

Leena Hämäläinen

Animatic kuvasuunnittelun työvälineenä

Animoitu kuvakäsikirjoitus osana näytelmäelokuvan tuotantoa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

26.4.2013

| | |
|--|--|
| Tekijä Otsikko | Leena Hämäläinen Animatic kuvasuunnittelun työvälineenä – Animoitu kuvakäsikirjoitus osana näytelmäelokuvan tuotantoa |
| Sivumäärä Aika | 45 sivua + 4 liitettä 26.4.2013 |
| Tutkinto | Medianomi (AMK) |
| Koulutusohjelma | Viestinnän koulutusohjelma |
| Suuntautumisvaihtoehto | Digitaalinen viestintä |
| Ohjaaja | Tuntiopettaja Kari Vähäsarja |
| <p>Opinnäytetyön tavoitteena on selvittää, miten animaticin eli animoidun kuvakäsikirjoituksen käyttäminen kuvasuunnittelun työvälineenä voi vaikuttaa näytelmäelokuvan eri tuotantovaiheisiin. Aihetta käsitellään kokeellisesta näkökulmasta ja tarkoituksena on osoittaa, millainen merkitys animaticin käytöllä voi olla erityisesti harrastelijaelokuvantekijöille.</p> <p>Tämän monimuotoisen opinnäytetyön produktio-osana toimii toistaiseksi nimetöntä suomalaista harrastelijaelokuvaa varten toteutettu animatic-video (16 min, DVD-ROM), jonka suunnittelusta ja toteutuksesta opinnäytetyön tekijä on itse vastannut. Elokuvan kuvaukset on tarkoitus aloittaa kesällä 2013.</p> <p>Työn kirjallisessa osassa käsitellään edellä mainitun elokuvaprojektin taustoja, näytelmäelokuvien kuvasuunnittelun ja leikkauksen teorioita sekä animatic-videon toteutukseen sisältyneitä työvaiheita. Työvaiheiden käsittelyssä keskitytään erityisesti Adobe Photoshop CS6 ja After Effects CS6 -ohjelmien käyttöön.</p> <p>Opinnäytetyön teoriaosuudessa käsittelyn ulkopuolelle rajataan ne aihealueet, jotka eivät liity suoraan työn produktio-osaan. Vastaavasti animaticin työvaiheita käsittelevässä osuudessa pyritään viittaamaan ainoastaan teoriaosuudessa mainittuihin käytäntöihin.</p> <p>Kirjallisessa osassa kuvaillaan myös, millainen vaikutus animaticin toteuttamisella oli opinnäytetyön tekijän omaan elokuvaprojektiin. Loppupäätelmissä selvitetään millaista hyötyä ja haittaa animaticin käytöstä aiheutui elokuvantekijöille ja itse elokuvalle. Työn johtopäätökset perustuvat opinnäytetyön tekijän omiin kokemuksiin siitä, missä elokuvan tuotantovaiheissa animaticia on suositeltavaa käyttää ja missä ei.</p> | |
| Avainsanat | animatic, elokuvaleikkaus, elokuvaus, harrastelijaelokuva, kuvakäsikirjoitus, kuvasuunnittelu |

| | |
|---|---|
| Author Title | Leena Hämäläinen Animatic as a Visualization Method – Using Animated Storyboards in a Live-Action Film |
| Number of Pages Date | 45 pages + 4 appendices 26 April 2013 |
| Degree | Bachelor of Culture and Arts |
| Degree Programme | Media |
| Specialisation option | Digital Media |
| Instructor | Kari Vähäsarja, Lecturer |
| <p>The objective of this final project is to find out, how using an animatic (an animated storyboard) as a visualization method can affect the different production stages of a live-action film. The subject is approached from an experimental point of view. The aim is to show, how especially amateur filmmakers can benefit from the use of an animatic.</p> <p>The end result of this final project is an animatic video (16 min, DVD-ROM) created for a Finnish amateur film that is yet to be named. The production process of the film will begin in the summer of 2013.</p> <p>The written report discusses the background of the film project, the theories regarding visual planning and editing in live action films and the work process behind the animatic video. The latter section focuses on the use of Adobe's Photoshop CS6 and After Effects CS6 computer programs.</p> <p>The written report does not discuss any filmmaking theories that are not relevant to the animatic created for this final project. The description of the work process behind the animatic refers only to the subjects discussed in the theory section.</p> <p>The last two chapters of this written report discuss the effects of an animatic on the film project and the filmmakers. The objective is to describe the benefits and the drawbacks concerning the use of an animatic in different film production stages. The conclusions discuss, how the effects of an animatic change while advancing from one production stage to another. The conclusions are based on the author's personal experience and observations during the animatic process of this final project.</p> | |
| Keywords | amateur film, animatic, editing, film production, storyboard, visualization |

Sisällys

| | | |
|-------|--|----|
| 1 | Johdanto | 1 |
| 2 | Projektin taustat | 2 |
| 2.1 | Elokuvan synopsis | 4 |
| 2.2 | Tuotannon vaiheet | 5 |
| 2.3 | Kuvaukset ja niihin valmistautuminen | 7 |
| 3 | Tekstistä kuviksi – Kuvasuunnittelun merkitys esituotannossa | 9 |
| 3.1 | Kolme lähestymistapaa kuvasuunnitteluun | 11 |
| 3.2 | Kuvasuhde ja rajausta | 13 |
| 3.3 | Kompositio | 14 |
| 3.4 | Suojaviiva | 16 |
| 3.5 | Kuvakulmat ja kameran liikkeet | 18 |
| 3.6 | Leikkauksen suunnittelu | 20 |
| 3.6.1 | Siirtymät | 21 |
| 3.6.2 | Jatkuvuusleikkaus | 22 |
| 3.6.3 | Erlaisia leikkaustyyppisiä | 23 |
| 4 | Luonnoksista leikkaukseen – Elokuvan animatic-prosessi | 25 |
| 4.1 | Luonnostelu | 26 |
| 4.2 | Digitaalisten kuvien toteutus | 27 |
| 4.2.1 | Photoshop-tiedostot | 29 |
| 4.2.2 | Piirrostyle ja hahmojen elävöittäminen | 30 |
| 4.2.3 | Tasojen käyttö liikkeen kuvaamisessa | 32 |
| 4.3 | Kuvien animointi | 33 |
| 4.4 | Äänimaailman toteutus | 35 |
| 4.5 | Leikkaaminen | 36 |
| 5 | Testivaiheesta toteutukseen – Animaticin merkitys esituotannossa | 38 |
| 6 | Yhteenveto | 42 |
| 7 | Lähteet | 44 |

Liitteet

Liite 1. Elokuvan treatment

Liite 2. Kuvakooste 6. kohtauksen jatkuvuusleikkauksesta

Liite 3. Valmis animatic (DVD-ROM)

Liite 4. Animaticin kaikki otokset ja kuvatasot kohtauksittain

1 Johdanto

Opinnäytetyössäni tutkin *animaticin* eli animoidun *kuvakäsikirjoituksen* hyötyjä ja mahdollisia haittoja näytelmäelokuvan tuotannossa. Kuvakäsikirjoitus on elokuvan käsikirjoituksen pohjalta toteutettu kuvasarja, joka ilmaisee, millaisista kuvista valmis elokuva tulee koostumaan. Animatic on kuvakäsikirjoituksen kuvista koottu, valmiin elokuvan ajoituksen mukaiseksi leikattu videoteos, johon on lisätty ääniä ja liikettä. Tavoitteenani tässä opinnäytetyössä on selvittää, miten animaticin avulla voidaan etukäteen valmistautua elokuvan kuvaus- ja leikkausprosessiin. Pyrin vertaamaan keskenään animaticin toteutuksesta syntyviä hyötyjä ja haittoja ja selvittämään, onko animaticin käyttö elokuvatuotannon osana suositeltavaa.

Teen opinnäytetyöni toistaiseksi nimetöntä suomalaista harrastelijaelokuvaa varten. Kyseessä on lyhytelokuva, jonka kuvaukset on tarkoitus aloittaa kesällä 2013. Elokuvan toteuttaa itsenäinen suomalainen harrastelijatuotantoryhmä *Never Heard Films*, jonka yksi perustajajäsenistä itse olen. Olen siis samalla sekä opinnäytetyön tekijä että yksi työn asiakkaista. Muut neljä tuotantoryhmän jäsentä eivät ole Metropolia Ammattikorkeakoulun opiskelijoita eivätkä he osallistu opinnäytetyön tekoon. He osallistuvat kuitenkin itse elokuvanprojektin kaikkiin tuotantovaiheisiin ja kuvakäsikirjoituksen suunnitteluun.

Työni on monimuotoinen opinnäytetyö, jonka produktio-osana toimii animaticin ensimmäinen valmis versio. Työni kirjallisen osan luvussa kaksi kuvailen tämän elokuvaprojektin taustat, aikataulutuksen ja tuotannon vaiheet. Luvussa kolme käsitelen elokuvataiteen teoriaa keskittyen erityisesti erilaisiin kuvasuunnittelun käytäntöihin. Teoriaosuus käsittelee pääasiassa hyvän kuvasommitelman (rajaus, kompositio) ja hyvän leikkauksen (siirtymät, jatkuvuusleikkaus) vaatimuksia. Koska teoriaosuus työssäni on melko laaja, aion rajata käsittelyn ulkopuolelle kaikki sellaiset osat edellä mainituista aihealueista, jotka eivät liity suoraan opinnäytetyön produktio-osaan. Luvussa neljä käyn läpi elokuvanprojektimme kuvasuunnitteluprosessin kokonaisuudessaan aina luonnosvaiheesta animaticin toteutukseen asti. Luvussa viisi kerron, millaisia vaikutuksia animaticin toteutuksella oli elokuvan kaikkiin tuotantovaiheisiin.

Opinnäytetyössäni tulen soveltamaan digitaalisen viestinnän oppeja erityisesti kuvasommitelun, elokuvaleikkauksen perusteiden ja visuaalisten ohjelmistojen (Photoshop,

After Effects) käytön osalta. Toiveenani on, että työ tuottaa sekä omalle tuotantoryhmäläni että mahdollisesti myös muille elokuva-alan harrastajille hyödyllisen katsauksen siihen, miten haastavia elokuvan kuvaustilanteita voidaan etukäteen helpottaa tarkan kuva-suunnittelun avulla.

2 Projektin taustat

Never Heard Films ei ole virallinen yritys, vaan kyseessä on neljästä henkilöstä koostuva itsenäinen työryhmä, jonka jäsenistä kenelläkään ei ole varsinaista elokuva-alan koulutusta. Olemme tehneet yhdessä erilaisia videoprojekteja vuodesta 2011 lähtien. Tätä ennen kukin ryhmän jäsen on lisäksi tehnyt vastaavia projekteja omilla tahoillaan tai osana jotain muuta tuotantoryhmää. Varsinaisen elokuva-alan koulutuksen sijaan ryhmän jäsenten koulutustaustoista löytyy muun muassa multimedian, viestinnän, tietotekniikan ja kirjallisuuden tutkimuksen opintoja. Jokaisella ryhmän jäsenellä on myös vahva harrastuspohja elokuvien ja tarinankerronnan saralta.

Opinnäytetyössäni käsittelemä elokuvaprojekti sai alkunsa kesän 2012 lopussa. Työryhmämme oli juuri saanut päätökseen ensimmäisen lyhytelokuvamme jälkituotantoprosessin ja pohdimme yhdessä ideoita seuraavaa yhteistä projektia varten. Aiemmat projektimme olivat olleet erilaisia fanielokuvia, eli tunnettuihin elokuvaan tai televisiosarjoihin pohjautuvia rinnakkaistarinoita, joissa hahmot ja osia juonesta lainattiin alkuperäisiltä lähteiltä. Toiveenamme oli jatkossa siirtyä fanielokuvien sijasta täysin omien elokuviemme tekemiseen, joten hylkäsimme aiemmissa projekteissamme käyttämämme työryhmän nimen ja otimme sen sijasta käyttöön nimen Never Heard Films.

Elokuvaprojektin vastualueet jaettiin kunkin ryhmän jäsenen kiinnostuksen mukaan. Koska jäseniä on ryhmässä vain neljä, vastualueet ovat hyvin laajoja, jolloin yksi henkilö toimii usean eri työnimikkeen alla samanaikaisesti. Vaikka kyseessä onkin harrastelijatuotanto, ovat tärkeimmät työnimikkeet silti samat kuin ammattilaistuotannossa: käsikirjoittaja, ohjaaja ja tuottaja. Tämä kokoonpano noudattaa niin kutsuttua *triangeli-mallia*, jossa tuottajan roolia pyritään tuomaan enemmän mukaan jo elokuvan alkuvaiheessa tapahtuvaan luovaan prosessiin. Ammattituotannoissa triangeli-mallin käyttöä perustellaan katsojan näkökulman huomioimisella jo elokuvan suunnitteluvaiheessa. (Peltomaa 2006, 7-8.)

Käsikirjoittajan vastuualueeseen kuuluu suunnitella elokuvan juoni ja kirjoittaa tarina käsikirjoitukseksi sovitussa muodossa (Kivi & Pirilä 2010, 112). Käsikirjoitus toimii elokuvan ensimmäisenä työsuunnitelmana, jonka perusteella elokuvan audiovisuaalinen muoto voidaan ideoida. Käsikirjoituksesta pyritään työstövaiheessa karsimaan kaikki sellaiset tarinan kannalta epäolennaiset osuudet, jotka olisivat liian vaativia tai kalliita toteuttaa. Varsinaista käsikirjoitusta, eli hahmojen dialogin sisältävää *skenariota*, edeltävät *synopsis* ja *treatment*. Synopsis on tiivis yleiskuvaus elokuvan tapahtumista. Treatment sisältää synopsisista enemmän yksityiskohtia elokuvan juonesta, mutta ei kuitenkaan lainkaan dialogia. (Kivi & Pirilä 2010, 61-62.)

Ohjaajan työ alkaa ennen käsikirjoituksen valmistumista, mahdollisesti jo käsikirjoitusprosessin alkuvaiheessa riippuen siitä, kuinka suurelta osin ohjaaja itse osallistuu käsikirjoituksen yksityiskohtien ideointiin. Ohjaajan tehtävänä on tehdä ne päätökset, jotka liittyvät elokuvan taiteelliseen ja tekniseen toteutukseen. Ohjaaja vastaa tarinankerronnan toimivuudesta, joten hänen vastuullaan on löytää käsikirjoituksesta mahdolliset ongelmakohdat ja karsia ne pois. Työryhmän jäsenistä juuri ohjaaja on se henkilö, jolla on oltava vahvin visio tulevasta elokuvasta ja siitä, kuinka se voidaan toteuttaa. Tämän lisäksi ohjaajan tehtävänä on kuvausten johtohahmona pitää huolta siitä, että työilmapiiri kuvauksissa pysyy mahdollisimman hyvänä. (Kivi & Pirilä 2010, 80-81.)

Tuottajan rooli elokuvan tuotantoprosessissa on ollut perinteisesti järjestää rahoitus, toimia viestijänä työryhmän ulkopuolisille tahoille, palkata henkilöstöä, seurata kustannuksia sekä markkinoida ja myydä elokuvaa koko prosessin ajan. Perinteisesti tuottaja on siis toiminut ikään kuin elokuvatuotannon ulkopuolella eikä ole osallistunut varsinaiseen taiteelliseen osuuteen. (Kivi & Pirilä 2010, 113.) Yhdysvalloissa elokuva-alalla on kuitenkin ollut pitkään käytössä tuottajakeskeinen toimintamalli, joka on rantautunut myös Suomeen. Luova tuottaja osallistuu myös elokuvan taiteellisiin ratkaisuihin, kuten esimerkiksi käsikirjoituksen sisältöön. Luovan tuottajan tehtävänä on edustaa käsikirjoittajalle ideointivaiheessa katsojan näkökulmaa, ei niinkään osallistua varsinaiseen kirjoitusprosessiin. (Peltomaa 2006, 7-8.) Kivi & Pirilä (2010, 37) tiivistävät, että ”parhaassa tapauksessa tuottaja, käsikirjoittaja ja ohjaaja muodostavat keskenään tehokkaan ja vuorovaikutteisen elokuvasuunnitelmaa eteenpäin vievän kolmikon”.

Oman työryhmäni elokuvaprojektissa ohjaaja ja käsikirjoittaja ovat kaksi eri henkilöä. Itse toimin projektissa tuottajan roolissa, mutta en kuitenkaan osallistu käsikirjoitusprosessiin tai ideointivaiheen taiteellisiin ratkaisuihin. Roolini muistuttaakin enemmän pe-

rinteistä tuottajaa, kuin luovaa tuottajaa. Projektissa käytetty tuotantomalli on ohjaaja-painotteinen, joten elokuvan ohjaajalla on lopullinen päätösvalta sellaisissa tilanteissa, joissa esiintyy taiteellisia erimielisyyksiä. Ristiriitatilanteiden minimoimiseksi tuottajan rooli päätettiin tässä tuotannossa supistaa perinteisen kaavan mukaiseksi, ulkoisen toimijan rooliksi.

Tuottajana toimimisen lisäksi vastuualueisiini kuuluu myös käsikirjoituksen kuvittaminen ja animaticin toteutus (kuvakäsikirjoituksen ja animaticin ominaispiirteistä kerron tarkemmin työn luvussa 3.1 Kolme lähestymistapaa kuvasuunnitteluun). Tämä oli toinen syy, miksi luovan tuottajan rooli ei tullut projektissa kysymykseen. Luovan tuottajan tehtävänä on edustaa taiteellisessa prosessissa tavallisen katsojan näkökulmaa, mutta minun on mahdotonta antaa itse tekemälleni kuvakäsikirjoitukselle kritiikkiä aiheeseen perehtymättömän katsojan näkökulmasta.

2.1 Elokuvan synopsis

Elokuvan tapahtumat sijoittuvat määrittelemättömään aikaan tulevaisuudessa. Yhteiskunta on romahtanut sotien seurauksena ja elämä on keskittynyt pieniin kyliin ja kaupunkeihin. Menneestä kulttuurista muistuttavat enää vain kaupunkien rauniot ja sodan-aikaiset varoituskyltit.

Kaksi päähahmoa vaeltaa autioituneiden alueiden läpi kohti sivistystä. *Vaeltaja* on kaksikosta hiljaisempi ja vakavampi. *Kaveri* puolestaan on kevytmielisempi ja puhuu jatkuvasti innoissaan siitä, kuinka kaupungissa asiat ovat paremmin kuin erämaassa.

Matkansa aikana kaverukset kohtaavat erilaisia muita hahmoja, kuten yli-innokkaan *Kaupparatsun*, verenhimoisen *Ihmissyöjän* ja varastelevan *Gurun*. Kukin näistä kohtaamisista päättyy huonosti, mutta Kaveri on vakuuttunut siitä, että kaupungissa kaikki tulee olemaan paremmin.

Kovia kokeneet ystävykset saapuvat viimein Kaverin suureksi helpotukseksi sivistyksen pariin, mutta kaupungin muurien sisäpuolella ystävykset kohtaavatkin vain samoja vaikeuksia kuin muurien ulkopuolellakin. Lopulta Vaeltaja ja Kaveri päätyvätkin jatkamaan matkaansa pois kaupungista todeten, että ehkäpä erämaassa asiat olivat sittenkin paremmin.

Yksityiskohtaisempi kuvaus tämän elokuvan tapahtumista on luettavissa opinnäytetyön liitteenä olevasta treatmentista (liite 1).

2.2 Tuotannon vaiheet

Elokuvan toteutus jaetaan tavallisimmin viiteen eri vaiheeseen, jotka ovat ideointi, esituotanto, tuotanto, jälkituotanto ja jakelu. Ideointivaiheessa luodaan elokuvan perus-idea ja käsikirjoitus. Esituotantovaiheessa etsitään näyttelijät ja kuvauspaikat, suunnitellaan tuotannon eri osien aikataulus ja valmistaudutaan mahdollisimman hyvin seuraavassa vaiheessa alkaviin kuvauksiin. Tuotantovaihe sisältää elokuvan kuvausprosessin. Jälkituotannossa tuotantovaiheen aikana kuvattu materiaali leikataan lopulliseen elokuvamuotoon ja siihen lisätään äänet sekä mahdolliset visuaaliset tehosteet. Jakeluvaiheessa valmista elokuvaa markkinoidaan ja esitetään yleisölle. (Dems 2010.)

Never Heard Filmsin tapauksessa elokuvan ideointivaihe aloitettiin elokuussa 2012. Alussa ryhmällä oli vain idea maailmanlopun jälkeiseen maailmaan sijoittuvasta tarinasta, jossa kaksi luonteiltaan erilaista hahmoa päätyy matkustamaan yhdessä ja kohtaamaan matkan aikana erilaisia vaikeuksia. Elokuvan suunnittelu oli alusta loppuun asti hyvin hahmovetoista, minkä vuoksi itse elokuvan juoni ehti muuttua monta kertaa ennen lopullisen tarinan lukkoon lyömistä. Koska ryhmän jäsenet asuvat eri kaupungeissa ja kasvokkain tapaaminen usein oli mahdotonta, elokuvan juonta ja hahmojen luonteita suunniteltiin paljon Internetin välityksellä. Etätyötä tehtiin joko ryhmän yksityisellä keskustelufoorumilla tai Skype-palavereissa.

Elokuvan maailman ideoimiseen käytettiin paljon aikaa. Tavoitteena oli antaa elokuvan maisemien, puvustuksen ja rekvisiittojen toimia vihjeinä siitä, että elokuvan tapahtumat sijoittuvat kaukaiseen tulevaisuuteen, mutta kuitenkin edelleen meidän maailmaamme. Elokuvaan päätettiin sijoittaa erilaisia viitteitä intialaisesta kulttuurista, sillä se tarjosi hyvän kontrastin muuten modernille alkuasetelmalle. Lisäksi oli loogista ajatella, että tulevaisuudessa väestönkasvun ja länsimaiden sodankäynnin seurauksena nimenomaan aasialainen kulttuuri muodostuisi hallitsevaksi maailmankulttuuriksi.

Ideointivaiheeseen voi elokuvatuotannoissa kuulua myös alustava konseptisuunnittelu. Konseptisuunnittelussa elokuvan tärkeimmät visuaaliset elementit kootaan yhteen esimerkiksi *mood boardin* eli elokuvan tunnelmaa edustavan kuvakollaasin keinoin. Mood boardia käyttää yleensä elokuvan ohjaaja tai tuottaja, ja sen avulla pyritään luomaan

yhteinen jaettu visio tulevan elokuvan tyyllillisistä ominaisuuksista. (Palmer 2011.) Never Heard Filmsin työryhmä käytti ideointivaiheessa Internetin yhteisöpalvelu Tumbria eräänlaisena mood boardina, johon kerättiin inspiroivia kuvia sellaisista maisemista, asusteista tai lavasteista, jotka sopisivat tulevaan elokuvaan. Tumblr-kuvien avulla ryhmän jäsenet saivat paremman mielikuvan toistensa visioista elokuvan visuaalista ilmettä varten.

Elokuvan varsinainen käsikirjoitusprosessi alkoi tammikuussa 2013, kun elokuvan juoni oltiin käsikirjoittajan ja ohjaajan yhteistyönä ideoitu lopulliseen muotoonsa. Käsikirjoittaja kirjoitti skenariota pilvipalvelu Dropboxissa, jolloin kukin työryhmän jäsen saattoi nähdä tekstin uusimmat muutokset viipymättä omalla tietokoneellaan. Tämä helpotti työskentelyprosessia, sillä käsikirjoittajan ei tarvinnut lähettää jatkuvasti tekstin uusia versioita eteenpäin muille ryhmän jäsenille.

Itse elokuvan kuvaukset on suunniteltu toteutettavaksi kesällä 2013. Sitä ennen tarkoituksena on tehdä mahdollisimman paljon esityötä, kuten puvustuksen, lavasteiden ja rekvisiittojen toteuttamista. Tärkein prosessi ennen kuvausten aloittamista oli kuitenkin luoda elokuvan käsikirjoituksen perusteella kuvakäsikirjoitus ja animatic. Näiden avulla tarinan ja sitä varten tehtyjen visuaalisten valintojen toimivuutta voitiin testata jo etukäteen. Aloitin kuvakäsikirjoitusprosessin helmikuussa 2013 ennen käsikirjoituksen valmistumista lopulliseen muotoonsa. Menettelin näin sen takia, että yksi animaticin käyttötarkoituksista oli myös löytää käsikirjoituksesta mahdolliset ongelmakohdat, jotta ne voitaisiin hioa toimivampaan muotoon tai mahdollisesti karsia kokonaan pois.

Kuten ensimmäisessä luvussa mainitsin, tämä opinnäytetyö keskittyy ainoastaan elokuvan animatic-prosessiin, jolloin kyseessä on siis vain pieni osuus koko elokuvan laajasta tuotantoprosessista. Animaticin toteutukselle varattiin aikaa helmikuusta huhtikuuhun, mutta koko elokuvatuotannon elinkaari kestää todennäköisesti aina vuoden 2012 elokuusta vuoden 2014 kevääseen saakka riippuen siitä, missä aikataulussa kuvaukset saadaan toteutettua.

Esituotantovaiheen tarkoituksena on valmistautua mahdollisimman hyvin sitä seuraavaan tuotantovaiheeseen, joka koostuu kokonaisuudessaan elokuvan kuvausprosessista. Kuvakäsikirjoituksen ja animaticin lisäksi on toteutettava myös kuvauksissa tarvittavat rekvisiitat, puvut ja lavasteet. Myös näyttelijöiden palkkaus, kuvauspaikkojen etsiminen ja kuvausten aikatauluttaminen kuuluvat esituotantovaiheeseen. Jos esituotanto-

vaiheessa on varauduttu tarpeeksi hyvin mahdollisiin ongelmatilanteisiin ja tehty tarkkaa työtä käsikirjoituksen ja kuvakäsikirjoituksen korjaamisessa, säästyään kaikissa seuraavissa tuotantovaiheissa monilta vaikeuksilta. (Dems 2010.)

Jälkituotantovaiheessa elokuva tehdään valmiiksi leikkaamalla tuotantovaiheessa kuvattu materiaali kuvakäsikirjoituksen mukaiseksi kokonaisuudeksi. (Dems 2010.) Yksi tämän opinnäytetyön tärkeimpiä tavoitteita onkin selvittää, kuinka animaticin toteutus elokuvan esituotantovaiheessa, voi edesauttaa jälkituotantovaiheessa tapahtuvaa leikkausprosessia.

2.3 Kuvaukset ja niihin valmistautuminen

Elokuvaa kuvattaessa käsikirjoituksen kohtaukset tallennetaan yksittäisinä *otoksina*. Otoksella tarkoitetaan sitä materiaalia, joka kuvataan kerralla katkaisematta nauhoitusta. Yksi otos voi koostua yhdestä tai useammasta kuvasta, riippuen siitä tapahtuuko otoksen aikana kohteen tai kameran liikettä. Kuvaustilanteessa sama otos voidaan joutua tallentamaan useamman kerran, mikäli suoritus ei onnistu ensimmäisellä yrityksellä. Saman otoksen useammat tallennusyritykset luokitellaan *otoiksi*. Yksi kohtaus koostuu yleensä useista otoksista, joissa tallennetaan sama toiminta eri tavoilla. Kuvaustilanteita pyritään jäsentämään huolellisella kuvasuunnittelulla. (Kivi & Pirilä 2005, 67.)

Harrastelijaelokuvien kuvaukset eivät kuvauskäytäntöjensä puolesta juuri poikkea ammattilaistuotantojen kuvauksista. Olennaisimmat erot ovat kuvausryhmän koossa ja budjetissa. Harrastelijaelokuvan kuvausryhmä koostuu yleensä vain muutamasta henkilöstä, kun taas ammattilaistuotannoissa kuvausryhmään voi kuulua satoja eri henkilöitä. Ammattilaistuotannoissa yhdestä tehtäväkokonaisuudesta vastaa yleensä useampi henkilö. Esimerkiksi elokuvan pääkuvaajalla voi olla useita assistentteja hoitamassa erilaisia kameran käsittelyyn liittyviä tehtäviä. Samalla tavoin elokuvan ohjaajan alaisuudessa voi työskennellä useita apulaisohjaajia, joiden tehtäviin kuuluu muun muassa välittää ohjaajan pyynnöt kuvausryhmän jäsenille ja pitää huolta kuvausaikataulussa pysymisestä. Harrastelijatuotannoissa henkilöstön määrä on usein rajallinen, joten yksi henkilö voi joutua vastaamaan useista eri työtehtävistä kuvausten aikana. (Kivi & Pirilä 2010, 121-125.)

Tässä elokuvaprojektissa pyrimme siihen, että ohjaaja ja kuvaaja voisivat kuvauksissa keskittyä vain ja ainoastaan omaan työnkuvaansa. Aiempien projektien perusteella

olemme tulleet siihen tulokseen, että ohjaajan ja kuvaajan on tärkeää olla kaksi eri henkilöä. Tämä johtuu siitä, että ohjaajan on voitava keskittyä näyttelijäsuorituksen tarkasteluun ja kuvaajan on pidettävä huolta otoksen teknisestä onnistumisesta. Olemme aiemmin joutuneet kuvausryhmän pienuuden vuoksi yhdistämään ohjaajan ja kuvaajan työtehtävät. Kyseinen käytäntö johti kuitenkin usein epäonnistuneeseen otokseen, kun kameran takana toiminut henkilö ei pystynyt samanaikaisesti tarkkailemaan sekä otoksen teknisiä ominaisuuksia että näyttelijöiden roolisuorituksia. Otoksen teknisillä ominaisuuksilla tarkoitan esimerkiksi kuvan terävyyttä ja otoksessa näkyviä elementtejä. Epäonnistuneeseen otokseen voisi johtaa muun muassa mikrofonin näkyminen kuvassa. Toisaalta teknisiltä ominaisuuksiltaan täydellisesti onnistunut otos voi edelleen olla käyttökelvoton, mikäli näyttelijöiden roolisuorituksessa on ongelmia.

Mitä suurempi kuvausryhmä elokuvaa on kuvaamassa, sitä tarkemmin kuvaukset kannattaa suunnitella etukäteen. Ohjaajan on hyvä antaa kuvauksesta vastaaville henkilöille selkeät ohjeet siitä, millaisia otoksia päivän aikana on tarkoitus tallentaa. *Shooting plan* eli *kuvaussuunnitelma* on eräänlainen graafi, jossa on ilmaistu näyttelijöiden ja tärkeiden lavasteiden paikat, kameran sijoittelut ja liikkeet sekä tarvittavien otosten rajaus. Kuvaussuunnitelmaa katsomalla kuvaajan tulisi saada selville, miten kuvauspäivänä kannattaa toimia. Kuvaussuunnitelman sijasta tai sen rinnalla ohjaaja voi käyttää myös *otoslistaa* (*shot list*), joka on yksinkertaistettu versio kuvaussuunnitelmasta. Siihen on listattu lyhyesti kaikki ne otokset, jotka päivän aikana on tarkoitus tallentaa. (Horn 2013.)

Itse olemme aikaisemmissa elokuvaprojekteissamme käyttäneet kuvausten apuvälineinä samanaikaisesti käsikirjoitusta, kuvakäsikirjoitusta ja otoslistaa, josta käytettiin ryhmämme kesken leikkimielistä nimeä raamattu. Suunnittelimme otoslistan aina kuvausjärjestyksessä sen mukaan, mitä näyttelijöitä ja kameran asetteluja kukin otos vaati. Jatkossa toivon meidän kuitenkin siirtyvän ammattimaisen kuvaussuunnitelman käyttöön pelkän otoslistan sijasta. Harrastelijatuotantojen suurin ongelma olemattoman budjetin lisäksi on nimittäin ajan puute. Kun kuvauksia voidaan järjestää vain viikonloppuisin, nousee ajan säästäminen kuvauspaikalla erittäin tärkeään asemaan. Mitä yksityiskohtaisemmin kuvauksiin voidaan valmistautua, sitä nopeammin niistä todennäköisesti selvittäään. Tarkka kuvasuunnittelu on avaintekijä ajan säästämisestä puhuttaessa.

Luvussa kolme käsittelen kuvasuunnittelun merkitystä elokuvan esituotantovaiheessa. Esittelen erilaisia tapoja toteuttaa elokuvan kuvasuunnitelma ja kerron millaisista osaluista sujuva kuvakerronta koostuu.

3 Tekstistä kuviksi – Kuvasuunnittelun merkitys esituotannossa

Koska elokuva on audiovisuaalinen taidemuoto, ei pelkkä käsikirjoitus vielä yksin riitä kuvausten ohjenuoraksi, vaan seuraavaksi on siirryttävä kuvasuunnitteluvaiheeseen. Kuvasuunnittelulla tarkoitetaan elokuvan tarinan työstämistä visuaalisen suunnitelman muotoon, ennen kuvausten aloittamista. Yleensä kuvasuunnitelmalla tarkoitetaan nimenomaan elokuvan kuvakäsikirjoitusta. (Toppari 2010, 20.)

Kuvakäsikirjoitus on yksinkertaisesti joukko peräkkäisiä kuvia, joissa käsikirjoituksen tapahtumat esitetään siinä järjestyksessä ja muodossa, kuin ne tulisivat näkymään valmiissa elokuvassa. Kuvakäsikirjoitus on suunnitelma kuvaustilannetta varten. Sen avulla ohjaaja voi ennakoida, millaisia kuvakulmia, kameran liikkeitä ja tehosteita kukin elokuvassa näkyvä kuva tulee toteutuakseen tarvitsemaan. Kuvakäsikirjoitus on lisäksi keino arvioida etukäteen tuotantoprosessin kustannuksia ja vaadittavien kuvauspäivien määrää. Kuvakäsikirjoitus on hyödyllinen työväline myös silloin, kun ohjaajan on välitettävä visionsa muille tuotantoryhmän jäsenille. (Cristiano 2007, 6-8.)

Näytelmäelokuvien kuvakäsikirjoitukset on tarkoitettu perinteisesti juuri kuvausten teknisen toteutuksen suunnittelun apuvälineiksi. Koska kuvakäsikirjoitusvaiheessa elokuvan näyttelijävalinnat ja kuvauspaikat eivät vielä välttämättä ole tiedossa, kuvakäsikirjoituksen kuvat pidetään tahallisesti mahdollisimman geneerisinä. Näytelmäelokuvassa käsikirjoituksen kuvittajan työtehtäviin kuuluu toimia ikään kuin avustavana ohjaajana tai kuvaajana, joka toteuttaa käsikirjoituksen kohtaukset visuaalisessa muodossa. (Beiman 2007, 20-21.)

Käsikirjoituksen kuvittajalla täytyy olla hyvät tiedot elokuvasta taidemuotona. Voidakseen tuottaa tarinankerronnallisesti eheitä kuvakokonaisuuksia, käsikirjoituksen kuvittajan on ymmärrettävä kuvasommittelun ja leikkauksen periaatteita. Myös ymmärrys kuvaustekniikasta on eduksi, sillä näytelmäelokuvaa kuvittavan henkilön on tiedettävä millaisia otoksia on mahdollista kuvata tietyn budjetin puitteissa. Kuvittajan on kiinnitettävä erityistä huomiota kokonaisten kohtausten ja yksittäisten kuvien väliseen jatkuvuu-

teen. Huolellisella ja asiantuntevalla kuvasuunnittelulla voidaan merkittävästi vähentää leikkaajan ja kuvausryhmän työtaakkaa esituotannon jälkeisissä vaiheissa. (Creative Skillset.)

Jos elokuva sisältää runsaasti erikoistehosteita vaativia kohtauksia, kuvakäsikirjoituksen merkitys esituotantovaiheessa korostuu. Kameralla kuvattua materiaalia ja tietokoneella luotuja tehostekuvia yhdistävät kohtaukset vaativat onnistuakseen tarkkaa suunnittelua. Kaikkien toteutukseen osallistuvien henkilöiden, olipa kyse sitten kuvausryhmästä tai erikoistehostetiimistä, on saatava kuvakäsikirjoitusta katsomalla selville mitä heidän odotetaan saavan aikaan. (Hart 1999, 18-20.)

Käsikirjoituksen kuvittajan on otettava kunkin kohtauksen vaatimat erikoistehosteet huomioon kuvia suunnitellessaan. Kuvausryhmän on tiedettävä millaista kameraliikettä otos vaatii. Näyttelijän on tiedettävä millaiseen jälkikäsitellyssä lisättävään tehosteeseen hänen on kuvaustilanteessa reagoitava. Ohjaajan täytyy voida kertoa näyttelijälle miten tämä voi liikkua kameraliikkeen edessä, jotta erikoistehoste voidaan lisätä kuvaan jälkikäteen. Kaikissa edellä mainituissa tilanteissa turvaututaan juuri kuvakäsikirjoitukseen. Tästä syystä tehostekuvien huolellinen suunnittelu ja tarkka toteutus on tärkeä osa käsikirjoituksen kuvittajan työtä. (Hart 1999, 58.)

Väriavainnusta käytettäessä perusteellinen kuvasuunnittelu on erityisen tärkeää. Väriavainnus tapahtuu kuvaamalla kohdetta yksivärisen, usein joko sinisen tai vihreän, taustan edessä ja korvaamalla jälkikäsitellyssä taustan väri valitulla kuvamateriaalilla. Väriavainnuksen avulla näyttelijät voidaan esimerkiksi sijoittaa sellaisiin maisemiin, joissa kuvaaminen olisi todellisuudessa liian vaikeaa tai kallista. Väriavainnuksessa on kiinnitettävä huomiota taustan tasaiseen valaisuun, jotta värin korvaamisvaiheessa kuvan taustalle ei jäisi väärän sävyisiä pikseleitä. (Malone 2010.)

Väriavainnusta vaativien kohtausten kuvasuunnitteluprosessissa on kiinnitettävä erityistä huomiota taustaan. Kaikkien tehostekuvan toteutukseen osallistuvien tahojen on oltava selvillä siitä, millaiseen tilaan kohtauksen tapahtumat sijoittuvat. Väriavainnustehosteita kuvattaessa näyttelijöiden on toimittava näkymättömän tilan ehdoilla. Tästä syystä on tärkeää, että kuvakäsikirjoitus esittää hahmot suunnitellussa ympäristössä ja oikein sijoittuneina. (Vossen 2012.) Itse tiedän kokemuksesta, että kuvausryhmän on helppo mennä sekaisin oikeista kuvakulmista silloin, kun kuvausympäristönä toimii pelkkä tasainen väritausta. Kuvaustilanteessa saatetaan helposti jäädä pohtimaan mi-

hin suuntiin näyttelijöiden pitäisi liikkua tai kohdistaa katseensa. Tämä kuluttaa arvokasta aikaa ja kiristää kuvausryhmän hermoja. Jos kuvakäsikirjoitusvaiheessa suunnitellaan näyttelijöiden asettelun lisäksi myös kolmiulotteisen tilan asettelu, säästytään paljolta päänvaivalta. Mielestäni käsikirjoituksen kuvittajalta vaaditaankin väriavainnuskuvien suunnittelussa erityistä tarkkuutta ja sujuvan kuvakerronnan tuntemusta. Ohjaajan ja kuvittajan on tehtävä tehostekuvia suunnitellessaan tiivistä yhteistyötä, jotta kuvaustilanteessa ei päädyttäisi erimielisyyksiin siitä, millaisia otoksia kameralla on tarkoitus tallentaa.

3.1 Kolme lähestymistapaa kuvasuunnitteluun

Etsiessäni tietoa erilaisista kuvasuunnittelun käytännöistä törmäsin useimmiten käsitteisiin kuvakäsikirjoitus, animatic tai *previsualization*. Nämä käsitteet tuntuvat olevan jossain määrin päällekkäisiä keskenään, mutta kullakin näistä kuvasuunnittelun käytännöistä on oma tarkoituksensa. Tässä alaluvussa pyrin selittämään mitä näillä käsitteillä tarkoitetaan.

Kuvakäsikirjoitus on yksinkertaisin ja usein myös kustannustehokkain keino suunnitella elokuvan visuaalinen toteutus. Käsikirjoituksen kuvittaja ei tarvitse työvälineikseen kuin paperia ja kyniä, eikä kuvien piirtäminen uudelleen aiheuta lovea elokuvan budjettiin. Jos kuvat piirretään erillisille papereille, yksittäisten kuvien poistaminen, lisääminen tai siirtäminen suhteessa muihin kohtauksen kuviin on vaivatonta. Kuvakäsikirjoituksen avulla voidaan siis ”leikata” elokuvaa jo ennen kuvausten aloittamista. Kuvakäsikirjoitus on parhaimmillaan helppo, halpa ja nopea tapa testata millaisella visuaalisella rakenteella kukin elokuvan kohtaaminen toimii parhaiten. (Glebas 2009, 47-48.)

Asiakkaita varten luotu kuvakäsikirjoitus (*client board*) on yleensä hyvin viimeistelty ja sen tarkoituksena on esitellä idea projektin ulkopuolisille henkilöille. Tuotannon käyttöä varten luotu kuvakäsikirjoitus (*shooting board*) on puolestaan vähemmän yksityiskohtaisesti piirretty ja sisältää teknisiä muistiinpanoja kuvausryhmää varten. Tässä opinnäytetyössä käsittelen ainoastaan shooting boardin tyyppisiä kuvakäsikirjoituksia ja rajaan client boardin käsittelyn ulkopuolelle. (Cristiano 2007, 14.)

Näytelmäelokuvan kuvakäsikirjoitus sisältää tiedot kuvakulmista, rajauksista, kohteiden asettelusta, kameran liikkeistä, käytetyistä erikoistehosteista, valaistuksesta ja muista mahdollisista teknisistä yksityiskohdista. Koska näyttelijöitä ei yleensä ole valittu vielä

tässä vaiheessa tuotantoa, ei henkilöhahmoja piirretä kuvakäsikirjoitukseen erityisen tarkasti. Kohteiden liikettä kuvataan nuolilla ja toiminnan kuvaamiseen riittää usein korkeintaan kaksi kuvaa, ellei otoksessa tarvita monimutkaisempaa kameran liikettä. (Beiman 2007, 17.)

Animatic tai *story reel* on kuvakäsikirjoituksen kuvista leikattu video, joka on ajastettu ja rytmitetty samaan tahtiin kuin lopullinen elokuva. Animaticiin liitetään yleensä testiveriot hahmojen dialogista, äänitehosteista ja taustamusiikista. Se on siis ikään kuin kaksiulotteinen, sarjakuvamainen versio tulevasta elokuvasta. (Beiman 2007, 19.) Nimestään huolimatta animatic ei ole varsinainen animaatio, vaan eräänlainen diaesitys. Näytelmäelokuvia varten tehdyt animaticit eivät yleensä sisällä hahmojen tai taustan liikettä, mutta niiden avulla voidaan testata joitakin yksinkertaisempia kameran liikkeitä. Hahmojen liikkumista kuvassa voidaan esittää yksinkertaisilla alku- ja loppukuvilla. Joskus on kuitenkin tarpeen piirtää animaticia varten lisäkuvia kuvakäsikirjoitukseen. (Cristiano 2007, 86-88.)

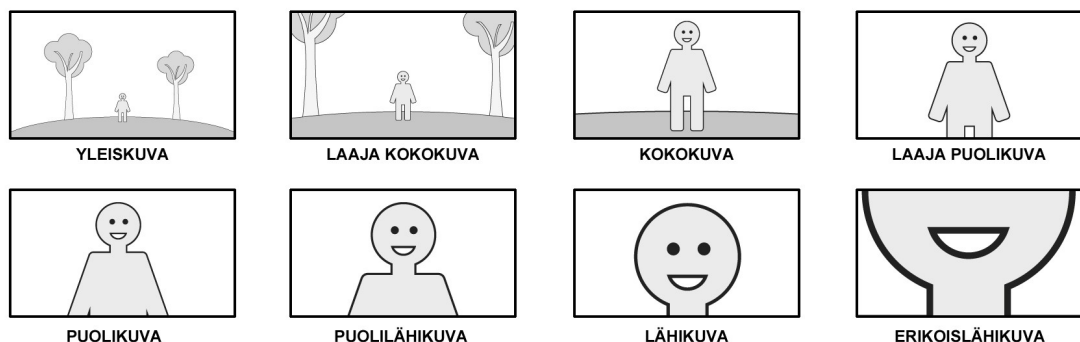
Walt Disney Studiolla on tapana tehdä animaatioelokuvia varten kuvakäsikirjoituksen kuvista video, joka rytmitetään elokuvan alustavan ääniraidan mukaisesti. Lopputuotetta kutsutaan nimellä *Leica Reel* ja sen tarkoituksena on löytää kuvasuunnitelmasta kaikki mahdolliset ongelmakohdat ennen vaativan animaatioprosessin aloittamista. (Ferster 1998.) Peter Jackson kertoo Taru Sormusten Herrasta: Sormuksen ritarit (*The Lord of the Rings: Fellowship of the Ring*, Uusi-Seelanti 2001) -elokuvansa taustadokumentissa *Visualizing the Story*, kuinka hän loi animatic-videot trilogiansa jokaisesta kolmesta elokuvasta. Näiden videoiden avulla hänen oli mahdollista havainnollistaa rahoittajille, tuotantoryhmälle ja näyttelijöille, kuinka lopullinen elokuva tulisi toimimaan.

Joskus elokuvan esituotantovaiheessa on tarpeen testata etukäteen monimutkaisia erikoistehostekohtauksia tai kameran liikkeitä. Tällaisessa tapauksessa pysähtyneisiin kuviin perustuva animatic ei enää riitä havainnollistamaan kaikkea toimintaa. *Previsualization* (lyhyemmin *previz*) on tekniikka, jossa elokuvan kohtauksesta luodaan kolmiulotteinen esitys. 3D-mallinnusohjelmalla luodussa videossa voidaan havainnollistaa hahmojen ja kameran liikkuminen kolmiulotteisessa tilassa. Tämän lisäksi kohtausta voidaan testata useista eri kuvakulmista, ilman ylimääräisten kuvien piirtämistä. Previz antaa animaticia realistisemmän kuvan toiminnan sujuvuudesta ja sitä käytetäänkin paljon juuri vaativien tehostekohtausten testaamiseen. (Ferster 1998.)

3.2 Kuvasuhde ja rajaus

Kuvasuhteella tarkoitetaan kuvan leveyttä suhteessa sen korkeuteen. Tavanomainen kuvasuhde televisiokuvalle on 4:3. Leveyssuunnassa laajempi 16:9 on puolestaan yleinen teräväpiirtotelevision kuvasuhde. Ammattikuvaajat ilmaisevat eri kuvasuhteiden korkeutta luvulla 1, jolloin kuvasuhteiden kokoja on helpompi vertailla toisiinsa. 4:3 voidaan siis lukea myös muodossa 1.33:1 ja 16:9 muodossa 1.77:1. 16:9 on televisiota varten kehitetty kuvasuhde. Sen sisälle on mahdollista sijoittaa sekä elokuvissa käytetyt laajakuvat että kapeampi televisiokuva siten, ettei kuvainformaatiota jää rajauksen ulkopuolelle. (CinemaSource 2001.)

Kuvasuhde määrittelee kuva-alueen rajat. *Kuvakoko* määrittelee puolestaan sen miten kuvattava kohde asettuu kuva-alueelle ja kuinka suuri osa kohteesta näkyy. Elokuvissa on yleisesti käytössä kahdeksan kuvakoon järjestelmä. *Yleiskuvassa* kohde näkyy kokonaisuudessaan ja on pieni osa laajaa ympäristöä. *Laajassa kokokuvassa* kohde on hieman suurempi, mutta ympäristö on edelleen kuvan hallitsevin elementti. *Kokokuvassa* kohde näkyy kokonaan hallitsevana osana asetelua. *Laajassa puolikuvassa* henkilökohtainen kohde rajataan reiden kohdalta. *Puolikuvassa* henkilökohtainen kohde rajataan vyötäröstä ylöspäin. *Puolilähikuvassa* henkilö rajataan rinnasta ylöspäin ja ilmeet näkyvät jo selvästi. *Lähikuvassa* henkilön pää täyttää koko kuva-alueen ja kasvojen ilme on merkittävä tekijä kuvassa. *Erikoislähikuvassa* kuva-alueen täyttää jokin pieni yksityiskohta, esimerkiksi henkilön suu tai silmät. (Kivi & Pirilä 2008, 82-83.) Kuvio 1 osoittaa, kuinka kuvakoot vaikuttavat henkilön rajautumiseen kuva-alueella.



Kuvio 1. Kahdeksan kuvakoon järjestelmä yleiskuvasta erikoislähikuvaan.

Edellä mainittujen vakiintuneiden kuvakokojen lisäksi myös *over the shoulder* ja *näkökulmakuva* ovat varsin yleisesti käytettyjä. *Over the shoulder* -rajausta käytetään paljon

esimerkiksi kahden hahmon välisen interaktion kuvaamisessa. Tällaisessa rajauksessa henkilö A seisoo kasvot kameraa kohti ja henkilö B vastaavasti selkä kameraa kohti. Näin henkilö A:ta voidaan kuvata henkilö B:n olkapään yli. Näkökulmakuvassa kamera toimii puolestaan ikään kuin hahmon silminä ja kuvan kohde edustaa hahmon katseen kohdetta. (Toppari 2010, 38.)

Kuvasuunnittelussa käsikirjoituksen kohtauksen sisältö jaetaan kuviksi. Käsikirjoituksen kuvittaja valitsee käytettävät kuvakoot yhdessä ohjaajan kanssa. Kuvakokojen valinnoilla voidaan vetää katsojan huomio yksityiskohtiin, kuten tietyn hahmon kasvojen ilmeisiin keskustelun aikana. Kuvakokojen valinnat edustavat elokuvan tekijöiden omaa taiteellista näkemystä, mutta on myös olemassa joitakin yleisiä kuvakerronnan sääntöjä, joita jokaisen tekijän kannattaa noudattaa. Esimerkiksi tapahtumapaikan esittely kohtauksen aikana on tärkeää, koska yleisön on yleensä oltava tietoinen ajasta ja paikasta. Tavallinen ratkaisu on käyttää esittelyyn yleiskuvaa kohtauksen alussa ja siirtyä sitten tiiviimpiin rajauksiin. Kohtaus voidaan myös aloittaa hyvin tiiviillä rajauksella ja paljastaa ympäristö vasta myöhemmässä vaiheessa. Kuvasuunnittelussa on tärkeää kuvittaa käsikirjoituksesta ne elementit, joiden esittely on tarinan kannalta oleellista. (Kivi & Pirilä 2005.)

Mastershot-tekniikaksi kutsutaan saman kokonaisen kohtauksen tallentamista useana otoksena erilaisia kameran sijoitteluja tai kuvakokoja käyttäen. Kohtaus voidaan tallentaa joko yhdellä kameralla moneen kertaan tai kuvaamalla yksi suoritus useammalla eri kameralla. Master-otokseksi kutsutaan yleensä sitä otosta, jossa kaikki kohtaukseen kuuluvat hahmot ovat näkyvissä ja kohtauksen toiminta tapahtuu kokonaisuudessaan. Muut otokset voivat olla esimerkiksi over the shoulder -kuvien tyyliisiä *vastakuvia* eli vastakkaisilta puolilta kuvattuja kuvapareja. Master-otoksesta ja muista otoksista voidaan jälkituotantovaiheessa koota kiinnostava ja saumattomasti etenevä kokonaisuus. (Kivi & Pirilä 2008, 32.)

3.3 Kompositio

Kuvakäsikirjoituksen kuvia suunnitellessa hyvä nyrkkisääntö on jakaa käytettävissä oleva kuva-alue halkaisuviivoilla kolmeen yhtä suureen osaan vaaka- ja pystysuunnassa. Ne kohdat kuva-alueella, joissa halkaisuviivat leikkaavat toisensa ovat niin kutsuttuja *huomiopisteitä*, joiden kohdalle kuvattavan kohteen huomionarvoisimmat osat kannattaa sijoittaa. (Ablan 2003, 129.) Elokuvantekijät käyttävät yleensä kahta ylempää huo-

miopistettä enemmän kuin kahta alempaa, sillä esimerkiksi lähikuvaan rajatun hahmon silmät osuvat usein luonnollisesti juuri kuva-alueen ylimmän ja keskimmäisen vaakakolmanneksen väliin. Kolmasosien sääntö on niin yleisesti käytetty, että sitä rikkomalla käsikirjoituksen kuvittaja voi vaikuttaa katsojan odotuksiin. Epäsymmetrisen asettelun avulla katsojan silmää voidaan muun muassa ohjata sellaiseen paikkaan kuvassa, jossa tulee hetken päästä tapahtumaan jotain huomionarvoista. (Bordwell & Thompson 1997, 191-192.)

Käsikirjoituksen kuvittaja pyrkii ohjaamaan katsojan silmää sellaisiin kohtiin kuvassa, joilla on tarinan tai toiminnan kannalta merkitystä. Lähikuvien käyttö on yksinkertainen tapa suunnata katsojan huomio oikeaan kohteeseen. Myös hahmojen katseen suunnilla on tärkeä merkitys huomion ohjaamisessa. Yleinen elokuvatekninen sääntö on näyttää hahmon katsovan ensin ”ulos kuvasta” ja näyttää seuraavassa kuvassa katseen kohde. Tällä tavoin rakennetun kuvaparin avulla onnistutaan sekä ohjaamaan huomiota että vaikuttamaan odotuksiin. Katsojan huomio kiinnittyy hahmon katseen suuntaan ja hän odottaa näkevänsä seuraavaksi hahmon katseen kohteen. (Glebas 2009, 180.)

Hyvään kuvakompositioon kuuluu elementtien tasapainottaminen. Jos kuvaan jää paljon tyhjää tilaa, katsojan mielestä voi vaikuttaa siltä kuin kuvasta puuttuisi jotain. Epäsymmetristä asettelua voidaan tasapainottaa sijoittamalla kohteen taustalle lisää huomionarvoisia elementtejä, kolmasosien sääntöä noudattaen. Tällä tavoin voidaan myös estää katsojan katsetta harhautumasta ulos kuva-alueelta. Käsikirjoituksen kuvittajan kannattaakin asetella kuvassa näkyvät elementit siten, että ne suuntaavat katsojan huomion kohti kuvan huomiopisteitä ja ikään kuin ”tukkivat uloskäynnit”. Poikkeuksena ovat sellaiset kuvat, joissa hahmo katsoo kuva-alueen ulkopuolelle sijoittunutta kohdetta. Tällöin hahmon katseen suunnalle tulee jättää tilaa ja itse elokuvan katsojan huomio saa siirtyä ulos kuvasta hahmon katseen mukana. Seuraavassa kuvassa hahmon katseen kohteen tulee sijoittua kuvaan siten, että se pysäyttää elokuvan katsojan huomion takaisin kuva-alueelle. Näin luodaan illuusio hahmojen välisestä yhteisestä tilasta. (Cristiano 2007, 121; Glebas 2009, 180.)

Kompositio edustaa sitä kolmiulotteista tilaa, jossa toiminta tapahtuu. Kohteiden asettelu kuva-alueella luo katsojalle mielikuvan laajemmasta ympäristöstä ja vetää huomiota haluttuihin osiin kuvassa. Kaksiulotteisessa elokuvassa kuvaan tuodaan kolmiulotteisuutta esimerkiksi valaistuksen, värivalintojen ja useiden syvyystasojen avulla. Jos kuvassa oleva kohde jää osittain toisen kohteen taakse, sen katsotaan sijaitsevan

kauempana kamerasta. Kohteet ovat siis eri syvyytasoilla. Lämpimistä värisävyistä koostuvat kohteet vaikuttavat olevan lähempänä katsojaa kuin kylmiä värisävyjä sisältävät kohteet. Vastaavasti eri tavoin valaistut kohteet vaikuttavat olevan eri syvyytasoilla. (Bordwell & Thompson 1997, 192-193.)

Näytelmäelokuvien kuvakäsikirjoitukset sisältävät harvoin värejä tai runsaita yksityiskohtia, mutta niissäkin voidaan ilmaista kolmiulotteista tilaa. Perspektiivin käyttäminen luo kaksiulotteiseen kuvaan kolmiulotteisen tilan tuntua ja auttaa sijoittamaan kuvassa näkyvät kohteet suhteessa toisiinsa ja kameraan. Perspektiiviä käyttäessään käsikirjoituksen kuvittaja piirtää kameraa lähempänä olevat kohteet suuremmiksi kuin kauempana olevat kohteet. Tämän lisäksi kuvaan on lisättävä yksi tai useampi pakopiste, jota kohti kuvan kolmiulotteiset linjat näyttävät katoavan. Kokokuvissa ja sitä laajemmissa rajauksissa on hyvä käyttää horisonttiviivaa, joka ilmaisee maan tai lattian rajaa. Tällöin vähintään yksi pakopiste sijoittuu horisonttiviivan tasolle. (Cristiano 2007, 68-69.)

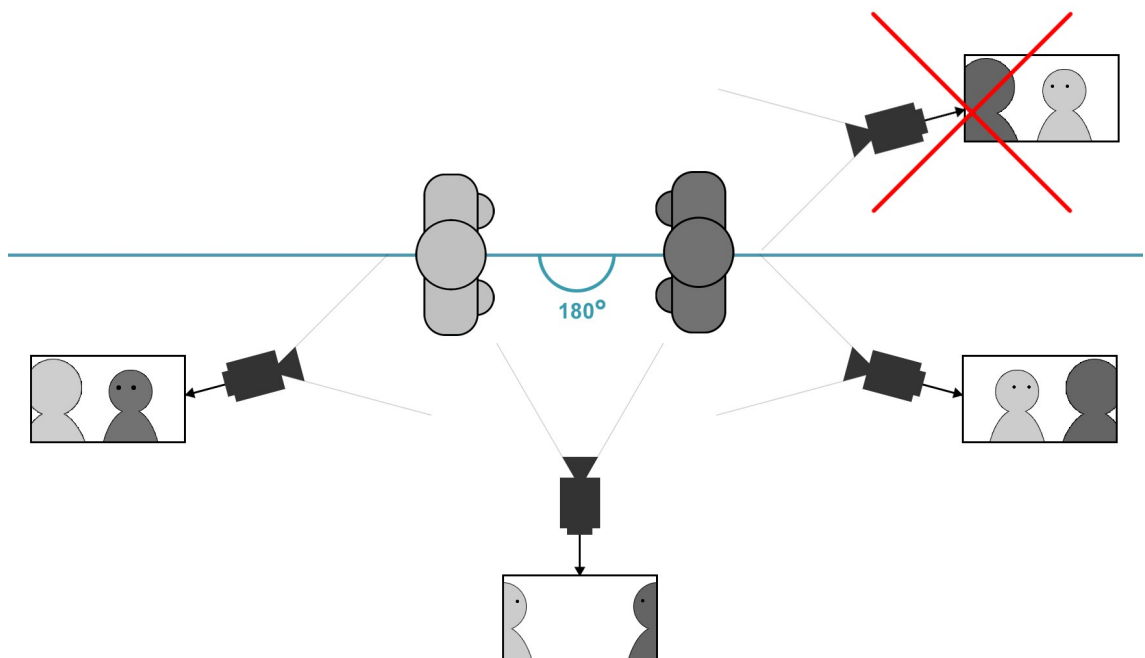
Toinen hyvä tapa luoda kuvakäsikirjoituksen kuviin kolmiulotteisen tilan tuntua, on käyttää harmaasävyjä ja varjostusta. Jos kuva koostuu pelkistä reunaviivoista, kokonaisuutta voi olla vaikeaa hahmottaa. Kun kuvaan lisätään harmaan eri sävyjä, kohteet saadaan irtoamaan taustasta ja kuvaan muodostuu katsojan silmää ohjaavia kontrastieroja. Ihmisen katse kiinnittyy yleensä vahvimmin niihin kohteisiin, joissa on suurin kontrasti. Hyvä sääntö on käyttää kameraa lähempänä olevissa kohteissa suurempaa kontrastia kuin taustassa. (Beiman 2007, 119.) Kohteiden kolmiulotteisuutta voidaan korostaa lisäämällä niihin varjostuksia. Varjostusten käyttäminen auttaa myös osoittamaan valon suunnan kuvassa. Käsikirjoituksen kuvittajan onkin hyvä huomioida kohtauksissa vallitsevat valotilanteet jo etukäteen ja käyttää harmaasävyjä ja varjostuksia niiden ilmaisemiseen. (Hart 1999, 67.)

3.4 Suojaviiva

Yksi kuvasuunnittelun tärkeimmistä osa-alueista on *suojaviivan* huomioiminen. Suojaviiva on kuvitteellinen suora raja, jonka yli kameraa ei saa viedä kohtausta kuvattaessa. Se syntyy kohtauksen ensimmäisen kuvan asettelun mukaisesti kuvassa näkyvien kohteiden välille. Kun kaksi hahmoa seisoo kuvassa kasvokkain, molemmat seisovat suojaviivalla. Kamera voi kuvata näitä hahmoja useista eri kuvakulmista, mutta sen on pysyttävä koko ajan vain suojaviivan yhdellä puolella. Suojaviivasääntöä kutsutaan myös

180 asteen säännöksi, koska kameraa voidaan liikuttaa korkeintaan 180 asteen kulman laajuisella alueella. (Cristiano 2007, 96-97.)

Suojaviivasääntöä käytetään tukemaan elokuvan jatkuvuutta. Säännön tarkoituksena on yhtenäistää saman kohtauksen sisäisten otosten toiminnan suuntaa ja tilan käyttöä. Esimerkkinä voidaan käyttää vaikkapa luvussa 3.2 Kuvasuhde ja rajaus kuvailemaani mastershot-tekniikkaa. Oletetaan, että kohtauksen ensimmäinen otos on niin kutsuttu master-otos, jossa kaksi hahmoa kävelee toisiaan kohti, hahmo A kuvan vasemmalta laidalta kohti oikeaa laitaa ja hahmo B kuvan oikealta laidalta kohti vasenta laitaa. Tällöin suojaviiva on suora linja, joka kulkee molempien hahmojen lävitse ja toimii eräänlaisena ympäristön halkaisijana. Kun master-otoksesta siirrytään vastakuviin, kameraa voidaan siirtää vain halkaisijan sillä puolella, jolta kuvattuna hahmo A sijoittuu kuvan vasemmalle laidalle ja hahmo B kuvan oikealle laidalle. Jos master-otoksen jälkeen leikataan halkaisijan vastakkaiselta puolelta kuvattuun otokseen, hahmot näyttäisivät vaihtaneen paikkaa keskenään ja hahmo A sijoittuukin yhtäkkiä kuvan oikealle laidalle, hahmo B:n sijoituessa vasemmalle. Myös molempien hahmojen liikkeen suunta muuttuisi ja hahmo A näyttäisi kävelevän yhtäkkiä kohti kuvan vasenta laitaa, toisin kuin master-otoksessa esitettiin. (Bordwell & Thompson 1997, 285-287.) Olen pyrkinyt havainnollistamaan suojaviivasääntöä kuviossa 2.



Kuvio 2. Ylimmäinen kameran kuvakulma osoittaa, kuinka kuvaaminen suojaviivan väärältä puolelta saa hahmojen katseiden suunnat vaihtumaan päinvastaisiksi.

Suojaviiva ei synny pelkästään kahden hahmon välille, vaan yleisesti toiminnan ja sen kohteen välille. Esimerkiksi katsoja ja katseen kohde muodostavat välilleen suojaviivan. Katsojan tulisi aina pystyä tiedostamaan, miten hahmot ovat sijoittuneet suhteessa ympäristöön ja toisiinsa. Tämän lisäksi katsojan tulisi pystyä tiedostamaan miten hän itse on sijoittunut suhteessa kohtauksen toimintaan. Jos hahmojen katseen tai liikkeen suunta muuttuu yhtäkkisesti, katsojan keskittyminen häiriintyy ja kohtauksen sujuvuus kärsii. (Kivi & Pirilä 2005, 117; Bordwell & Thompson 1997, 288.)

Suojaviiva voidaan ylittää siinä tapauksessa, että katsojalle näytetään selvästi asetelman muuttuminen. Jos kohde tai kamera liikkuu otoksen aikana, alkuperäisen suojaviivan vaikutus ei enää ole voimassa ja suojaviiva määrätty liikkeen jälkeisen asetelman mukaan. (Kivi & Pirilä 2005, 119.) Luvussa 3.6.2 Jatkuvuusleikkaus käsittelen tarkemmin niitä tilanteita, joissa suojaviivan ylittäminen on sallittua.

3.5 Kuvakulmat ja kameran liikkeet

Kuvakulmalla tarkoitetaan kameran sijoittumista kuvattaviin kohteisiin nähden. Kolme tavallisinta kuvakulmaa ovat *suora kuvakulma*, *yläkulma* ja *alakuulma*. Suorassa kuvakulmassa kamera on samalla tasolla kuin kuvattava kohde. Kun kohteena on ihminen, kamera on yleensä sijoitettu silmien tasolle. Yläkulmassa kamera on kohdetta korkeammalla ja kohdetta katsellaan ylhäältä alaspäin. Yläkulmaa käytetään tavallisesti luomaan mielikuva kohteen pienuudesta tai vähäpätöisyydestä. Alakulmassa kamera on sijoitettu kuvattavan kohteen alapuolelle, jolloin kohdetta katsellaan alhaalta ylöspäin. Alakulmaa voidaan käyttää luomaan mielikuva kohteen massiivisuudesta tai hallitsevuudesta. (Bordwell & Thompson 1997, 236; Toppari 2010, 39-41.)

Kuvasuhde ja valittu rajaus määrittelevät kuinka paljon huomionarvoisia yksityiskohtia kuvaan mahtuu. Usein kuva-alue ei riitä kohtauksen vaatiman toiminnan kuvaamiseen, jolloin toiminnalle voidaan antaa enemmän tilaa lisäämällä kuvaan kameran liike. Muutamia yleisimmin käytettyjä kameran liikkeitä ovat *panorointi*, *tilttaus* ja *ajo*. (Bordwell & Thompson 1997, 243-244.)

Panoroinnissa jalustalle sijoitettua kameraa käännetään sivusuunnassa siten, että itse jalusta pysyy koko ajan paikoillaan. Tällöin kuva-alueen rajaus siirtyy vaakasuunnassa ja mahdollistaa laajempien ympäristöjen esittelyn tiiviimmässä kuvakoossa. Panorointia

voidaan käyttää kuvakerronnan tehokeinona esimerkiksi silloin, kun otoksessa esiintyviä huomionarvoisia yksityiskohtia halutaan paljastaa katsojalle vähä kerrallaan. (Toppari 2010, 45.)

Tiltaus on ikään kuin panoroinnin vastakohta. Siinä kameraa käännetään pystysuunnassa, jolloin kuva-alueen raja-alue siirtyy ylhäältä alas tai alhaalta ylös. Näkökulmaku- vassa käytettynä tiltaus voi esimerkiksi ilmaista henkilön tapaa katsella toista henkilöä päästä varpaisiin. Tiltauksen avulla voidaan myös esitellä korkealla ja matalalla sijaitsevia kohteita yhdessä kuvassa, ilman tarvetta leikata välissä eri kuvakokoon. (Bordwell & Thompson 1997, 244.)

Ajolla tarkoitetaan kameran liikuttamista kuvauspaikan läpi pisteestä A pisteeseen B. Liike voi tapahtua joko sivusuunnassa tai syvyysuunnassa. (Toppari 2010, 46.) Sivusuunnassa tapahtuvaa ajoa voidaan käyttää esimerkiksi maiseman poikki kävelevän henkilön seuraamiseen. Vastaavasti syvyysuuntaisella ajolla voidaan seurata kameraa kohti tai siitä poispäin liikkuvaa kohdetta. Syvyysuunnassa tapahtuvaa ajoa voidaan käyttää myös kuvakoon muuttamiseen saman oton aikana. Eteenpäin työntyvän ajon avulla voidaan esimerkiksi siirtyä kahden hahmon välistä keskustelua esittävästä puolikuvasta lähikuvaan toisen hahmon kasvojen ilmeistä. Taaksepäin vetäytyvän ajon avulla voidaan puolestaan paljastaa katsojalle kuvassa näkyvä ympäristö vähä kerrallaan. (Ablan 2003, 98.)

Joissain tilanteissa syvyysuuntaisen ajon sijasta voidaan käyttää *zoomia*. Zoomilla tarkoitetaan kameran objektiivin polttovälin muuttamista kuvaamisen aikana. Zoomin käyttäminen vaikuttaa kuitenkin myös kohteiden sommitteluun. Laajakulman käyttö saa kuvassa näkyvien kohteiden etäisyydet vaikuttamaan todellista suuremmilta ja vääristää suorita linjoja kuvan reuna-alueilla. Teleobjektiivilla kuvatussa kuvassa kohteiden väliset etäisyydet vaikuttavat puolestaan todellista pienemmiltä ja tarkennus osuu yleensä vain osaan kuvasta. (Kivi & Pirilä 2005, 115.) Zoomin käyttö voidaan yhdistää myös panorointiin. Tällaisella kahta kameran liikettä yhdistävällä otoksella on mahdollista esitellä laajasti ympäristöä ja vetää lopuksi katsojan huomio johonkin tiettyyn yksityiskohtaan. (Cristiano 2007, 110.)

Katsojan huomiota voidaan ohjata kuva-alueella myös syvyysterävyyttä vaihtamalla. Jos kuvassa on huomionarvoisia kohteita kahdella eri syvyystasolla, tarkennus voidaan ensin kohdistaa vain toiseen näistä kohteista ja vaihtaa sitä sitten oton aikana. Näin te-

kemällä voidaan myös vaikuttaa katsojan odotuksiin. Jos tarkennus pidetään ensin kuvan taka-alalla seisovan hahmon kauhistuneessa ilmeessä, katsoja voi vetää etukäteen omat johtopäätöksensä siitä, mikä kuvan etualalla oleva epätarkka kohde on. Syvyysterävyyden vaihtaminen otoksen aikana saisi tässä tapauksessa aikaan samanlaisen vaikutuksen kuin taaksepäin vetäytyvä kamera-ajo. (Cristiano 2007, 112.)

3.6 Leikkauksen suunnittelu

Elokuvan leikkauksella tarkoitetaan tallennetun kuva- ja äänimateriaalin pilkkomista ja uudelleen kokoamista siten, että lopputuloksena on visuaalisesti rikas ja monipuolinen kokonaisuus (Ablan 2003, 185). Kiven ja Pirilän (2008, 26-27) määritelmän mukaan ”elokuvan leikkaaja on henkilö, joka suorittaa elokuvan lopullisen koostamisen yhdistelemällä valitsemiaan kuva- ja ääniotoksia yhtenäiseksi teokseksi”.

Leikkauksen onnistumisen kannalta on tärkeää, että jo kuvaustilanteessa on otettu huomioon kuvakerronnan sujuvuus ja käytettyjen kuvakokojen vaihteleva tarjonta. Huolellinen kuvasuunnittelu on siis yksi leikkauksen onnistumisen edellytyksistä. (Kivi & Pirilä 2008, 37.) Kuvasuunnittelua tekevien tahojen on mielellään tunnettava leikkauksen käytännöt, jotta kuvauksissa tallennettavasta materiaalista saataisiin leikatessa aikaiseksi mahdollisimman toimiva kokonaisuus (Kivi & Pirilä 2005, 120).

Saadakseen aikaan visuaalisesti mielenkiintoisen ja tarinankerronnallisesti mukaansatempaavan teoksen leikkaaja yhdistelee toisistaan poikkeavia kuvia ja pitää huolta kuvakerronnan sujuvuudesta. Leikkaaja on vastuussa elokuvan ajallisesta rakenteesta ja toiminnan rytmistä. Leikkaaja työskentelee kuitenkin aina kuvatun materiaalin ehdoilla. Jos siis tuotantovaiheessa ei olla kuvattu oikeita asioita, voi leikkaajan työ muodostua erittäin haastavaksi. Tästä syystä käsikirjoituksen kuvittajan on hyvä tuntea elokuvan leikkauksen periaatteet ja ottaa ne huomioon jo piirtämisvaiheessa. (Ablan 2003, 186.)

Seuraavissa kolmessa alaluvussa, 3.6.1 Siirtymät, 3.6.2 Jatkuvusleikkaus ja 3.6.3 Eri-laisia leikkaustyypppejä, käsittelen muutamia keskeisiä hyvän leikkauksen käytäntöjä. Äänimateriaalin yhdistäminen kuvamateriaaliin on keskeinen osa elokuvan leikkausprosessia, mutta rajaan kuitenkin äänileikkauksen suurimmaksi osaksi käsittelyn ulkopuolelle. Toimin näin siitä syystä, että opinnäytetyöni pääpainopiste on nimenomaan kuvasuunnittelussa.

3.6.1 Siirtymät

Elokuvan kuvakerronta perustuu erilaisiin *siirtymiin* kohtausten sisällä. Siirtymät jaotellaan tavallisesti kolmeen ryhmään: *pieniin*, *keskisuuriin* ja *suuriin* siirtymiin. (Kivi & Pirilä 2008, 98.) Pienillä siirtymillä tarkoitetaan otoksen aikana tapahtuvia muutoksia kohteen toiminnassa, kameran liikkeessä, kuvan rajauksessa tai äänimaailmassa. Esimerkiksi näyttelijän liikkuminen kuvan läpi edustaa pientä siirtymää. Käsikirjoituksen kuvittaja suunnittelee yhdessä ohjaajan kanssa itse kuvassa tapahtuvat pienet siirtymät, jotka toteutetaan myöhemmin kuvaustilanteessa. Sen sijaan osa äänimaailman pienistä siirtymistä toteutetaan vasta jälkituotantovaiheessa. Esimerkiksi rajauksen ulkopuolisia ääniä ei välttämättä nauhoiteta suoraan kuvauspaikalla, vaan ne lisätään otokseen leikkausprosessin yhteydessä. (Kivi & Pirilä 2005, 71-76.)

Keskisuuret ja suuret siirtymät toteutetaan leikkausprosessin aikana. Niitä ovat kaikki sellaiset osat elokuvassa, joissa ”hypätään” yhdestä otoksesta toiseen. Siinä missä pienet siirtymät tapahtuvat aina yhden otoksen sisällä, keskisuuret tai suuret siirtymät ovat leikkauksia eri otosten välillä. Keskisuurilla siirtymillä tarkoitetaan saman kohtauksen eri otosten välillä siirtymistä. Suuret siirtymät ovat puolestaan siirtymistä elokuvan kokonaisten kohtausten välillä. (Kivi & Pirilä 2008, 101.)

Hyvä esimerkki keskisuurten siirtymien käytöstä on kahden henkilön välisen keskustelun leikkausprosessi. Kuvauksissa kokonainen keskustelu tallennetaan yleensä useasta eri kuvakulmasta, esimerkiksi kummankin henkilön lähikuvana ja kahden henkilön yhteiskuvana. Leikkaaja valitsee jokaisesta otoksesta tarpeelliset osat ja liittää ne järjestykseen, muodostaen useita eri otoksia sisältävän kokonaisen keskustelun. Kaikki samaa aikaa ja paikkaa kuvaavien otosten välillä tapahtuvat leikkaukset ovat siis keskisuuria leikkauksia. (Kivi & Pirilä 2008, 101.)

Suuret siirtymät ovat siirtymiä uuteen ympäristöön tai teemaan. Yleensä tällä tarkoitetaan siirtymistä kohtauksesta toiseen. Suurta siirtymää voi edustaa esimerkiksi leikkaus aamulla tapahtuvasta toiminnasta yöllä tapahtuvaan toimintaan. Toisin kuin pienet ja keskisuuret siirtymät, suuret siirtymät on yleensä suunniteltu jo käsikirjoitusvaiheessa. Yleensä saman kohtauksen eri otosten välillä leikkaaminen pyritään tekemään mahdollisimman näkymättömäksi, jotta saataisiin aikaan illuusio yhdessä ja samassa hetkessä tapahtuvasta toiminnasta. Sen sijaan kohtausten välillä leikkaaminen on toteutettava siten, että katsoja ymmärtää ajan ja paikan vaihtuneen. Klassisia suuria siirtymiä ovat

esimerkiksi himmennykset ja ristikuvat. Avautuvassa himmennyksessä kuva kirkastuu mustan värin kautta, sulkeutuvassa himmennyksessä se himmenee mustaan väriin. Ristikuvassa ensimmäinen kahdesta peräkkäisestä kuvasta himmenee ja jälkimmäinen kirkastuu, jolloin katsoja näkee siirtymän puolivälissä molemmat kuvat hetken aikaa päällekkäin. Suuret siirtymät voivat kuitenkin olla myös tavallisia leikkauksia. Tässä tapauksessa siirtymää ympäröivät kuvat on valittava siten, että katsoja ymmärtää ajan ja paikan vaihtuneen. (Kivi & Pirilä 2008, 104-107.)

3.6.2 Jatkuvuusleikkaus

Sujuva kuvakerronta vaatii jatkuvuuden säilymistä samassa ajassa ja paikassa tapahtuvien otosten välillä. Otosten välisellä jatkuvuudella tarkoitetaan toiminnan, ympäristön ja kuvan sisältämien elementtien pysymistä samankaltaisina, ellei muutosta erikseen näytetä. Jos esimerkiksi lavasteet ovat siirtyneet paikoiltaan eri otosten välillä ilman näkyvää syytä, on tapahtunut *klaffivirhe* eli virhe jatkuvuudessa. Klaffivirheet häiritsevät katsojan keskittymistä elokuvan tapahtumiin ja aiheuttavat pahimmillaan sen, ettei katsoja ymmärrä teoksen sisältöä. (Kivi & Pirilä 2008, 81-82.)

Otetaan esimerkiksi luvussa 3.4 Suojaviiva käsittelemäni 180 asteen sääntö. Suojaviivasäännön noudattaminen tukee toiminnan jatkuvuutta. Hahmojen tulee sijaita eri otoksissa aina samalla puolella kuva-aluetta ja katsoa samaan suuntaan kuvassa, ellei katsojalle erikseen näytetä tilanteen muutosta. Suojaviivan ylittämisestä seuraava klaffivirhe voidaan välttää käyttämällä pieniä siirtymiä, esimerkiksi hahmojen tai kameran liikettä. Jos hahmot vaihtavat paikkaa otoksen aikana, aiemmin määritelly suojaviiva menettää merkityksensä ja uusi suojaviiva määritellään liikkeen päättyessä. Suojaviiva voidaan ylittää kamera-ajon aikana edellyttäen että katsoja pystyy koko ajan seuraamaan kohteita. Keskisuurissa siirtymissä suojaviivan ylittäminen tuottaa yleensä klaffivirheen, mutta poikkeuksiakin löytyy. Kameraa kohti katsovia hahmoja voidaan kuvata suoraan edestä ja suoraan takaa, jos jälkimmäisen kuvan tarkoituksena on näyttää hahmojen katseen kohde. (Volpe 2012.)

Jos kaksi samasta kohteesta samalla kuvakulmalla kuvattua otosta yhdistetään toisiinsa keskisuurella siirrolla, täytyy jälkimmäisessä otoksessa olla noin kahden kuvakoon muutos. Liian pieni muutos kuvakoossa aiheuttaa mielikuvan otoksen katkeamisesta kesken kaiken. Liian suuri muutos saattaa puolestaan vaikeuttaa otosten välisen yhteyden tunnistamista. Samat säännöt pätevät myös kuvakulmien muutoksiin samaa koh-

detta kuvaavien otosten välillä, ainakin silloin kun kuvakoko otosten välillä pysyy samana. Liian pieni kuvakulman muutos saa aikaan kuvan katkeamisefektin. Liian suuri muutos kuvakulmassa voi puolestaan aiheuttaa sen, ettei katsoja pysty enää tiedostamaan omaa sijoittumistaan suhteessa kuvattavaan kohteeseen. (Kivi & Pirilä 2008, 82-85.)

Liikkeen ilmaiseminen kuvina vaatii käsikirjoituksen kuvittajalta erityistä kykyä ajatella kuin elokuvan leikkaaja. Kuvien on samanaikaisesti sekä noudatettava hyvän jatkuvuuden periaatteita että pidettävä yllä kohtauksen rytmiä ja katsojan mielenkiintoa. Oteetaanpa esimerkiksi kohta, jossa kaksi hahmoa heittelee toisilleen palloa. Masterotoksessa näkyisivät molemmat hahmot ja pallon koko liikerata. Vastakuvissa pitäisi sen sijaan huomioida, että jos hahmo A heittää pallon ilmaan omassa kuvassaan, seuraavassa otoksessa pitäisi näkyä hahmo B ottamassa pallo vastaan. Lisäksi pallon lentoradan täytyisi noudattaa suojaviivasääntöä. (Kivi & Pirilä 2008, 86-87.)

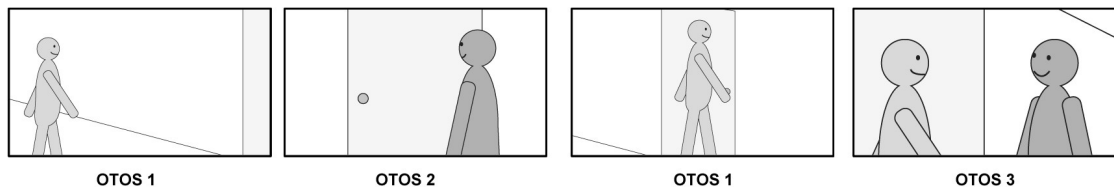
Hahmojen liikettä kuvaavien kohtausten kuvasuunnittelussa on hyvä ottaa huomioon se, että katsojan ei välttämättä tarvitse nähdä kaikkea. Jos kohtauksessa hahmo kävelee huoneen poikki puhuttelemaan toista hahmoa, ei katsojan yleensä tarvitse nähdä koko kävelymatkaa alkupäästä loppupäähän asti. Tällainen kuvakerronta on puuduttavaa ja pahimmassa tapauksessa katsojan mielenkiinto herpaantuu pois elokuvan sisäisestä maailmasta. Kuvasuunnittelussa kannattaakin ilmaista vain liikkeen alku ja loppu, jolloin katsoja tiedostaa kuvien välillä tapahtuneen liikkeen joutumatta kuitenkaan seuraamaan sitä kokonaisuudessaan. (Cohen 2012.) Jatkuvuuden kannalta oleellista on kuitenkin se, että kahden samaa liikettä kuvaavan otoksen välillä ei tapahdu klaffivirhetä. Tämän välttämiseksi otosten välillä pitää olla tarpeeksi suuri kuvakoon tai kuvakulman muutos, minkä lisäksi liikkeen suunnan ja nopeuden on pysyttävä samoina. (Kivi & Pirilä 2008, 87).

3.6.3 Erilaisia leikkaustyyppisiä

Elokuvien kuvakerronta perustuu visuaaliseen ilmaisuun ja ajan manipuloimiseen. Puolentoista tunnin mittaisessa elokuvassa saatetaan käydä läpi vuosikymmenien tapahtumakehitys. Katsoja ei ole tarkoitus nähdä kaikkia tapahtumia, vaan ainoastaan elokuvan juonen kannalta merkittävimmät asiat. Elokuvan maailmassa tunnin mittainen aika saatetaan näyttää minuutin mittaisena kohtauksena. Toisaalta minuutin mittainen aika saattaa elokuvan kohtauksena kestää kymmenenkin minuuttia. Tällaiset ajan manipu-

loinnit toteutetaan leikkauksina. Yksi hyvin yleinen aikaa manipuloiva leikkaustyyppi on *elliptinen leikkaus*. Siinä toimintaa kuvaava otos leikataan siten, että se kestää katsojan silmissä vain lyhyen hetken, vaikka itse tarinassa se kestäisi kauemmin. (Bordwell & Thompson 1997, 282-283.)

Kappaleessa 3.6.2 Jatkuvuusleikkaus kuvailemani sääntö vain liikkeen alku- ja loppuosan näyttämisestä on esimerkki elliptisestä leikkauksesta. Jos pelkän liikkeen alun ja lopun näyttäminen saa liikkeen vaikuttamaan elokuvassa liian nopealta, käsikirjoituksen kuvittaja voi sijoittaa otosten väliin ylimääräisen kuvan jostain toisesta kohteesta. Näin saadaan aikaan mielikuva liikkeen jatkumisesta tasaisella nopeudella, vaikka todellisuudessa liike tapahtuu epäluonnollisen nopeasti. (Cohen 2012.) Kuviossa 3 olen pyrkinyt havainnollistamaan elliptistä leikkausta.



Kuvio 3. Kuvan kohtauksessa on tehty elliptinen leikkaus, kun ovea kohti kävelevästä hahmosta (otos 1) on leikattu oven takana odottavaan hahmoon (otos 2). Tämän jälkeen on leikattu takaisin ensimmäiseen hahmoon (otos 1), joka on nyt ehtinyt ovele asti.

Elliptisen leikkauksen vastakohta on *pitkittävä leikkaus*, jonka avulla elokuvan tarinassa hyvin nopeasti tapahtuva toiminta kestää katsojan silmissä huomattavasti kauemmin. Pitkittävän leikkauksen tyypiesimerkki on kohtaus, jossa pommi on räjähtämässä ja ajastin laskee räjähtämiseen jäljellä olevia sekunteja. Kohtauksessa leikataan vuorotellen ajastinta ja hahmojen toimintaa kuvaavien otosten välillä. Vaikka hahmojen toimintaa kuvaavat osat kestäisivät useita sekunteja, ajastin ei näytä edenneen juuri lainkaan. Näin ollen muutaman sekuntin mittainen tilanne kestää katsojan näkökulmasta useita minuutteja. (Bordwell & Thompson 1997, 283.)

Montaasilla voidaan tarkoittaa elokuvan leikkauksesta puhuttaessa useampaa kuin yhtä asiaa. Ehkäpä tunnetuin on neuvostoliittolaisen elokuvaohjaajan Sergei Eisensteinin 1920-luvulla kehittämä montaasiteoria. Eisensteinin elokuvat perustuivat suuressa määrin juuri leikkaukseen, jonka avulla voitiin esimerkiksi manipuloida ajan kestoa. Yksi Eisensteinin suosima tapa oli leikata yhteen otoksia, jotka eivät yksin tuntuneet sopivan kohtauksen kokonaisuuteen, mutta muodostivat yhteen liitettyinä vertauskuvia

elokuvan teemoille. (Bordwell & Thompson 1997, 304-306.) Montaasisekvenssi on puolestaan elokuvan kohtaus, jossa on leikattu yhteen useita otoksia samasta teemasta. Aika ja paikka voivat vaihdella otosten välillä ja usein niiden aikana kuullaan dialogin sijasta musiikkia. Montaasisekvenssiä käytetään ilmaisemaan ajan kulumista tarinan kehittyessä. Usein sitä käytetään nimenomaan hahmokehityksen kuvaamisessa, kun katsojalle halutaan osoittaa pitkällä aikavälillä tapahtuvia muutoksia hahmon ominaisuuksissa. (Cristiano 2007, 115.)

Kuvasuunnittelu on oleellinen osa minkä tahansa elokuvan esituotantovaihetta. Sen avulla voidaan välttää ongelmia niin tuotanto- kuin jälkituotantovaiheessakin. Erilaiset kuvasuunnitelmat helpottavat sekä elokuvan kuvauksia että sen leikkausprosessia. Parhaimmillaan huolellisella kuvasuunnittelulla voidaan säästää merkittävä määrä aikaa, vaivaa ja rahaa. Luvussa neljä käsittelen oman animatic-prosessini työvaiheita ja kerron, miten sovelsin tässä luvussa kuvailemiani kuvasuunnittelun teorioita oman tuotantoryhmäni yhteisessä elokuvaprojektissa.

4 Luonnoksista leikkaukseen – Elokuvan animatic-prosessi

Tämän elokuvan animatic-prosessi ei noudata mitään virallista ohjeistusta tai yleisesti suositeltua toimintamallia. Valitsin animaticin toteutukseen sellaisia tietokoneohjelmia, joiden käyttö oli minulle ennestään tuttua. Tiesin tarvitsevani kuva- ja videomateriaalin toteuttamiseen niin paljon aikaa kuin mahdollista, joten en halunnut käyttää ylimääräistä aikaa uusien ohjelmistojen käytön opetteluun.

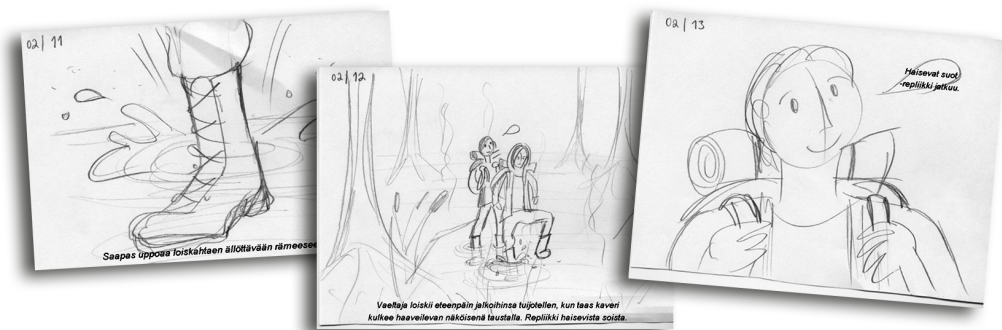
Aloitin kuvasuunnittelun perehtymällä tarkasti elokuvan käsikirjoitukseen ja keskustelemalla elokuvan käsikirjoittajan ja ohjaajan kanssa siitä, millaisia ideoita heillä oli hahmojen ja ympäristöjen visuaalisen ilmeen suhteen. Harjoittelin etukäteen hahmojen piirtämistä luonnosvihkoon. Pyrin luomaan hahmoista visuaalisesti toisistaan poikkeavat, mutta halusin kuitenkin antaa heille myös yhdistäviä ominaisuuksia. Pääsin myös itse päättämään, minkä näköisiksi hahmot piirtäisin. Kiinnostavan tästä päätöksestä teki se seikka, että elokuvan ideointivaiheessa ei koskaan päätetty mitä sukupuolta yksikään hahmo edustaa. Tarkoituksenamme olikin aina jättää tämä kysymys avoimeksi, sillä sukupuolella ei ole mielestämme tarinan kannalta juurikaan väliä.

Ennen animatic-prosessin aloittamista kävimme vielä läpi työryhmän tavoitteet animaticin suhteen. Yhteisenä toiveena oli testata, kuinka selkeästi elokuvan juoni tulisi ilmi kuvakerronnan kautta, kuinka toimiva tarinan draaman kaari olisi elokuvamuodossa ja yksinkertaisesti kuinka pitkä elokuvasta tulisi. Halusimme myös selvittää, kuinka moni otos jouduttaisiin toteuttamaan väriavainnusta käyttäen ja kuinka moni kohtaus vaatisi erityisten lavasteiden tai rekvisiittojen rakentamista. Tämän lisäksi asetin vielä henkilökohtaisiksi tavoitteikseni selvittää, kuinka erilaiset kameran liikkeet toimisivat kuvakerronnan osina ja kuinka leikkauksella voitaisiin antaa illuusio pitkän ajan kulumisesta.

Seuraavissa alaluvuissa kuvailen kaikki animatic-prosessiin sisältyneet työvaiheet. Sisällöllisesti tulen painottamaan enemmän kuvasuunnitteluun ja kuva- ja videomateriaalin toteuttamiseen liittyviä työnkuvia kuin äänityöskentelyä ja leikkausprosessia.

4.1 Luonnostelu

Kuvakäsikirjoituksen luonnostelu oli animatic-prosessin ensimmäinen vaihe. Luonnosvaiheessa hahmottelin elokuvan jokaisen kohtauksen huomionarvoiset tapahtumat kuva kerrallaan lyijykynällä A6-kokoisille irtopapereille (esimerkkejä kuviossa 4). Jos kuvaan kuului pieniä siirtymiä, kuten hahmojen liikkumista tai kameran liikkeitä, merkitsin ne kuvaan joko nuolilla tai lisäsin luonnoksen reunaan tekstimuotoisen kuvauksen siirtymästä. Saatuani kaikki kohtauksen kuvat valmiiksi, levitin ne yleensä järjestyksessä lattialle ja silmäilin kohtauksen läpi kuva kuvalta. Joskus jo tässä vaiheessa tuli ilmi ongelmakohtia. Yleensä ne liittyivät joko tietyn välikuvan puuttumiseen tai luonnoksen väärään rajaukseen. Saatoin tässä vaiheessa poistaa joitakin luonnoksia kokonaan tai yhdistää kaksi toisiaan lähellä olevaa kuvasommitelmaa yhdeksi otokseksi.



Kuvio 4. Kuvakäsikirjoituksen kuvia luonnosteltuna lyijykynällä A6-kokoisille irtopapereille.

Luonnosvaiheessa oli tärkeintä pitää mielessä, että mitä useamman erilaisen kuvasommitelman piirtäisin, sitä useamman eri otoksen joutuisimme tallentamaan itse kuvaustilanteessa. Koska kuvasuunnittelulla pyritään tässä projektissa vähentämään kuvauksiin käytettävää aikaa, minun täytyi pitää kuvattavien otosten määrä mahdollisimman pienenä. Kaikki ne kohtauksen kuvat, jotka oli mahdollista kuvata samalla rajauksella ja kameraa siirtämättä, tuli yhdistää yhdeksi otokseksi.

Harrastelijaelokuvan kuvauksissa on harvoin sitä ylellisyyttä, että aikaa kuvaamiseen olisi enemmän kuin tarpeeksi. Käsikirjoituksen kuvittajan on helppo innostua keksimään kohtaukseen useita erilaisia kuvasommitelmia, rajauksia ja kameran liikkeitä. Täytyy kuitenkin muistaa, että jokainen uusi otos vaatii huolellisen valmistautumisen. Kameran siirtäminen tarkoittaa automaattisesti myös valojen siirtämistä. Lisäksi näyttelijöiden paikat on määriteltävä uudestaan. Kun jokaisesta otoksesta otetaan yleensä vähintään kolme eri ottoa, huomataan pian kuinka paljon useiden monimutkaisten otosten käyttäminen hidastaa kuvausprosessia.

Kun olin saanut järjestettyä kohtauksen luonnokset mielestäni toimivaan muotoon, numeroin jokaisen kuvan pitääkseni luonnokset oikeassa järjestyksessä. Tämän jälkeen kirjoitin ylös, mitkä kaikki kuvat voitaisiin toteuttaa samalla otoksella ja merkitsin otoslistan erilliselle paperille. Jos muu tuotantoryhmä oli sillä hetkellä paikalla, kävin luonnokset läpi yhdessä heidän kanssaan. Muussa tapauksessa skannasin luonnokset tietokoneelle ja kopioin ne ryhmän yhteiselle Dropbox-tilille. Jos ohjaaja antoi tässä vaiheessa muutosehdotuksia, toteutin ne ennen seuraavaan vaiheeseen siirtymistä.

4.2 Digitaalisten kuvien toteutus

Luonnosvaiheen jälkeen minulla oli käsissäni lista kohtaukseen sisältyvistä otoksista sekä joukko luonnoksia, joista nämä otokset tulisivat koostumaan. Elokuva jakautuu seitsemään kohtaukseen (sekä yhteen lisäotokseen lopputekstien jälkeen) ja yksi kohtaus sisältää keskimäärin 12 eri otosta. Seuraavaksi jokainen otos piti piirtää digitaaliseen muotoon siten, että kaikki otokseen kuuluvat hahmojen liikkeet olisivat mukana kuvassa.

Minulla oli aluksi useita vaihtoehtoja digitaalisten kuvien toteuttamista varten. Harkitsin vektorigrafiikan käyttämistä, koska kuvien ja elementtien skaalaaminen suuressa mittakaavassa olisi ollut helppoa. Mietin myös ensin hahmojen animoimista Flash-ohjelmal-

la, mutta muutin nopeasti mieltäni. Oikean animaation toteuttaminen olisi ollut liian työläs prosessi näin lyhyellä aikavälillä tapahtuvassa projektissa.

Lopulta päätin toteuttaa kuvat Adobe Photoshop CS6 -kuvankäsittelyohjelmalla. Photoshop on minulle graafisista ohjelmistoista kaikkein tutuin ja helppokäyttöisin. Lisäksi Photoshopin oma tiedostomuoto tukee useita kuvatasoja, mistä on suuri etu animaticia tehdessä. Otoksia kootessani saatoin sijoittaa kaikki otoksen vaatimat hahmojen liikkeet omille tasoilleen ja tallentaa näin syntyneen kuvan Photoshop-tiedostona. Yksi Photoshop-tiedosto vastasi siis yhtä elokuvan otosta ja kaikkea siinä tapahtuvaa huomionarvoista toimintaa. Kuvatasojen hyödyllisyydestä kerron tarkemmin alaluvussa 4.2.3 Tasojen käyttö liikkeen kuvaamisessa.

Pyrin digitaalisten kuvien suunnitteluvaiheessa tekemään kaikkeni, jotta työprosessini sujuisi mahdollisimman helposti ja nopeasti. Suunnittelin etukäteen tiedostojen tallenuspaikat, nimeämistyylin ja tasorakenteen. Halusin kuvien edustavan yhtenäistä tyyliä animaticin alusta loppuun asti, joten opettelin ulkoa hahmopiirroksissa käyttämäni reu-naviivojen paksuudet ja harmaasävyjen voimakkuudet.

Ongelmallista kuvien puhtaaksi piirtämisessä oli se, että minulla ei ollut vielä tarkkaa tietoa elokuvan kuvauspaikoista eikä hahmojen näyttelijöistä. Minun piti siis suunnitella kohtausten ympäristöt ja niiden sommittelu oman mielikuvituksen pohjalta. Tämä ei kuitenkaan tarkoittanut sitä, että minulla oli valta luoda mitä tahansa maisemia animaticiin. Minun täytyi esimerkiksi taustoja piirtäessäni miettiä jatkuvasti, kuinka suunnittelemani mielikuvukselliset maisemat voitaisiin toteuttaa Suomen luonnossa.

Jos suunnittelin kuviin digitaalisesti luotavia maisemia, minun piti sijoittaa hahmot kuvaan siten, että ne eivät peittäisi maisematehostetta ruudulla liikkeessaan. Jos kohtausta vaati väriavainnustekniikan käyttöä, minun piti suunnitella hahmojen liike sellaiseksi, että se olisi mahdollista toteuttaa studioympäristössä tai liikuteltavaa vihertaustaa käyttäen. Kohtausten perusmaiseman tuli yleensä olla niin pelkistetty, että kohtauksen voisi kuvitella tapahtuvan missä päin maailmaa tahansa. Tämä kaikki johtui siitä, että harrastelijatuotannossa joudutaan usein valitsemaan elokuvan kuvauspaikat sen mukaan, mihin on helpointa ja halvinta matkustaa. Elokuva saatetaan joutua kuvaamaan aivan erilaisissa maisemissa kuin on alun perin suunniteltu, joten kuvasuunnitelmien taustoja ei kannata turhaan tehdä liian yksityiskohtaisiksi.

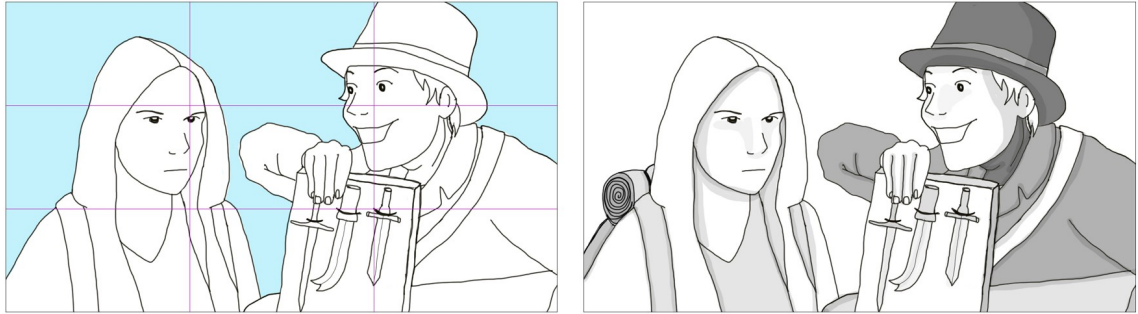
4.2.1 Photoshop-tiedostot

Ennen varsinaisen piirtämisprosessin aloittamista, loin animatic-otoksia varten tyhjän Photoshop-tiedostopohjan. Koska elokuvamme tullaan kuvaamaan HDTV-formaatissa, halusin toteuttaa myös animaticin samassa muodossa. Photoshopista löytyi valmis asetus HDTV-kokoiselle tiedostolle, joten käytin kyseistä asetusta otospohjaa luodesani. Otospohjan leveydeksi tuli näin ollen 1280 pikseliä ja korkeudeksi 720 pikseliä. Koostin pohjan kuudesta kuvatasosta, joista jokaisella oli oma tarkoituksensa.

Alimmainen eli kaikkien muiden tasojen taustalla näkyvä taso edusti otoksen taustaväriä. Tämän tason jätin täysin valkoiseksi, jotta hahmot erottuisivat etualalla mahdollisimman hyvin. Seuraavat kolme tasoa olivat tyhjiä elementtitasoja, joista alimmainen oli varattu taustan elementeille ja kaksi ylemmää kummallekin päähahmolle. Ylimmäiselle tasolle piirsin kolmasosien sääntöä noudattavan apuviivaruudukon, jota käytin apuna hyvän kuvakomposition aikaansaamisessa.

Hahmoja piirtäessäni huomasin nopeasti, ettei riittänyt piirtää hahmoille vain reunaviivoja. Kun hahmotasoa liikutti, taustan elementit näkyivät hahmon lävitse. Päädyin lopulta kokoamaan hahmot kolmesta eri tasosta: päällimmäisestä reunaviivatasosta, keskimmäisestä harmaasävytasosta ja alimmaisesta, valkoisesta täytetasosta. Kun sitten yhdistin tasot toisiinsa, lopputuloksena oli läpinäkymätön hahmo, jota oli mahdollista liikuttaa taustan päällä.

Joskus täytetasoon jäi kuitenkin aukkoja, joten loin otospohjaan vielä yhden ylimääräisen tason valkoisen taustan ja hahmotasojen väliin. Värjäsin tämän tason valkoisesta hyvin erottuvalla vaaleansinisellä värillä. Jos sininen väri paistoi läpi hahmotasosta, oli taustaväriin jäänyt aukkoja. Värillinen tarkistustaso oli hyvä apuväline hahmojen sävytysprosessissa. Kun tarkistusta ei tarvittu, tason saattoi vain piilottaa ja pohjan valkoinen taustaväri palasi takaisin näkyviin. Kuviossa 5 pyrin havainnollistamaan millaisista eri kuvatasoista yksi animaticin Photoshop-tiedosto koostuu ja millaisia työvaiheita valmiin kuvatiedoston toteuttamiseen sisältyy.



Kuvio 5. Vasemmasta kuvasta voi nähdä, kuinka animaticin hahmot koostuvat ensin vain valkoisesta pohjaväritasosta ja reunaviivatasosta. Kuvassa näkyy myös sommittelua helpottava apuviivaruudukko ja värillinen tarkistustaso. Oikeanpuoleisessa valmiissa kuvassa aputasot on otettu pois näkyvistä ja hahmoille on tehty vielä harmaasävytaso.

Koska tiesin tulevani työskentelemään suurten tiedostomäärien kanssa, pyrin nimeämään kaikki animaticiin liittyvät tiedostot yhdenmukaisesti. Photoshop-tiedostojen nimeämisessä käytin otoslistaan ja kuvakäsikirjoituksen kuvanumeroihin perustuvaa käytäntöä. Kaikki samaan kohtaukseen kuuluvat otostiedostot sijoitin omaan kansioonsa, jonka nimesin kohtauksen numerolla. Itse otostiedoston nimesin muotoon XX_XX.psd, jossa kaksi ensimmäistä merkkiä edustavat otoksen numeroa ja kaksi jälkimmäistä leikkauksen (kuvakäsikirjoituksen kuvan) numeroa. Esimerkiksi otokseen 5 kuuluva leikkaus 15 tallennettaisiin muotoon 05_15.psd. Tämä käytäntö tuntui toimivan aluksi hyvin, sillä tiedostot pysyivät järkevässä järjestyksessä. Ongelmia syntyi kuitenkin siinä vaiheessa, kun halusin lisätä jo nimettyjen otostiedostojen väliin ylimääräisen otoksen.

4.2.2 Piirrostyylillä ja hahmojen elävöittäminen

Koska toteuttamani animatic oli tarkoitettu vain tuotantoryhmän sisäiseen käyttöön, minun ei olisi tarvinnut tehdä kuvista erityisen yksityiskohtaisia tai tyylliteltyjä. Halusin kuitenkin piirrosjälkeni olevan riittävän laadukasta, jotta valmista animaticia katsovan henkilön olisi mahdollista tempautua mukaan tarinaan. En halunnut sotkuisen tai hutaistulta näyttävän visuaalisen ilmeen pilaavan animaticin katselukokemusta.

Käytin digitaalisten kuvien piirtämiseen Wacomien Bamboo Fun A5 -piirtoalustaa. Piirtoalustan käyttö hiiren sijasta oli ehdoton edellytys kuvien onnistumiselle, sillä se mahdollisti oman tyylini esille tuomisen. Kynällä piirräessä käden asento on huomattavasti luonnollisempi kuin hiirellä piirräessä, joten lopputulos muistuttaa paremmin paperille piirrettyä jälkeä. En kuitenkaan halunnut animaticiin liian maalauksellista jälkeä, vaan pyrin mieluummin selkeään ja sarjakuvamaiseen ilmaisuun. Piirrettävien kuvien määrä

oli niin suuri, että olisi ollut aivan liian raskasta käyttää kaikissa kuvissa runsaita yksityiskohtia.

Piirtämisprosessin alussa vaikeinta oli löytää sopiva tasapaino yksinkertaisuuden ja havainnollisuuden välillä. Alkuperäinen ajatukseni oli piirtää koko animatic pelkkiä reunaviivoja käyttäen. Tämä ei kuitenkaan käytännössä osoittautunut toimivaksi ratkaisuksi, sillä hahmoja oli vaikea saada erottumaan taustasta ja toisistaan. Lisäksi kuvista puuttui kolmiulotteisen tilan tuntu, mikä teki toiminnan seuraamisesta hyvin sekavaa ja mielenkiinnottomaa. Lopulta päädyin lisäämään kuviin harmaan eri sävyjä. Harmaasävyjen käyttö auttoi tuomaan vaihtelevuutta hahmojen vaatetukseen ja asusteisiin. Lisäsin kuviin myös varjostuksia, joiden avulla tärkeät kohteet erottuivat paremmin taustasta ja kuvaan tuli enemmän syvyyttä. Kolmiulotteisen tilan tuntua sain vielä korostettua vähentämällä taustan elementtien kontrastia suhteessa etualan elementteihin.

Minulla oli digitaalisten kuvien tekemiseen vain rajallisesti aikaa, joten pyrin nopeuttamaan piirtämisprosessia kaikin mahdollisin keinoin. Eräs toimivaksi havaitsemani keino ajan säästämiseksi oli kopioida hahmotasoja eri liikkeitä varten. Yleensä kopioituun tasoon ei tarvinnut uuden liikkeen ilmaisemiseksi vaihtaa kuin yhden raajan asentoa tai hahmon ilmettä. Minun ei siis tarvinnut piirtää koko hahmoa uudestaan jokaista eri liikettä varten. Projektin loppuvaiheilla hahmojen piirtämisprosessi alkoi muodostua jo niin rutiininomaiseksi, että kuvat alkoivat valmistua nopeammin.

Merkittävin edistysaskel hahmojen piirtämisessä oli kuitenkin keksintöni käyttää webkameralla itsestäni ottamia valokuvia piirrosten pohjana. En ole erityisen lahjakas ihmis-hahmojen piirtäjä, joten valokuvien pohjalta piirtäminen toi kuviin paljon kaivattua realismia. Lisäksi säästyin vaikeiden asentojen luonnostelulta ja sain haastavistakin kuvakulmista kuvatut hahmot näyttämään uskottavilta. Ainoa ongelma valokuvien käytössä olikin se, että nyt kaikki ilman mallia piirtämäni hahmokuvat näyttävät mielestäni huomattavan kömpelöiltä ja epäluonnollisilta.

Käsikirjoituksen kuvittajana minun oli usein asetettava itseni myös näyttelijän asemaan. Vaikka olinkin etukäteen tietoinen hahmojen alustavista luonteenpiirteistä, minun oli kuitenkin usein tulkittava hahmoja pitemmälle kuin käsikirjoituksessa oltiin tehty. Käsikirjoitus kuvailee kyllä hahmojen reaktioita elokuvan merkittävämpiin tapahtumiin, mutta minun tehtäväkseni jäi ilmaista heidän tunnetilansa kaikkina muinakin aikoina. Hahmojen ilmeet ja asennot muodostuivat minulle keskeisiksi keinoiksi ilmaista erilaisia

tunnetiloja. Ilmeiden merkitys korostui Vaeltajan kohdalla, sillä tällä hahmolla ei ole elokuvassa ensimmäistäkään repliikkiä. Vaeltajan persoonallisuuden välittyminen yleisölle on siis täysin riippuvainen hahmon kehollisesta ilmaisusta.

4.2.3 Tasojen käyttö liikkeen kuvaamisessa

Animaticin tärkein tehtävä on mielestäni liikkeen ja ajan havainnollistaminen. Kuvakäsikirjoitus ei kokemukseni mukaan pysty täysin osoittamaan, miten jonkin kameran tai hahmojen liikettä sisältävä otos tulisi todellisuudessa toimimaan. Minulle oli alusta asti selvää, että tekemäni animatic tulisi sisältämään yksinkertaista animaatiota liikkeiden havainnollistamiseksi.

Luvussa 3.1 Kolme lähestymistapaa kuvasuunnitteluun viittasin Giuseppe Cristianon (2007, 86-87) määritelmään, jonka mukaan animatic ei sisällä varsinaista animaatioita vaan ainoastaan pysäytyskuvilla ilmaistut alku- ja loppuliikkeet. Tämän määritelmän valossa voisinkin todeta, että toteuttamani video on oikeastaan animaticin ja previzin yhdistelmä. Minulle kuvakerronnan sujuvuuden testaamistakin tärkeämpää oli testata juuri kameran liikkeitä ja erilaisia siirtymiä. Halusin saada selville, millaista kameratyökentelyä elokuvan kuvauksissa vaadittaisiin ja miten hahmojen kävely toimisi kohtauksesta toiseen.

Liikkeen mahdollistamiseksi Photoshop-tiedostot piti luoda siten, että kaikki eri liikettä vaativat kohteet sijaitisivat omilla kuvatasoillaan. Jos siis hahmon liike otoksen aikana olisi poimia jotain maasta, yksinkertaisin tapa esittää tämä toiminta olisi luoda kolme eri kuvatasoa samasta hahmosta. Ensimmäisellä tasolla hahmo seisoo normaalisti. Toisella tasolla hän on kumartuneena maahan ja on saanut otteen esineestä, jonka aikoo poimia. Kolmannella tasolla hahmo seisoo jälleen, mutta tällä kertaa hänellä on kädessään poimimansa esine. Katsojan ei tarvitse nähdä näiden asentojen väliin jäävää liikettä, koska liikkeen kokonaisuuden hahmottaminen onnistuu muutenkin.

Itse käytin tätä pääasentoihin perustuvaa tyyliä lähes kaikissa animaticin hahmojen liikkeissä, poikkeuksena kävely. Kuviossa 6 esittelemäni kuvasarja on esimerkki pääasentoihin perustuvasta liikkeen kuvaamisesta. Siinä valokuvan poimiminen maasta on ilmaistu kolmella saman otoksen sisäisellä kuvatasolla.



Kuvio 6. Suurin osa animaticissa tapahtuvasta hahmojen liikkeestä on toteutettu pääasentoihin perustuvalla tyyllillä. Kuvassa valokuvan poimiminen maasta on ilmaistu kolmella pääasennolla.

Hahmojen pitkiä kävelyitä maisemien poikki ja erilaisia kameran liikkeitä on lähes mahdotonta hahmottaa pelkkien pysäytyskuvien avulla. Tästä syystä näiden pienten siirtymien testaamiseen oli käytettävä animaatiota. Animaation käytöstä pienten siirtymien havainnollistamisessa, kerron tarkemmin luvussa 4.3 Kuvien animointi.

Kohtauksen jatkuvuuden huomioiminen toi oman haasteensa animatic-otosten liikkeen piirtämiseen. Elokuvassa on kohtaus, jossa maassa istuva Kaveri tyhjentää reppunsa sisältöä, samalla kun vieressä istuva Vaeltaja katselee ympärilleen ja nousee lopulta seisomaan. Tämä otos on hyvin pitkä ja koostuu useista eri leikkauksista. Minun piti olla jatkuvasti selvillä siitä, miten kohtauksen otosten välillä leikataan, jotta saatoin piirtää molempien hahmojen pääasennot oikein suhteessa toisiinsa. Lisäksi kuvissa täytyi ottaa huomioon millä tahdilla Kaveri latoi laukustaan poimimiaan esineitä maahan ja varmistaa, että näkyvissä oli oikea määrä esineitä kunkin leikkauksen kohdalla. Kohtauksen lopullista leikkausta voi tarkastella opinnäytetyön liitteenä olevasta kuvakoosteesta (liite 2).

Piirsin digitaaliset kuvat kohtaus kerrallaan ja saatuani kaikki samaan kohtaukseen kuuluvat otokset valmiiksi, ryhdyin luomaan niistä materiaalia animaticin leikkausta varten. Pelkkiä pääasentoja sisältävät kuvat tallensin yksitasoisiksi JPEG-kuvatiedostoiksi. Laajoja liikeratoja (kävely, kameran liikkeet) sisältävät kuvat vaativat sen sijaan lisäkäsittelyä erillisellä animaatio-ohjelmalla. Seuraavassa luvussa kerron tarkemmin kuvien animointiprosessista.

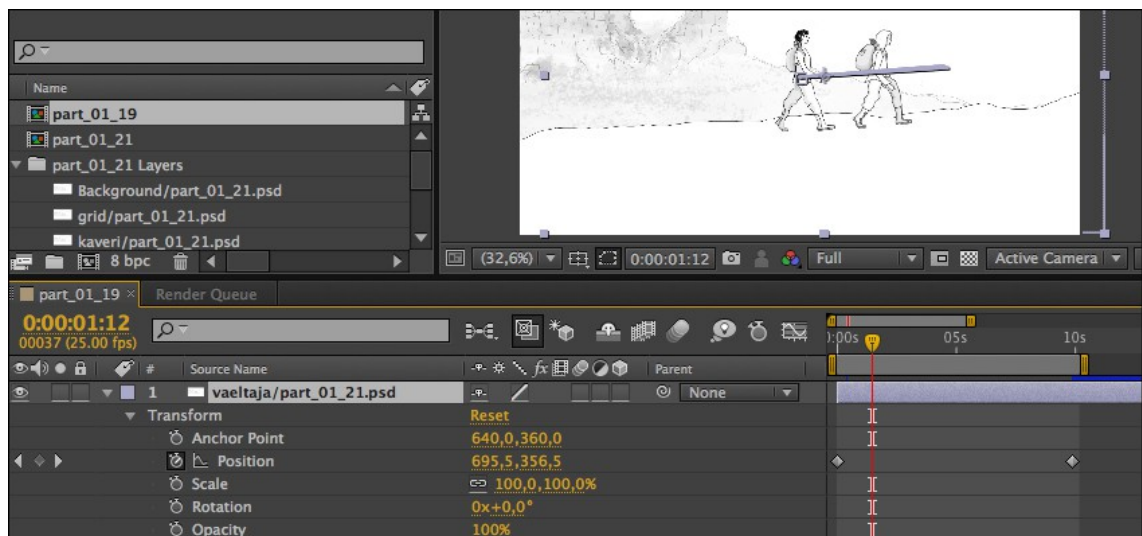
4.3 Kuvien animointi

Voidakseni lisätä animaticiin animoituja liikeratoja, minun täytyi avata tarvittavat kuvat Adoben After Effects CS6 -ohjelmassa. After Effects mahdollistaa erilaisten tehosteiden lisäämisen kuva- ja videotiedostoihin. Se on ikään kuin kuvankäsittelyohjelman ja videoeditointiohjelman yhdistelmä. Tässä projektissa käytin After Effectsia hahmojen kä-

velyyn, erilaisten kameran liikkeiden ja muutamien muiden laajoja liikeratoja vaativien pienten siirtymien havainnollistamiseen.

Suurin etu After Effectsin käytössä oli se, että ohjelmisto pystyy käsittelemään Photoshop-tiedostoja säilyttäen samalla niiden tasorakenteen. Pystyin siis avaamaan Photoshop-tiedostoiksi tallentamani animatic-otokset ja valitsemaan niistä käsittelyyn vain tarvitsemani kuvatasot. Animointia varten sijoitin kuvatasot aikajanalle ja määrittelin millä aikavälillä halusin liikkeen tapahtuvan.

Otetaan esimerkiksi hahmojen kävely. Valmis animatic sisältää kaksi erilaista kävelytyyppiä. Tavallisempi versio on sellainen, jossa hahmot liikkuvat kuva-alueella, kameran pysyessä paikoillaan. Tässä tapauksessa sijoitin hahmot ensin siihen kohtaan kuvassa, josta halusin liikkeen alkavan. Sen jälkeen lisäsin aikajanan alkuun merkintäpisteen ilmaisemaan liikkeen alkamisaikaa. Seuraavaksi lisäsin uuden merkintäpisteen siihen kohtaan aikajanaa, jossa halusin liikkeen päättyvän. Viimeiseksi määrittelin vielä mihin kohtaan kuva-aluetta hahmojen tuli ehtiä jälkimmäisen merkintäpisteen osoittamassa ajassa. Kuviosta 7 voi tarkastella miltä liike näyttää After Effectsin aikajanalla.



Kuvio 7. After Effectsin aikajanalla otoksen vaatimalle liikkeelle voidaan määritellä alkupiste, loppupiste ja kokonaiskesto, jonka jälkeen ohjelma luo lopullisen laajan liikeradan.

Edellä kuvailemassani esimerkissä kuvan kohteet liikkuvat suhteessa taustaan. Tällaiset liikkeet olivat animaticissa huomattavasti yleisempiä. Muutama otokseen käytin kuitenkin päinvastaista animaatiota, jossa tausta liikkui suhteessa kuvan kohteisiin. Tällaisissa otoksissa kyse oli kameran liikkeen havainnollistamisesta. Hyvin tavallinen ka-

meran liike tässä elokuvassa on kamera-ajo, jossa seurataan päähenkilöiden kävelyä erilaisten maisemien poikki siten, että hahmot pysyvät koko ajan samassa kohdassa kuvakompositiota. Tällaisen liikkeen animoimista varten minun täytyi ensin muokata kuvan tausta kuvakehystä suuremmaksi ja liikuttaa sitä sitten leveys suunnassa suhteessa hahmoihin. Taustan elementtien liikkuminen sai aikaan illuusion kameran liikkumisesta hahmojen mukana.

Kun olin saanut vaadittavan liikkeen animoitua, tallensin sen videotiedostoksi. Videon asetukseksi valitsin HDTV-formaatin, jotta kuvakoko ja kuvasuhde pysyisivät samana kuin suoraan Photoshopista tallennetuissa JPEG-tiedostoissa.

4.4 Äänimaailman toteutus

Yksi animaticin käyttötarkoituksista on testata liikkeen ja kuvakerronnan lisäksi elokuvan leikkausta ja rytmiä. Tämä onnistuu parhaiten, mikäli animaticiin lisätään mukaan ääniraita. Animaticissa käytettävien äänten ei tarvitse olla samoja kuin lopullisessa elokuvassa. Oleellisempaa on testata, kuinka äänitehosteiden ja taustamusiikin käyttö vaikuttaa kuvakerronnan rytmittämiseen.

Tätä animatic-prosessia varten pyysimme kahta näyttelijäopiskelijaa lukemaan elokuvan dialogin nauhalle. Äänitys toteutettiin kotioloissa ja paikalla oli näyttelijöiden lisäksi koko elokuvan nelihenkinen tuotantoryhmä. Äänitystilanne oli hyvää harjoitusta elokuvan ohjaajalle, joka pääsi ensimmäistä kertaa ohjaamaan ryhmän ulkopuolisia henkilöitä. Äänitystilanteessa erikoisinta oli se, kuinka paljon fyysistä näyttelemistä pelkkä repliikkien ääneen lukeminen vaati. Elokuvassa on esimerkiksi kohtauksia, joissa hahmot puhuvat samaan aikaan kuin juoksevat. Havaitsimme äänitystilanteessa, että paras ja realistisin lopputulos saatiin aikaan, kun näyttelijä todella juoksi paikoillaan omat repliikkinsä sanoessaan.

Dialogin lisäksi nauhoitimme animaticia varten erilaisia tehosteääniä. Tällaisia olivat esimerkiksi säilykepurkin kaapiminen lusikalla, erilaiset kävelyäännet, tavaroiden kolinat ja veden loiskeet. Taustahäiriön välttämiseksi nauhoitimme kaikki tehosteäännet sisätiloissa. Vaikeinta oli saada aikaan uskottava versio askelten äänistä vetisellä rämeellä tai kuivalla hiekalla. Rämeen äännet päädyttiin lopulta toteuttamaan sekoittamalla laakeaan vatiin vettä ja multaa ja painelemalla syntyynyttä seosta ontoilla muovipurkeilla.

Hiekalla kävelyä varten kaadoimme puolestaan lattialle kasan kissanhiekkaa ja nauhoitimme kahden tuotantoryhmän jäsenen kävelemistä hiekan päällä.

Olen henkilökohtaisesti sitä mieltä, että elokuvan taika on taustamusiikin ja kuvakerronnan yhdistämisessä. Halusinkin testata taustamusiikin sopimista elokuvan tarinaan jo animatic-prosessin aikana. Tässä vaiheessa tuotantoa meillä ei kuitenkaan ollut mahdollisuutta palkata säveltäjää luomaan elokuvaan alkuperäismusiikkia. Päädyimmekin lopulta etsimään animaticiin sopivaa musiikkia verkkopalvelu Jamendosta, jossa itsenäiset musiikintekijät voivat julkaista töitään käyttäjien ladattavaksi. Jamendosta ladattua musiikkia voidaan käyttää ei-kaupalliseen tarkoitukseen sillä ehdolla, että musiikin tekijätiedot ilmaistaan teoksen yhteydessä.

4.5 Leikkaaminen

Viimeinen vaihe animaticin toteutuksessa oli kuva- ja videomateriaalin leikkaaminen lopullisen elokuvan rytmiä mukailevaksi kokonaisuudeksi. Päätin käyttää animatic-videon leikkaamiseen Adobe Premiere CS6 -videoeditointiohjelmaa. Tässä vaiheessa prosessia materiaalinani oli JPEG-tiedostoja, videotiedostoja, sekä useita eri äänitiedostoja.

Digitaalisten kuvien piirtämisurakkaan verrattuna, animaticin leikkaus oli varsin nopea ja kivuton prosessi. Haastavinta oli koota useista eri äänitiedostoista käsikirjoituksen mukainen dialogi. Päänvaivaa aiheutti myös hahmojen puheen kesto, jonka kuvittamiseksi ei välillä ollut käytössä tarpeeksi hahmojen pääasentoja sisältäviä kuvia. Jouduinkin palaamaan muutamaan otteeseen takaisin Photoshop-ohjelmaan ja piirtämään otoksiin useampia hahmojen liikkeitä.

Kaikkein haastavimmaksi osuudeksi osoittautui tarinaa ajassa eteenpäin vievien suurten siirtymien toteuttaminen. Elokuvasa on kohta, jossa päähahmot kohtaavat metsässä Gurun. Kaveri kysyy Gurulta, voisivatko he istahtaa tämän seuraksi. Kuvakäsikirjoitukseen oli suunniteltu leikkaus kysymyksestä suoraan tilanteeseen, jossa Kaveri ja Vaeltaja jo istuvat maassa Gurun molemmin puolin. Kuvakäsikirjoituksessa siirtymä tuntui vielä toimivan, mutta leikkausvaiheessa huomasin, että suunniteltu leikkaus ei ilmaissut millään tavoin ajan kulumista näiden kahden tapahtuman välillä. Yritin korjata asian vaihtamalla suoran leikkauksen ristikuvaksi. Efekti antoi kyllä mielikuvan ajan kulumisesta, mutta ei silti toiminut mielestäni kovin hyvin. Lopulta päädyin piirtämään kahden otoksen väliin uuden ylimääräisen otoksen, jossa kuvataan auringonsäteiden välk-

kymistä puunlatvojen lomasta (lopullinen versio siirtymän kuvasuunnitelmasta on nähtävissä kuviossa 8). Käyttämäni leikkaus edustaa sekä suurta siirtymää että elliptistä leikkausta, jonka avulla annetaan mielikuva todellisuuista pitemmän ajan kulumisesta toiminnan aikana. Mielestäni tämä tilanteen ulkopuoliseen kohteeseen leikkaaminen sopi hyvin kuvaamaan siirtymistä ajassa hieman eteenpäin.



Kuvio 8. Alkuperäisessä kuvasuunnitelmassa ensimmäisestä kuvasta leikattiin suoraan kolmanteen kuvaan, minkä vuoksi tilanteiden välissä ei vaikuttanut kuluneen lainkaan aikaa. Kun lisäsin kuvien välille ylimääräisen otoksen auringonsäteistä, sain aikaan vaikutelman pitemmän ajan kulumisesta kohtauksen aikana.

Käytin animaticin kuvamateriaalin ja dialogin synkronoimiseen Premiere-videoeditointiohjelmalla. Tallensin näin syntyneestä lopputuloksesta animaticin ensimmäisen testiversion. Tämän jälkeen siirryin käyttämään Adobe Audition CS6 -äänieditointiohjelmalla, jossa tarkoitukseni oli luoda animaticiin vielä äänitehosteet ja taustamusiikkiraita. Vaihdoin ohjelmistoa tässä vaiheessa siitä syystä, että Auditionin ääniraitojen muokausominaisuudet ovat huomattavasti Premieren vastaavia ominaisuuksia monipuolisemmat.

Audition mahdollistaa usean eri ääniraidan päällekkäisen käytön ja muokkaamisen. Tämän lisäksi ohjelmassa on mahdollista avata videotiedostoja, joten äänen synkronointi kuvaan onnistuu helposti. Jouduin leikkaamaan ja yhdistelemään useita eri tehosteäänä, saadakseni aikaan videon rytmiin sopivan kokonaisuuden. Lisäsin tehosteäänä tuomaan eloa erityisesti niihin elokuvan kohtauksiin, joissa ei ollut juurikaan dialogia.

Saatuani tehosteääniraidan valmiiksi, kokosin vielä musiikkiraidan animaticin yhdistelemällä kohtausten tunnelmaan sopivia kappaleita muiden ääniraitojen taustalle. Musiikin pyrin valitsemaan siten, että se vahvistaisi tiettyjen kohtausten vaikutusta yleisön tunnetiloihin. Esimerkiksi kohtauksessa, jossa päähahmot tapaavat Gurun, halusimme taustamusiikin korostavan tilanteen hypnoottisuutta. Musiikin merkitys nousee entistäkin suurempaan rooliin tilanteessa, jossa Guru huumaa Vaeltajan ja katsoja näkee hetken ajan kaiken Vaeltajan näkökulmasta. Tässä otoksessa musiikki korostaa Vaeltajan kokemaa sekavuutta tilanteessa.

Viimeinen toimenpide leikkausprosessissa oli luoda videosta ja kolmesta ääniraidasta valmis animatic. Palasin tässä vaiheessa takaisin Premiere-ohjelmaan ja yhdistin Auditionissa luomani uudet ääniraidat kuvamateriaalin ja dialogin sisältämään kokonaisuuteen. Tallensin valmiin videon sekä HDTV-formaatissa, että 50% pienempänä versiona. Jälkimmäisen version jaoin yksityisellä YouTube-kanavalla muiden tuotantoryhmän jäsenten nähtäväksi ja kommentoitavaksi.

Opinnäytetyöni lopputuotteena syntynyt animatic muodostui lopulta 16 minuutin mittaiseksi. Poltin valmiin videon DVD-ROM -levylle, jotta animaticin katsominen yhdessä oman työryhmäni kesken sujuisi helpommin kuin YouTube-verkkopalvelun kautta. Lisäsin myös kohtausten välille kappalemerkinnät, jotta animaticia läpi käydessä olisi mahdollista siirtyä nopeasti kohtauksesta toiseen. Valmis DVD-ROM löytyy tämän opinnäytetyön printtikappaleen liitteistä (liite 3).

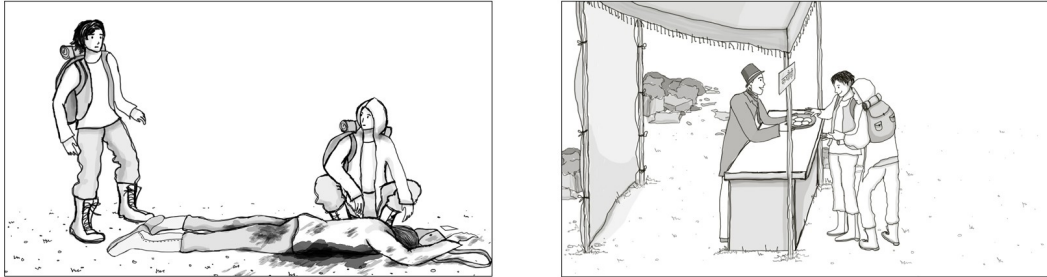
Animaticin luominen oli kokonaisuudessaan hyvin pitkälinen ja vaativa prosessi. Kuvakäsikirjoitukseen verrattuna animaticin toteutus vei moninkertaisesti enemmän aikaa. Toisaalta löysin projektin aikana useita ongelmakohtia kuvakäsikirjoituksesta ja pystyin korjaamaan joitakin niistä animaticin avulla. Luvussa viisi kerron tarkemmin, miten animatic vaikutti elokuvan käsikirjoitukseen ja kuvasuunnitelmaan. Kuvailen myös millaista hyötyä tai haittaa animaticin käytöstä tuotantoryhmän mielestä aiheutui.

5 Testivaiheesta toteutukseen – Animaticin merkitys esituotannossa

Nancy Beiman (2007, 20) toteaa kirjassaan *Prepare To Board!*, että näytelmäelokuvan kuvakäsikirjoitusprosessin ei pitäisi aiheuttaa muutoksia itse elokuvan käsikirjoitukseen. Itse taas olen sitä mieltä, että kuvasuunnitteluprosessi voi paljastaa käsikirjoituksen puutteet ja auttaa korjaamaan ne jo ennen tuotantovaiheeseen siirtymistä. Mielestäni tämä on totta varsinkin harrastelijaelokuvan tuotannossa, sillä työryhmän jäsenten ammattitaito ja kokemus harvoin riittävät käsikirjoituksen täydelliseen analysoimiseen ilman tarinan testaamista kuvien muodossa.

Oman elokuvamme tapauksessa animatic osoittautui hyödylliseksi työvälineeksi kuvakäsikirjoituksen testaamisessa. Monet luonnosvaiheessa hyväksytyt kohtaukset osoittautuivat videomuotoon leikattuna huonosti sommitelluiksi. Yleisin ongelma tuntui ole-

van kuvakomposition liiallinen teatterimaisuus, jonka oletan johtuneen tavastani käyttää paljon suoraan kohteen sivusta tai edestä päin kuvattuja otoksia. Kuviossa 9 esittelen kaksi liian teatterimaiseksi miellettyä animatic-otostani.



Kuvio 9. Nämä animatic-otokset elokuvan ohjaaja mielsi liian teatterimaisiksi, koska hahmot on kuvattu joko suoraan edestä tai suoraan sivulta. Molemmissa tapauksissa korjausehdotus oli siirtää kameraa hiukan oikealle, jolloin kuvakulmasta tulisi kiinnostavampi.

Toinen yleinen ongelma oli lähikuvien puuttuminen huomionarvoisista liikkeistä. Animaticiin toivottiin lisäotoksia hahmojen kasvojen ilmeistä tietyissä tilanteissa, jotta heidän tunnetilansa välittyisivät katsojalle paremmin. Lisäksi toivottiin enemmän lähikuvia ympäristön yksityiskohdista ja tilanteista, joissa hahmo tarttuu johonkin esineeseen.

Itse olen lähikuvien lisäämisen suhteen samaa mieltä. En kuitenkaan halunnut lisätä animaticiin saman toiminnan toistamista eri rajauksilla, koska minun piti pitää kohtaus-ten sisältämien otosten määrä mahdollisimman pienenä. Mielestäni lähikuvat ovat hyvä lisä elokuvaan siinä tapauksessa, että itse kuvaustilanteessa on aikaa ottaa paljon erilaisia otoksia. Ohjaaja keksii usein vasta kuvauspaikalla mistä kaikista kohteista hän haluaa ottaa lähikuvia. Tämä on osa ohjaajan taiteellista työprosessia ja se perustuu yleensä spontaaniin ajatteluun. Siksi en kokenutkaan tarpeelliseksi lisätä lähikuvia suoraan animaticiin. Se, että ohjaaja voi animaticia katsomalla nähdä mistä asioista hän haluaisi ottaa lähikuvia, on mielestäni hyvä esimerkki animaticin tuottamasta hyödystä kuvauksiin valmistautumisessa.

Vaikka animatic on pääasiassa kuvauksen ja leikkauksen testaamisen työkalu, sillä oli omassa elokuvaprojektissamme suuri merkitys myös tarinankerronnan sujuvuuden testaamisessa. Nostan tästä esimerkiksi elokuvan ensimmäisen kohtauksen, joka on kuvakerronnallisesti hyvin haastava. Kohtaus ei sisällä lainkaan puhetta, eikä siinä suoraan kerrota tapahtumien aikaa ja paikkaa. Meidän oli pelkän käsikirjoituksen perusteella mahdotonta arvioida, miten katsoja ymmärtäisi tarinan juonen tällaisen avauskohtauksen perusteella. Kuvasuunnitteluvaiheessa pyrimmekin lisäämään kohtaukseen

lukuisia visuaalisia vihjeitä, joiden tarkoituksena oli esitellä katsojalle elokuvan maailma ja päähahmot. Hahmojen persoonallisuuksia pyrimme tuomaan esiin heidän reaktiois-
saan erilaisiin ärsykkeisiin. Myös hahmojen liikkumisessa ja kehonkielessä pyrittiin ko-
rostamaan heidän vastakkaisia luonteenpiirteitään.

Liikkeen kannalta animatic ei ollut mielestäni paras mahdollinen vaihtoehto elokuvan
rytmityksen testaamiseen. Olin alun perin kuvitellut, että animoimalla hahmojen käve-
lyn, voisin testata jo etukäteen sitä, kuinka pitkiä otoksia kävelystä täytyy tallentaa ku-
vauspaikalla. Ongelmana piirroshahmojen kävelyn animoimisessa oli liikkeen epäluon-
nollisuus, joka häiritsi otosten ajoittamista. Ihmisen kävelyn rytmiä on vaikea toteuttaa
pelkällä pisteestä A pisteeseen B liukuvalla animaatiolla, jollaisia useimmat kävelyotok-
seni olivat. Yrittäessäni kuvata ihmisen normaalia kävelynopeutta, päädyin usein käyt-
tämään mieluummin liian hidasta, kuin liian nopeaa animaatiota. Tästä johtuen sain pa-
lautetta, että hahmojen kävelykohtaukset tuntuivat liian pitkiltä ja tylsiltä seurata.

En toisaalta ole varma, kuinka tärkeää leikkausprosessiin valmistautumisen kannalta
on se, että animatic edustaa tismalleen lopullisen elokuvan ajallista rytmiä. Tämä voi
ehkä olla totta siinä tapauksessa, että animaticia käytetään testaamaan kuvakerronnan
sujuvuutta kokonaisuutena. Olen kuitenkin sitä mieltä, että animaticia ei ainakaan näy-
telmäelokuvan tapauksessa pitäisi pitää tulevan elokuvan täydellisen tarkkana esiver-
siona. Leikkaaja joutuu aina työskentelemään kuvatun materiaalin ehdoilla sen sijasta,
että hän leikkaisi elokuvan jonkun pilkuntarkan, valmiiksi päätetyn rakenteen mukaises-
ti. Mielestäni animatic voi kyllä olla suuntaa antava kokeilu elokuvan leikkauksesta,
mutta todellinen leikkauksen rytmi syntyy vasta jälkituotantovaiheessa, kun käytettävissä
on oikeilla näyttelijöillä ja oikeissa kuvauspaikoissa kuvattua materiaalia.

Mitä tulee kuvauksiin valmistautumiseen, animaticin liikeanimaatiosta on mielestäni
enemmän hyötyä kuin haittaa. Vaikka animaatio ei ehkä ajallisesti edustaisikaan liik-
keen todellista rytmiä, animaticista näkee kuitenkin hyvin liikkeen suunnan. Kuvaaja voi
animaticin perusteella suunnitella, millaista kameratyöskentelyä liikkeen tallentaminen
tulisi vaatimaan. Ohjaaja voi puolestaan käyttää animaticia havainnollistamaan näytteli-
jöiden liikkumista kameran edessä. En siis jättäisi liikkeen animoimista kokonaan pois
animatic-prosessista. Enemminkin varoittaisin työryhmää siitä, että animaticia ei voida
käyttää arvioimaan elokuvan lopullisen leikkauksen sujuvuutta.

Minulta kului animaticin toteuttamiseen aikaa noin kolme kuukautta, josta aktiivista (kopäiväistä) työskentelyaikaa oli noin kuukausi. Valmis animatic sisältää yhteensä 89 eri otosta. Useimpiin otoksiin piirsin enemmän kuin yhden hahmon. Lisäksi jokaisella hahmolla oli useimmiten otoksessa enemmän kuin yksi pääasento. Kun mukaan laskee vielä otoksiin piirtämäni taustat, nousee koko animaticia varten toteutettujen yksittäisten kuvatasojen määrä varsin suureksi. Olen pyrkinyt havainnollistamaan tätä tasomäärää opinnäytetyön liitteenä olevassa kuviossa (liite 4).

Suureen työmäärään verrattuna, animatic ei mielestäni tuottanut tarpeeksi suurta hyötyä elokuvaprojektille. Animaticin toteutukseen käytetyn ajan ja vaivan määrä on mielestäni niin merkittävä, että ainakin ei-kaupallisessa harrastelijatuotannossa animaticin käyttö tuntuu liian raskaalta tavalta valmistautua kuvauksiin. En kiellä, etteikö animatic olisi hyvin havainnollinen työväline kuvakerronnan testaamisessa, mutta sen toteuttaminen vaatii työryhmältä huomattavia ajallisia resursseja ja teknisiä valmiuksia.

Tämän sanottuani haluan kuitenkin todeta, että olisin voinut selvitä tämän elokuvan animatic-prosessista myös paljon vähemmällä vaivalla. Suurimmaksi ongelmakseni muodostui liiallinen kunnianhimoisuus piirrosten laadussa ja tapani pitää animaticia valmiina taideteoksena sen sijaan, että olisin suhtautunut siihen kuvasuunnittelun teknisenä apuvälineenä. Minun olisi pitänyt alusta alkaen omaksua se asenne, että animaticin ei ole tarkoitus olla täysin valmis ja tarkka versio tulevasta elokuvasta. Animatic on mielestäni verrattavissa ennemminkin kuvakäsikirjoituksen luonnosvaiheeseen, jossa tarkoituksena on karsia kuvakerronnasta pois mahdollisimman paljon ongelmakohtia ennen lopullisten kuvien piirtämistä. En tullut työtä aloittaessani ajatelleeksi, että animatic tulisi luonnosten lailla käymään läpi lukuisia eri kehitysvaiheita. Lähdin siis periaatteessa toteuttamaan ikään kuin valmista elokuvaa, minkä vuoksi asetin itselleni myös aivan liian suuria taiteellisia tavoitteita piirrosten laadun suhteen.

Työryhmän yleinen mielipide oli, että animaticin käyttö auttoi korjaamaan käsikirjoituksessa ja kuvakäsikirjoituksessa esiintyviä ongelmia. Animaticista oli helppo hahmottaa, mihin kohtiin elokuvaa tarvittiin lisää otoksia tai missä kohdissa dialogi tuntui väärän mittaiselta. Erityisen hyvä työväline animatic oli elokuvan suurten siirtymien havainnollistamisessa. Jos kohtauksen välillä on tapahduttava merkittävä vaihdos ajassa ja paikassa, animatic voi auttaa testaamaan, miten tämä vaihdos ilmaistaan kuvakerronnassa. Suurissa siirtymissä ajoituksella on tärkeä merkitys ja siksi niiden testaaminen pelkän kuvakäsikirjoituksen avulla on hyvin hankalaa, ellei jopa mahdotonta.

Oma mielipiteeni on, että animaticin merkittävin hyöty on elokuvan tuotantovaiheeseen eli kuvauksiin valmistautumisessa. Animaticia voidaan käyttää myös testaamaan joitakin jälkituotantovaiheeseen kuuluvia toimenpiteitä, kuten esimerkiksi musiikin sopimista elokuvan kuvakerrontaan. Tämä ei ole mielestäni kuitenkaan erityisen tarpeellista kuin siinä tapauksessa, että animaticin avulla halutaan osoittaa jollekin työryhmän ulkopuoliselle taholle, miten lopullinen elokuva tulisi toimimaan. Animatic on mielestäni hyödyllisimmillään silloin, kun sitä käytetään kuvakäsikirjoitusprosessin yhtenä työvaiheena.

Suosittelisin muita harrastelijaelokuvantekijöitä suhtautumaan animaticiin, ei itse elokuvan, vaan nimenomaan kuvakäsikirjoituksen testiversiona. Muistuttaisin myös animaticin tekemistä harkitsevia henkilöitä ottamaan huomioon, että animaticin ei ole tarkoituksaan olla valmis heti ensimmäisellä esityskerralla. Yleensä animaticista huomataan mitä kaikkia puutteita elokuvan kuvakerronnassa esiintyy, jonka jälkeen animaticia täytyy muuttaa näiden puutteiden korjaamiseksi. Animaticin toteuttajan ei kannata turhaan yrittää saada aikaan täysin tyylipuhdasta piirrosjälkeä, sillä animaticia ei tulla arvostelemaan itsenäisenä taideteoksena. Tärkeintä on, että piirroksissa ilmaistaan selkeästi kuvakulmat, rajaukset, kameran liikkeet ja kuvassa näkyvien kohteiden sijoittuminen kolmiulotteisessa tilassa.

6 Yhteenveto

Tässä opinnäytetyössä tavoitteenani oli selvittää, onko animaticin käyttö elokuvatuotannon osana suositeltavaa. Halusin tarjota muille harrastelijaelokuvantekijöille katsauksen oman animatic-prosessini vaiheisiin. Toiveenani oli, että animaticin toteuttamisesta kiinnostuneet henkilöt voisivat tähän opinnäytetyöhön tutustumalla saada vinkkejä omia animatic-projektejaan varten. Jos olen tehnyt työni oikein, tätä opinnäytetyötä lukemalla voi myös saada selville, mitä animatic-projektissa *ei* kannata tehdä.

Oma animatic-prosessini oli kaiken kaikkiaan hyvin opettavainen. Ennen työn aloittamista minulla ei ollut aiempaa kokemusta piirrosanimaation tekemisestä, joten en osannut arvioida työhön kuluvaan aikaan oikein. Suosittelisinkin jokaista animaticin toteutuksesta haaveilevaa henkilöä arvioimaan ensin päässään riittävältä tuntuvan ajan projektin toteutukselle ja kertovan sen sitten vielä kahdella, jolloin päästään luultavasti hieman lähemmäs animatic-projektin vaatimaa todellista ajan määrää.

Opin tätä työtä tehdessäni monet asiat vasta kantapäähän kautta. En pystynyt itse arvioimaan omaa työtäni objektiivisesti ja usein vasta muiden työryhmän jäsenten antama rakentava kritiikki sai minut huomaamaan virheet omassa kuvakerronnassani. Elokuva tehdessä on erittäin hyödyllistä, jos kuvasuunnitelman voi käydä läpi yhdessä useamman henkilön kanssa. Kuvakäsikirjoittamisprosessin aikana on helppo päätyä toistamaan itseään, sillä piirrettäviä kuvia on lyhyessäkin elokuvassa hyvin paljon. Tällaisissa tilanteissa muiden henkilöiden mielipiteet auttavat varioimaan kuvakerrontaa.

Mielestäni animatic on erinomainen työkalu elokuvan tuotantovaiheeseen eli kuvauksiin valmistautumisessa. Sen avulla voidaan merkittävästi vähentää kuvauksiin kuluva aikaa ja helpottaa kuvausryhmän jäsenten yhteistyötä kuvauspaikalla. Tuotantovaiheen jälkeen en kuitenkaan näe animaticia enää tarpeellisena. Kokemukseni mukaan animatic ei sovellu erityisen hyvin näytelmäelokuvan leikkausprosessin testaamiseen, sillä leikkaus tapahtuu aina materiaalin ehdoilla. Piirrosjäljen tasosta riippumatta, animatic ei ole mielestäni verrattavissa oikeilla näyttelijöillä ja oikeissa kuvauspaikoissa kuvattuun materiaaliin. Animatic-leikkaus ja kuvauksissa tallennetun materiaalin leikkaus eivät siis ole täysin verrattavissa keskenään, enkä pidä mielekkäänä ajatuksena leikata oikeaa materiaalia täysin animaticin ehdoilla. Suosittelenkin ainakin harrastelijaelokuvantekijöitä ottamaan animaticin mahdollisuuksiensa mukaan osaksi elokuvan kuvasuunnitteluvaihetta, mutta heittävän sen sitten mielestään jälkituotantovaiheessa.

Tulevissa animatic-projekteissani yritän olla vähemmän kunnianhimoinen piirrosjäljen laadun suhteen. Yritän muistaa, että animaticin ei pitäisi olla itsenäinen taideteos, vaan yksi kuvakäsikirjoitusprosessin luonnosvaiheista. Pyrin myös pitämään mielessäni sen seikan, että animatic ei tule koskaan valmiiksi ensimmäisellä yrityksellä, koska sen idea on nimenomaan löytää kuvakerronnasta kaikki mahdolliset virheet. Niin turhauttavaa kuin se taiteellisesti orientoituneelle tekijälle varmasti onkin, animatic on onnistunut juuri silloin kun se osoittaa, mitä kaikkea kuvakerronnassa on tehty väärin.

7 Lähteet

Ablan, Dan 2003. Digital Cinematography & Directing. Indianapolis: New Riders Publishing.

Beiman, Nancy 2007. Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts. Oxford: Focal Press.

Bordwell, David & Thompson, Kristin 1997. Film Art: An Introduction. International edition. New York: The McGraw-Hill Companies.

CinemaSource 2001. Understanding Aspect Ratios. CinemaSource [verkkosivu] <http://www.cinemasource.com/articles/aspect_ratios.pdf> (15.4.2013).

Cohen, Sherm 8.5.2012. The 7 Hidden Patterns of Successful Storyboards. Storyboard Secrets YouTube Channel [verkkosivu] <<http://www.youtube.com/watch?v=pmpmkV5b5qM>> (21.3.2013).

Creative Skillset. Job Profiles for the Audio Visual Industries – Storyboard Artist. Creative Skillset [verkkosivu] <http://www.creativeskillset.org/animation/careers/article_4165_1.asp> (15.4.2013).

Cristiano, Giuseppe 2007. Storyboard Design Course – Principles, practice and techniques: the ultimate guide for artists, directors, producers and scriptwriters. London: Quatro.

Dems, Kristina 12.7.2010. What are The Five Stages of Filmmaking? Bright Hub [verkkosivu] <<http://www.brighthub.com/multimedia/video/articles/77345.aspx>> (21.3.2013).

Ferster, Bill 1998. Idea Editing: Previsualization for Feature Films. StageTools [verkkosivu] <<http://www.stagetools.com/previs.htm>> (15.4.2013).

Glebas, Francis 2009. Directiong the Story – Professional Storytelling and Storboarding Techniques for Live Action and Animation. Oxford: Focal Press.

Hart, John 1999. The Art of the Storyboard – Storyboarding for Film, TV, and Animation. Oxford: Focal Press.

Horn, Douglas 19.2.2013. Storyboards, Shooting Plans and Shot Lists. [verkkosivu] <<http://douglashorn.com/wordpress/filmmaking/how-to-make-storyboards-shooting-plans-and-shot-lists-for-film-and-video/>> (19.4.2013)

Kivi, Erkki & Pirilä, Kari 2005. Elävä kuva – elävä ääni: Otos. Helsinki: Like.

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

Kivi, Erkki & Pirilä, Kari 2010. Elävä kuva – elävä ääni: Teos. Helsinki: Like.

Malone, Simon 20.8.2010. What is Chroma Keying and how do green screens work? VirtualStudio.TV [verkkosivu] <<http://www.virtualstudio.tv/blog/post/14-what-is-chroma-keying-and-how-do-green-screens-work>> (15.4.2013)

Palmer, Philip 1.7.2011. Moodboard for Hell Ship. Philip Palmer's Debatable Spaces [verkkosivu] <<http://www.philippalmer.net/2011/07/01/moodboard-for-hell-ship/>> (21.3.2013).

Peltomaa, Petja Pauliina 2006. Tuottaja ja käsikirjoittaja – Saman pöydän ääressä, eri puolilla. Elokuvan kehittäminen käsikirjoittajan näkökulmasta. Lopputyö. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu, elokuvataiteen osasto, elokuva- ja televisiokäsikirjoituksen linja. <<https://viestintatieteet-wiki.wikispaces.com/Tuottaja+ja+käsikirjoittaja>> (21.3.2013).

Taru sormusten herrasta: Sormuksen ritarit (The Lord of the Rings: Fellowship of the Ring). 2001. Boyens, Philippa, Jackson, Peter & Walsh, Fran. Jackson, Peter. Uusi-Seelanti: New Line Cinema. 200 min.

Toppari, Jussi 2010. Kuvasuunnittelun käytännöistä. Opinnäytetyö. Turku: Turun Ammattikorkeakoulu, elokuvan ja television koulutusohjelma. <<http://publications.theseus.fi/handle/10024/23973>> (21.3.2013)

Volpe. Giancarlo 22.9.2012. Crossing the 180 (or) obeying screen direction. Tumblr [verkkosivu] <<http://giancarlovolpe.tumblr.com/post/32071328926/hey-kids-if-youre-a-filmmaker-animator-or>> (16.4.2013).

Vossen, Chad 2012. 11 Tips For Planning A Green Screen Video Production. ReelSEO [verkkosivu] <<http://www.reelseo.com/11-tips-planning-green-screen-video-production/>> (15.4.2013).

Elokuvan treatment

Kaksi matkalaista vaeltaa reput selässä läpi autoituneen erämaan, joissa vain varoituskyltit ja kaupunkien hylätyt rauniot ovat merkinä kauan sitten romahtaneesta yhteiskunnasta. Hupulliseen takkiin verhoutunut *Vaeltaja* on kaksikosta hiljaisempi ja vakavampi. Rikkinäisissä saappaissa kulkeva *Kaveri* on puolestaan huoleton, joskin myös hieman arkajalkaisen oloinen.

Ystävykset vaeltavat raunioituneen kaupungin ohi, kun he huomaavat aukealla paikalla maassa makaavan hahmon. Lähempi tarkastelu osoittaa, että kyseessä on ihmisruumiin, jonka ympärillä on maassa verisiä jalanjälkiä. Ystävykset tutkivat hetken aikaa ruumiin läheltä löytyviä matkatavaroita ja jatkavat sitten matkaansa. Vaeltaja ottaa mukaansa kuolleelta jääneitä säilykepurkkeja, kun taas Kaveri varastaa itselleen kuolleen kengät, päästäkseen eroon omista rikkinäisistä saappaistaan.

Matkakumppanusten leirytyessä ilta-auringon paisteessa, Kaveri juttelee toiveikkaasti siitä, kuinka asutuissa kaupungeissa asiat ovat paremmin, samalla kun Vaeltaja saa tehdä kaiken työn teltan pystyttämisesä. Yöllä iskee ukkosmyrsky ja kaatosateen vuoksi kumppanusten telttaan vuotaa sisään vettä. Siinä missä Vaeltaja pyrkii tukkimaan vuotoja, Kaveri vain makailee paikoillaan ja pohdiskelee kuinka asutuissa kaupungeissa ei tarvitse sietää vuotavia telttoja.

Ystävykset jatkavat matkaansa erilaisten karujen maisemien läpi. Jokaisessa paikassa Kaveri jatkaa heidän kokemustensa vertaamista asuttujen kaupunkien iloihin. Kaksikon kulkiessa pitkin tienvartta, Kaverin höpötyksen keskeyttää kuitenkin tuntematon hahmo, joka lähestyy heitä vastakkaisesta suunnasta. Hahmo paljastuu *Kaupparatsuksi*, joka ilahtuu kohdatessaan potentiaalisia asiakkaita. Vaeltaja ei ole innoissaan kohtaamisesta, mutta Kaveri ryhtyy oikopäätä tutkimaan Kaupparatsun myyntivalikoimaa, johon kuuluu erilaisia vaatteita ja koriste-esineitä. Samalla kun Kaupparatsu selittää innostuneelle Kaverille saapuvansa eräästä asutetusta kaupungista, Kaveri poimii Kaupparatsun laukusta talismaanin, joka paljastuu narun päässä roikkuvaksi ihmissormeksi. Kaupparatsu ryhtyy reippaasti esittelemään muitakin kokoelmaansa kuuluvia ruumiinosista tehtyjä koruja, jolloin Vaeltaja ja Kaveri ottavat jalat alleen ja livahtavat pois paikalta.

Matkakumppanukset jatkavat matkaansa ja saapuvat jonkin ajan kuluttua hylätyn kaupungin raunioille. Kulkiessaan epäilyttävän alueen läpi, toverukset todistavat etäältä, kuinka pelottavien paiseiden peittämä ihminen syö maassa lojuvaa ihmisruumista, kuin villieläin söisi saalistaan. Kumppanukset pakenevat paikalta vauhdilla, eivätkä juuri katso mihin suuntaan juoksevat.

Matkatoverit pysähtyvät vetämään henkeä, vasta päästyään kauas hylätyn kaupungin alueelta ja turvaan metsän siimekseen. Rauhoituttuaan he huomaavat saapuneensa merkilliselle leiripaikalle, joka itämaisine koristuksineen muistuttaa erikoista pyhättöä. Leirinuotion äärellä istuu *Guru*, joka meditoi hartaasti, eikä huomioi paikalle saapunutta kaksikkoa juuri lainkaan. Toverukset istahtavat Gurun seuraan ja Guru tarjoaa heille sauhut koristeellisesta vesipiipustaan.

Seuraavana aamuna Kaveri herättää täysin sammuneen Vaeltajan ja kehuu Gurun heille tarjoamia sauhuja parhaimmiksi koskaan kokemikseen. Vaeltaja kauhistuu huomattessaan, että Guru on poistunut paikalta ja vienyt kaiken omaisuutensa lisäksi myös heidän matkatavaransa mukanaan. Kun Kaveri tajuaa tulleen ryöstetyksi, hänenkin ilonsa sammuu.

Pitkän taivalluksen jälkeen, kaksikko saapuu rähjäisenä asutun kaupungin muurien sisään. Paikka ei kuitenkaan vaikuta niin täydelliseltä, kuin millaiseksi Kaveri on sen kuvaillut, tosin Kaveri itse ei tätä seikkaa tunnu huomioivan. Vaeltaja ei pidä ihmispaljoudesta, mutta Kaveri on ikionnellinen päästessään viimeinkin sivistyksen pariin. Kävellessään torialueen läpi, kaksikko huomaa puun oksaan hirtetyn ihmisen ruumiin. Vaeltaja on järkyttynyt, mutta Kaveri ei jaksakaan kiinnittää asiaan huomiota, sillä hänellä on kiire sännätä ostamaan lihapiirakoita myyntikojusta. Kumppanukset säikähtävät, kun myyntikojua ylläpitävä henkilö paljastuu heidän aiemmin kohtaamakseen Kaupparatsuksi. Kaupparatsu lahjoittaa ystävyksille lihapiirakat ilmaiseksi ja juuri molemmat matkalaiset ovat upottaneet hampaansa herkkuihin, Kaupparatsu ilmaisee lihan olevan tehty mestatuista ihmisistä.

Kaveri saa viimein tarpeekseen sivistyksen ihmeistä ja yksissä tuumin hän ja Vaeltaja kääntyvät ympäri ja poistuvat kaupungin muurien ulkopuolelle. Auringonlaskun aikaan ystävykset pystyttävät teltaansa kauniille aukiolle ja Kaveri lusikoi antaumuksella säilykeruokaa suuhunsa.

Kuvakooste 6. kohtauksen jatkuvuusleikkauksesta



Valmis animatic (DVD-ROM)

Kokonaiskesto: 16 minuuttia 29 sekuntia.

Saatavuus: DVD-ROM on luovutettu Metropolia Ammattikorkeakoulun Tikkurilan toimipisteen kirjastoon.

Animaticin kaikki otokset ja kuvatasot kohtauksittain

