

Jari Hankela

Celtx-käsikirjoitusohjelman hyödyntäminen lyhytelokuvan kuvasuunnitelman laatimisessa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Elokuvan ja Television Koulutusohjelma

Opinnäytetyö

16.5.2013

Tekijä Otsikko	Jari Hankela Celtx-käsikirjoitusohjelman hyödyntäminen lyhytelokuvan kuvasuunnitelman laatimisessa
Sivumäärä Aika	46 sivua + 3 liitettä 16.5.2013
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Elokuvan ja television koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Kuvaus ja leikkaus
Ohjaajat	Kuvauksen lehtori Jouko Seppälä
<p>Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on tutustua Celtx-käsikirjoitusohjelman kuvallisen ennakkosuunnittelun työkaluihin lyhytelokuvan kuvasuunnitelman laatimisessa. Opinnäytetyö koostuu kirjallisesta osasta ja teososasta. Kirjallinen osa sisältää teoria- ja käytäntöosion ja teososa on käytäntöosion tuotoksena syntynyt Celtx-projektitiedosto.</p> <p>Teoriaosiossa käydään läpi kuvallisen ennakkosuunnittelun teoreettisia lähtökohtia, eli tarkemmin käsikirjoitusta ja kuvasuunnitelman osia eli kovalistaa, kuvakäsikirjoitusta (storyboard) ja kamerakarttaa. Lisäksi perehdytään Celtx-käsikirjoitusohjelman kuvallisen ennakkosuunnittelun työkaluihin lähteiden pohjalta. Käytäntöosiossa syvennyttään kuvasuunnitelman tekemiseen Celtx-ohjelman Kuvasuunnitelma- ja Luonnos-työkaluilla. Kuvasuunnitelman laatiminen Celtx-ohjelmalla käydään läpi askel askeleelta ohjelman asennuksesta valmiiseen kuvasuunnitelmaan asti. Kuvasuunnitelma laadittiin <i>Nuijamies</i>-lyhytelokuvan ensimmäisestä kohtauksesta, joka oli käsikirjoitettu yhdessä käsikirjoitusopiskelija Ilari Koiviston kanssa. Kovalistan tekeminen osoittautui hankalaksi Celtx-ohjelmalla, mutta Wordilla tehdyn kovalistan liittäminen Celtx-projektiin onnistui. Ohjelma ei ennakkosuunnitelmistani huolimatta soveltunut laadukkaan kuvakäsikirjoituksen tekemiseen Luonnos-työkalulla. Tämän vuoksi piirsin kuvakäsikirjoituksen käsin ja liitin sen ohjelman Kuvasuunnitelma-työkaluun. Kamerakartan laatiminen onnistui Celtx-ohjelman Luonnos-työkalulla helposti.</p> <p>Teososa sisältää Nuijamies-lyhytelokuvan 1. kohtauksen kuvasuunnitelman osat Celtx-ohjelmassa. Kirjallisesta osasta löytyy liitteinä teososan paperinen versio (liitteet 2 ja 3). Teososa löytyy osoitteesta https://sites.google.com/site/jarihankela1/opinnaeytetyoe, pakattuna tiedostona, joka sisältää Nuijamies-lyhytelokuvan 1. kohtauksen käsikirjoituksen ja kuvasuunnitelman Celtx-projektitiedostona (<i>NUIJAMIES-v5.celtx</i>).</p> <p>Kirjallisen osan lopussa käydään läpi työn tuloksia, Celtx-ohjelman Kuvasuunnitelma- ja Luonnos-työkalujen suurimpia hyötyjä ja epäkohtia sekä esiin nousseita ohjelman käyttöön liittyviä parannusehdotuksia.</p> <p>Opinnäytetyö antaa hyvän mahdollisuuden tutustua Celtx-ohjelman kuvallisen ennakkosuunnittelun työkaluihin ja opetella niiden käyttöä. Ohjelma helpottaa käsikirjoituksen ja kuvasuunnitelman välistä kommunikointia ja yksinkertaistaa tiedon jakamista työryhmälle.</p>	
Avainsanat	Celtx, kuvallinen ennakkosuunnittelu, kuvasuunnitelma

Author Title	Jari Hankela How to Use Celtx Software in Visual Pre-Production
Number of Pages Date	46 pages + 3 appendices 16. May 2013
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Film and Television
Specialisation option	Image and editing
Instructors	Jouko Seppälä, Lecturer of Cinematography
<p>The aim of the present thesis is to find out how to use Celtx Software's visual pre-production tools when making a shot design of a short film. The written part of the thesis consists of the theoretical basis and of how the shot design was made with the Celtx Software. The outcome is a compressed Celtx Project File (<i>NUIJAMIES-v5</i>), which can be downloaded from the author's Internet home page located in the following address: https://sites.google.com/site/jarihankela1/opinnaeytetyoe. The Project File contains a shot design of the short film <i>Nuijamies'</i> first scene made with The Celtx. In addition, the thesis contains a paper-version of the shot design as an appendix.</p> <p>Celtx Software had originally only a screenplay tool but, nowadays, it also includes other clusters of tools such as the visual pre-production tools. The screenplay tool allows you to write a screenplay in a certain form used in filmmaking, in which one page equals one minute of a finished film. In this thesis the author used the storyboard and sketch tools from the Software's visual pre-production tools.</p> <p>The theoretical basis introduces the reader to the field of visual pre-production from the perspective of a screenplay and a shot design, which includes a shot list, a storyboard and a camera plan. The theoretical basis also familiarizes the reader with Celtx Software's visual pre-production tools. In the middle section of the written part of the thesis, the author describes step by step how the shot design of the short film <i>Nuijamies</i> was made with Celtx Software. <i>Nuijamies</i> screenplay was written and planned with the screenwriting student, Ilari Koivisto. He wrote the screenplay with the software's screenplay tool but only the first scene was shot designed with Celtx.</p> <p>At the end of the thesis, the author summarizes the results of the work, specifies the benefits and the faults of the storyboard and sketch tools of the Celtx Software. It also raises some suggestions of improvement for the software.</p> <p>This thesis gives the reader a good opportunity to explore and gradually learn the visual pre-production tools of the Celtx Software. The Software makes the communication easier between the screenplay and the shot design and simplifies the distribution of information between the members of any film crew.</p>	
Keywords	Celtx software, visual pre-production, storyboard

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Kuvallinen ennakkosuunnittelu	3
2.1	Käsikirjoitus	3
2.2	Kvasuunnitelma	4
2.2.1	Kuvalista	5
2.2.2	Kuvakäsikirjoitus (storyboard)	6
2.2.3	Kamerakartta	13
2.3	Kuvallista ennakkosuunnittelua käsitteleviä aikaisempia opinnäytetöitä	14
3	Celtx-käsikirjoitusohjelma	15
3.1	Celtx-ohjelman perustiedot	15
3.2	Celtx-ohjelman osa-alueiden työkalut	16
4	Kvasuunnitelman toteutus Celtx-ohjelmalla	17
4.1	Käsikirjoituksesta ja kuvakäsikirjoituksesta	17
4.2	Celtx-ohjelman lataus ja asennus	20
4.3	Celtx-ohjelman käytön aloittaminen	21
4.4	Kvasuunnitelma-työkalun valmistelu ja käyttöönotto	22
4.5	Kvasuunnitelma-työkalun otoksen osat ja niiden käyttö	25
4.5.1	Kuvakoko	26
4.5.2	Kuvan informaatio	27
4.5.3	Kuvakäsikirjoituskuva	28
4.5.4	Kamerakartta	30
4.6	Teososan yhteenveto	38
5	Yhteenveto ja pohdinta	39
	Lähteet	45
	Liitteet	
	Liite 1. Celtx-ohjelman luonnos-työkalun kansiot ja pohjakuviin sopivat clipart-kuvat	
	Liite 2. Nuijamies-lyhytelokuvan käsikirjoituksen ensimmäinen kohtaus	
	Liite 3. Nuijamies-lyhytelokuvan kvasuunnitelma Celtx-ohjelmassa	

1 Johdanto

Perinteinen tapa kuvakäsikirjoituksen laatimiseen on piirtää kuvat vaakatasoiselle A4 paperille. Tapa on edelleen yleisesti käytössä, vaikka tietokoneohjelmien kehityksen myötä mallintamisen tavat ovat monipuolistuneet. Celtx-ohjelma on ilmainen tietokoneohjelma elokuvien, teatteriproduktioiden, audiovisuaalisten tuotantojen sekä sarjakuvien esituotantoon. Celtx-ohjelmaan kuuluu käsikirjoitus-, suunnittelu-, kuvakäsikirjoitus- ja aikataulutustyökaluja ja se on saatavana myös suomenkielisenä. Vain osa Celtx-ohjelman englanninkielisistä termeistä on käännetty suomeksi suomenkielisessä versiossa. Osan olen kääntänyt itse ja ne on merkattu tässä työssä *vinotekstinä*.

Opinnäytetyön tarkoituksena on selvittää, miten Celtx-käsikirjoitusohjelmaa voidaan hyödyntää lyhytelokuvan kuvasuunnitelman suunnittelussa ja toteutuksessa. Opinnäytetyö rakentuu kirjallisesta osasta sekä teososasta, Celtx-projektitiedostosta. Tämän opinnäytetyön kirjallisessa osassa käsitellään mielestäni parhaat kuvallisen ennakkosuunnittelun välineet ja pyritään selvittämään, miten niitä voidaan hyödyntää Celtx-ohjelman kuvallisen ennakkosuunnittelun työkalujen avulla.

Teoreettisissa lähtökohdissa käsitellään kuvallisen ennakkosuunnittelun kokonaisuutta (luku 2). Ensin syvennyttään muotoon kirjoitettuun käsikirjoitukseen, sillä kaikki alkaa siitä. Käsikirjoitus kirjoitetaan muotoon, jossa yksi sivu vastaa noin yhtä minuuttia elokuvassa. Seuraavassa luvussa tarkastellaan kuvasuunnitelmaa, joka tarkoittaa kuvallista ja kirjallista selvitystä siitä, minkälaisin kuvin elokuva kerrotaan. Tässä opinnäytetyössä kuvasuunnitelmaan sisällytetään kuvalista, kuvakäsikirjoitus (storyboard) ja kamerakartta. Kuvalista määritellään tekstin muodossa olevaksi suunnitelmaksi niistä kuvista, joita elokuvaan aiotaan kuvata. Kuvakäsikirjoitus on kuvitettu näkymä, eräänlainen sarjakuva, jonka avulla hahmotetaan, miltä elokuvan lopullinen leikkaus tulee näyttämään. Kuvakäsikirjoitus pohjautuu kahdeksan kuvakoon järjestelmään. Kamerakartta tehdään kuvauspaikan pohjakuvasta. Pohjakuva on ylhäältäpäin kuvattu kartta eli eräänlainen pohjapiirros kuvauspaikasta. Pohjakuvaa hyödyntämällä laaditaan sekä kamera- että valokartta. Kamerakartassa kuvattavan kohtauksen kamerapaikat on merkitty, eli mitä (kuvanumero), mistä ja mihin suuntaan kuvataan ja miten kamera

liikkuu. Valo- eli valaisukartta voi olla karkea käsin piirretty luonnos tai yksityiskohtainen kartta kohtauksen valaisusta. Valokarttaan ei syvennyttä tässä opinnäytetyössä.

Teoreettisissa lähtökohdissa käsitellään myös Celtx-käsikirjoitusohjelman perustietoja sekä eri osa-alueiden työkaluja Celtx-ohjelman wiki-sivujen ja Borstin (2012) *Mastering Celtx* -teoksen avulla (luku 3). Opinnäytetyön tarkoituksen mukaisesti perehdytään tarkemmin *Kuvallisen ennakkosuunnittelun työkaluista* (Pre-Visualization Tools) *Kuvasuunnitelma-* (storyboard) ja Luonnos-työkaluun (sketch). Elokuvan kuvallista ennakkosuunnittelua käsitellessä keskitytään kuvasuunnitelmaan ja sen osiin. Kuvasuunnitelma-käsite on ongelmallinen, koska se on käännetty englannista ja eri kirjoittajat sisällyttävät siihen eri asioita. Ratkaisuksi tähän ongelmaan laadin käsitehierarkian, jossa kuvasuunnitelma kattaa kovalistan, kuvakäsikirjoituksen (storyboard) ja kamerakartan.

Luvussa 4 käydään vaihe vaiheelta läpi kuvasuunnitelman toteutus Celtx-ohjelmalla. Työssä selvitetään Celtx-ohjelman lataus ja asennus sekä käytön aloittaminen. Lisäksi kerrotaan Kuvasuunnitelma-työkalun valmistelusta ja käyttöönotosta. Tarkemmin perehdytään sekä Celtx-ohjelman Kuvasuunnitelma-työkalun osiin ja käyttöön että Luonnos-työkalun käyttöön *Nuijamies*-lyhytelokuvan ensimmäisen kohtauksen kuvasuunnitelman laatimisessa. Teososa on Celtx-projektitiedosto, joka sisältää *Nuijamies*-lyhytelokuvan 1. kohtauksen käsikirjoituksen (Liite 2), leikkaussuunnitelman, kovalistan, kuvasuunnitelman sekä kolme erillistä kamerakarttaa (Liite 3). Kyseinen Celtx-projekti, *NUIJAMIES-v5.celtx*, on vapaasti ladattavissa osoitteesta <https://sites.google.com/site/jarihankela1/opinnaeytetyoe>.

Celtx-ohjelma on hyödyllinen esituotannon väline. Siinä käsikirjoitus sekä kuvallisen ennakkosuunnittelun että tuotannollisen esituotannon osat löytyvät kaikki yhtenä kokonaisuutena samasta projekti-tiedostosta. Ohjelman perusversio on ladattavissa ilmaiseksi osoitteesta www.celtx.com. Koska ohjelma on ilmainen, elokuva-alan opiskelijoiden on helppo hyödyntää sitä elokuviansa esituotannossa. Se helpottaa eri osa-alueiden välistä kommunikaatiota ja edistää työryhmän sisäistä tiedon kulkua ja jakamista. Kuvasuunnitelma-työkalun lisäksi erityisesti Luonnos-työkalu on varmasti hyödyllinen kamera- ja valokarttojen laatimiseen. Tämän opinnäytetyön avulla lukija voi opetella käyttämään Celtx-ohjelman Kuvasuunnitelma- ja Luonnos-työkaluja.

2 Kuvallinen ennakkosuunnittelu

2.1 Käsikirjoitus

Kaikki alkaa käsikirjoituksesta. Elokvakäsikirjoitukset kirjoitetaan yleensä tiettyyn muotoon. Muotoon kirjoittaminen tarkoittaa, että käsikirjoituksessa yksi sivu vastaa noin yhtä minuuttia elokuvassa. Tätä varten on kehitetty maksullisia (Movie Magic) ja maksuttomia (Celtx) tietokoneohjelmia. Muotoon kirjoitettaessa kohtauksen alussa kerrotaan isoilla kirjaimilla, sijoittuuko kohta sisä- vai ulkotilaan (INT. ja EXT.), missä kohta tapahtuu (esim. FOREST) ja mikä vuorokaudenaika on kyseessä (esim. DAY). Myös henkilöiden nimet kirjoitetaan isolla ensimmäisen kerran mainittaessa, jolloin kerrotaan myös hahmon ikä ja tarpeen mukaan yksityiskohtia hahmon ulkonäöstä. Dialogi keskitetään ja repliikin yläpuolelle tulee puhujan nimi isoilla kirjaimilla. (Kuvio 1.)

EXT.FOREST.DAY

DOROTHY, TIN MAN, SCARECROW and TOTO walk through a thick forest in the Land of Oz. Dorothy carries a basket, the Tin Man carries an axe and an oil can. The road is paved with yellow brick and is covered with dried branches and dead leaves. The Emerald City is seen far in the distance.

DOROTHY

It's really scary in these woods!

They hear a deep growl from wild animals in the trees!

DOROTHY

What was that?

SCARECROW

Hopefully not a beast who likes to eat straw!

Toto stands at attention with his ears perked up.

DOROTHY

How much longer before we are out of this forest Tin Man? I don't like it here!

TIN MAN

I really can't say. I've never been to the Emerald City. My Father told me that it is a long and dangerous journey! I am not worried because I have my oil can for my joints. Besides, you have the kiss from the Good Witch. That will protect us from harm!

DOROTHY

What about Toto? We have to protect him.

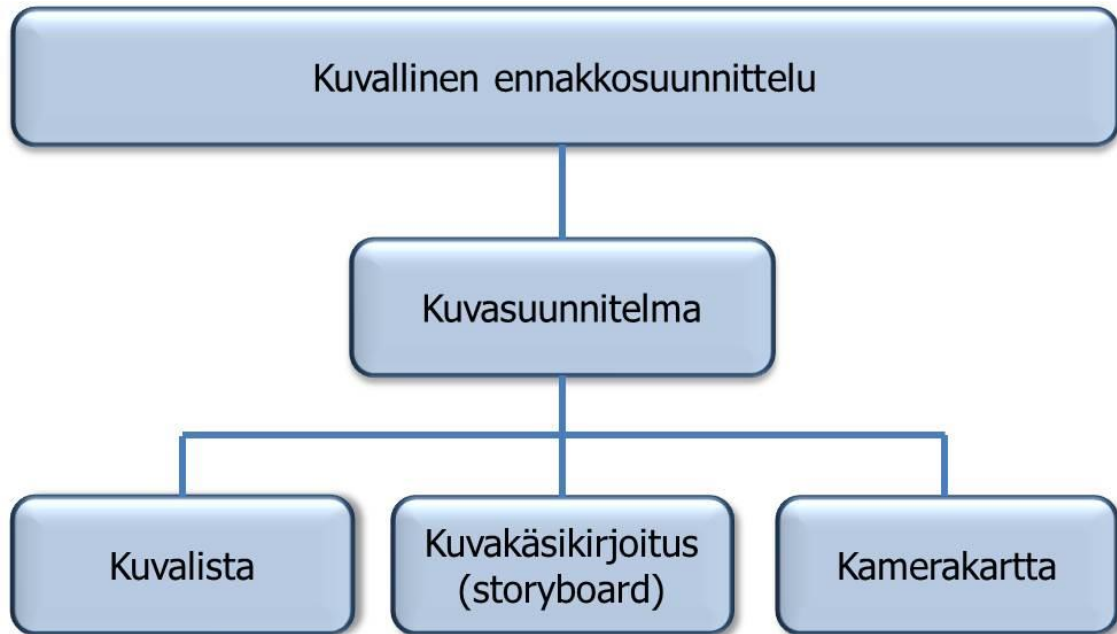
Kuvio 1. Esimerkki muotoon kirjoitetusta käsikirjoituksesta (Celtx versio 2.9.7.)

Ilman käsikirjoitusta ei elokuvan kuvallista suunnittelua voida aloittaa täysipainoisesti. Visuaalista konseptisuunnittelua saatetaan toki tehdä. Käsikirjoituksen pohjalta kuvaaja alkaa visioida ohjaajan (ja tapauksesta riippuen tuottajan) kanssa sitä, miltä elokuva tulee näyttämään ja miten se kuvataan. Ohjaaja ja kuvaaja alkavat luoda elokuvan visuaalista ilmettä ohjaajan (ja tuottajan) näkemyksen mukaisesti. Tuottajan tuominen mukaan visuaaliseen ennakkosuunnitteluun riippuu paljon sekä ohjaajan että tuottajan statuksesta, kokemuksesta ja työskentelytavoista. Amerikassa (Hollywood) tuottajat saattavat puuttua enemmän elokuvan visuaaliseen sisältöön kuin meillä Suomessa.

2.2 Kuvasuunnitelma

Kuvallinen ennakkosuunnittelu käsittää kaiken ennen varsinaista kuvaamista tapahtuvan ajattelun ja toiminnan, joilla määritellään kuvan sisältöä ja muotoa. Kuvasuunnitelmassa kirjoitettu teksti ja näkymätön ajattelu muutetaan elokuvan toteuttamisen helpottamiseksi visuaaliseen muotoon. (Toppari 2010, 20.) Kuvallisessa ennakkosuunnittelussa kuvaaja neuvottelee kaikkien elokuvan visuaalisesta ilmeestä vastaavien työryhmäläisten kanssa (ohjaaja, tuottaja, lavastaja, puvustaja, maskeeraaja/meikkaaja). Alkuun pääsee toki pelkästään ohjaajan ja tuottajan kanssa käytyjen keskustelujen pohjalta. Kuvallisessa ennakkosuunnittelussa laaditaan yleensä kuvasuunnitelma tulevasta elokuvasta. Tässä työssä keskitytään käsittelemään juuri kuvasuunnitelmaa ja siihen liittyviä osa-alueita.

Kuvasuunnitelma-käsite on ongelmallinen, koska se on käännetty englannista ja eri kirjoittavat sisällyttävät siihen eri asioita. Elokuvantaju-internetsivulla kuvasuunnitelmaan kuuluu kuvallinen ja/tai kirjallinen selvitys siitä, minkälaisin kuvin elokuva kerrotaan. Kuvallinen muoto on sivuston mukaan storyboard. Släenin (2012, 4-5) opinnäytetyön mukaan sekä kuvakäsikirjoitus että kuvasuunnitelma ovat suomennoksia sanasta storyboard. Storyboard-sanaa käytetään kuitenkin myös sellaisenaan suomalaisessa maailmassa. Storyboardia voidaan myös tukea kuvalistailla sekä kamera- ja valokartoilla. Mielestäni tällainen kokonaisuus, jossa storyboardin lisäksi on olemassa kuvalista ja kamerakartta on nimeltään kuvasuunnitelma. Tällöin storyboard tulisi kääntää kuvakäsikirjoitukseksi. Tämän ajattelumallin pohjalta olen luonut asiaa kuvaamaan käsitehierarkian, jota käytän tässä opinnäytetyössä (Kuvio 2).



Kuvio 2. Opinnäytetyössäni käytettävä käsitehierarkia

Kuvasuunnitelman teossa keskeisessä roolissa ovat kuvaaja ja ohjaaja. Kuvaaja työskentelee toteuttaakseen ohjaajan visiota. Ohjaajan osallistuminen prosessiin riippuu paljon hänen työskentelytyylistään ja metodeistaan. Toiset ohjaajat antavat kuvaajan itsenäisesti hoitaa kuvasuunnitelman teon antaen alussa vain muutamia ohjeita. Toiset taas ovat tiiviimmin mukana vaikuttaen jopa kuvan pienimpiinkin yksityiskohtiin. Tässä ei ole oikeaa tai väärää tyyliä, vaan kaikki riippuu kuvaajasta ja ohjaajasta sekä heidän tavastaan kommunikoida ja työskennellä. Usein hyvän kommunikaation ja yhteisen työtapen löydyttyä sama ohjaaja ja kuvaaja tekevät yhteisiä projekteja jatkossakin.

2.2.1 Kualista

Kualista on tekstin muodossa oleva kuvasuunnitelma niistä kuvista, joita elokuvaan aiotaan kuvata. Kualistasta selviää kuvakoko, kuvassa olevat roolihenkilöt, kuvan kesto, kuvakulma, mahdolliset kameraliikkeet ja/tai -ajot ja kuvassa tapahtuva toiminta. Lisäksi kualistaan voidaan myös sisällyttää kuvan dialogi sekä se, mihin kohtaukseen se kuuluu. Kualista sisältää informaatiota tekstimuodossa ja toisin kuin kuvakäsikirjoituksessa siinä ei ole kuvia (Kuvio 3). Informaatio (erityisesti kuvien määrä ja kuvissa tarvittavat resurssit ja avustajat) helpottaa myös apulaisohjaajaa kuvauspäivän aika-

taulun eli callsheetin suunnittelussa. (Luoma-aho 2011, 31; Toppari 2010, 21; Elokuvantaju 2013)

Koht.1

1. PK Pentti (Asekaapin sisältä. Lähtee mustista -> Ovet aukeavat, Pentti ei naamaa, Pentti ottaa aseensa kuvasta katsottuna vasemmalta puolelta kameran vierestä)
2. LK Radio (taustalla Pentti kävelee diagonaalista kuvasta ohi blurrina)
3. LK juliste -> pan/tilt PLK vahvistimen nappuloihin (Immortal-juliste -> alaoikealle kuvassa styrkkari)
4. PLK Basso etualalla / skarpinvaihto SPK Niiloon (Kassun naama ei näy, Niilolla tukka silmillä ja naama ei näy)
5. KK Kassu ja Niilo, ajo autotallin ulkopuolella vasen <-> oikea (ovet auki hieman ja pojat louhivat sisällä)
6. LK mopon lamppu
7. LK/ELK Kypärän alaosa (kypärän alaosa suu virneessä, ei näy silmiä, tukka tulee kypärän alta hulmuten)
8. LPK mopo (mopon oikealta puolelta edestäpäin)

Kuvio 3. Kvalista lyhytelokuvasta Asepussi (Moisio 2011, 50)

Maiju Leppänen (kevät 2009) opetti Metropolia ammattikorkeakoulun Kuvakerronnan perusteet -opintojaksolla tekemään käsikirjoituksen marginaaliin merkinnät kuvista, joita aiotaan kuvata sekä merkitsemään, kuinka pitkän osan käsikirjoituksesta kukin kuva kattaa. Tätä kutsutaan leikkaussuunnitelmaksi ja sillä varmistetaan, että kohta on katettu riittävällä kuvamäärällä leikkausta ajatellen. Leppäsen opettamaa tyyliä voidaan pitää myös eräänlaisena käsikirjoituksen marginaaliin kirjoitettuna kvaalista ja sen avulla on hyvä aloittaa kuvakäsikirjoituksen suunnittelu.

2.2.2 Kuvakäsikirjoitus (storyboard)

Perinteinen tapa kuvakäsikirjoituksen laatimiseen on piirtää kuvakäsikirjoituksen kuvat vaakatasossa olevalle A4-paperille ja laittaa ne kansioon. Tällä tavalla elokuvan leikkausta voidaan helposti hahmotella vaihtamalla kuvien paikkoja kansiossa. Tapa on edel-

leen yleisesti käytössä, vaikka tietokoneohjelmien myötä leikkauksen mallintamisen tavat ja mahdollisuudet ovat monipuolistuneet.

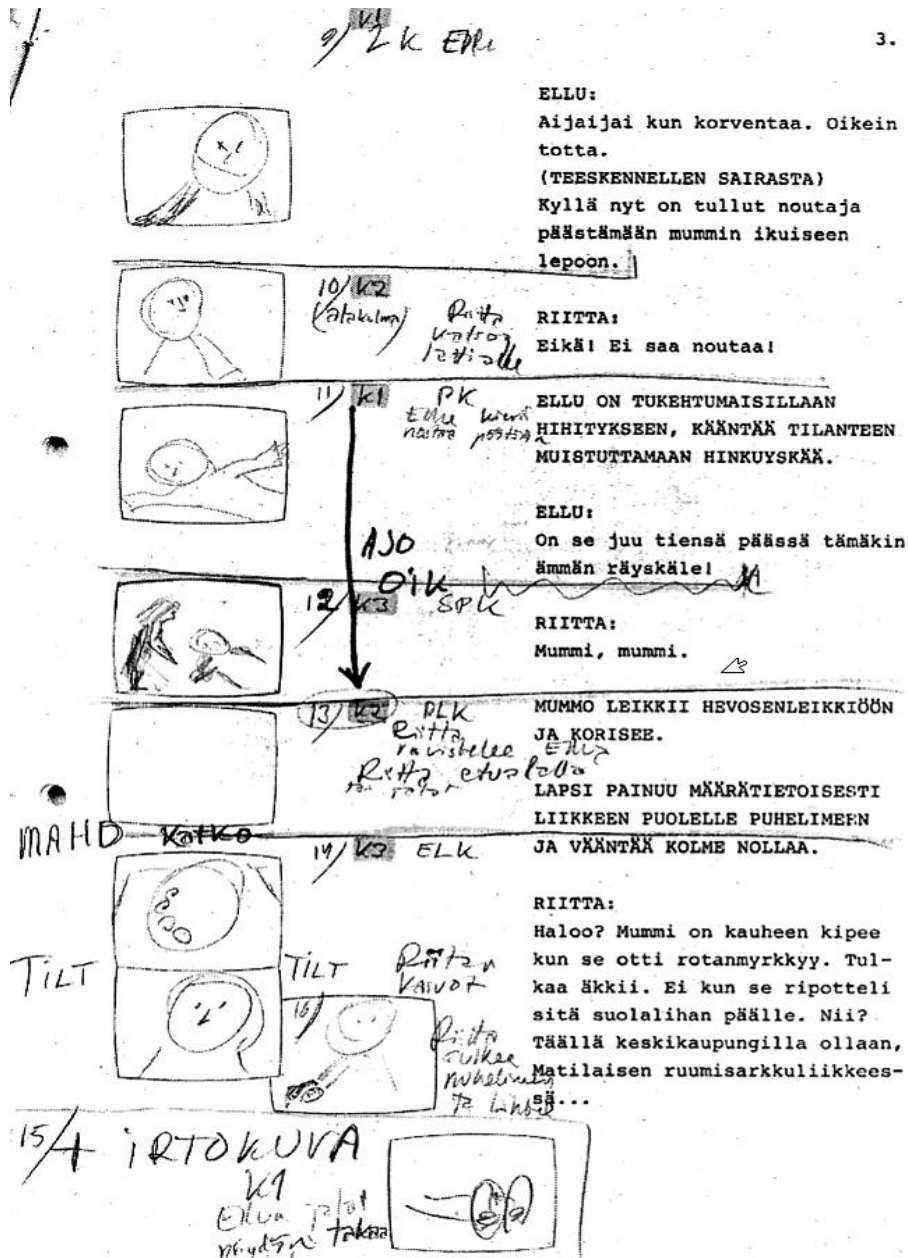
Korvenoja (2005, 159-161) on teoksessaan *TV-kameratyön perusteet* kirjoittanut kuvakäsikirjoituksesta ja storyboardista sekä niiden käytöstä TV-alalla. Hänen mukaansa kuvakäsikirjoitus on (kuvaton) lista kuvista, joita aiotaan kuvata (Kuvio 4).

16/k2	kk	mol	KEITTIÖSSÄ
			ELLU: (KONTALLAAN) Häh!
17/k3	PLK	Riitta	RIITTA: (TULEE KEITTIÖN) Ne tulee/ihan justiin.
18/k1	LK	ELLU	ELLU: Ne? Ketkä?
19/k3	LK	Riitta	RIITTA: Ampulanssimiehet.
20/k1	ELK	ELLU	ELLU: (PAINAA PÄÄNSÄ LATTIAAN) Voi lapsi]mitä teit!
21/k3	LK	RIITTA	

Kuvio 4. Kuvakäsikirjoitus TV-kameratyössä (Korvenoja 2005, 161)

Korvenoja (2005) jatkaa, että storyboard on vuorostaan kuvilla varustettu kuvakäsikirjoitus. TV-alan storyboardissa kuvat piirretään yleensä vasemmalle puolelle ja teksti oikealle puolelle. (Kuvio 5.)

Näin siis tv-alalla asia nähdään, kun taas oman kokemukseni mukaan elokuva-alalla Suomessa käytetään storyboardista nimitystä storyboard tai kuvakäsikirjoitus. Korvenojan (2005, 161) määritelmä kuvakäsikirjoituksesta taas tunnetaan kovalistana. Elokuva-alalla kovalista sisältää lisäksi enemmän informaatiota kuin tv-alan kuvakäsikirjoitus.



Kuvio 5. Storyboard TV-kameratyössä (Korvenoja 2005, 160)

Elokuva-alalla kuvakäsikirjoitus perustuu käsikirjoitukseen. Simonin (2007, 3, 15-16) määritelmän mukaan se on kuvitettu näkymä, kuten sarjakuva, jonka avulla tuottaja ja/tai ohjaaja hahmottavat, miltä elokuvan lopullinen leikkaus tulee näyttämään. Kuvakäsikirjoitus on tehokkain kommunikaation muoto tuottajan ja/tai ohjaajan ja muun työryhmän välillä, kun pyritään saamaan kaikille sama näkemys elokuvan visuaalisesta maailmasta ja ilmeestä. Vaikka Simonin määritelmä viittaa amerikkalaiseen tapaan, jossa työskennellään erillisen storyboard artistin eli kuvakäsikirjoituspiirtäjän kanssa, myös Suomessa kuvakäsikirjoituksen määritelmä on sama.

Luoma-aho (2011, 31) on tekemässään opinnäytetyössä haastatellut kuvaaja Vesa Taipaleenmäkeä, jonka mukaan Suomessa tämä kuvakäsikirjoituspiirtäjän ammatti ei ole vielä kovinkaan yleistynyt, vaan kuvaaja, ohjaaja tai molemmat yhdessä tekevät kuvakäsikirjoituksen. Korvenoja (2005, 160) lisää, että kuvakäsikirjoitus helpottaa myös elokuvan visuaalisen ilmeen esittelyä kuvakerrontaan perehtymättömällekin henkilölle. Sen avulla voidaan näyttää, millainen lopputulos on tavoitteena, esimerkiksi mainoksen tai elokuvan rahoittajille. Tällaisissa tapauksissa myös Suomessa saatetaan käyttää ulkopuolista storyboard artistia, kuten Heikki Slåen Woodpecker Filmsille tekemässään Tupla Hans -mainoksessa (Slåen, 2012, 35).

Kuvakäsikirjoituksella on useita käyttökohteita AV-maailmassa. Cristiano (1998, 9-13) on jäsennellyt ne seuraavasti:

- Televisiomainokset
- Musiikkivideot
- Teatteriproduktiot
- TV-ohjelmat ja saippuasarjat
- Lyhytelokuvat ja koko illan elokuvat (tähän keskitytään tässä opinnäytetyössä)
- Animaatiot
- Multimediaproduktiot jne.

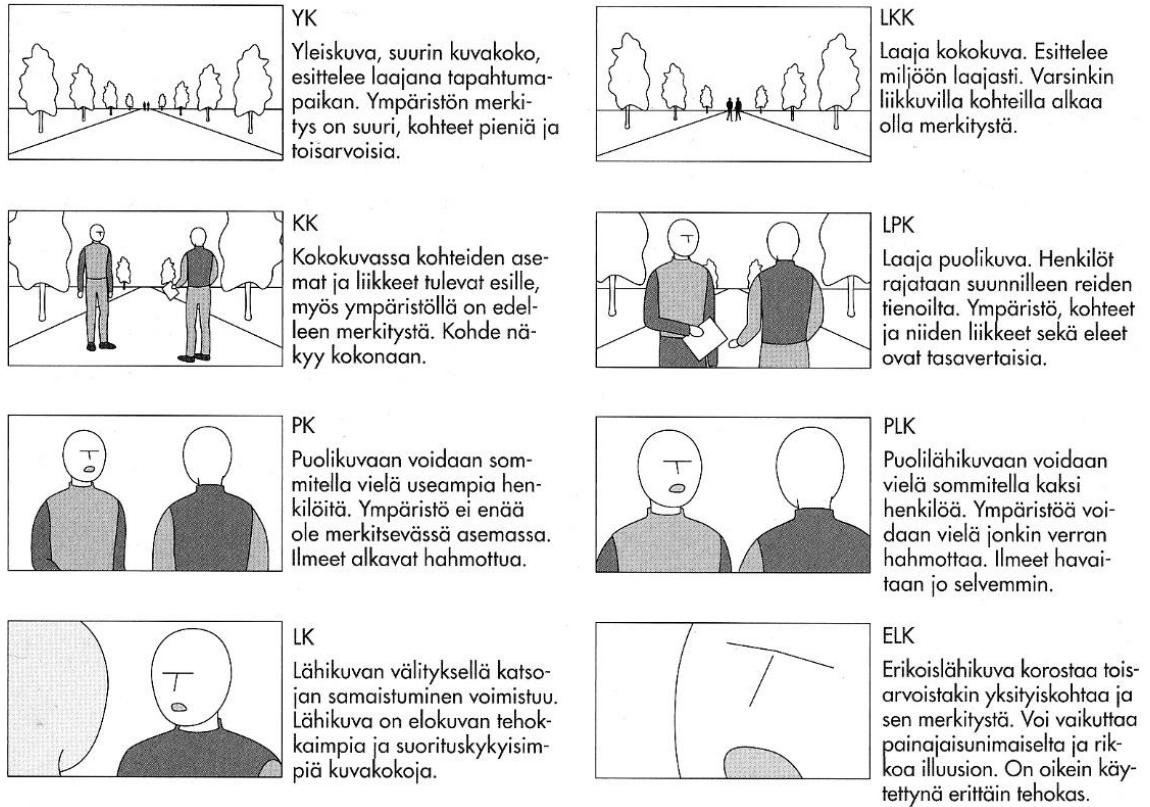
Kuvakäsikirjoitus laaditaan yleensä piirtämällä, mutta se voidaan toteuttaa myös valokuvaamalla tai erilaisia kuvakäsikirjoitukseen tarkoitettuja tietokoneohjelmia (Storyboard Quick) hyödyntäen (Readman 2003, 54). Tämän opinnäytetyön teososan kuvakäsikirjoitus laaditaan piirtämällä.

Yhtä ainoa oikeaa tapaa tehdä kuvakäsikirjoitusta ei ole. Yleisin tyyli etenee seuraavalla tavalla: ensin kuvat numeroidaan ja kuvan oikealle puolelle merkataan kuvakoko, kameran liike sekä kuvaus toiminnasta. Usein myös repliikit ja merkittävät äänelliset ainekset merkataan kuvakäsikirjoituksen tekstiosioon. (Aaltonen 2003, 138-139.) (Kuvio 6.) Pääasia on, että lopullinen kuvakäsikirjoitus informoi kuvattavien kuvien rajauksen, keston ja järjestyksen (Readman 2003, 54). Oma kokemukseni on, että lyhytelokuvissa kuvan kestolla ei tarkoiteta välttämättä ajallista kestoa, vaan sitä, minkä osan tekstistä se kattaa.



Kuvio 6. Kuvakäsikirjoitus (Aaltonen 2003, 140-141)

Yleisimmin kuvakäsikirjoituksen laatimiseen käytetään järjestelmää, jossa kuvakokoja on kahdeksan. Kahdeksan kuvan järjestelmä pitää sisällään kuvion 7 mukaiset kuvakoot laajimmasta pienimpään. (Aaltonen 2003, 139; Korvenoja 2005, 44-52; Piriä & Kivi 2005, 112-115.)



Kuvio 7. Kahdeksan kuvakoon järjestelmä (Pirilä & Kivi 2005, 112)

Yhdysvalloissa kuvakoot ovat oikeastaan samat kuin Suomessa, mutta Englannissa kuvakokojärjestelmä on hieman eri tavalla mitoitettu ja kuvakokoja on muutama enemmän. Esimerkiksi suomalainen erikoislähikuva (amerikkalaisittain extreme close-up) on Englannissa vasta keskikokoinen lähikuva (medium close-up). (Korvenoja 2005, 51.)

Kuvakokojen lisäksi on yleisessä käytössä kuvatermejä, joilla tarkennetaan kuvan sisältöä ja tyyliä (Taulukko 1).

Taulukko 1. Kuvatermejä

Kuvatermejä	Kuatermin määrittely
Establishment/establishing shot	Ympäristöä esittelevä kuva, joka kuvataan yleensä yleiskuvana tai laajana kokokuvana.
Master shot	Pääkuva, jossa kuvataan kohtauksen koko toiminta laajana tai tavallisena kokokuvana. Myös laaja puolikuva on mahdollinen.
Two-shot	Kahden henkilön kuva, jossa on kaksi henkilöä saman kokoisina ja usein myös rintamasuunnat vastakkain tai samaan suuntaan.
POV- point of view	Näkökulmakuva, jossa katsotaan ikään kuin henkilön silmiin.
OTS-over the shoulder (Kuvio 7, LK ja PLK ovat OTS-kuvia)	Kuvataan toisen henkilön olan yli (niin, että tämän olkapäätä ja pään sivua näkyy) häntä vastapäätä olevan henkilön lähikuvaa tai puolilähikuvaa.

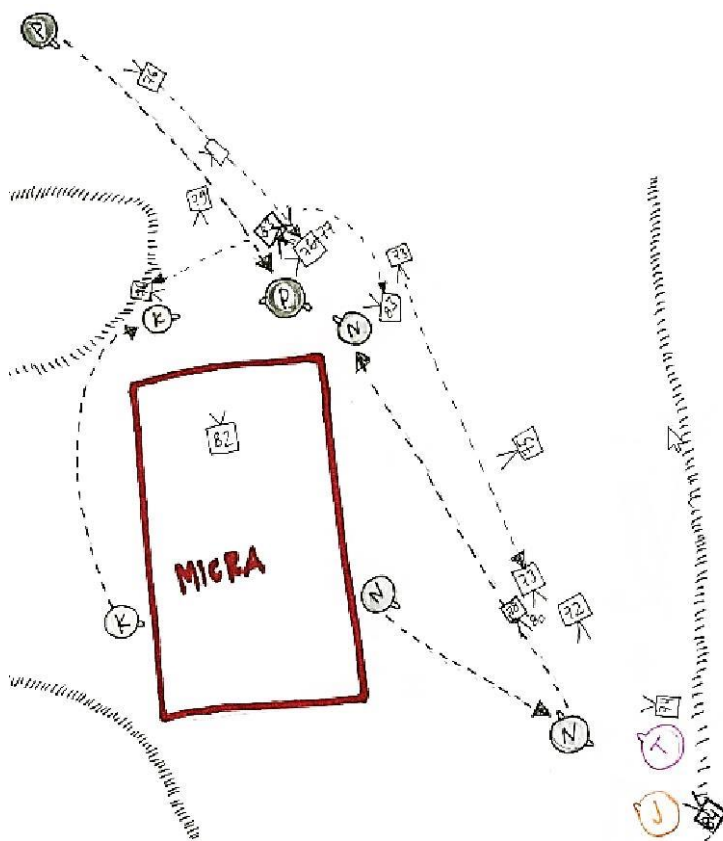
Näitä termejä käytetään yleensä kuvakoon lisänä selventämään, millaista kuvaa ollaan kuvaamassa. Termejä on olemassa enemmänkin, mutta edellä mainitussa taulukossa 1 on oman kokemukseni mukaan eniten juuri lyhytelokuvissa käytetyt termit. Erityisesti kuvalistassa termit ovat tärkeitä, sillä niiden avulla elokuva-alan työntekijät tietävät, minkälaista kuvaa aiotaan kuvata näkemättä varsinaista kuvakäsikirjoituskuva. Näitä termejä on myös vaikea saada yhden yleisen kaavan sisään esimerkiksi kuvakokojen osalta, sillä tyyli ja tekeminen vaihtelevat aina tekijöistä riippuen.

Kuvakäsikirjoituksen pääasiallinen tarkoitus on saada työryhmä samalle visuaaliselle taajuudelle elokuvan kuvallisen ilmaisun ja ilmeen suhteen. Lähtökohtaisesti kuvakäsikirjoitusta ei muuteta, mutta sen muuttaminen on mahdollista esimerkiksi luonnonolojen tai odottamattomien tapahtumien niin vaatiessa. Kuvasuunnitelmaan kuuluvat myös kamera- ja valokartat, jotka tukevat kuvakäsikirjoitusta nimenomaan kuva- ja valoryhmän työtä ajatellen.

2.2.3 Kamerakartta

Pohjakuva on ylhäältäpäin kuvattu piirtämällä laadittu kartta, eli eräänlainen pohjapiirros kuvauspaikasta. Sen pohjalta laaditaan kamerakartta ja valokartta.

Kamerakartassa kuvattavan kohtauksen kamerapaikat on merkitty, eli mitä kuvataan (kuvanumero), mistä kuvataan, mihin suuntaan ja miten kamera liikkuu. Lisäksi siihen merkataan näyttelijät ja avustajat ja heidän liikkeensä, tärkeä rekvisiitta ja lavastuselementit sekä tarvittaessa suojaviiva. Jokaisella kohtauksella on yleensä oma kamerakartta. Paljon ajoja ja/tai kuvan sisäistä toimintaa sisältävät kohtaukset saattavat vaatia useampia kamerakarttoja per kohtaus. Muutoin kamerakartasta saattaa tulla liian sekava. Kamerakartta laaditaan usein vasta lokaation eli kuvauspaikan löydyttyä, sillä maasto saattaa vaikuttaa kamerapaikkojen valintaan merkittävästi. (Kuvio 8.)



Kuvio 8. Kamerakartta Asepussi-lyhytelokuvan kohtauksesta 14 (Moisio 2011, 48)

Kamerakartta tarjoaa myös tärkeää informaatiota grip-ryhmälle, kuten mihin heidän tulee rakentaa kameraratoja sekä apulaisohjaajalle, mihin tulevat avustajat ja miten he kuvassa liikkuvat. Näin työryhmän on helppo ennakoida tulevia kuvaustilanteita ja valmistella etukäteen tulevia kuvia. (Jaakkola 2010, 7.)

Kamerakartan lisäksi laaditaan usein myös valokartta, joka kuvaa kohtauksen valaisua. Valokarttaan ei kuitenkaan syvennytä tässä opinnäytetyössä sen tarkemmin.

2.3 Kuvallista ennakkosuunnittelua käsitteleviä aikaisempia opinnäytetöitä

Härmä (2010) käsittelee opinnäytetyössään visuaalista kuvakerrontaa. Teoriaosuudessa hän perehtyy kuvakerronnan perusasioihin sekä käy läpi perinteisimmät kuvailmaisuun liittyvät kameratekniset keinot. Tuotoksena syntyneessä DVD:ssä hän käsittelee kuvakerrontaan liittyviä asioita ja se on tarkoitettu mediatekniikkaa opiskeleville opetusmateriaaliksi.

Jaakkolan (2010) lopputyön aiheena on elokuvan ennakkosuunnittelu kuvaajan näkökulmasta. Kirjallinen työ pohjautuu hänen kuvaamaansa Pompeijin viimeiset päivät - lopputyöelokuvaan sekä tekijän omiin kokemuksiin muista elokuvista, joiden parissa hän on työskennellyt. Työn tarkoituksena on, että tuloksia voidaan käyttää aloittelevien elokuva-alan opiskelijoiden oppimateriaalina.

Moisio (2011) perehtyy opinnäytetyössään elokuvan esituotantoon kuvaajan näkökulmasta. Aihe on lähes sama kuin Jaakkolan työssä, mutta Moisio on lisäksi haastatellut kahta ammattikuvaajaa opinnäytetyönsä kirjallista osuutta varten. Moisio toimi tuotoksessaan, Asepussi-lyhytelokuvassa, myös monissa muissa tehtävissä kuvaajana toimimisen lisäksi. Työ käsittelee myös ongelmia, joihin projektissa jouduttiin ja miten niiltä olisi voinut välttyä.

Ulmanen (2011) tarkastelee opinnäytetyössään kuvaajan suhdetta käsikirjoitukseen ja tarinaan eli narratiiviin. Työssä käsitellään elokuvan tarinankerrontaprosessiin liittyen sekä kuvaajan roolia että käsikirjoituksen ja kuvallisen ilmaisun suhdetta. Myös Ulmanen tarkastelee aihetta erityisesti tekemänsä Tunnevammoja-lyhytelokuvan kautta. Sen

lisäksi hän pohjaa työnsä alan kirjallisuuteen ja elokuvaan sekä kuvaajien haastatteluihin.

Slåen (2012) syventyy opinnäytetyössään tarkemmin storyboardiin eli kuvakäsikirjoitukseen, sen käyttöön ja merkitykseen ennakkosuunnittelussa. Toisin kuin aiemmin mainitut opinnäytetyöt, Slåenin työ spesifioituu juuri storyboardiin, joka on muissa töissä vain osa ennakkosuunnitteluprosessia. Tekijä reflektoi työtänsä kuvaamiinsa kahden lyhytelokuvaan sekä yhteen mainoselokuvaan. Slåenin tavoitteena on luoda suomenkielinen lähde aiheesta, antaa ohjeita storyboardin tekemiseen sekä puolustaa käsin piirrettyä storyboardin asemaa niin elokuvaopetuksessa kuin -teollisuudessakin.

Edellä mainituissa opinnäytetöissä käydään kuvaamisen ja kuvasuunnittelun perusasiat tarkemmin läpi, kuin tässä opinnäytetyössä. Erityisesti Slåenin työssä tutustutaan tarkasti kuvakäsikirjoituksen laatimiseen, sen eri tekniikoihin ja toteutustapoihin. Tässä työssä liitetään jo valmis kuvakäsikirjoitus Celtx-ohjelmaan, eikä syvemmin paneuduta siihen, miten kyseinen kuvakäsikirjoitus on laadittu.

3 Celtx-käsikirjoitusohjelma

3.1 Celtx-ohjelman perustiedot

Borst (2012, 7) toteaa Celtx-ohjelmaa käsittelevässä ohjekirjatyypissä teoksessaan seuraavaa: Celtx-ohjelma tarjoaa täydellisen ratkaisun esituotantoon, kuten käsikirjoittamiseen, kuvakäsikirjoittamiseen (storyboarding), aikataulutamiseen ja muihin tärkeisiin tehtäviin. Silti jotkut vannoutuneet käyttäjät käyttävät sitä pelkästään käsikirjoitusohjelmana – eikä siinä ole mitään väärää!

Celtx-ohjelman wiki-sivulta löytyy myös ohjelman perustiedot. Siellä kerrotaan, että Celtx on maailman ensimmäinen kokonaisvaltainen tietokoneohjelma elokuvan, teatterin, radion, audiovisuaalisten tuotantojen sekä sarjakuvien esituotantoon. Se tarjoaa kaikki työkalut, joilla median luojat herättävät tarinansa eloon käyttäen älykkäitä ja internetystävällisiä kirjoitus-, suunnittelu-, kuvakäsikirjoitus- ja aikataulutustyökaluja. Celtx on saatavilla ilmaisena latauksena osoitteesta www.celtx.com. Tämä vapaan lähdekoodin ohjelma on Celtx Studioiden luoma ja tarjoaa lisäksi useita yhteensopivia in-

ternetpalveluita. Yhdessä ne tekevät Celtxistä kokonaisvaltaisimman median esituotantoon suunnatun tietokoneohjelman. (Celtx wiki-sivut, 2013.)

Oman kokemukseni mukaan Celtx on alun perin ollut käsikirjoitusohjelma, joka tarjoaa mahdollisuuden kirjoittaa oikeaan muotoon elokuva-, näytelmä-, AV-, kuunnelma- ja sarjakuvakäsikirjoituksia. Vuosien varrella Celtx-ohjelma on kuitenkin laajentunut ja jalostunut kattamaan suuremman osan esituotannon suunnittelusta ja toteutuksesta. Celtx pyrkii saamaan eri esituotannon osa-alueet samaan ohjelmaan, jolloin tuotannollinen toiminta ja kommunikaatio työryhmän välillä helpottuvat ja nopeutuvat.

3.2 Celtx-ohjelman osa-alueiden työkalut

Celtx koostuu neljän eri osa-alueen työkaluista:

- *Käsikirjoitustyökalut* (Writing Tools)
- *Kuvallisen ennakkosuunnittelun työkalut* (Pre-Visualization Tools)
- *Järjestelytyökalut* (Organization Tools)
- *Julkaisutyökalut* (Publishing Tools)

Tässä työssä keskitytään kuvallisen ennakkosuunnittelun työkaluihin. Kuvallisessa ennakkosuunnittelun työkaluja on kaksi: *Kuvasuunnitelma* (Storyboarding) ja *Audiovisuaalinen käsikirjoituspurku* (Media Rich Breakdowns). (Celtx wiki-sivut, 2013.)

Kuvasuunnitelma-työkalu on Celtx-ohjelman suomenkielisessä versiossa käännettynä kuvakäsikirjoitus, mutta mielestäni tässä tapauksessa storyboarding tuli kääntää kuvasuunnitelmaksi, sillä kuvakäsikirjoituksen lisäksi työkalussa on mahdollista tehdä myös kamera- ja valokarttoja. Vaikka työkalu on suomenkielisessä Celtx-ohjelmassa nimellä kuvakäsikirjoitus, on työkalun ikkunan nimeä mahdollista muuttaa mieleisekseen (Borst 2012, 105). Tämän työkalun avulla on mahdollista liittää elokuvan kuvakäsikirjoitus Celtx-projektiin. Kuvasuunnitelma-työkalussa on kolme asettelutyylä ja se koostuu otoksista. Otoksen osat ovat:

- *Kuvakoko* (Frame)
- *Kuvan informaatio* (Shot information)
- *Kuvakäsikirjoituskuva* (Image)
- Luonnos (Sketch)

Kuvasuunnitelman kuvia voi myös järjestää uudelleen ja luoda tarinan visuaalisesti esimerkiksi kuvattavaan järjestykseen. Lopuksi kuvat voi katsoa peräkkäin *kuvaesityksenä* (slideshow) Näytelmä-toiminnolla (Storyboard player), jolloin projektin visualisointi helpottuu. Kamera- ja valokarttoja voi laatia myös irrallaan Kuvasuunnitelma-työkalusta itsenäisesti Luonnos-työkalulla. Luonnos-työkaluun saa lisäosina kattavamman clipart-kuvapankin, joka antaa mahdollisuuden jopa kuvakäsikirjoituksen laatimiseen työkalun avulla. (Celtx wiki-sivut, 2013.)

Audiovisuaalinen käsikirjoituspurku -työkalulla projektiin voidaan yhdistää äänitiedostoja, videokuvia, digitaalisia valokuvia ja muita skannattuja dokumentteja, joiden avulla työryhmälle voidaan helpommin luoda yhtenäinen kuva ja käsitys elokuvan kohtauksien yleisestä tunnelmasta ja tyylistä sekä visuaalisesta ilmeestä (Celtx wiki-sivut, 2013).

Tämä opinnäytetyö keskittyy nimenomaan Kuvasuunnitelma-työkaluun ja sen käyttöön. Kuvasuunnitelma-työkalun kautta myös perehdytään myös Luonnos-työkaluun. Audiovisuaalinen käsikirjoituspurku (Media Rich Breakdowns) -työkaluun, ei syvennytä tämän tarkemmin.

4 Kuvasuunnitelman toteutus Celtx-ohjelmalla

4.1 Käsikirjoituksesta ja kuvakäsikirjoituksesta

Olen itse lähtökohtaisesti kehittänyt ja ideoinut nuijasotaan sijoittuvaa pitkää elokuvaa. Pitkän elokuvan alkukohtausta muotoutui erilliseksi kuusisivuiseksi lyhytelokuvaksi nimeltä *Nuijamies*. Käsikirjoitusta on ideoitu ja hiottu yhdessä käsikirjoittajaopiskelija Ilari Koiviston kanssa, joka on yhteisten tapaamistemme ja aivoriihien myötä kirjoittanut *Nuijamies*-lyhytelokuvan käsikirjoituksen valmiiksi Celtx-ohjelman Käsikirjoitus-työkalulla. Tein tämän käsikirjoituksen pohjalta kuvakäsikirjoituksen.

Yleensä minimimääränä fiktioelokuvalla pidetään 10 kuvaa minuutissa, mutta toiminta-kohtauksissa kuvamäärä voi olla jopa 20-40 kuvaa minuutissa (Cristiano 1998, 11). Kun otin huomioon, että *Nuijamies*-käsikirjoitus on kuusisivuinen ja sisältää muutamia toimintakohtauksia, tulin siihen tulokseen, että kuvakäsikirjoitukseen piirrettävien kuvien kokonaismääräksi olisi tullut noin 100-200 kuvaa. Koska *Nuijamies*-lyhytelokuvaa ei

kuvata ja kuvakäsikirjoitus on vain osa tuotosta, ei sitä laadittu koko käsikirjoituksesta. Se laadittiin ainoastaan Nuijamies-lyhytelokuvan käsikirjoituksen ensimmäisestä kohtauksesta. Opinnäytetyön tarkoituksena on Celtx-ohjelman kuvallisen ennakkosuunnittelun työkalujen käyttöön ja toimintaan perehtyminen, joten mielestäni sen voi saavuttaa myös pelkästään yhden kohtauksen kuvilla. Tein ensimmäisen kohtauksen kuvakäsikirjoituksesta kuvallisesti monipuolisen, jotta pystyin selvittämään, miten Celtx-ohjelman kuvallisen ennakkosuunnittelun työkaluilla pystyi huomioimaan esimerkiksi kamera-ajaja ja -liikkeitä. Kuvakäsikirjoituksen teko aloitettiin tekemällä tulostetun käsikirjoitussivun marginaaliin merkinnät suunnitelluista kuvista ja niiden kattavuudesta (Kuvio 9).

1 EXT. TIE - PÄIVÄ

1. ELK Tuomas } PENTTI, 13, ja isänsä TUOMAS, 30, ovat hakkaamassa halkoja } 3. LK Pentti
 2. ELK Kirves } kirpeässä pakkasilmassa. Höyry nousee kirvestä heiluttavan }
 Tuomaan iholta, Pentti keräilee halkoja.

5. Pentin POV } Pentti kantaa sylillisen puita kelkkaan, joka seisoo } 4. Tuomas }
 } läheisellä tiellä. Samalla hän vilkaisee kauemmas tielle } ja Pentti }
 } ja huomaa jotakin. } KK → LPK }
 } } two-shot

8. Tuomas POV } PENTTI }
 } Kolome miestä tuloo. } 6. LK Pentti

9. ELK Kirves } Tuomas laskee kirveensä. Hän katsoo Pentin osoittamaan } 7. LK Tuomas
 10. LK Tuomas } suuntaan. }

11. Pentti → Pentti ja Tuomas } TUOMAS }
 } Meehän syrjään siitä. }
 } Pentti lähtee takaisin kohti halonhakuupaikkaa, Tuomas }
 } tulee vastaan. }

LPK → KK } PENTTI }
 } two-shot } Minen tuollaasia sontaryyttäreitä }
 } pelekää. }

12. PK } Tuomas hymyilee vaivihkaa. }
 } Pentti ja Tuomas }

13. PLK Pentti } TUOMAS }
 } Pirä suus. }

14. ELK } Tuomas viittilöi Pentin menemään sivummalle kuusten }
 } Pentti } suojaan. Pentti poistuu vastahakoisesti, mutta ottaa }
 } lähtiessään maasta yhden kalikan mukaansa. }

Kuvio 9. Nuijamies-lyhytelokuvan 1. kohtauksen leikkaussuunnitelma eli eräänlainen kovalista käsikirjoituksen marginaalissa

Tarkoitukseni oli toteuttaa kuvakäsikirjoituskuvien teko Celtx-ohjelman Luonnos-työkalulla, mutta se osoittautui riittämättömäksi vaadittuun tehtävään (Tarkemmin aiheesta luvussa 4.5.4). Tämän vuoksi päätin tehdä kuvakäsikirjoituskuvat piirtämällä. Kuvakäsikirjoituskuvat piirsin käsin HB-lyijykynällä paperille, jossa oli kuusi 16:9 -kuvasuhteen laatikkoa. Kaiken kaikkiaan kuvattavia kuvia tuli 16 kappaletta, mutta

koska osassa oli ajoja ja kameraliikettä, tuli piirrettyjen kuvien kokonaismääräksi 24. Valmiit kuvat skannattiin tietokoneelle tiff-tiedostoina paperi kerrallaan, eli kuusi kuvaa, 600 dpi -laadulla. (Kuvio 10.)



Kuvio 10. Nuijamies-lyhytelokuvan kuvakäsikirjoituspiirroksia kuuden kuvan pohjassa

Kuvat suurennettiin esikatselussa mahdollisimman suuriksi ja leikattiin/kaapattiin yksi kerrallaan Gadwin PrintScreen 4.7 -kuvankaappausohjelmalla yksittäisiksi kuviksi, jotka

tallennettiin jpg-muodossa. Kuvat suurennettiin mahdollisimman suuriksi parhaan kuvanlaadun takaamiseksi, sillä kuvankaappausohjelma kaappasi kuvan sillä laadulla, millä se ruudulla näkyi. Tällöin, mitä suurempaa kuvan sai kaapattua, sitä paremmalla laadulla se näkyi pienemmässä koossa. Toki kuvat olisi voinut leikata erikseen kuvankäsittelyohjelmalla laadun säilyttämiseksi, mutta päädyin kuvankaappaustekniikkaan sen nopeuden ja helppouden takia ja koska kuvanlaadullinen ero olisi mielestäni ollut loppujen lopuksi merkityksettömän pieni.

4.2 Celtx-ohjelman lataus ja asennus

Celtx-ohjelma löytyi internetsivulta www.celtx.com. Ohjelman lataaminen vaati käyttäjätilin luomisen sivustolle. Tili luotiin täyttämällä aloitussivun keskellä oleviin lokeroihin sähköpostiosoite ja omaehtoinen salasana. Tämän jälkeen klikattiin **Get celtx** -painiketta. Celtx lähetti annettuun sähköpostiosoitteeseen linkin, jolla käyttäjätili aktivoitiin. Linkki ohjasi Celtx-aloitussivulle, josta **Desktop**-laatikkoa painamalla pääsi sivulle, jossa sai valita Celtx-ohjelman ilmaisen tai maksullisen Plus-version. (Kuvio 11.)



Kuvio 11. Aloitussivu käyttäjätilin luomisen jälkeen (Celtx kotisivut, 2013)

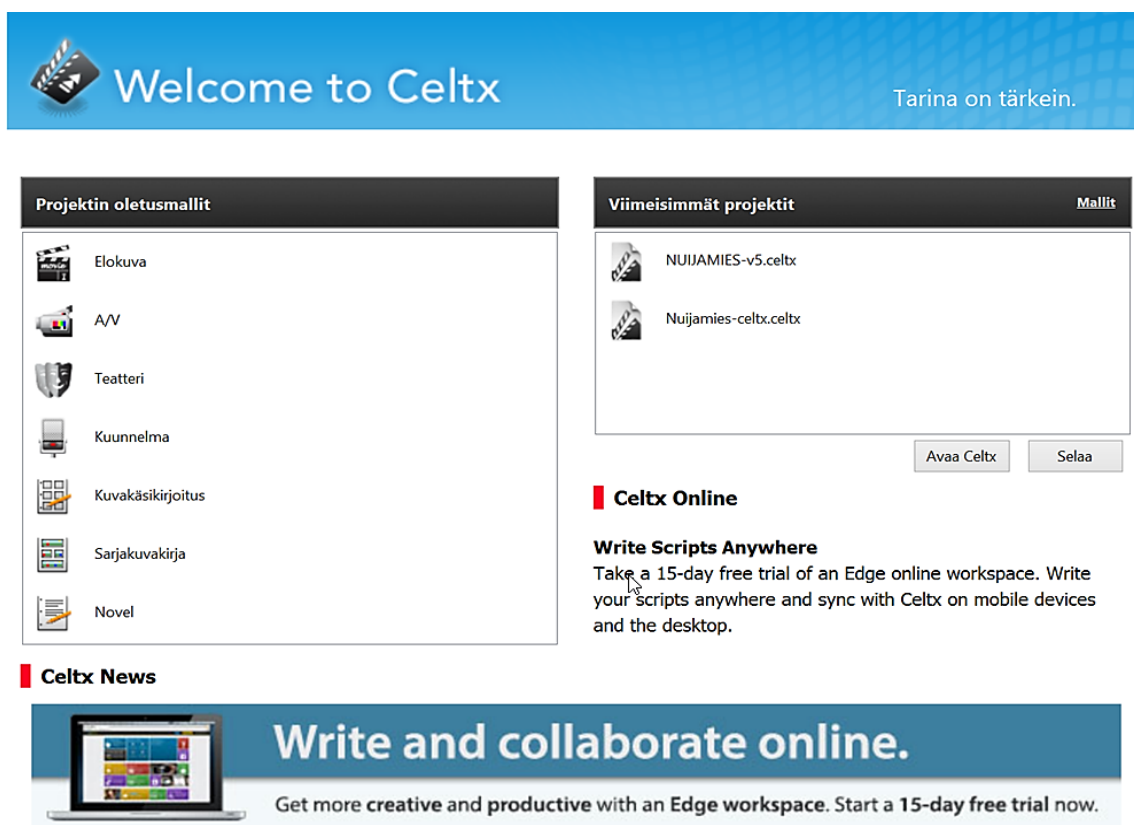
Plus-versio tarjosi muutamia lisäominaisuuksia Käsikirjoitus-työkaluun ja siinä oli myös 625 uutta clipart-kuvaa kuvagalleriaan. Ohjelma mainosti myös, että Plus-version clipart-kuvia hyödyntäen voisi tehdä jopa koko kuvakäsikirjoituksen Celtx-ohjelmalla. (Celtx kotisivut, 2013.) Ostin Plus-version Celtx-ohjelmasta juuri suuremman clipart-kuvien määrän vuoksi sekä mahdollisuuden tehdä koko kuvakäsikirjoitus ohjelmalla. Ohjelman maksu tapahtui PayPal:in kautta tai luottokortilla ja 20.1.2013 se maksoi 14,99\$. Ohjelmistosta oli olemassa suomenkielinen versio ja tämän version latsin koneelleni. Latauksen jälkeen seurasi normaali asennus, jossa sai valita, mitä osia koneelle asennetaan. Asennuksen jälkeen Celtx oli käyttövalmis.

Omat tietokoneeni toimivat Windows 7 (pöytäkone) ja Windows 8 (kannettava) -käyttöjärjestelmillä, joten latsin Windows-käyttöjärjestelmälle tarkoitetun version ohjelmasta. Erikseen ei ollut versioita Windows seitsemälle ja kahdeksalle, vaan sama versio toimi molemmissa käyttöjärjestelmissä. Käyttöjärjestelmän valinnan vierestä pystyi myös valitsemaan halutun kielen ja valitsinkin suomenkielisen version, kuten aiemmin mainitsin. Myös Applen Macille ja Linux -käyttöjärjestelmälle oli omat versionsa ja lisäksi mobiililaitteille löytyi Celtx-aplikaatioita. Maksullisia applikaatioita olivat pelkän käsikirjoitusosan sisältävä Script sekä Scout, jolla voi kuvata ja jakaa kuvia muulle työryhmälle. Celtx-ohjelma tarjosi myös The Edge -nimistä maksullista verkkopalvelua, jonka avulla voi tallentaa Celtx-projektinsa Celtx:in verkkotyötilaan reaaliajassa. Verkkotyötilassa kaikki työryhmän jäsenet voivat käydä katsomassa ja muokkaamassa tietokoneella tai mobiili-laitteilla Celtx-projektia. Verkkotyötilaa pystyy siis käyttämään tietokoneen lisäksi myös tableteilla ja älypuhelimilla. The Edge palveluun oli 7.3.2013 tarjolla 15 päivän ilmainen kokeilumahdollisuus. (Kuvio 11 ja 12, hiiren nuoli.) (Celtx kotisivut, 2013.)

4.3 Celtx-ohjelman käytön aloittaminen

Osa Celtx-ohjelman termeistä oli valmiiksi suomennettu ohjelman suomenkielisessä versiossa ja osan jouduin itse suomentamaan. Omat suomennokseni ovat opinnäytetyössä *vinotekstillä*, jotta ne olisi helpompi erottaa. Termien perään sulkuihin laitoin alkuperäisen englanninkielisen termin. Kaikkiin termeihin ei löytynyt alkuperäistä englanninkielistä versiota.

Ohjelma käynnistettiin perinteisesti kaksoisklikkaamalla pikakuvaketta työpöydällä. Ohjelmaa avattaessa tuli näkyviin **Welcome to Celtx** -aloitusruutu. Aloitusruudusta, valikosta **Projektin oletusmallit** (Project Templates) sai valita, minkälaista projektia halusi lähteä tekemään. Vaihtoehtoisesti ruudun oikealta puolelta sai myös avata vanhan celtx-projektin valikosta **Viimeisimmät projektit** (Recent Projects) tai Celtx-ohjelman valmiin malliprojektin kohdasta **Mallit** (Samples). Muita projekteja voi selata ja avata painikkeesta **Selaa** (Browse) ja Edgessä olevia projekteja **Avaa Celtx** (Open from Studio) -painikkeella. (Kuvio 12.)

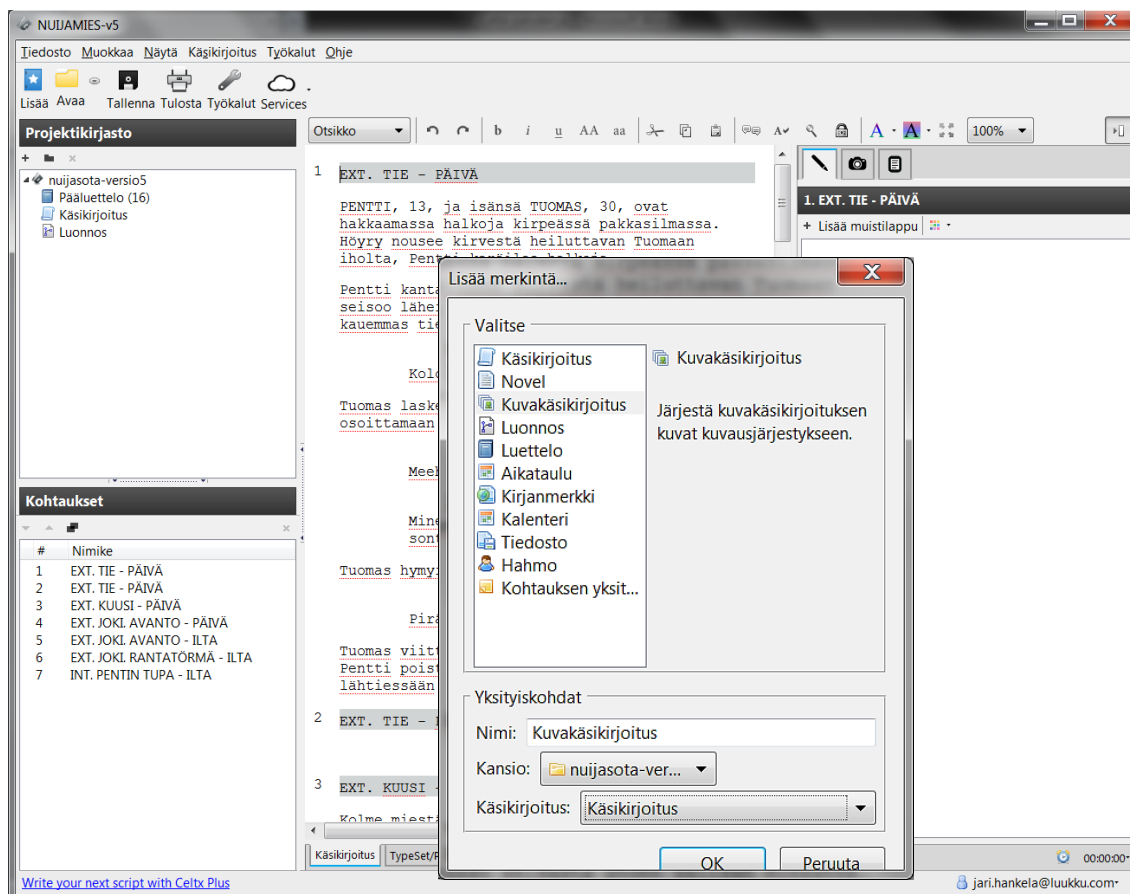


Kuvio 12. Celtx-ohjelman aloitusruutu (Celtx versio 2.9.7.)

4.4 Kuvasuunnitelma-työkalun valmistelu ja käyttöönotto

Kuten aiemmin mainitsin, käsikirjoitus oli valmiiksi Celtx-ohjelmalla kirjoitettu ja tästä syystä olemassaolevana Celtx-projektina. **Viimeisimmät projektit** -valikosta löytyi *NUIJAMIES-v5.celtx -projektitiedosto* (project file), jonka valitsin klikkaamalla. Ohjelma aukesi Käsikirjoitus-työkaluun (script editing tool).

Seuraavaksi aloitin kuvasuunnitelman teon Celtx-ohjelmalla. Vasemmalta ylhäältä työkalupalkista löytyi sinisellä laatikolla (valkoinen tähti sisällä) varustettu kuvake, jonka alla oli teksti **Lisää** (Add). Sitä painamalla avautui **Lisää merkintä** (Select item) -valikko, josta sai valita, mitä projektiin halusi lisätä. Tässä tapauksessa valitsin listalta **Kuvakäsikirjoitus** (Storyboard) ja Kuvakäsikirjoitus-ikkuna aukesi. (Kuvio 13.)



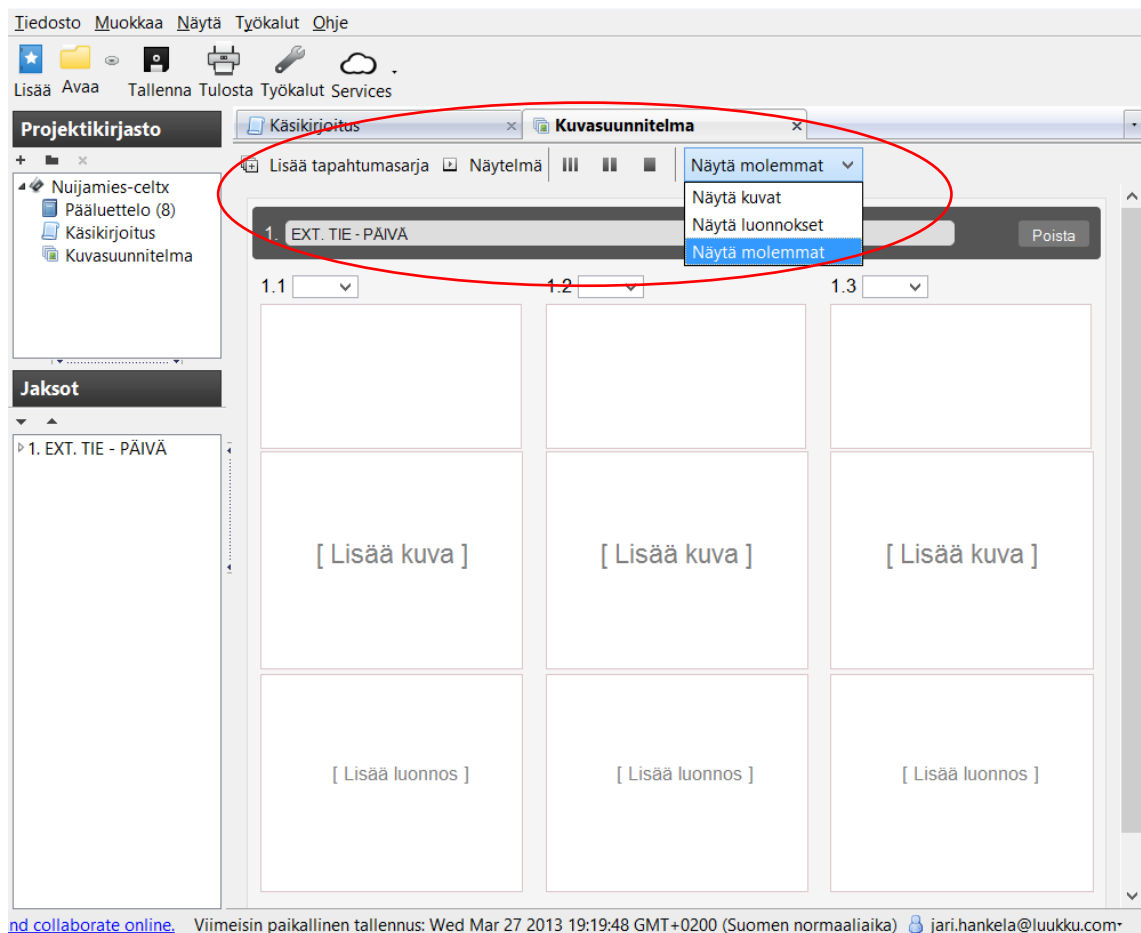
Kuvio 13. Kuvasuunnittelu-työkalun/-ikkunan lisääminen Celtx-projektiin (Celtx versio 2.9.7.)

Celtx-ohjelman suomenkielisessä versiossa Storyboarding tool oli käännetty Kuvakäsikirjoitus-työkaluksi. Omasta mielestäni Celtx-ohjelman Kuvakäsikirjoitus-työkalu oli enemmän Kuvasuunnittelu-työkalu, koska siihen pystyi lisäämään myös kamera- ja/tai valokartan kuvakäsikirjoituksen lisäksi. Tästä syystä muutin Celtx-projektissani **Kuvakäsikirjoitus**-ikkunan nimeksi **Kuvasuunnittelu**. Klikkasin vasemmalta **Projektikirjasto-sivuvalikosta** (Project Library) hiiren oikealla napilla **Kuvakäsikirjoitus**, valitsin **Nimeä uudelleen** ja kirjoitin uudeksi nimeksi **Kuvasuunnittelu**. Tästä eteenpäin tässä opinnäytetyössä Kuvakäsikirjoitus-työkalu ja sen ikkuna ovat siis nimellä Kuvasuunnittelu-työkalu tai -ikkuna.

Celtx osasi automaattisesti jäsenellä kuvakäsikirjoituksen käsikirjoituksen kohtausten mukaan. Ylhäältä Kuvakäsikirjoitus-ikkunan tai nyt nimen muutoksen jälkeen Kuvasuunnitelma-ikkunan yläosasta **Kuvasuunnitelma**-tekstin alta, löytyi työkalurivi. Työkalurivissä on vasemmalta oikealle seuraavat toiminnot:

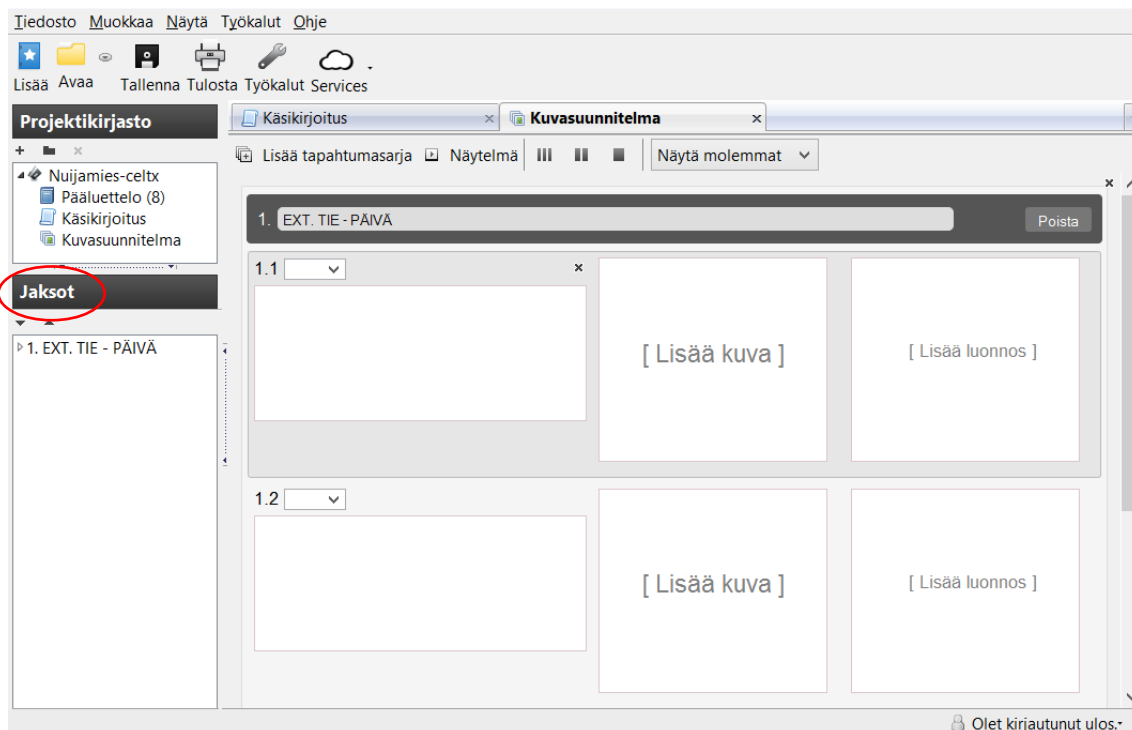
- **Lisää tapahtumasarja** (Add sequence), jolla voi lisätä uuden kohtausten
- **Näytelmä** (Storyboard player), jolla voi katsoa kuvakäsikirjoituskuvat kuvaesityksenä
- **Asettelen/tulostuksen hallinta** (Viewing/printing controls), jolla voi asetella kuvasuunnitelman näkymään kolme (vasen), kaksi (keski) tai yksi (oikea) kuvaa vierekkäin näytöllä ja tulostettaessa
- **Näytä kuvat/luonnokset/molemmat** (Show images/sketches/both) - tiputusvalikko, jolla voi päättää näkykö Kuvasuunnitelma-ikkunassa pelkät kuvakäsikirjoituskuvat, luonnokset vai molemmat

(Kuvio 14, punainen soikio.)



Kuvio 14. Kuvasuunnitelma-ikkuna kolmen kuvan asettelussa (Celtx versio 2.9.7.)

Keskimmäinen eli kahden kuvan asettelu oli samanlainen kuin kolmen kuvan asettelu, mutta vain kahdella kuvalla vierekkäin. Oikeanpuoleisimmassa eli yhden kuvan asettelussa oli yhden otoksen kaikki osat vierekkäin ja kuvat alekkain (Kuvio 15).



Kuvio 15. Kuvasuunnitelma-työkalu yhden kuvan asettelussa (Celtx versio 2.9.7.)

Aloitin kuvasuunnitelman tekemisen kuvion 15 asettelulla, sillä se muistutti eniten tavallista paperille tehtävää kuvakäsikirjoitustyyliä, johon olin tottunut. Vaikka oppimassani tyyliässä piirretyt kuvat olivat vasemmalla ja tekstit oikealla ja tässä asettelussa päinvastoin, oli se silti lähimpänä tuota tyyliä.

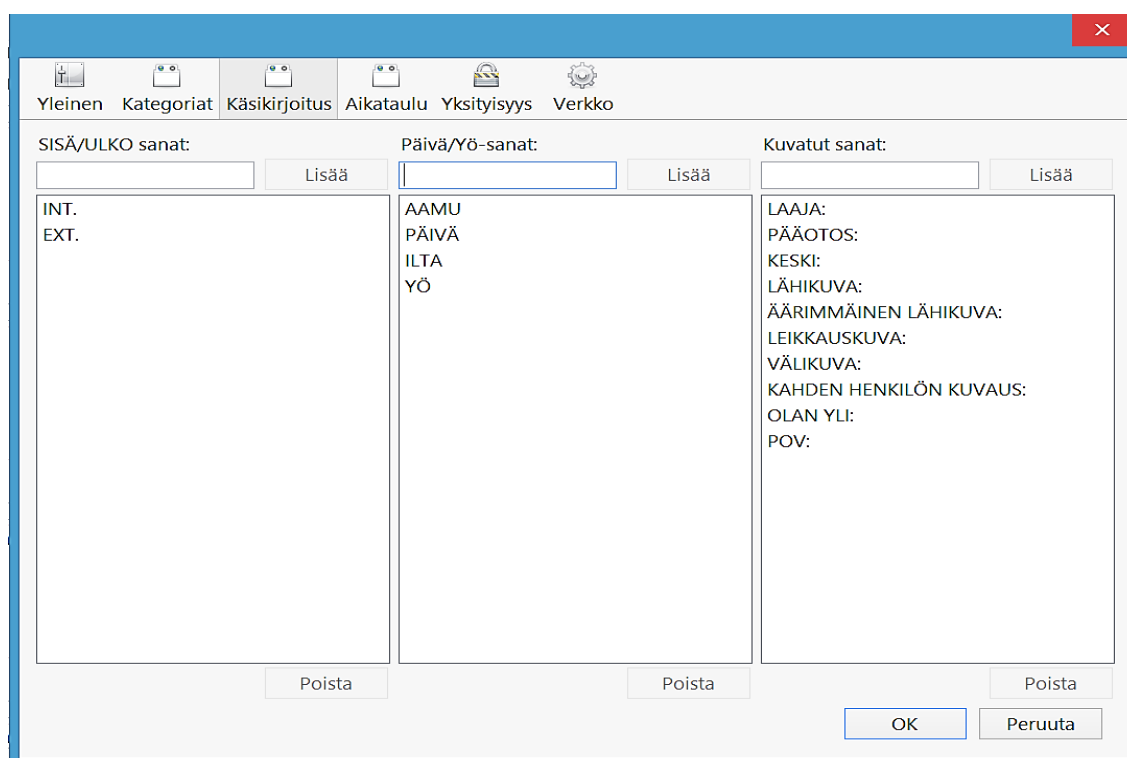
4.5 Kuvasuunnitelma-työkalun otoksen osat ja niiden käyttö

Kuvasuunnitelma-työkalu jakoi siis elokuvan kohtaukset automaattisesti omiksi tapahtumasarjoiksi (sequence) kohtausten mukaan. Jokaisessa kohtauksessa oli valmiiksi yksi otos (shot). Otoksia pystyi lisäämään klikkaamalla oikealta alhaalta **Lisää otos** (Add shot) -painikkeella. Kohtaukset löytyivät myös vasemmalta, alemmasta sivuvalikosta nimeltä **Jaksot** (The Sequence Navigator). (Kuvio 15, punainen ympyrä.) Kyseisessä valikossa pystyi siirtymään kohtauksesta ja kuvasta toiseen kaksoisklikkaamalla ja siellä sai halutessaan myös muuttaa kuvien ja kohtausten järjestystä (Borst 2012, 106).

Kuvasuunnittelu-ikkunan yksi otos koostui neljästä osasta, joita voitiin muuttaa. Jokaisen otoksen vasemmassa yläkulmassa oli kuvan numero. Kuvan numeron (1.1) jälkeen oli tiputusvalikko, josta sai valita mieleisensä kuvakoon. Tämän tiputusvalikon alapuolelta löytyi kirjoitustila, johon sain kirjoittaa kuvaan liittyvää informaatiota. Oikealla oli vielä kaksi laatikkoa, **Lisää kuva** (Add Image) kuvakäsikirjoituskuva ja **Lisää luonnos** (Add Sketch) kamera- ja/tai valokarttaa varten. (Kuvio 15.)

4.5.1 Kuvakoko

Tiputusvalikosta kohtauksen numeron ja tietojen alta löytyivät kuvakoot (esim. kuvio 14 ja 15). Suomeksi käännettyssä versiossa Celtx-ohjelmasta, kuvakokoja ilmaisevat sanat eivät vastanneet suomalaisia elokuva-alan standardeja. Suomenokset vaikuttivatkin olevan automaattisen kielenkääntöohjelman taseisia käännöksiä, eli huonoja. Onneksi niitä pystyi muuttamaan mieleiseksi. (Kuvio 16.)



Kuvio 16. Asetukset-ikkunan Käsikirjoitus-osio (Celtx versio 2.9.7.)

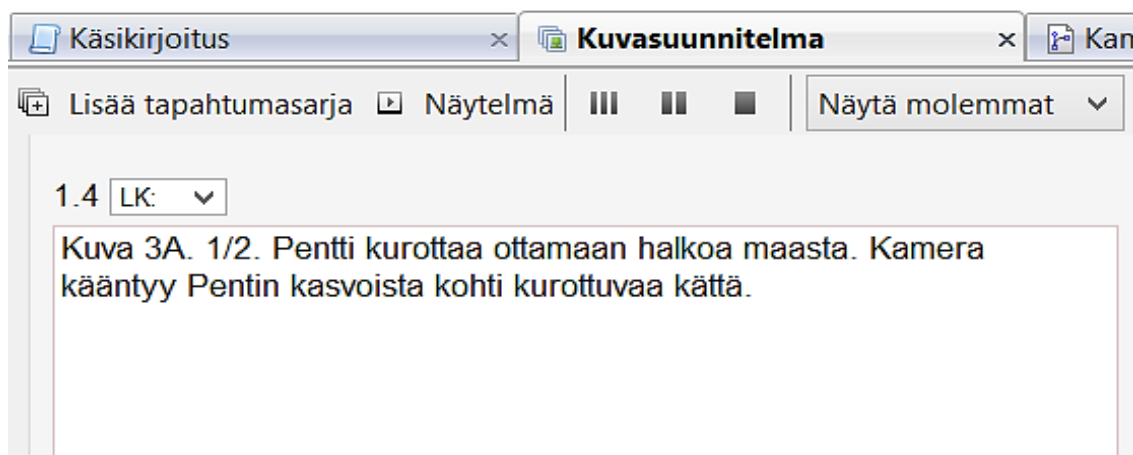
Kuvakoot oli syytä muuttaa kahdeksan kuvakoon järjestelmän mukaiseksi. Two-shot, establishment shot, POV ja OTS kuvatermejä oli mielestäni turha laittaa tälle listalle. Ne

olisivat tuoneet vain lisätietoa kuvan tyylistä, normaalin kuvakokomerkin lisäksi, ja siitä syystä kuuluivatkin kuvan informaatiolle tarkoitettuun laatikkoon.

Asetukset-ikkunassa sai muuttaa tai lisätä myös sisä- ja ulkotiloja sekä vuorokaudenaikoja merkitseviä sanoja. Ohjelma suomenkielisessä versiossa INT. ja EXT. -sanat oli käännetty SISÄ ja ULKO -sanoiksi, mutta koska myös Suomessa elokuvakäsikirjoittamisessa käytetään INT. ja EXT. -sanoja, muutin ne takaisin. Vuorokaudenaikoihin lisäsin PÄIVÄ ja YÖ -sanojen lisäksi ILTA ja AAMU -sanat. (Kuvio 16.)

4.5.2 Kuvan informaatio

Kuvan informaatiolle tarkoitettuun laatikkoon kirjoitin kuvakäsikirjoituskuvan sisällöstä. Informaatiolaatikkoon sai kirjoittaa, mitä halusi ja koki tärkeäksi otoksen kannalta. Kirjoitin laatikkoon kuvan tyylin (POV jne.), mahdolliset kameran liikkeet ja lyhyesti tietoa näyttelijöiden toiminnasta kuvassa. (Kuvio 17.)



Kuvio 17. Kuvasuunnitelma-työkalun kuvakokovalikko ja informaatiolaatikko (Celtx versio 2.9.7.)

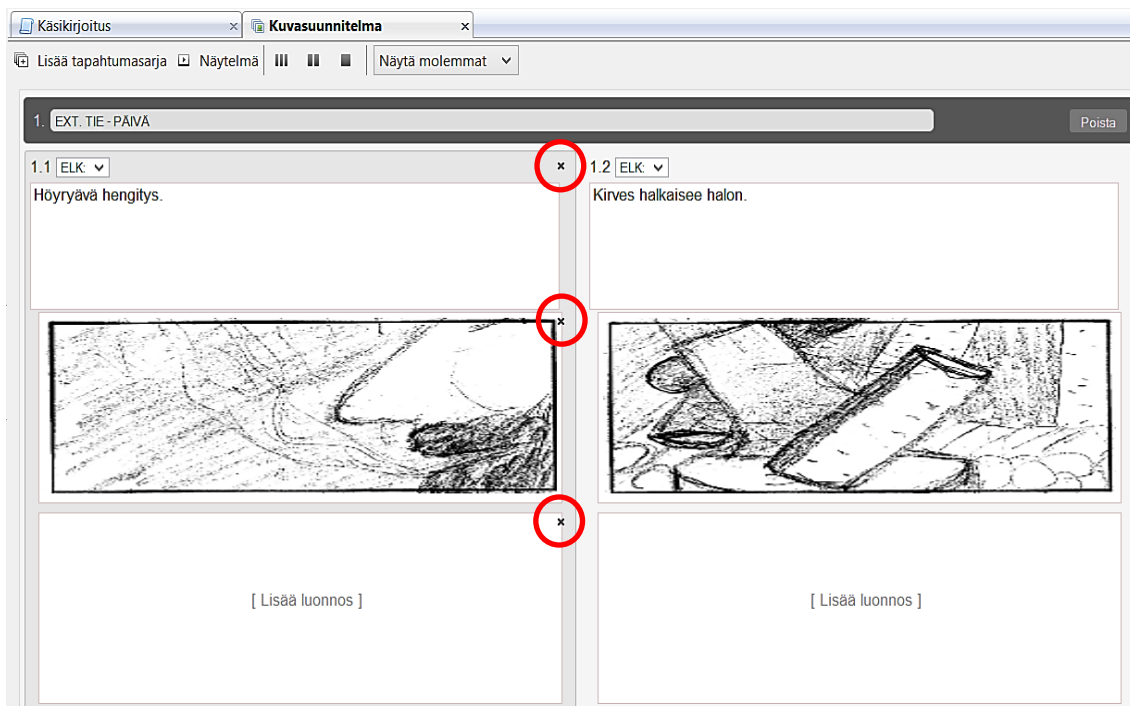
En löytänyt Kuvasuunnitelma-työkalusta mahdollisuutta tehdä erillistä kovalistaa. Mielestäni mahdollisuus tulostaa otoksen pelkät kuvanumerot, -koot ja kuvan informaatiolaatikoiden sisältö eräänlaisena kovalistana, olisi ollut helpoin ja yksinkertaisin ratkaisu. Ohjelma ei tällaista tai muunlaista kovalistamahdollisuutta kuitenkaan tarjonnut. Aloin etsiä muita mahdollisuuksia kovalistan laatimiseksi. Luettelo-työkalu kuulosti hyvältä, mutta ei nimestään huolimatta soveltunut siihen tarkoitukseen.

Päädyin tekemään kuvallista Celtx-projektiini erikseen Wordissa. Kopioin kuvan informaatio-laatikoiden tekstit Wordiin järjestyksessä (liite 2, osa 2) ja lisäsin teksteihin kuvakoot. Yhdistin yhden kuvanumeron eri kirjaimin varustetut kuvat aina yhdeksi kokonaisuudeksi. Lisäksi muokkasin kuvien informaatiota siten, että tuli selväksi, mitkä asiat mikäkin kuva kattoi. Lopuksi tallensin tiedoston pdf-muodossa. Sitten liitin sen Celtx-projektiini avaamalla Projektikirjaston plusmerkin (+) kautta **Lisää merkintä** -ikkunan. Valitsin listalta **Tiedosto** ja etsin kuvallista pdf-tiedoston koneeltani. Lisäsin myös käsikirjoituksen marginaaliin tekemäni leikkaussuunnitelman eli eräänlaisen kuvallista kuvatiedostona Celtx-projektiini. Uskon, että nämä kuvallistat helpottaisivat myös apulaisohjaajan työtä kuvausaikataulujen laatimisessa (call sheet).

4.5.3 Kuvakäsikirjoituskuva

Kuvasuunnitelma-työkalun tärkeimpiä ominaisuuksia oli tietysti kuvakäsikirjoituskuvien lisääminen otokseen. Piirtämällä tai muilla tavoin laadittujen kuvien piti olla kuvatiedostoina, jotta ne pystyi liittämään kuvakäsikirjoituskuviksi. Käsini piirretyt kuvat piti ensin skannata, jotta liittäminen onnistui. Tyhjässä laatikossa kuvakokojen ja kuvan informaation oikealla puolella oli tyhjä laatikko, jossa luki **Lisää kuva**. Sitä klikkaamalla pääsin valitsemaan haluamani kuvatiedoston ja lisäämään sen kuvakäsikirjoituskuvaksi. (Kuvio 14 ja 15.)

Kuvan oikeasta yläkulmasta löytyi **x**-merkki, jota painamalla sai poistaa kuvan ja laittaa sen jälkeen uuden tilalle. Tosin **x**-merkkiä ei löytynyt Kuvasuunnitelma-työkalun yhden kuvan asettelusta (Kuvio 15), vaan ainoastaan kahden ja kolmen kuvan asetteluista (Kuvio 18), joissa kuvat olivat vierekkäin. Kyseisen kuvan tuli olla aktivoituna, jolloin **x**-merkit tulivat näkyviin. Aktivoituna kuvan ympärillä oleva harmaa alue oli tummempi ja laatikoiden oikeisiin yläkulmiin ilmestyivät **x**-merkit. Aktivointi tapahtui hiirellä klikkaamalla. Koko kohta poistettiin kuvakoon perässä löytyvästä **x**-merkistä. (Kuvio 18.)

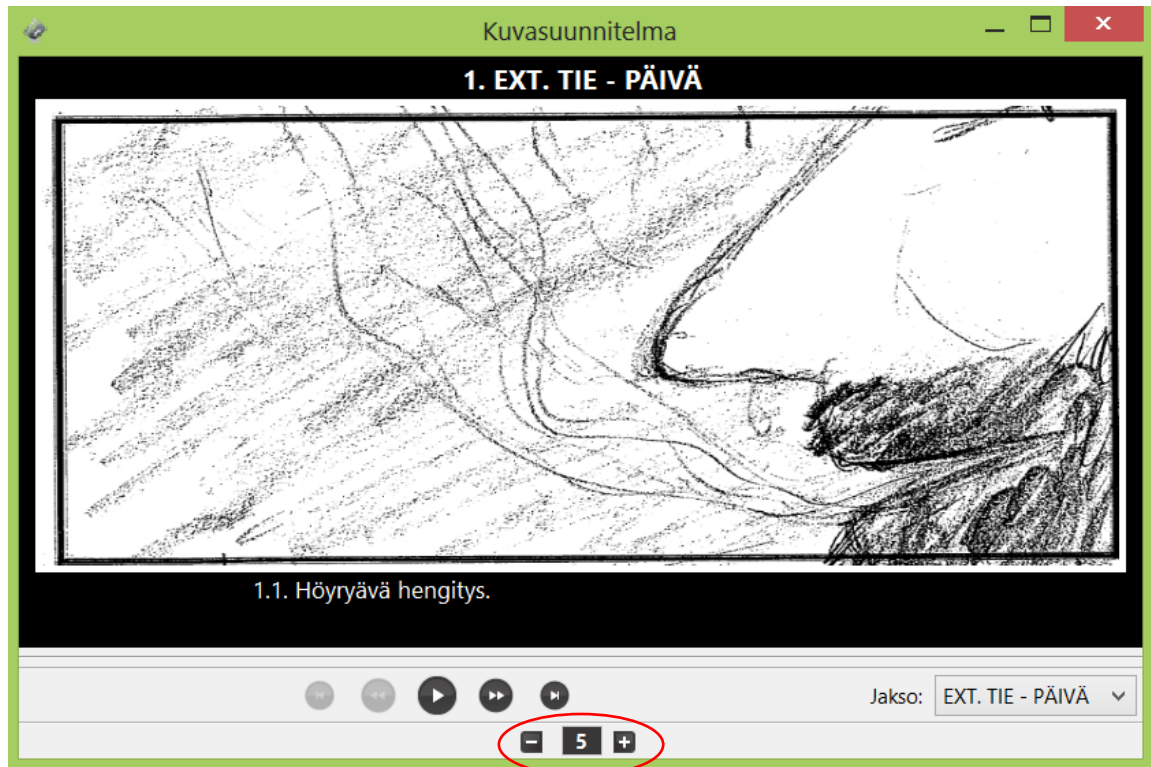


Kuvio 18. Kuvasuunnitelman ensimmäinen kuva (1.1) aktivoituna kahden kuvan asettelussa. Myös kuvasuhteen vääristyminen näkyy hyvin tässä kuvassa (Celtx versio 2.9.7.)

Lisää kuva -laatikko oli 4:3 kokoinen käyttämässäni yhden kuvan asettelussa ennen kuin lisäsin siihen kuvan. Kun laatikkoon lisättiin kuva, se venyi yhden kuvan asettelussa 16:9 kuvasuhteeseen. Lisätyn kuvan kuvasuhde kuitenkin muuttui jokaisella eri Kuvasuunnitelma-työkalun asettelulla erilaiseksi (Kuvio 18). Myös tietokoneen resoluutio ja tekstin koko vaikuttivat kuvakäsikirjoituskuviin kuvasuhteeseen. Kuvakäsikirjoitusta tulostettaessa kuvasuhde oli taas hieman erilainen kuin tietokoneen ruudulla, joten tietokoneen ulkoasua ei välttämättä kannattanut yrittää mukauttaa optimaalisen kuvasuhteen löytämiseksi. Helpoin tapa muuttaa kuvasuhde mieleisekseen oli ottaa Celtx-ohjelman ikkuna pois **koko näyttö** -tilasta ja muuttaa ikkunan kokoa manuaalisesti. Tällöin kuvakäsikirjoituskuviin kuvasuhteet muuttuivat toivotulla tavalla Kuvasuunnitelma-työkalun ikkunassa.

Yhdistin kuvakäsikirjoituskuvat Kuvasuunnitelma-työkaluun leikkausjärjestyksessä lopullista leikkausta mallintaakseni. Tällöin otosten määrä ei vastannut kuvattavien kuviin määrää, koska samoja kuvakäsikirjoituskuvia käytettiin useammassa otoksissa. Laitoin kuvakäsikirjoituskuvat leikkausjärjestykseen siksi, että pystyin katsomaan ne Celtx-ohjelman **Näytelmä**-toiminnolla ja sain kuvan, miltä kohtauksen lopullinen leikkaus tulisi näyttämään. Kuvat voi katsoa joko itse niitä vaihtamalla tai kuvasarjana, jossa

kuvat vaihtuvat itsestään valitun keston mukaan. Oletin, että jokaisen kuvan keston saisi erikseen määrittellä sekunteina, mutta olin väärässä. Keston määrittely olikin yhteinen ja jokaisen kuvan kestoksi tuli tuo yksi ja sama määritelty aika. (Kuvio 19.)



Kuvio 19. Näytelmä-toiminto ja kuvan kesto (punainen soikio) (Celtx versio 2.9.7.)

Kuvasuhde oli erikoinen myös näytelmä-toiminnossa. Onneksi se muuttui ikkunan kooka muutettaessa ja sen sai muuttaa mieleisekseen samaan aikaan, kun muokkasi ikkunasta mieleisensä kokoisien.

4.5.4 Kamerakartta

Kamerakarttaa pääsin tekemään klikkaamalla Kuvasuunnitelma-ikkunassa **Lisää Luonnos** -tekstiä. Luonnos-työkalu aukesi ikkunaksi, jonka nimi oli **Shot x.y**. X:n tilalle tuli kohtauksen numero ja y:n tilalle kuvan numero.

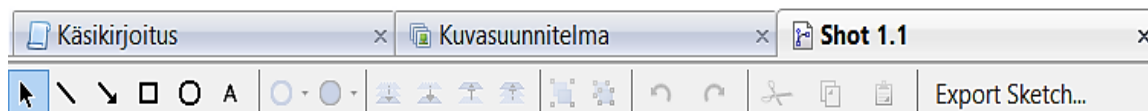
Laadin kamerakartan clipart-kuvia käyttäen. Ohjelman ilmaisessa versiossa oli viisi clipart-kuvaa, joilla voi luoda kamerakartan ja/tai valokartan (Borst 2012, 116). Ostamani Plus-versio sisälsi kaikkiaan 625 uutta clipart-kuvaa ja mainosti, kuinka niiden avulla

voisi tehdä jopa koko kuvakäsikirjoituksen, sillä suurin osa hahmoista oli edestä ja/sivulta piirrettyjä. Olin ostanut Plus-version juuri tuon mainostetun kattavamman clipart-kuvapankin takia, ajatuksenani laatia myös kuvakäsikirjoitus Celtx-ohjelman Luonnos-työkalulla. Työkalulla kun pystyisi tekemään kuvakäsikirjoituskuvia clipart-kuvia käyttäen. Tehdyn kuvan voisi sitten tallentaa erilliseksi png-kuvatiedostoksi (Export Sketch...) ja liittää kuvakäsikirjoituskuvaksi kuvakäsikirjoituskuva-kappaleessa kerrottuun tyyliin. Koska en ole kovin hyvä piirtämään ihmisiä, ajattelin että tällä tyyllillä voisin suoriutua kuvakäsikirjoituskuvien kuvien laatimisesta nopeammin ja paremmin. Yritin tehdä kuvakäsikirjoituskuvia Luonnos-työkalulla, kunnes törmäsin seuraaviin ongelmiin:

1. Kuvasuhdetta ei voinut lukita Luonnos-työkalussa, vaan se vaihteli tietokoneen näyttöasetuksien (resoluutio, tekstin koko) mukaan. Celtx-ohjelman ikkunan koon muokkaaminen ei vaikuttanut Luonnos-työkaluun samalla tavalla kuin kuvakäsikirjoituskuvaan Kuvasuunnitelma-työkalun ikkunassa.
2. Clipart-kuvat eivät oikein soveltuneet omaan kuvakäsikirjoitukseeni, koska esimerkiksi kelkkaa tai rekeä ei ole lainkaan, eikä ihmishahmoja saanut liikkumaan kuvassa viistosti tai kääntämään vain niiden katseen suuntaa.
3. Syvyydessä clipart-hahmojen liikuttaminen oli hankalaa, koska mitään asteikkoa ei ollut ja kaikki hahmojen kokomuutokset oli tehtävä silmämääräisesti.

Tulin siihen tulokseen, että resursseja kuluisi liikaa, eikä työn lopputulos kuitenkaan vastaisi sitä laatua, mitä haluaisin kuvakäsikirjoituksen olevan. Kyseisistä ongelmista ja edellä mainitusta syystä johtuen, päätin hylätä alkuperäisen ideani tehdä kuvakäsikirjoituskuvat Celtx-ohjelman Luonnos-työkalulla. Sen sijaan piirsin ne käsin ja tein Luonnos-työkalulla vain kamerakartat.

Kamerakartan tekemisen peruseriaatteet olivat yksinkertaisia. Oikealta valittiin clipart-kuva, klikattiin hiiren nappi pohjaan ja vedettiin kuva hiirellä Luonnos-työkalun kankaalle (canvas). Kankaalla olevat kuviot ja/tai clipart-kuvat pystyi valitsemaan hiirellä maalaamalla. Luonnoksen pystyi myös poistamaan **x**-merkistä, kuten kuvakäsikirjoituskuvan aiemmin. Luonnos-työkalun yläreunassa olevalta työkaluriviltä löytyi erilaisia työkaluja (Kuvio 20).



Kuvio 20. Luonnos-työkalun työkalurivi (Celtx versio 2.9.7.)

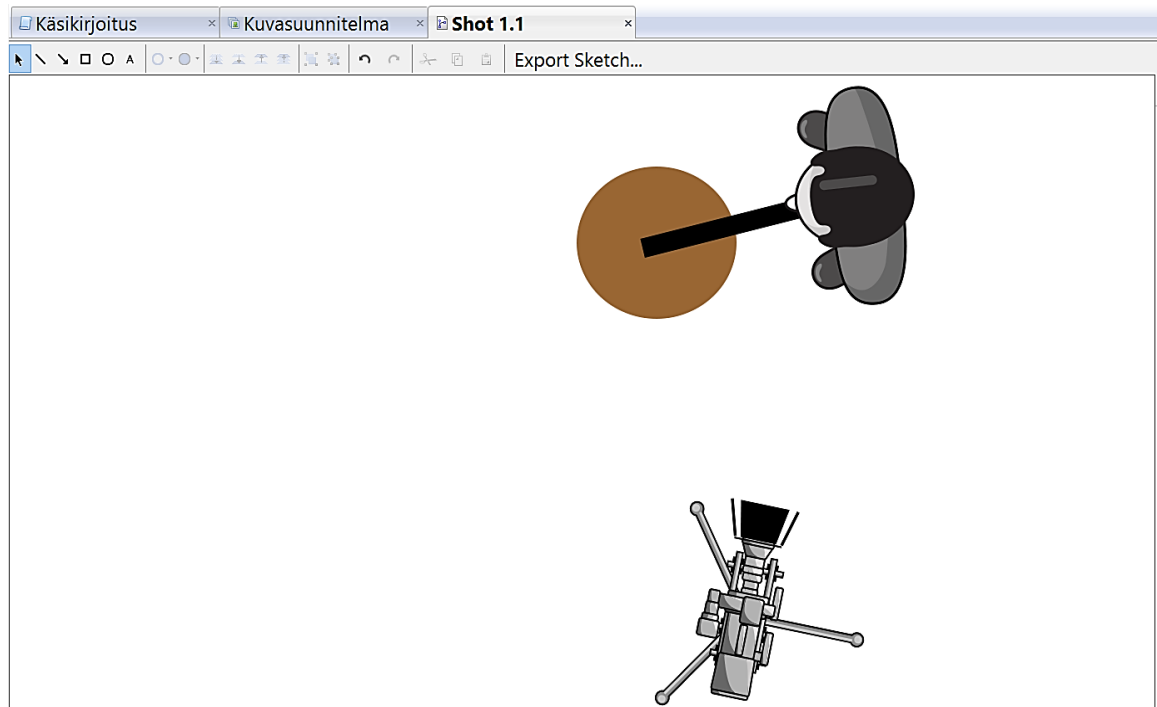
Työkalurivin toiminnot vasemmalta alkaen on esitelty myös taulukossa 2.

Taulukko 2. Työkalurivin toiminnot Luonnos-työkalussa

Toimintosymboli	Käyttötarkoitus
Iso nuoli	Voi valita kohteita luomisalueilta
Viiva	Viivan piirtämistä varten
Pieni nuoli	Nuolen piirtämistä varten
Neliö	Neliön piirtämistä varten
Ympyrä	Ympyrän piirtämistä varten
Iso A	Kirjoittamistyökalu
Tyhjä pallo (Stroke color)	Viivan värin valinta
Täysi pallo (Fill color)	Kuvion täytevärin valinta
Alin taso (Lower to Bottom)	Siirtää kuvion tai clipart-kuvan alimmaiseksi
Ylempi taso (Raise)	Siirtää kuvion tai clipart-kuvan yhtä tasoa ylemmäksi
Ylin taso (Raise to Top)	Siirtää kuvion tai clipart-kuvan päällimmäiseksi
Ryhmäys (Group)	Tekee valitut kuvat ja clipart-kuvat yhdeksi ryhmäksi, jolloin ne aina liikkuvat yhtenä kokonaisuutena
Pura ryhmä (ungroup)	Purkaa tehdyn ryhmän
Kumoa	Kumooa tehdyn toiminnon
Tee uudelleen	Kumottu toiminto tehdään uudelleen
Leikkaa	Leikkaa valitut kuvat tai clipart-kuvat pois luonnoksesta
Kopioi	Kopioi valitut kuvat tai clipart-kuvat
Liitä	Liittää leikatut tai kopioidut kuvat tai clipart-kuvat luonnokseen
Export Sketch	Tallentaa tehdyn luonnoksen erillisenä png-kuvatiedostona

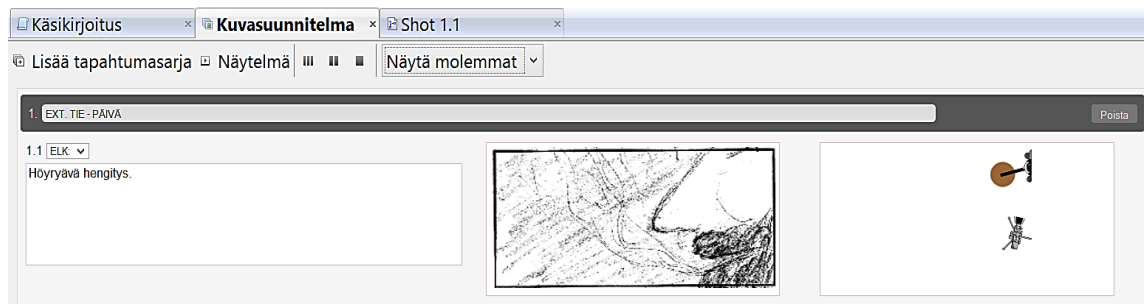
Piirtotyökalut

Myös luonnos-kuvissa kuvasuhde tuotti ongelmia. Kuvasuhde ja Luonnos-työkalun ikkunan kangas (Sketch tool window "canvas"), muuttuivat jokaisessa eri asetteluissa, kuten kuvakäsikirjoituskuvan suhteen aiemmin. Kuvasuunnitelma-ikkunassa luonnos-laatikko käyttäytyi kuten kuvakäsikirjoituskuvan, mutta Luonnos-työkalun ikkunassa kangas oli lähellä 16:9 kuvasuhdetta. Kun kuvakäsikirjoituskuva lisättiin kuvasuunnitelmaan, muuttui luonnos-laatikko sen kuvasuhdetta vastaavaksi. Aloitin ensimmäisen kamerakartan tekemisen olettaen, että luomisalue, eli Kuvasuunnitelma-työkalun ikkunassa näkyvä alue, johon pohjakuvan voi tehdä, olisi näkyvän kankaan kokoinen alue eli 16:9 (Kuvio 21). Lisäksi pohjasin uskomukseni siihen, että Luonnos-työkalulla tekemäni kuvakäsikirjoituskuva-kokeilu tallentui koko kankaan alalta (16:9), kun tallensin sen png-kuvatiedostoksi (Export Sketch).



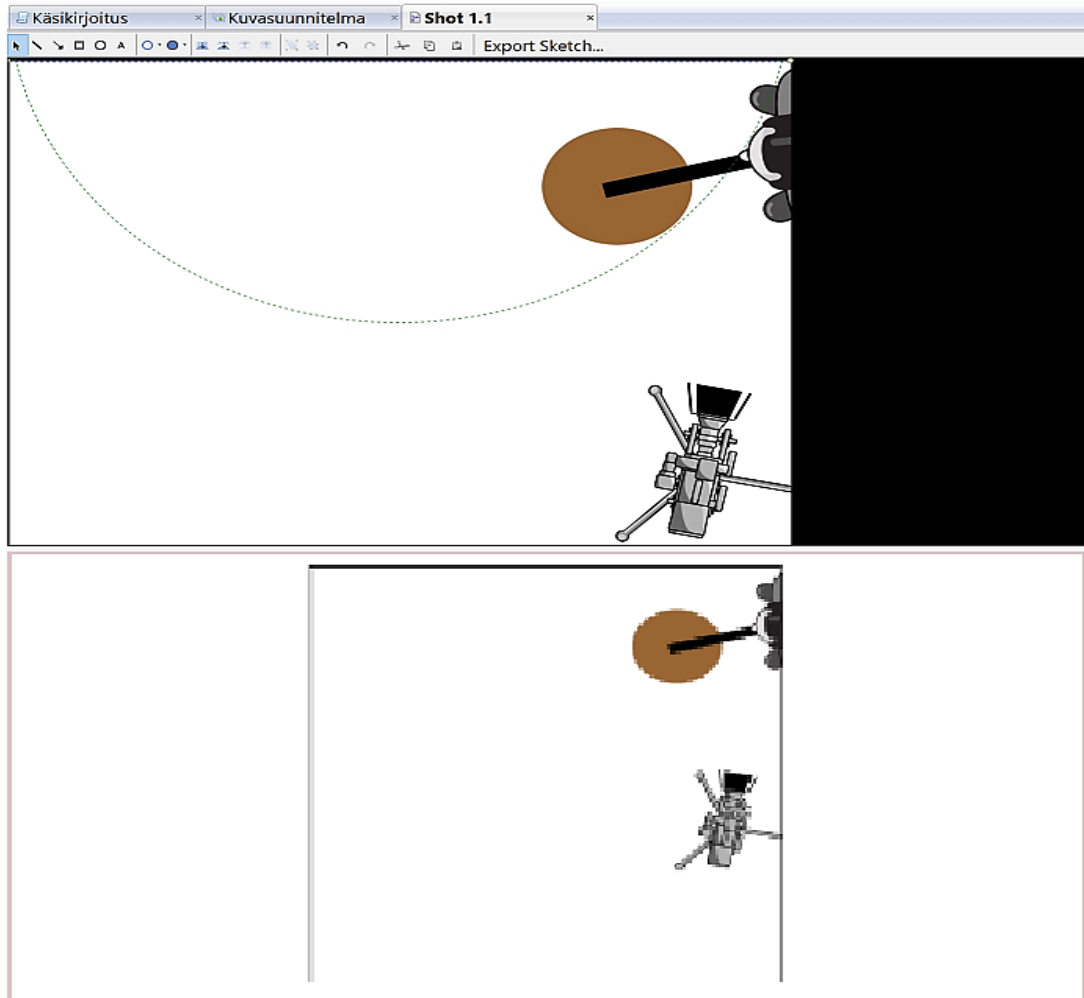
Kuvio 21. Ensimmäinen kamerakartta Luonnos-työkalun ikkunassa. Valkoinen alue on kangas (Celtx versio 2.9.7.)

Ensimmäisen otoksen kamerakarttaa tehdessäni huomasin, että sitä ei voinut tallentaa mitenkään erikseen. Vasta, kun koko Celtx-projektin tallensi, näkyi kamerakarttaan tehdyt muutokset Kuvasuunnitelma-työkalussa. Ensimmäisen tallennuksen jälkeen näytti siltä, että kankaalla keskikohdasta hieman oikealle sijoitettu ihmishahmo ei näkynytäkään kokonaan. Lisäksi pohjakuvan alareunaan jäi tyhjää tilaa, vaikka Luonnos-työkalussa tilaa ei ollut. (Vertaa kuvio 21 ja 22.)



Kuvio 22. Ensimmäinen otos Kuvasuunnitelma-työkalussa kamerakartan kera (Celtx versio 2.9.7.)

Pian selvisi, ettei Luonnos-työkalun ikkunan luomisalue ollutkaan kankaan kokoinen (16:9), vaan 4:3 alue. Kankaalla ei voinut liikkua, joten varsinaisen luomisalueen rajoja ei saanut selville kuin kokeilemalla. Kokeilujen tuloksena huomasin alueiden menevän kuvion 23 rajausten mukaisesti.



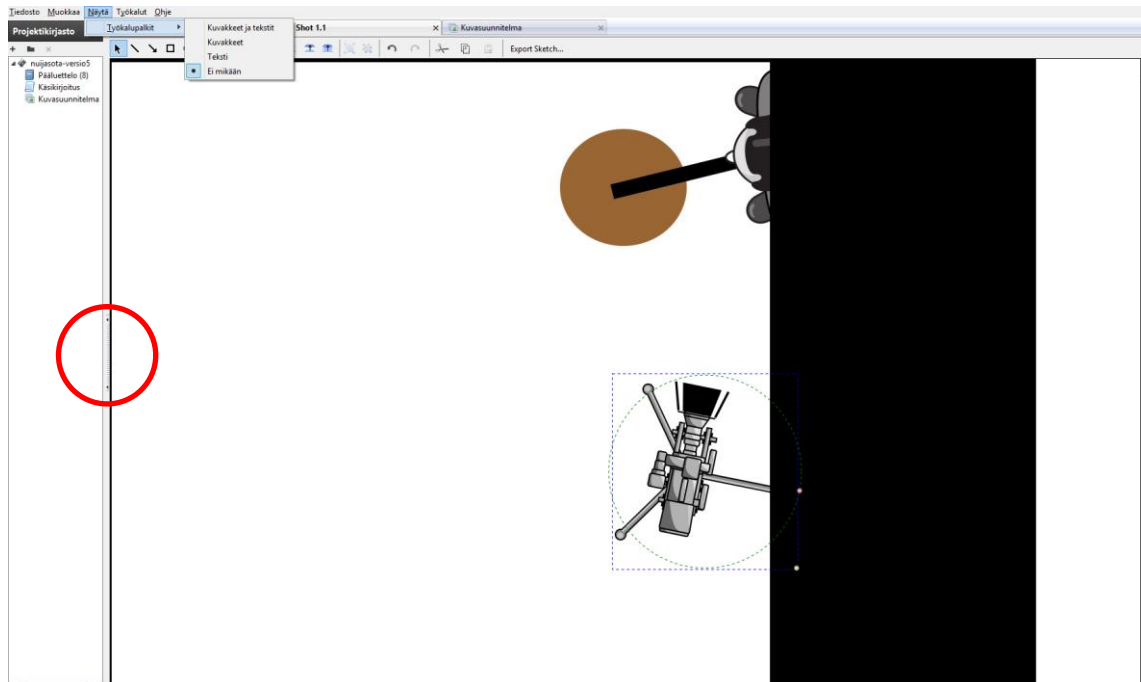
Kuvio 23. Kamerakartan näkyvä luomisalue Luonnos-työkalun ikkunassa (ylempi) ja sama Luonnos-laatikossa Kuvasuunnitelma-työkalun ikkunassa (alempi). Musta alue ja mustat rajaukset on laitettu kuvaamaan luomisalueen rajoja (Celtx versio 2.9.7.)

Luomisalueen suuruutta Luonnos-työkalun ikkunassa pystyi muuttamaan helpoiten työpöydän kokoluokkaa muuttamalla. Kuviossa 21 näkyy luomisalue Luonnos-työkalun ikkunassa tietokoneen työpöydän ollessa kokoluokassa keskikokoinen (125%), tämän lisäksi tekstikokoja oli kasvatettu viidellä fonttikoolla. Laajimman Luonnos-työkalun luomisalueesta sain tekemällä seuraavat toiminnot:

- Muutin Windowsin ohjauspaneelin ulkoasu-asetuksista työpöydän kokoluokan pienimmäksi mahdolliseksi eli kohtaan pienempi - 100%

- Siirsin sivuvalikon seinämän **seinämän koonmuutos** -palkista (Sizing bar) (punainen ympyrä kuviossa 24) mahdollisimman vasemmalle
- Poistin Celtx-ohjelman työkalupalkit näkyvistä (**Näytä**-valikosta **Työkalupalkit** ja sieltä valinta **Ei mitään**)
- Piilotin Windowsin oman tehtäväpalkin näkyvistä (Kuvio 24.)

Tällöin luomisalueen alareuna oli vain vähän ikkunan alareunaa alempana. Hyvä tyyli oli myös rajata pohjakuvan reunat **seinämän koonmuutos** -palkista niin, että näkyvä kangas oli luomisalueen levyinen.



Kuvio 24. Luomis-alue Luonnos-työkalun ikkunassa, työpöydän kokoluokan ollessa pienempi (100%), sivuvalikon seinämä siirrettyä ääriveremmälle sekä Celtx-työkalupalkin kuvakkeet ja Windowsin (8) tehtäväpalkki piilotettuna. Musta alue ja mustat rajaukset on laitettu kuvaamaan varsinaisen luomisalueen rajoja (Celtx versio 2.9.7)

Ainoa huono puoli edellä kokeillussa tyyliässä oli, että kaikki näytöllä näkynyt teksti muuttui Windowsissa niin pieneksi fontiltaan, että sitä oli lähes mahdotonta lukea. Aloin miettiä myös, vaikuttaisiko näytön fyysinen koko luomisalueen näkymiseen. Koikeilin asiaa kahdella erikokoisella näytöllä, kannettavan tietokoneen 15,6" näytöllä ja pöytäkoneen 21,5" näytöllä, mutta ongelma pysyi samana molemmissa. Ongelma ei myöskään johtunut Windows-käyttöjärjestelmien eroista, sillä pöytäkoneessani oli Windows 7 ja kannettavassani Windows 8.

Celtx-ohjelman Luonnos-työkalussa oli kuvituspaketteja, joita voi hankkia maksullisina lisäosina. Kuvituspaketteja oli kaiken kaikkiaan yksitoista ja kuvakansioita oli Luonnos-työkalussa kuusitoista. Celtx-ohjelman Plus-versiossa oli mukana kaikki kuvituspaketit eli yhteensä 625 clipart-kuvaa peruskuvien lisäksi. Ohjelman ilmaisessa versiossa sai ostaa kuvituspaketteja suoraan **Työkalut** -kuvakkeesta (jakoavain) avautuvassa ikkunassa **Hanki Celtx Tools** -painikkeella.

Suurin osa kuvituspakettien kuvista oli sivulta tai edestä kuvattuja. Tällaiset kuvat eivät oikein soveltuneet haluamaani tarkoitukseen eli kamerakartan tekoon. Valitettavasti clipart-kuvien nimistä ei aina pystynyt päättämään, mitkä olivat ylhäältäpäin kuvattuja, joten kävin yksitellen kaikki 630 clipart-kuvaa läpi ja etsin ylhäältäpäin kuvatut versiot. Työn tulokset löytyvät liitteestä 1. Kaikki edestä ja sivulta päin tehdyt clipart-kuvat soveltuivat tietysti myös, esimerkiksi maassa makaavan hahmon kuvaamiseen, mutta niitä en liitteeseen 1 eritellyt. Vain viisi clipart-kuvaa 630:sta löytyi Celtx-ohjelman ilmaisesta versiosta:

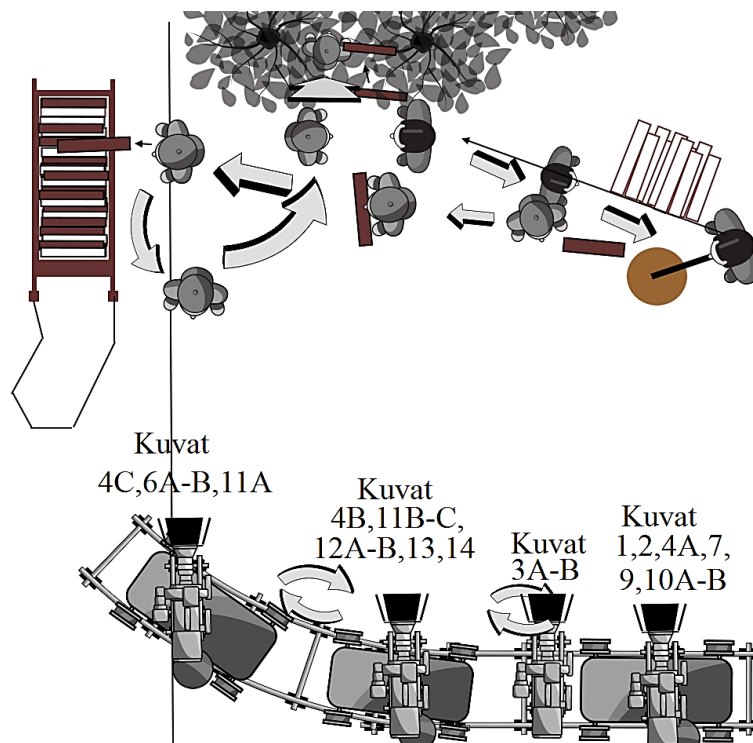
- Camera (kamera)
- Spot light (*spottivalo*)
- Flood light (*tasoitusvalo*)
- Man (mies)
- Woman (nainen)

Ilmaiset clipart-kuvat olivat kaikki ylhäältäpäin kuvattuja. Niillä pystyi tekemään niin yksinkertaisia kamerakarttoja kuin valokarttojakin.

Alkuhankaluuksien jälkeen, oli kamerakarttojen tekeminen aika kätevää. Suurin osa työstä oli clipart-kuvien kopiointia yhden otoksen kamerakartasta toiseen. Seuraavan kuvan tekeminen rakentui monesti melko helposti, vain pieniä muutoksia tekemällä. Helpoin tapa siirtää kuvat kamerakartasta toiseen oli maalata kaikki kankaan kuvat ja kopioida ja liittää ne sitten seuraavaan karttaan. Käsikirjoituksessa mainittuja kelkkaa ja rekeä ei clipart-kuvista löytynyt, joten tein ne itse Luonnos-työkalun piirtotyökaluja käyttäen (taulukko 2, kuvio 20). Piirtotyökalujen käytössä hankaluutena oli se, että esimerkiksi piirtämäni kelkkaa, johon piirsin erillisesti halkoja, ei voinut suurentaa yhtenä kokonaisuutena, vaan jokainen halko olisi pitänyt suurentaa yksi kerrallaan. Sama päti puupölliin kirveineen, halkokasaan ja rekeen hilpareineen (aseineen). Yleensä, jos minun piti saada esimerkiksi suurempia tai pienempiä halkopinoja kamerakarttaan,

lisäsin tai vähensin halkojen määrää, koska jokaisen halon koon muuttaminen yksitel-
len olisi ollut liian työlästä.

Lopuksi kokeilin vielä Luonnos-työkalua erillään Kuvasuunnitelma-työkalusta. Pelkän
luonnoksen pystyi lisäämään Projektikirjasto-sivuvälisestä plusmerkkiä (+) painamalla
ja valitsemalla listasta (lista löytyy kuviosta 13) **Luonnos**. Luonnos-ikkunan nimeä sai
muuttaa mieleisekseen, samoin kuin muutin Kuvakäsikirjoitus-ikkunan Kuvasuunnitel-
ma-ikkunaksi. Käytännössä kamerakartan teko irrallisena kuvasuunnitelmasta oli hel-
pompaa, sillä luomisalue oli Luonnos-työkalun ikkunassa tällöin koko näkyvä kangas.
Yhdistin kaikki kamerapaikat ja merkkasin niihin leikkaussuunnitelman, eli alkuperäisen
käsikirjoituksen marginaaliin tehdyn kovalistan, mukaiset kuvanumerot. (Kuvio 25).



Kuvio 25. Nuijamies-lyhytelokuvan 1. kohtauksen radalla olevat kamerapaikat (Celtx versio 2.9.7.)

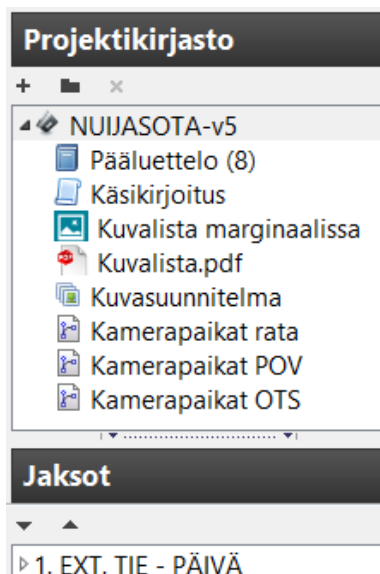
Kirjoitin kuvanumerot myös Kuvasuunnitelma-työkalun **Kuvan informaatio** -
laatikoihin. Näin oli helpompi tietää, mitkä kaikki otokset kuuluivat samaan kuvaan ja
kuvattaisiin samalla kertaa ja/tai samalla kamerapaikalla oikeissa kuvauksissa. Kuva-
suunnitelmassahan olin jo laittanut kuvakäsikirjoituskuvat leikkausjärjestykseen, jolloin
samoja kuvia esiintyi useammassa otoksessa. Siksi otosten kuvanumeroita oli enem-

män kuvattavien kuvien määrään nähden. Ajattelin myös, että kuvanumeroiden olisi hyvä olla informaatiolaatikoissa etenkin, jos kuvalista täytyisi tehdä manuaalisesti. Tekstit olisi sitten mahdollista kopioida informaatiolaatikoista ja liittää, mihin haluaa. Tämä osoittautuikin hyväksi ratkaisuksi, sillä kuten aiemmin mainitsin, kuvalista piti lopulta tehdä manuaalisesti Word:illa.

4.6 Teososan yhteenveto

Lopullinen Celtx-projekti (*NUIJAMIES-v5.cel/tx*) piti sisällään seuraavat osat:

- Pääluettelo, on luettelo kohtauksista, hahmoista ja käsikirjoitukseen merkatuista lavastuksellisista tavaroista ja rekvisiitasta. Tämä luettelo on jokaisessa Celtx-projektissa aina, eikä sitä voi poistaa. (Ei käytetty opinnäytetyössäni)
- Käsikirjoitus, Celtx-ohjelmalla muotoon kirjoitettu Nuijamies-lyhytelokuvan (1. kohtaus) käsikirjoitus (Liite 2)
- Kuvalista marginaalissa, eli skannattu käsikirjoitus, jonka marginaaliin oli hahmoteltu leikkaussuunnitelma (Liite 3, osa 1)
- Kuvalista.pdf, Word:illa laadittu, pdf-tiedostona tallennettu ja Celtx-ohjelmaan liitetty kuvalista (Liite 3, osa 2)
- Kuvasuunnitelma, Celtx-ohjelman Kuvasuunnitelma-työkalulla laadittu kuvakäsikirjoitus ja erilliset kamerakartat (Liite 3, osa 3)
- Kamerapaikat rata, Kamerapaikat POV, Kamerapaikat OTS eli ylimääräiset kamerakartat kamerapaikoista. Laadittu erikseen Celtx-ohjelman Luonnos-työkalulla (Liite 3, osa 4)



Kuvio 26. Celtx-projektin lopulliset osat Projektikirjastossa (Celtx versio 2.9.7.)

Yllämainituista liitteistä lukija hahmottaa teososan kokonaisuuden. Mikäli samaa kokonaisuutta haluaa tarkastella lähemmin, *NUIJAMIES-v5.celtx* -projektitiedosto on ladattavissa internetsivulta <https://sites.google.com/site/jarihankela1/opinnaeytetyoe>. Liitteet 2 ja 3 sisältävät kyseisen projektitiedoston osat paperiversiona.

5 Yhteenveto ja pohdinta

Tämän työn tarkoituksena oli laatia lyhytelokuvan kuvallinen ennakkosuunnittelu Celtx-käsitteistöohjelman esivisualisoinnin työkalujen avulla. Kuvallisessa ennakkosuunnittelussa opinnäytetyö keskittyi kuvasuunnitelmaan ja sen osa-alueisiin. Kuvasuunnitelma-käsite oli tosin ongelmallinen, koska se oli käännetty englannista ja eri kirjoittajat sisällyttivät siihen eri asioita. Ratkaisuna loin käännosten ja oppimani pohjalta käsitehierarkian, jossa kuvasuunnitelma kattaa kovalistan, kuvakäsitteistöön (storyboard) ja kamerakartan.

Celtx on alun perin ollut käsitteistöohjelma, joka tarjoaa mahdollisuuden kirjoittaa elokuva-, näytelmä, AV-, kuunnelma- ja sarjakuvakäsitteistöjä oikeaan muotoon, mikä tarkoittaa elokuvakäsitteistöissä 1 sivu = 1 minuutti elokuvaa. Vuosien varrella Celtx on laajentunut kattamaan suuremman osan esituotannon suunnittelusta ja toteutuksesta aina kuvakäsitteistämiseen (storyboarding) aikatauluttamiseen ja muihin tärkeisiin esituotantoliiketoimintoihin. Celtx koostuu neljän eri osa-alueen työkaluista, mutta tässä työssä keskityttiin kuvallisen ennakkosuunnittelun Kuvakäsitteistötyökaluun. Kuvakäsitteistötyökalu ei mielestäni kuitenkaan sopinut käännokseksi Storyboard-työkalulle tässä tapauksessa, koska työkalun käyttötarkoitus oli pelkkää kuvakäsitteistöä laajempi. Vaihdoin nimen Kuvasuunnitelma-työkaluksi, koska työkalussa oli sisällä myös kamera- ja valokarttojen tekemiseen tarkoitettu työkalu (Luonnos-työkalu). Kuvasuunnitelma-työkalun otos (shot) sisälsi neljä osaa: kuvakoko (Frame), kuvan informaatio (Shot information), kuvakäsitteistökuva (Image) ja pohjakuva (Sketch). Työkalun Näytelmä-toiminnolla (Storyboard player) valmiin kuvakäsitteistöön sai lopuksi katsoa kuvasarjana (slideshow). Borstin (2012) kirjaan ja Celtx-ohjelman wiki-sivuihin perehtymällä sain tarkemmin selville, mitä osa-alueita tulisin käyttämään teososassa. Kaikki materiaali oli englanninkielistä, ja joskus käsitteiden kääntäminen suomenkielille aiheutti ongelmia. Ohjelmasta oli olemassa suomenkielinen versio, mutta lähdemateriaalia en löytänyt suomenkielisenä lainkaan.

Kuvasuunnitelman toteutus Celtx-ohjelmalla aloitettiin käsikirjoitusopiskelija Ilari Koiviston ohjelmalla muotoon kirjoittaman Nuijamies-lyhytelokuvan käsikirjoituksen pohjalta. Kuvakäsikirjoitus tehtiin vain Nuijamies-lyhytelokuva ensimmäisestä kohtauksesta. Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää Celtx-ohjelman käyttöä ja toimivuutta kuvasuunnitelman laatimisessa, joten mielestäni yhden kohtauksen kuvat (24) riittivät siihen. Aluksi käsikirjoitus tulostettiin ja sen marginaaliin merkittiin kuvattavaksi aiotut kuvat, josta kävi ilmi, minkä osan käsikirjoituksesta mikäkin kuva kattoi. Tämän leikkaussuunnitelman pohjalta piirsin kuvakäsikirjoituksen kuvat ja skannasin ne tietokoneelleni. Myöhemmin myös muokattu käsikirjoitus skannattiin ja lisättiin erikseen Celtx-projektiin.

Celtx-ohjelman lataus ja asennus olivat yksinkertaisia ja toimivat helposti ohjelman antamia ohjeita noudattamalla. Ohjelmasta löytyi maksuton versio ja maksullinen Plus-versio. Lisäksi oli mahdollisuus määrittellä ladattavan ohjelman kieli ja käyttöjärjestelmä. Ohjelmasta oli tarjolla myös erilaisia osia mobiililaitteille. Latasin ja asensin suomenkielisen Plus-version Windows-käyttöjärjestelmälle. Lataus oli nopeaa ja vaivatonta. Käytön aloittaminen oli yksinkertaista, vaikka ohjelman suomenkielinen versio olikin hieman erikoinen elokuva-alan suomalaisiin termeihin verrattuna. Lisäksi ohjelman suomenkielisessä versiossa vain osa termeistä oli suomennettu ja loput jouduin suomentamaan itse. Joidenkin termien nimiä sai itse muuttaa ohjelmassa, mutta ei kaikkia. Näistä syistä johtuva suomennoksien hajanaisuus saattaa myös vaikeuttaa opinnäytetyön lukemista ja ymmärtämistä. Kuvasuunnitelman teko aloitettiin lisäämällä Kuvasuunnitelma-työkalun ikkuna projektiin. Työkalu löytyi ohjelmasta nimellä Kuvakäsikirjoitus, mutta muutin sen ikkunan nimen muotoon Kuvasuunnitelma. Celtx-ohjelman kyseinen Kuvasuunnitelma-työkalu osasi jäsenellä kuvasuunnitelman automaattisesti kohtausten mukaan. Kuvasuunnitelma-työkalun ikkunan asettelulle oli kolme eri vaihtoehtoa, kolmen, kahden ja yhden kuvan asettelu. Näistä valitsin yhden kuvan asettelun kuvasuunnitelman tekemiseen, sillä se muistutti eniten tavallista paperille tehtävää kuvakäsikirjoitustyyliä.

Kuvasuunnitelma-työkalun otoksen neljästä osasta ensimmäinen oli kuvakoko. Suomeksi käännettyssä Celtx-ohjelmassa, kuvakokoja ilmaisevat sanat eivät vastanneet suomalaisia elokuva-alan standardeja. Löysin kuitenkin valikon, josta sain muutettua ne

vastaamaan kahdeksan kuvakoon järjestelmän suomalaisia termejä. Samassa ikkunas-
sa sain myös muuttaa käsikirjoituksen sisä- ja ulkotiloja sekä vuorokaudenaikoja mer-
kitsevät sanat vastaamaan elokuva-alan termejä. Alkuperäisten kuvakokotermien kans-
sa olisi ollut hankalaa työskennellä, ellen olisi löytänyt mahdollisuutta muuttaa niitä.
Luultavasti kuvakoot olisi pitänyt jättää laittamatta kokonaan ja kirjoittaa ne manuaali-
sesti kuvan informaatiolle tarkoitettuun laatikkoon. Myös otosten numeroinnin jous-
tamattomuus oli ongelma. Ajoja ja kameraliikkeitä tai molempia sisältävät kuvakäsikirjoi-
tuskuvat vaativat usein useamman piirroksen. Kuvien numeroinnissa tätä ei ollut mah-
dollista huomioida. Numeroinnin virheellisyys korostui, kun laitoin kuvakäsikirjoitusku-
vat Kuvasuunnitelma-työkalussa leikkausjärjestykseen, jolloin sama kuvakäsikirjoitus-
kuva saattoi esiintyä useammassa otoksessa. Kuvakäsikirjoituskuvien laittaminen lei-
kausjärjestykseen oli hyödyllistä Näytelmä-toimintoa käytettäessä. Olisin siis toivonut,
että otosten numerointiin olisi voinut vaikuttaa itse. Olisin halunnut laittaa otosnumerot
samoiksi, kuin käsikirjoituksen marginaaliin tehdyn leikkaussuunnitelman kuvissa.

Toisena oli siis kuvan informaatiolle tarkoitettu laatikko, johon pystyin vaivattomasti
kirjoittamaan kuvan tyylin (POV, OTS jne.), mahdolliset kameraliikkeet ja lyhyesti tietoa
näyttelijöiden toiminnasta kuvassa. En löytänyt Kuvasuunnitelma-työkalusta mahdolli-
suutta tehdä erillistä kovalistaa. Mielestäni mahdollisuus tulostaa otoksen pelkät kuva-
numerot, -koot ja kuvan informaatiolaatikoiden sisältö eräänlaisena kovalistana, olisi
ollut helpoin ja yksinkertaisin ratkaisu. Ohjelma ei kuitenkaan tarjonnut tällaista tai
muunlaista mahdollisuutta kovalistan laatimiseen. Aloin etsiä muita mahdollisuuksia ja
päädyin lopulta kopioimaan informaatiolaatikoiden tekstit Wordiin ja lisäämään niihin
sekä alkuperäiset kuvanumerot että kuvakoot. Näin sain tehtyä pätevän kovalistan,
jonka liitin Celtx-projektiin erillisenä pdf-tiedostona. (Liite 3, osa 2)

Otoksen kolmas osa oli varattu kuvakäsikirjoituskuvien liittämistä varten. Liitin käsin
piirretyt ja skannatut kuvakäsikirjoituskuvat niille varattuihin laatikkoihin. Oletin kuva-
käsikirjoituskuvien kuvasuhteen säilyvän Kuvasuunnitelma-työkalun ikkunassa, mutta
näin ei käynyt kään. Sitä vastoin kuvien kuvasuhde muuttui jokaisessa eri asetelussa
erilaiseksi Celtx-ohjelman ikkunan ollessa koko näytön kokoinen. Kuvasuhde muuttui
myös, kun muutin itse ikkunan kokoa. Lisäksi huomasin, että kun muutin kohtauksen
otsikon tietoja käsikirjoituksessa, ne eivät muuttuneet kuvasuunnitelmassa automaatti-
sesti, vaan vasta projektin tallentamisen jälkeen. Olisin myös toivonut mahdollisuutta

käyttää Luonnos-työkalun clipart-kuvia täydentämään liitettyjä kuvakäsikirjoituskuvia. Esim. Arrows-kansio sisälsi hyödyllisiä clipart-kuvia, joilla olisi voinut merkata ja mallintaa kameran liikkeitä, zoomauksia ja ajoja tai näyttelijöiden liikkeitä kuvan sisällä.

Neljäs osa oli Luonnos-työkalu, joka oli tarkoitettu kamera- ja/tai valokarttojen tekemiseen. Celtx mainosti myös, että Plus-version clipart-kuvapankin 625 lisäkuvalla pystyisi tekemään vaikka koko kuvakäsikirjoituksen. Tästä mainostuksesta johtuen alkuperäinen tarkoitukseni oli ollut, että tekisin myös kuvakäsikirjoituskuvat Celtx-ohjelman Luonnos-työkalulla. Kun aloin kokeilla kuvien tekemistä, huomasin pian, ettei työkalulla pystynyt tekemään laadukkaita kuvakäsikirjoituskuvia. Ensinnäkin Luonnos-työkalun kuvasuhde vaihteli, kuten kuvakäsikirjoituskuvien aiemmin. Kuvasuhdetta ei voinut lukita, joten ongelmaksi muodostui kuvasuhteen arvuuttelu. Lisäksi Luonnos-työkalussa oli hankalaa liikkua syvyysuunnassa, koska siinä ei ollut mitään asteikkoa eikä ruudukkoa. Clipart-kuvia piti suurentaa ja pienentää vapaalla kädellä, jos halusi saada niitä lähemmäs tai kauemmas kuva-alassa. Kuvien liikesuunnatkin olivat rajoitettuja, yleensä vain kohti kameraa, vasemmalle tai oikealle. Luonnos-työkalun työkalurivillä oli joitakin kankaalle piirtämiseen tarkoitettuja työkaluja. Koska vapaan käden piirtotyökalu puuttui, eikä muiden piirtotyökalujen viivan paksuutta voinut muuttaa, eivät nekään tarjoneet apua kuvakäsikirjoituskuvien laatimiseen. Jos clipart-kuvat olisivat olleet kolmiulotteisia ja yksi hahmo olisi ollut yksi clipart-kuva 3-4:n sijaan, niiden määrä olisi ollut pienempi ja niitä olisi pystynyt käyttämään hyvin sekä kuvakäsikirjoituskuviissa että kamerakartoissa.

Kamerakarttojen laatimiseen Luonnos-työkalu vaikutti sopivan hyvin. Sen työkalurivi sisälsi erilaisia työkaluja piirtämiseen ja clipart-kuvien muokkaamiseen kankaalla. Työkalussa tehdyt muutokset näkyivät Kuvasuunnitelma-työkalussa tosin vasta, kun koko projektin tallensi. Onneksi tallennus oli nopeaa. Ensimmäisen tallennuksen jälkeen huomasin, ettei luomisalue, johon pohjakuvaa tehtiin, ollutkaan koko kankaan kokoinen Luonnos-ikkunassa ja Kuvasuunnitelma-ikkunassa, vaikka silmämääräisesti siltä näytti. Todellisuudessa luomisalue oli kankaan vasemmassa reunassa oleva 4:3 alue, jonka alareuna ei edes mahtunut kankaalle. Kankaan oikeassa reunassa oli vuorostaan paljon tyhjää tilaa, johon laitettut kuvat eivät kamerakartassa näkyneet. Koska kangasta ei voinut liikutella, eikä kankaalla liikkua näkyvän alueen ulkopuolelle, oli ainoa mahdollisuus luomisalueen näkymisen parantamiseksi näytön asetusten mukauttaminen. Te-

kemällä muutoksia sekä Windowsin että Celtx-ohjelman asetuksiin, sain lähes koko luomisalueen näkyviin.

Clipart-kuvia selaillessani huomasin, että kaikki olivat kaksiulotteisia ja vain osa ylhäältäpäin kuvattuja. Suurin osa maksullisen paketin lisäkuvista oli edestä tai sivulta kuvattuja. Ne eivät soveltuneet pohjakuvien tekoon. Valitettavasti kuvien nimissä ei aina lukenut, mistä suunnasta ne oli kuvattu, joten jouduin käymään kaikki kuvat läpi yksitellen. Kuvia oli kaikkiaan 630 clipart-kuvaa, joista 5 oli ilmaisessakin versiossa mukana. Alkuperäiset kuvat olivat kamerakarttoihin soveltuvia, kuten myös 143 muuta clipart-kuvaa. Alkuperäisillä kuvilla pystyi tekemään yksinkertaisia kamera- ja valokarttoja, mutta lisäkuvista **Equipment** -kansio oli erityisen hyödyllinen niiden tekoon grip-kaluston ja lamppuvalikoiman ansiosta. Omia kuvia ei clipart-kuvapankkiin voinut lisätä, vaikka se olisi ollut hyödyllistä. Clipart-kuvien liikuttelun hienosäätöä kankaalla vaikeutti se, ettei niitä voinut siirtää nuolinäppäimillä vähän kerrallaan. Luomisalueen selvittyä kamerakarttojen tekeminen sujui nopeasti. Monissa eri otosten kamerakartoissa lavastuselementit ja rekvisiitta säilyivät ja vain kamera ja näyttelijät vaihtoivat paikkaa. Koppioimalla ja liittämällä uuden kamerakartan teko oli helppoa ja tarvitsi lisäksi vain kameralin ja näyttelijöiden paikan muuttamista. Pieni ongelma oli itse tehdyn rekvisiitan koon muuttaminen. Esim. tekemääni halkoja sisältävää kelkkaa ei voinut muuttaa kokonaisuutena, vaan jokaista kelkkaan kuuluvaa piirtotyökalulla tehtyä yksittäistä elementtiä olisi pitänyt suurentaa manuaalisesti, yksi kerrallaan. Se olisi ollut niin työlästä, että jätin aina kelkan koon muuttamatta, vaikka muu kuva suureni tai pieneni, ja vain lisäsin tai vähensin halkojen määrää kelkassa. Luonnos-työkalulla pystyi tekemään kamera- ja/tai valokarttoja myös erillään Kuvasuunnitelma-työkalusta. Tällöin kuvasuhdeongelmia ei ollut ja luomisalue oli koko kankaan kokoinen. Näin Luonnos-työkalu pääsi parhaiten oikeuksiinsa ja usean otoksen yhdistäminen yhteen pohjakuvaan onnistui helposti. Tämä olikin mielestäni Celtx-ohjelman parhaiten toimiva esivisualisoinnin työkalu.

Kuvasuunnitelma-työkalulla ei pystynyt laatimaan koko kuvasuunnitelmaa, vaan kuvalista oli tehtävä erikseen ja liitettävä ohjelmaan pdf-tiedostona. Myös Luonnos-työkalun käyttö Kuvasuunnitelma-työkalun sisällä osoittautui hankalaksi luomisalueen rajojen virheellisyyden ja kuvasuhdeongelmien vuoksi. Lopullisessa Celtx-projektissa kaikki osa-alueet toimivat parhaiten erillään ja silloin Kuvasuunnitelma-työkalun nimikin olisi

voinut pysyä Kuvakäsikirjoitus-työkaluna. Koska Luonnos-työkalua ei kannata mielestäni käyttää Kuvasuunnitelma-työkalun yhteydessä, voi sen halutessaan poistaa näkyvistä, jolloin jäljelle jäävät pelkät kuvakäsikirjoituskuvat. Kamerakartta oli nimittäin toimivampi laatia Luonnos-työkalulla erikseen. Tällöin koko Celtx-projekti toimi kuvasuunnitelmana, jossa oli eri ohjelmalla laadittu ja Celtx-projektiin liitetty kovalista, skannatuilla kuvilla Kuvakäsikirjoitus-työkalussa tehty kuvakäsikirjoitus sekä Luonnos-työkalulla erikseen tehdyt kamerakartat.

Tulostettavassa kuvasuunnitelmassa olisi tarpeellista olla myös mahdollisuus vaikuttaa tulostuvien kuvakäsikirjoituskuvien fyysiseen kokoon paperilla. Nyt esimerkiksi yhden kuvan asettelussa, kuvakäsikirjoituskuvat olivat allekkain ja ne olivat kooltaan kovin pieniä, vaikka tilaa suuremmillekin kuville olisi ollut. (Liite 3, osa 3.) Kuvakäsikirjoituskuvien koko ei suurentunut, vaikka ne olisi tulostanut ilman kamerakarttoja kuvakäsikirjoituskuvien perässä.

Kaiken kaikkiaan olen sitä mieltä, että Celtx-ohjelmaa pystyy hyödyntämään kuvasuunnitelman laatimisessa, mutta vain osittain. Piirrettyjen kuvakäsikirjoituskuvien skannaaminen koneelle on toki hyvä tapa, jota uskon jatkavani. Celtx-ohjelmalla voin kuitenkin hallita kokonaisuutta paremmin kuin tavallisilla Office-ohjelmilla pystyisin. Luonnos-työkalu osoittautui Kuvakäsikirjoitus-työkalusta erillään käytettynä hyväksi kamera- ja/tai valokarttojen laatimiseen. Jatkossa voisin ajatella käyttäväni sitä tarpeen mukaan molempien tekemiseen. Karttoja on helppo tallentaa erillisiksi png-kuvatiedostoiksi, tulostaa ja jakaa asianosaisille työryhmäläisille. Suosittelisin Luonnos-työkalun käyttöä myös muille elokuva-alan kuvaopiskelijoille kamera- ja valokarttojen tekemiseen, sillä Plus-version mainitsemani 143 clipart-kuvaa soveltuvat loistavasti niiden laatimiseen.

Vaikka Celtx ei osoittautunutkaan ihan mainostensa veroiseksi esivisualisoinnin työkalujen osalta, opin sen käytön myötä paljon lisää kuvasuunnitelman tekemisestä. Uskon jatkavani ohjelmaan tutustumista, sillä kriittisyyteni taustalla voi osaltaan olla myös se, etten tässä ajassa oppinut vielä käyttämään/löytämään ohjelman kaikkia hienouksia. Ohjelmassa on kyllä potentiaalia ja ajattelin lähettää parannusehdotuksia Celtx Studioille edellä mainittujen epäkohtien korjaamiseksi. Jos mainitsemani epäkohdat korjattaisiin, saattaisi Celtx-ohjelma nousta yhtä hyödylliseksi visuaalisen esituotannon työkaluksi, kuin mitä se jo käsikirjoittamisen ja tuotannollisen esituotannon osalta on.

Lähteet

Aaltonen, Jouko 2003. Käsikirjoittajan työkalut. Audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas. Tampere: Tammerpaino Oy.

Borst, Terry 2012. Mastering Celtx. Boston, Mass: Course Technology.

Celtx kotisivut, 2013. www.celtx.com

Celtx versio 2.9.7. www.celtx.com

Celtx wiki-sivut, 2013. http://wiki.celtx.com/index.php?title=Main_Page

Cristiano, Giuseppe 1998. Analyzing Storyboards. Original & Tryck: Serieskolan, Stockholm.

Hart, John 1999. The Art of the Storyboard. Storyboarding for Film, TV, and Animation. U.S.A.: Butterworth-Heinemann.

Elokuvantaju, 2013. Storyboard.

<http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/esituotanto/storyboard.jsp>

Härmä, Joonas 2010. Visuaalinen kuvakerronta. Opinnäytetyö. Mikkeli: Mikkelin ammattikorkeakoulu

Korvenoja, Pekka 2005. TV-kameratyön perusteet. Helsinki: Yliopistopaino. Helsingin ammattikorkeakoulu Stadian julkaisuja, sarja B: oppimateriaalit 1.

Jaakkola, Tuomas 2010. Kuvaajana elokuvan esituotannossa – Työvälineitä ennakosuunnitteluun. Tampere: Tampereen ammattikorkeakoulu.

Luoma-aho, Olli 2011. Kuvakerronnan ennakosuunnittelu av-tuotannossa kuvaajan näkökulmasta. Oulu: Oulun seudun ammattikorkeakoulu.

Moisio, Jukka 2011. Elokuvan esituotanto kuvaajan näkökulmasta. Opinnäytetyö. Tampere: Tampereen ammattikorkeakoulu.

Pirilä, Kari & Kivi, Erkki 2005. Otos – elävä kuva, elävä ääni. Jyväskylä: Gummerrus Kirjapaino Oy.

Readman, Mark 2003. Teaching Scriptwriting, Screenplays and Storyboards for Film and TV Production. Iso-Britannia: British Film Institute.

Simon, Mark 2007. Storyboards. Motion in Art. Third Edition. Focal Press: Elsevier Inc.

Släen, Heikki 2012. "Riittääks, et piirtää pelkät ääriiviivat?" Storyboard elokuvaajan ennakkosuunnittelutyökaluna. Opinnäytetyö. Helsinki: Metropolia Ammattikorkeakoulu.

Toppari, Jussi 2010. Kuvasuunnittelun käytännöistä. Opinnäytetyö. Turku: Turun ammattikorkeakoulu.

Ulmanen, Joni 2011. Käsikirjoituksesta kuviksi. Kuvaaja tarinankertojana. Opinnäytetyö. Tampere: Tampereen ammattikorkeakoulu.

Julkaisematon lähde:

Leppänen, Maiju 2009. Kuvauksen lehtori. Kuvakerronnan perusteet -opintojakso. Metropolia ammattikorkeakoulu.

Celtx-ohjelman Luonnos-työkalun kansiot ja pohjakuviin sopivat clipart-kuvat

Kansio	Clipart-kuvan nimi	Erityishuomioita
Animals	Bubmlebee (kimalainen)	Sopii, vaikka ei ole ylhäältäpäin
	Fly (kärpänen)	Sopii, vaikka ei ole ylhäältäpäin
	Mouse (hiiri)	Sopii, vaikka ei ole ylhäältäpäin
	Raven (above) (korppi)	
Hahmot	Man (Mies)	Myös ilmaisessa versiossa
	Woman (Nainen)	Myös ilmaisessa versiossa
	Boy (Poika)	
	Girl (Tyttö)	
	Group (Ryhmä)	
	Crowd (yleisö/ iso ryhmä)	
Exterior	House (omakotitalo)	
	Building (rakennus)	
	Street (katu)	
	Tree (lehtipuu)	
	BBQ (pihagrilli)	
	Exterior Door (ulko-ovi)	
	Carbage can (roskapönttö/ulkoroskakori)	
	Mailbox (postilaatikko)	
	Parking Lot (parkkialue)	
	Patio Chair (terassituoli)	
	Patio Table (terassipöytä)	
	Large Window (kattoikkuna)	Todellisuudessa suuri ikkuna suoraan edestä katsottuna, mutta soveltuu kamerakarttaan kattoikkunaksi

Kansio	Clipart-kuvan nimi	Erityishuomioita
Vehicles	Fourway Intersection (risteys)	
	Street & Sidewalk (katu- ja jalkakäytävä)	
	Treeway Intersection (T-risteys)	
	Motorcycle (top) (moottoripyörä)	
	Motorcycle rider (top left) (motoristi ajamassa vasemmalle)	
	Motorcycle rider (top right) (motoristi ajamassa oikealle)	
	Car (auto)	
	Pickup Truck, (lava-auto)	
	Van (pakettiauto)	
	Equipment	Sisältää kamera-, grip- ja valokalustoa, jotka on tarkoitettu pohjakuvien tekoon
Bathroom	Bathtub (kylpyamme)	
	Sink (pesuallas/ lavauari)	
	Toilet (WC-istuin)	
	Dryer (kuivausrumpu)	
	Laundry Basket (pyykkikori)	
	Washer (pesukone)	
Kitchen	Chair (tuoli)	
	Bar Stool (baarijakkara)	
	Coffee maker (kahvinkeitin)	
	Countertop (tiskipöytä)	
	Dining Table (ruokapöytä)	
	Fridge (jääkaappi)	
	Hutch (taso)	
	Island (taso, jossa lautasia ja juomalaseja)	

Kansio	Clipart-kuvan nimi	Erityishuomioita
Kitchen (jatkuu)	Kitchen Table (pyöreä keittiöpöytä)	
	Knife Block (veitsitukki)	
	Microwave (mikroaaltouuni)	
	Pan (paistinpannu)	
	Pot (kattila)	
	Sink (keittiön lavuaari, kaksi vierekkäistä lavuaaria yhteisellä hanalla)	
	Stove (hella)	
	Toaster (leivänpaahdin)	
	Living Room	Coffee Table (kahvipöytä)
Couch (sohva)		
End Table (sohvapöytä)		
Bookshelf (kirjahylly)		
Ottoman (rahi/jakkara)		
Piano (piano)		
Rug (matto)		
Speaker (kaiutin)		
Stairs 2 (rappuset)		Sopii vaikka ei ole ylhäältäpäin
Spiral Staircase (pyöreät rappuset)		
Stereo (stereot)		
TV (televisio)		
Comic	Clipart-sarjakuvapuhekplia	
Arrows	Clipart-suuntanuolia	Suuntanuolia voi käyttää kamerakartoissa kameran liikkeen tai kuvan sisäisen liikkeen mallintamiseen
Bedroom	Armoire (vaatekaappi)	
	Single Bed (sänky)	
	Dresser (senkki/laatikosto)	
	King Size Bed (parisänky)	
	Night Table (yöpöytä)	
	Pillow (tyyny)	

Kansio	Clipart-kuvan nimi	Erityishuomioita
Office	Boardroom Table (kokouspöytä/johtokunnan pöytä)	
	Desk Chair (toimistotuoli/työtuoli)	
	Computer (tietokone)	
	Desk (kirjoituspöytä)	
	Electric Fan (tuuletin)	
	Filing Cabinet (arkistokaappi)	
	Phone (lankapuhelin/toimistopuhelin)	
	Printer (tulostin)	
	Scanner (skanneri)	
	Trash Bin (roskakori)	
	Water Cooler (vesiautomaatti)	
	Mad Scientist	Planet (planeetta)
Syringe (ruisku)		
Sci-Fi	Explosion (räjähdys)	
	Meteor (meteoriitti)	
	Shufflecraft (avaruusraketti)	Sopii, vaikka ei ole ylhäältäpäin
	Space Fighter Jet (avaruushävittäjä)	Sopii, vaikka ei ole ylhäältäpäin
Vampires and Werewolves	Bat (lepakko)	Sopii, vaikka ei ole ylhäältäpäin
	Coffin (arkku)	Sopii, vaikka ei ole ylhäältäpäin
	Corpse (ruumis)	Sopii, vaikka ei ole ylhäältäpäin
	Cross (risti)	
	Moon (kuu)	
	Stake (vaarna)	
Zombie	Baseball Bat (pesäpallomaila)	
	Severed Arm (irtokäsivarsi)	
	Severed finger (irtosormi)	
	Severed Food (irtojalkaterä)	
	Severed hand (irtokäsi/-kämmen)	
	Severed head (irtopää)	
	Severed Leg (irtojalka)	

Nuijamies-lyhytelokuvan käsikirjoituksen 1. kohtaus Celtx-ohjelmassa

1

NUIJAMIES

Versio 5, 12.12.2012

Kirjoittanut: Ilari Koivisto & Jari Hankela

Ilari Koivisto
Rasinkatu 10 D 143
01360 Vantaa

044 3553575
ilari.koivisto@metropolia.fi

1 EXT. TIE - PÄIVÄ

PENTTI, 13, ja isänsä TUOMAS, 30, ovat hakkaamassa halkoja kirpeässä pakkasilmassa. Höyry nousee kirvestä heiluttavan Tuomaan iholta, Pentti keräilee halkoja.

Pentti kantaa sylillisen puita kelkkaan, joka seisoo läheisellä tiellä. Samalla hän vilkaisee kauemmas tielle ja huomaa jotakin.

PENTTI

Kolome miestä tuloo.

Tuomas laskee kirveensä. Hän katsoo Pentin osoittamaan suuntaan.

TUOMAS

Meehän syrjään siitä.

Pentti lähtee takaisin kohti halonhakuupaikkaa, Tuomas tulee vastaan.

PENTTI

Minen tuollaasia sontaryyttäreitä pelekää.

Tuomas hymyilee vaivihkaa.

TUOMAS

Pirä suus.

Tuomas viittilöi Pentin menemään sivummalle kuusten suojaan. Pentti poistuu vastahakoisesti, mutta ottaa lähtiessään maasta yhden kalikan mukaansa.

Nuijamies-lyhytelokuvan kuvasuunnitelma Celtx-ohjelmassa

1. Leikkaussuunnitelma eli kavalista muotoon kirjoitetun käsikirjoituksen marginaalissa

1	EXT. TIE - PÄIVÄ
1. ELK Tuomas	PENTTI, 13, ja isänsä TUOMAS, 30, ovat hakkaamassa halkoja kirpeässä pakkasilmassa. Höyry nousee kirvestä heiluttavan Tuomaan iholta, Pentti keräilee halkoja.
2. ELK Kirves	
5. Pentin POV	Pentti kantaa sylillisen puita kelkkaan, joka seisoo läheisellä tiellä. Samalla hän vilkaisee kauemmas tielle ja huomaa jotakin.
8. Tuomas POV	PENTTI Kolme miestä tuloo.
9. ELK Kirves	Tuomas laskee kirveensä. Hän katsoo Pentin osoittamaan suuntaan.
10. LK Tuomas	
11. Pentti → Pentti ja Tuomas	TUOMAS Meehän syrjään siitä.
LPK → KK two-shot	Pentti lähtee takaisin kohti halonhakkuupaikkaa, Tuomas tulee vastaan.
12. PK Pentti ja Tuomas	PENTTI Minen tuollaasia sontaryyttäreitä pelekää.
	TUOMAS Tuomas hymyilee vaivihkaa.
	TUOMAS Pirä suus.
14. ELK Pentti	Tuomas viittilöi Pentin menemään sivummalle kuusten suojaan. Pentti poistuu vastahakoisesti, mutta ottaa lähtiessään maasta yhden kalikan mukaansa.
2	EXT. KUUSI - PÄIVÄ
	Kolme miestä saapuu Tuomaan luokse. Kaksi heistä kiskoo hiki hatussa rekeä, jossa istuu arvokkaan näköisenä komeaan susiturkkiin pukeutunut VOUTI ABRAHAM, 40. Hänen sotilaansa PROFOSSI, 35, ja NIHTI, 22 puuskuttavat ankarasti kiskoessaan rekeä, joka ei ole ihmisvoimin vedettäväksi tarkoitettu. Tuomas jatkaa halkojen hakkaamista miehistä välittämättä.
	Läheisen kuusen alle piiloon asettunut Pentti tarkkailee tapahtumien etenemistä.

2. Kuvalista, Nuijamies 1.kohtaus

Kuva 1. ELK Höyryävä hengitys.

Kuva 2. ELK Kirves halkaisee halon. (Kuva 9. ELK) Kirves kalahtaa kantoon pystyyn.

Kuva 3(A-B). LK PAN + TILT Pentti kurottaa ottamaan halkoa maasta. Kamera kääntyy Pentin kasvoista kohti kurottuvaa kättä. Kameraliike pysähtyy ja Pentti onnistuu saamaan halon.

Kuva 4(A-B-C). (Kuva 11A-B.) Master Shot. AJO KK -> LPK -> KK Pentti ja Tuomas puutoissa. Koko toiminta.

Kuva 5. LKK POV Pentti näkee kaksi hahmoa tiellä vetämässä kolmatta hahmoa reessä ja osoittaa heitä. "Kolome miestä tuloo".

Kuva 6(A-B). LK Pentti nostaa käden lipaksi ja katsoo tielle. Pentti kääntyy huutamaan isälleen. "Kolome miestä tuloo".

Kuva 7. LPK Tuomas lyö kirveen kantoon, kääntyy katsomaan tielle ja nostaa käden lipaksi. Tuomas kääntyy huutamaan Pentille "Meehän syrjään siitä" ja lähtee kävelemään Penttiä kohti.

Kuva 8. LKK POV. Tuomas näkee kolme hahmoa tiellä.

Kuva 10(A-B). LK Tuomas katsoo tielle. Tuomas kääntyy huutamaan Pentille: "Meehän syrjään siitä" ja lähtee kohti Penttiä.

Kuva 12(A-B). PK Tuomas ja Pentti kohtaavat kahden suuren kuusen edessä. Dialogi. Tuomas viittoo Pentin kuusten suojaan. Pentti lähtee ja poimii kalikan maasta matkalla. Tuomas palaa halonhakkuupaikalle.

Kuva 11X. OTS LK Pentti saapuu isänsä luo. Dialogi. Pentti katsoo isäänsä virnuillen. Tuomas viittoo Pentin kuusten suojaan.

Kuva 12X. OTS LK Tuomas saapuu poikansa luo. Dialogi. Tuomas viittoo Pentin kuusten suojaan.

Kuva 13. PLK Pentti on menossa kuusten suojaan, mutta pysähtyy, vilkaisee maahan ja kääntyy katsomaan näkeekö isä. Virne nousee Pentin kasvoille. Hän kumartuu nostamaan kalikan maasta ja poistuu kuusten suojaan.

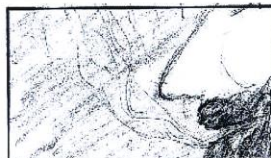
Kuva 14. ELK Pentti nostaa kalikan maasta.

3. Kuvasuunnitelma-työkalulla laadittu kuvakäsikirjoitus ja kamerakartat

1. EXT. TIE - PÄIVÄ

1.1 ELK:

Kuva 1. Höyryävä hengitys.



1.2 ELK:

Kuva 2. Kirves halkaisee halon.



1.3 KK:

Kuva 4A. Master shot. Pentti ja Tuomas puutoissa.



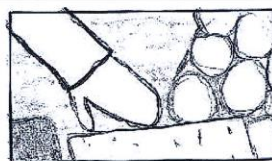
1.4 LK:

Kuva 3A. 1/2. Pentti kurottaa ottamaan halkoa maasta. Kamera kääntyy Pentin kasvoista kohti kurottuvaa kättä.



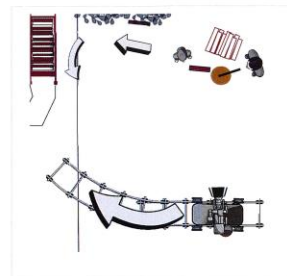
1.5 LK:

Kuva 3B. 2/2. Pentti kurottaa ottamaan halkoa maasta. Kameraliike pysähtyy ja Pentti onnistuu saamaan halon.



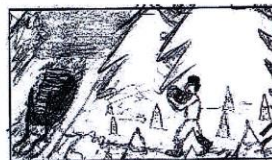
1.6 KK:

Kuva 4A. AJO 1/3. Pentti laittaa halon syliinsä ja lähtee. Kamera seuraa Penttiä.



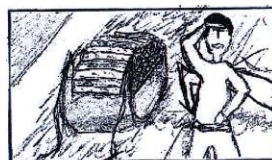
1.7 KK:

Kuva 4B. AJO 2/3. Pentti kävelee kohti kelkkaa.



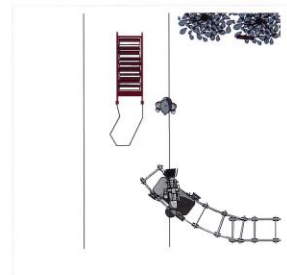
1.8 LPK:

Kuva 4C. AJO 3/3. Pentti heittää halot kelkkaan, huomaa jotain kauempana tiellä, kävelee kelkan nokan kohdalle ja tähyilee tielle nostaen käden lipaksi.



1.9 LK:

Kuva 6A. Pentti nostaa käden lipaksi ja katsoo tielle.



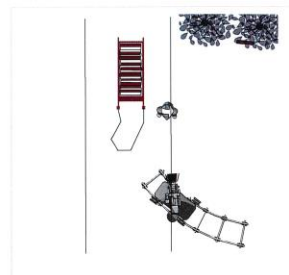
1.10 LKK:

Kuva 5. POV. Pentti näkee kolme hahmoa tiellä ja osoittaa heitä. "Kolme..."



1.11 LK:

Kuva 6B. Pentti kääntyy huutamaan isälleen. "... miestä tuloo"



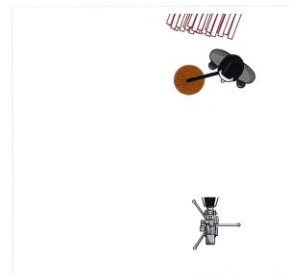
1.12 ELK:

Kuva 9. Kirves kalahtaa kantoon pystyyn.



1.13 LPK:

Kuva 7. Tuomas nosta käden lipaksi.



1.14 LK:

Kuva 10A. Tuomas katsoo tielle.



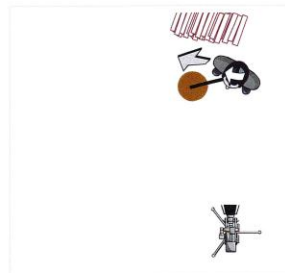
1.15 KK:

Kuva 8. POV. Tuomas näkee kolme hahmoa tiellä.



1.16 LK:

Kuva 10B. Tuomas huutaa Pentille: "Meehän syrjään siitä" ja lähtee kohti Penttiä.



1.17 LPK:

Kuva 11A. Master shot (Voidaan jatkaa kuvan 4 ajosta suoraan) AJO takaisin 1/2. Pentti lähtee takaisin tieltä. Kamera seuraa Penttiä.



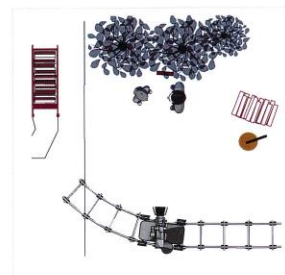
1.18 KK:

Kuva 11B. AJO takaisin 2/2. Pentti kohtaa isänsä. "Mineen tuollaasia..."



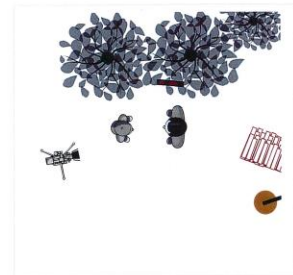
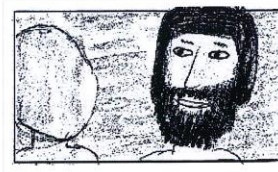
1.19 PK:

Kuva 12A. "... sontaryyttäreitä pelekää"



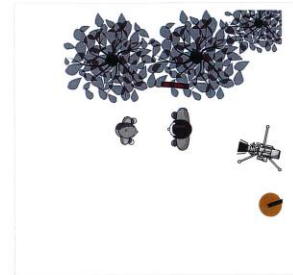
1.20 LK:

Kuva 12X. OTS. Tuomas hymyilee. "Pirä suus"



1.21 LK:

Kuva 11X. OTS. Pentti katsoo isäänsä virnuillen.



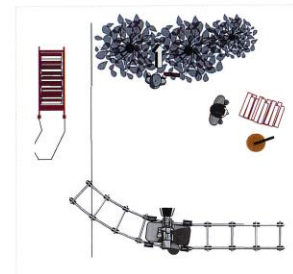
1.22 PK:

Kuva 12B. Tuomas viittilöi Pentin menemään sivummalle kuusten suojaan.



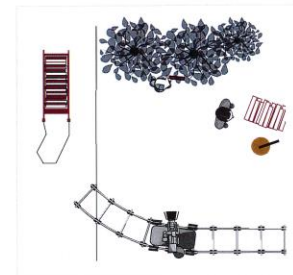
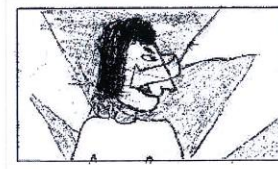
1.23 KK:

Kuva 11C. Pentti kävelee kuusien suojaan. Tuomas palaa halonhakuu paikalle.



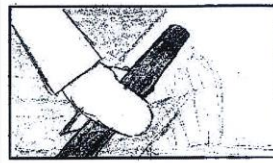
1.24 PLK:

Kuva 13. Pentti pysähtyy ja kääntää katseensa isänsä suuntaan. Hän vilkaisee maahan ja virne nousee kasvoille. Pentti kumartuu.



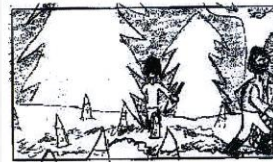
1.25 ELK:

Kuva 14. Pentti nostaa kalikan maasta.



1.26 KK:

Kuva 11C. Pentti poistuu kuusten suojaan kalikkaa heilutellen.



4. Luonnos-työkalulla tehdyt erilliset kamerakartat

