinankerrontaa. Tähän keskusteluun työni tarjoaa mielestäni hyvää materiaalia. Uskon, että myös esittelemiäni kolmea tapaa laatia storyboard voitaisiin hyödyntää kuvasuunnittelun kursseilla.

Tulevina ammattilaisina nykyiset elokuvaopiskelijat voisivat vahvistaa storyboardin asemaa ammattikentällä. Uudistuakseen ja kehittyäkseen suomalaisten näytelmäelokuvien kuvakerronta tarvitsee jatkuvasti uusia kuvaajia, joilla on kyky paneutua myös visualisointiprosessiin. Storyboardien laatiminen ei saisi jäädä vain ammattimaisten artistien harteille eikä rajoittua mainos- ja musiikkivideotuotantoihin.

Omassa työssäni olen huomannut, ettei ole ehdottoman tärkeää noudattaa storyboardin valintoja joka käänteessä. Tärkeää sen sijaan on, että visualisointiin paneudutaan ajatuksin ja käsin. Vaikka kuvaustilanteessa usein poiketaankin alkuperäisistä suunnitelmista, tarkoittaa se vain sitä, että mielikuvat jalostuvat entisestään.

Kuvaustilanne tuntuu joskus pelottavalta sen dynaamisuuden ja ainutkertaisuuden takia. Tilanne on niin altis ulkopuolisille häiriöille ja kerran tehtyjä kuvauksia on raskasta lähteä uusimaan, jos jotain on mennyt pieleen. Hyvä ennakkosuunnittelu vähentää molempia riskejä. Kuvakäsikirjoitus on nimensä mukaisesti se työkalu, jonka avulla kuvaukset voi käydä läpi etukäteen. Eletäänhän tarinakin moneen kertaan itse käsikirjoituksessa ennen kuin se päästetään eteenpäin tuotantoon.

Lopullinen kuvasuunnitelmani oli jo niin hiottu kokonaisuus, että näin valmiit kuvat mielessäni värejä myöten. Kuvaukset sujuivat sen mukaisesti. Olin päättäväinen, orientoitunut ja ohjeistin työryhmää kuvasuunnitelman pohjalta. En pelännyt ollenkaan, että kuvauksista tulisi sattumanvaraista räiskimistä. (Slåen 2007, oppimispäiväkirja.)

Lähteet

Hart, John 2008. *The Art of the Storyboard. A Filmmaker's Introduction*. Oxford: Focal Press.

Jussila, Veera 2012. Hyvästit harakanvarpaille. *Helsingin Sanomien Kuukausiliite* (elokuu 2012), 44–45.

Katz, Steven D. 1991. *Film directing shot by shot: visualizing from concept to screen*. Studio City (California): Michael Wiese Productions.

Paddison, Neil 2005. Drawing the Movies. An interview with a storyboard artist. *Screen Education* (issue 39), 24–29.

Pirilä, Kari & Kivi, Erkki 2005. *Otos. Elävä kuva – elävä ääni. Ensimmäinen osa*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Walters, Ben 2004. Storyboard artist: J. Todd Anderson: Stealing the Scene. *Sight and Sound* (June 2004), 24–26.

Witmer, Jon D. 2012. All Together Now. *American Cinematographer* (June 2012), 37.

Julkaisemattomat lähteet

Leppänen, Maiju 2009. *Kuvasuunnittelu ja valaisu. Luentomuistiinpanot*. Helsinki, lokakuu 2009: Metropolia Ammattikorkeakoulu. Tekijän hallussa.

Ronkainen, Rauno 2010. *Käsky-elokuvan ennakkosuunnittelu. Luentomuistiinpanot*. Helsinki, tammikuu 2010: Metropolia Ammattikorkeakoulu. Tekijän hallussa.

Släen, Heikki 2007. *Henkilökuvassa Elise Pietarila. Oppimispäiväkirja*. Helsinki, marraskuu 2007: Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia. Tekijän hallussa.

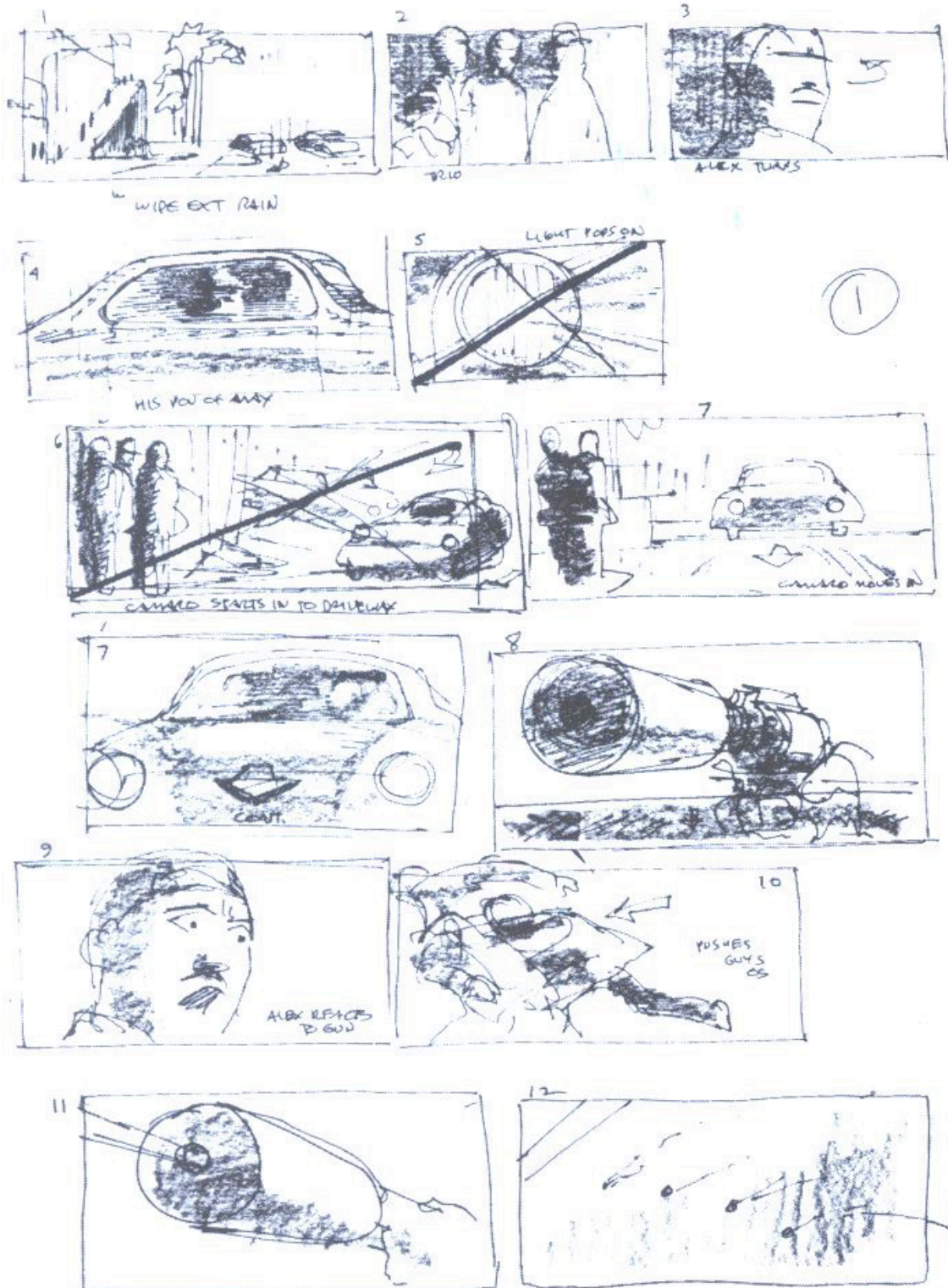
Teokset

Viulukotelo. 2010. Patrick Almgren. Antti Majala. Suomi: Metropolia AMK & Yleisradio / Arto Tuohimaa. 1 min. <<http://vimeo.com/17989263>>

Kirkonkylä Kyrkby. 2010. Anumirjami Tukia. Elise Pietarila. Suomi: Metropolia AMK / Marianne Mäkelä. 14 min. <<http://vimeo.com/36959533>>

Tupla-Hans. 2012. Anssi Määttä. Suomi: Woodpecker Film / Jukka Valtanen. 40 s. <<http://vimeo.com/53658257>>

Sherman Labby: Beverly Hills Cop II



Kuvio 25. Sherman Labby: Beverly Hills Cop II. (Katz 1991, 54.)

Sherman Labby: Blade Runner



RESOLUTION COMES TO DECKARD'S FACE

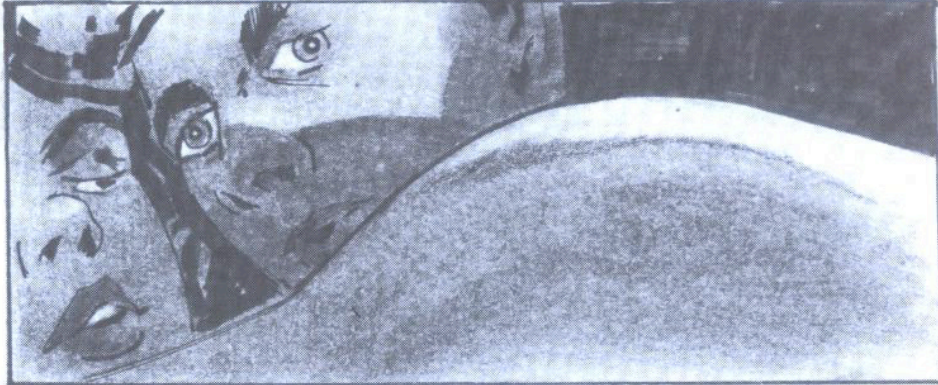


MAN COMES FROM KITCHEN WITH BOWL OF SOUP (DIALOGUE)



D. FIRES GUN AT MAN

Harold Michelson: The Graduate



81- BEN TURNS TOWARD US AND LOOKS



82- P.O.V. SHOT... MR. BRADDOCK AT POOL.



83- BEN ON RAFT.

David Jonas: Empire of the Sun

SC 49 D



JIM'S FATHER (VO) JAMIE!
JIM (TURNING) I DIDN'T MEAN IT! IT WAS A JOKE.
CUT TO -- CH-12B

SC 49 E



JIM'S FATHER GET DRESSED!
JIM I AM.
JIM'S FATHER WE'RE LEAVING. CH-13A

SC 49 F



Heikki Slåen: Viulukotelo



Kuvio 29. Heikki Slåen: Viulukotelo (tekijän hallussa).

Teppo Hulkkonen: Tupla-Hans



Kuva 5

Hän vilkaisee keittiön ovesta ruoksalin puolelle.



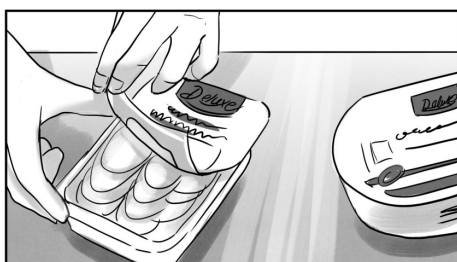
Kuva 6

Hienovaraisesti kuuluvan jazzahntavan musiikin ympäröivän sekä tunnelmallisesti valaistun ruokailupöydän ääressä istuu odottavan näköinen smokkipukuinen mies – hän itse, eli toinen Hans Välimäki.



Kuva 7

Hans (vieras) katselee arvioivan näköisenä katettua pöytää – onko viinilaseissa sormenjälkiä, onko kattaus kuten pitääkin.



Kuva 8

Palaamme keittiöön. Hans (kokki) aloittaa ruoanlaiton. Lidl:n Deluxe-tuotteiden suojamuovit avautuvat käden käänteessä paljastaen toinen toistaan herkullisempia gourmet-annoksia.

HUOM: Voidaan toteuttaa stuntilla.



Kuva 9 (Toiminta viitteellinen)

Hans (kokki) asettelee tuotteita suoraan pakkauksista vaivattoman näköisesti erilaisille lautasille...