



Metropolia

Aurora Sallinen

# **Fiktioelokuvan kuvasuunnitteluprosessi kuvaajan näkökulmasta**

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Elokuva ja televisio

Opinnäytetyö

18.4.2022

## Tiivistelmä

Tekijä:	Aurora Sallinen
Otsikko:	Fiktioelokuvan kuvasuunnitteluprosessi kuvaajan näkökulmasta
Sivumäärä:	21 sivua + 1 liite
Aika:	18.4.2022
Tutkinto:	Medianomi AMK
Tutkinto-ohjelma:	Elokuva ja televisio
Suuntautumisvaihtoehto:	Kuva ja ääni
Ohjaaja:	Lehtori Sampsa Huttunen

---

Opinnäytetyö käsittelee fiktioelokuvan kuvasuunnitteluprosessia kuvaajan näkökulmasta. Työn tavoitteena on löytää yhteneväisyyksiä eri kuvaajien kuvasuunnitteluprosessien välillä ja sitä kautta eritellä kuvasuunnitteluprosessin eri vaiheita. Lisäksi työssä esitellään kuvasuunnittelun työvälineitä sekä pureudutaan kuvasuunnittelun haasteisiin, sivuten myös teososielokuvan kuvasuunnitteluprosessia. Toiminnallinen opinnäytetyö koostuu kirjallisesta osasta sekä erillisestä teososasta, fiktiolyhytelokuvasta *Nettokävely* (2022).

Opinnäytetyön aineistona ovat haastatteluvastaukset ja reflektion pohjana olevat havainnot. Aineiston analyysimenetelmänä käytetään teemoittelua.

Työn keskeisimpänä tuloksena onnistuttiin erittelemään fiktioelokuvan kuvasuunnitteluprosessin kolme eri vaihetta sisältöineen. Lisäksi työssä onnistuttiin esittelemään kattavasti kuvasuunnittelussa hyödynnettäviä työvälineitä.

Avainsanat: Elokuva, elokuvaus, kuvasuunnittelu

## Abstract

Author: Aurora Sallinen  
Title: The Shot Design Process of a Fiction Film from the Point of View of a Cinematographer  
Number of Pages: 21 pages + 1 appendice  
Date: 18 April 2022

Degree: Bachelor of Arts  
Degree Programme: Film and Television  
Specialisation option: Cinematography  
Instructor: Sampsa Huttunen, Lecturer

---

The thesis examines the shot design process of a fiction film from the point of view of a cinematographer. The aim of the work is to find similarities between the shot design processes of different cinematographers and thereby to specify the different stages of the shot design process. In addition, the work introduces the tools and challenges of shot design, also looking at the shot design process of the fiction film which was created as part of the thesis. The functional thesis consists of a written part and the fiction short film *Nettokävely* (2022).

Data for this study were collected by conducting interviews. Data were analyzed according to themes.

As a result of this work, three different stages of the fiction film shot design process with their contents were identified. In addition, the work succeeded in comprehensively presenting the tools used in shot design.

Keywords: Film, cinematography, storyboarding

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Kuvasuunnittelun työvälineitä	2
2.1	Referenssikuvat ja -elokuvat	2
2.2	Moodboard	3
2.3	Storyboard	4
2.4	Animatic	6
2.5	Kamerakartta	7
2.6	Kuvalista	8
3	Kuvasuunnitteluprosessin vaiheet	9
3.1	Vaihe 1: Tutustuminen käsikirjoitukseen ja ohjaajaan	10
3.2	Vaihe 2: Yhteisen vision tarkentaminen	11
3.3	Vaihe 3: Konkreettisten suunnitelmien laatiminen	12
3.4	Yhteenvedo kuvasuunnitteluprosessin vaiheista	13
4	Kuvasuunnitteluprosessin haasteet	14
5	Opinnäytteen teososan kuvasuunnitteluprosessin reflektointia	15
6	Lopuksi	18
	Lähteet	20
	Liitteet	1
	Liite 1 Haastattelukysymykset	1

# 1 Johdanto

Rakastan suunnittelemista. Onnekseni kuvaajan työssä siltä ei voi välttyä, sillä suurin osa elokuvan esituotannon aikana tehtävästä työstä on kuvauksiin valmistautumista suunnittelun muodossa. Minulle kirkastui melko nopeasti, että haluan opinnäytetyössäni tarkastella juuri tätä kuvaajan elokuvan esituotannon aikana läpi käymää suunnittelun prosessia – kuvasuunnitteluprosessia.

Monimuotoinen opinnäytteeni koostuu tästä kirjallisesta osasta sekä erillisestä teososasta. Opinnäytteeni teososa on Juuso Kivijärven ohjaama fiktiolyhytelokuva *Nettokävely* (2022), jonka tuotannossa toimin kuvaajana.

Opinnäytetyössä pyritään vastaamaan kysymykseen, millainen fiktioelokuvan kuvasuunnitteluprosessi on kuvaajan näkökulmasta. Kysymykseen vastaamiseksi etsitään yhteneväisyyksiä eri kuvaajien henkilökohtaisten kuvasuunnitteluprosessien välillä, ja sitä kautta eritellään ja tarkastellaan kuvasuunnitteluprosessin eri vaiheita yleisemmällä tasolla. Tutkielmassa esitellään kuvasuunnittelun työvälineitä ja pureudutaan kuvasuunnittelun haasteisiin sivuten myös teososani kuvasuunnitteluprosessia. Tämä tutkielma on hyödyllinen esimerkiksi alan opiskelijoille tai muutoin fiktioelokuvan kuvasuunnitteluprosessista kiinnostuneille.

Opinnäytetyön aineistona ovat neljällä tätä työtä varten toteutetulla teemahaastattelulla kerätyt haastatteluvastaukset sekä oman työskentelyn reflektoinnin pohjana olevat havainnot. Lisäksi luvussa kaksi aineistona hyödynnetään myös internetistä lainattuja kuvia kuvasuunnittelun työvälineiden havainnollistamiseksi. Aineiston analyysimenetelmänä käytetään teemoittelua ja analyysi tehdään aineistolähtöisesti.

Opinnäytetyöni kirjallisen osan teorialuvussa esittelen kuvasuunnittelussa hyödynnettäviä työvälineitä. Tutkielman empiirisessä osassa analysoin haastattele-

mieni kuvaajien vastauksia. Vastausten pohjalta olen eritellyt fiktioelokuvan kuvasuunnitteluprosessin kolme eri vaihetta, joita käyn osassa läpi. Empiirisessä osassa pureudun myös kuvasuunnittelun haasteisiin sekä reflektoin teososaelokuvani kuvasuunnitteluprosessia. Tutkielman loppuluvussa käyn läpi työn tuloksia ja sen onnistumista.

Kuvasuunnitteluprosessilla tarkoitetaan tässä opinnäytetyössä kuvaajan fiktioelokuvan esituotannon aikana läpikäymää kuvauksen suunnitteluprosessia, joka alkaa ensimmäisen käsikirjoitusversion valmistumisesta ja jatkuu aina kuvauksiin saakka.

## 2 Kuvasuunnittelun työvälineitä

Tässä luvussa esitellään yleisimpiä kuvaajan kuvasuunnitteluprosessinsa aikana hyödyntämiä työvälineitä. Alaluvut on järjestetty kronologiseen järjestykseen sen mukaan, missä järjestyksessä kuvaaja useimmiten kyseisiä työvälineitä suunnittelussaan hyödyntää.

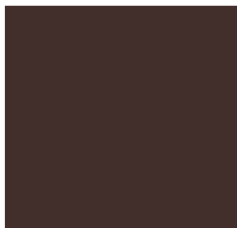
### 2.1 Referenssikuvat ja -elokuvat

Referenssikuvat ovat kuvia, joissa on jokin tunnelma tai visuaalinen elementti, joka vastaa tekijän omaa visiota siitä, miltä suunnitteilla oleva elokuva voisi näyttää. Kuvaajan valitsemat referenssikuvat ilmentävät useimmiten elokuvassa tavoiteltavaa värimaailmaa, valaisua, kompositioita ja rajauksia. Referenssielokuvat voivat ilmentää näiden visuaalisten elementtien ohella myös kuvauksen rytmiä ja kameranliikkeitä. Referenssimateriaalia voi ammentaa monista eri lähteistä, kuten elokuvista, valokuvista, kuvataiteesta, kirjoista sekä eri kuvapankkeista, kuten *Google*-kuvahausta ja *Pinterestista*. Lisäksi mainittakoon erityisesti elokuvantekijöille luotu *ShotDeck*-sivusto, jonne on kerätty ja kategorisoitu laadukkaita stillkuvia eri elokuvista. Sivuston käyttäjät voivat hakea sivustolta referenssikuvia erilaisilla hakusanoilla. (Heikkilä, haastattelu 1.3.2022.)

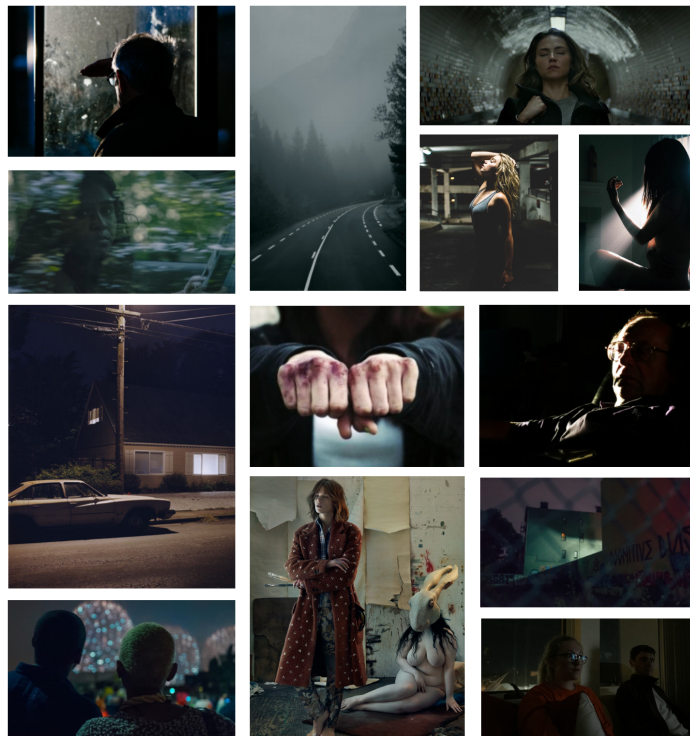
## 2.2 Moodboard

Moodboard – tai lookbook – tarkoittaa kollaasia, johon kootaan erilaisia visuaalisia elementtejä, joiden on yhdessä tarkoitus muodostaa katsojalleen käsitys siitä, millainen tunnelma ja visuaalinen ilme elokuvaan halutaan luoda. Moodboard on oivallinen työkalu paitsi sen laatijalle itselleen omien ideoiden kokoamiseen ja prosessointiin, myös omien visioiden esittämiseksi toisille. (Fezza 2021.) Moodboard ei olekaan ainoastaan kuvaajien hyödyntämä suunnittelun työväline, vaan myös muiden osastojen vastuhenkilöt, *HOD:t* (head of department), kuten ohjaaja, puvustaja ja lavastaja hyödyntävät sitä usein omassa suunnittelussaan. Moodboardin tarkka sisältö riippuu olennaisesti siitä, mikä sen laatijan vastuualue on. Kuvaajan laatima moodboard koostuu usein pääasiassa edellisessä alaluvussa esitellyistä referenssikuvista. Sähköiseen moodboardiin voidaan liittää myös lyhyitä referenssivideoita.

### color.



### look.

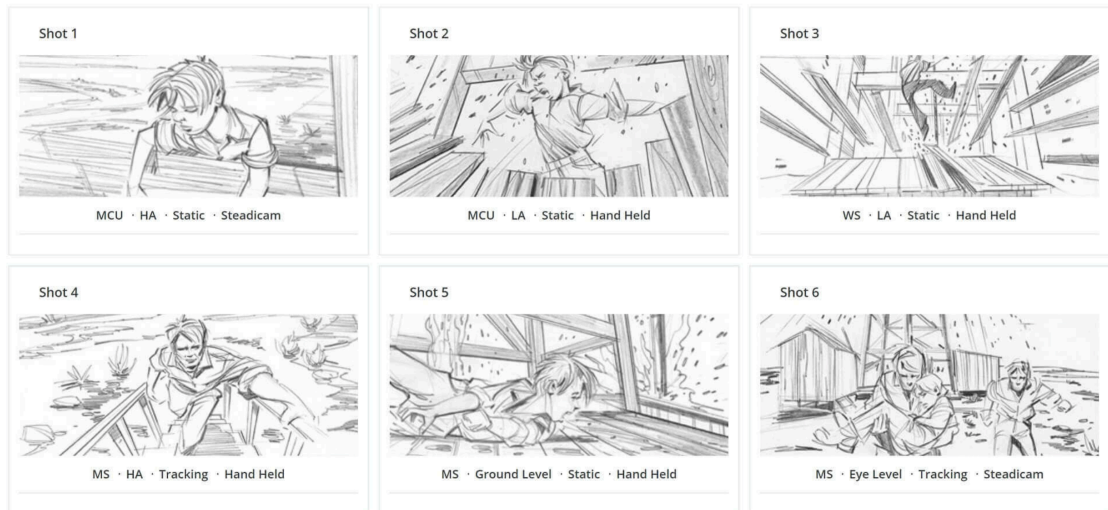


Kuva 1. Moodboardiin kootaan esimerkkejä elokuvaan suunnitellusta värimaailmasta, valaisusta, kompositioista ja rajauksista. (Emily Kordovich, n.d.)

Aiemmin moodboardit tehtiin liimaamalla kuvia fyysiselle alustalle, mutta nykyään ne tehdään usein sähköisesti erilaisia tietokonesovelluksia hyödyntäen (Fezza 2021).

## 2.3 Storyboard

Storyboard – eli kuvasuunnitelma – on yksityiskohtainen kuva kovalta tehty suunnitelma siitä, miltä elokuva tulee näyttämään. Kuvasuunnitelma voi olla joko kirjallisessa tai kuvallisessa muodossa. Kirjallisessa versiossa ilmaistaan yleensä kuvassa esiintyvät henkilöt, kuvakoko, kuvan kesto ja kuvan toiminta lyhyesti. Kuvallisessa versiossa toiminta puolestaan perinteisesti piirretään sarjakuvatyylisesti niin, että yksi ruutu vastaa yhtä kuvaa. Ruudun yhteydessä ilmaistaan tällöin yleensä vähintään kuvakoko. Lisäksi kameran liike on usein visualisoitu jollain tavalla tai vaihtoehtoisesti kirjoitettu ruudun yhteyteen. (Elokuvantaju n.d.) Osa kuvaajista hyödyntää piirtämisen sijaan kuvantamistekniikkanaan valokuvaamista.



Kuva 2. Kuvasuunnitelman yksi ruutu vastaa yhtä kuvattavaa kuvaa. Ote *There will be blood* -elokuvan kuvasuunnitelmasta. (P.K. MacCarthy, n.d.)

Alun perin kuvallinen kuvasuunnitelma piirrettiin kynällä paperille, mutta nykyään erilaiset tietokoneohjelmat tarjoavat vaihtoehtoja perinteiselle käsin piirtämiselle. Tästä esimerkkinä *Storyboarder*- ja *CineTracer*-tietokoneohjelmat.

*Storyboarderissa* on mahdollista paitsi piirtää kuvat sähköisesti piirtolevyä hyödyntäen, myös muun muassa asetella 3D-hahmoja eri asentoihin, rakentaa pelkistettyjä lokaatioita ja tarkastella ohjelman sisäisen “kameran” läpi kuvattavaa kuvaa eri linssisimulaatioita hyödyntäen. *Storyboarderin* avulla kuvasuunnitelman kuvista on myös mahdollista luoda animaatio, *animatic*, jota esitellään seuraavassa alaluvussa tarkemmin. *CineTracer* on *Storyboarderia* tyylitellympi ja pidemmälle viety kuvasuunnitteluohjelma, jossa edellä mainittujen ominaisuuksien lisäksi on mahdollista muun muassa *blokata* kohtaus, eli asemoida ohjelman animoidut näyttelijät ja toiminta suhteessa kameraan, sekä referoida valaisua. Edellä mainitut sekä muut vastaavat kuvasuunnitteluohjelmat luovatkin mahdollisuuden yksityiskohtaisempaan suunnitteluun varhaisemmassa vaiheessa, kuin perinteinen kynällä paperille tehty kuvasuunnitelma.

Joidenkin storyboardohjelmien avulla on mahdollista luoda kuvauslokaatiosta 3D-mallinnus. Tästä esimerkkinä *FrameForge*-ohjelma, joka hyödyntää mallinnuksessa kuvauslokaatiosta tehtyjä 3D-skannauksia, jotka voi tehdä helposti älypuhelimella. Ohjelma luo skannausten avulla kuvauslokaatiosta oikeassa mittakaavassa olevan 3D-mallinnuksen. Mallinnuksen avulla on mahdollista muun muassa kokeilla erilaisia kuvakulmia, minkä ansiosta lokaatiossa tehtävän kuvasuunnittelun ei välttämättä tarvitse olla niin tarkkaa. 3D-mallinnuksen hyödyntäminen kuvasuunnittelussa saattaa auttaa huomaamaan myös muilta osastoilta toimenpiteitä vaativia asioita varhaisemmassa vaiheessa. Mallinnuksen avulla kuvakulmia suunnitellessa saattaa esimerkiksi huomata, että katto tulee näkymään kyseisessä lokaatiossa todella paljon, mikä vaatii myös lavastajalta sellaista suunnittelua, jota ei kuvauspaikkakäynnillä, *reccellä*, olla huomattu. (Heikkilä, haastattelu 1.3.2022.) Recce-termi tulee englannin kielen sanasta *reconnaissance*, tiedustelu (Medium 2019), mikä kuvaakin hyvin kuvauspaikkakäyntien luonnetta: käynneillä tutustutaan etukäteen kuvauspaikan tarjomiin mahdollisuuksiin ja haasteisiin.

Haastattelemistani kuvaajista monet tekevät aivan ensimmäiset kuvasuunnittelumuistiinpanonsa suoraan käsikirjoituksen marginaaleihin. Uuden käsikirjoitus-

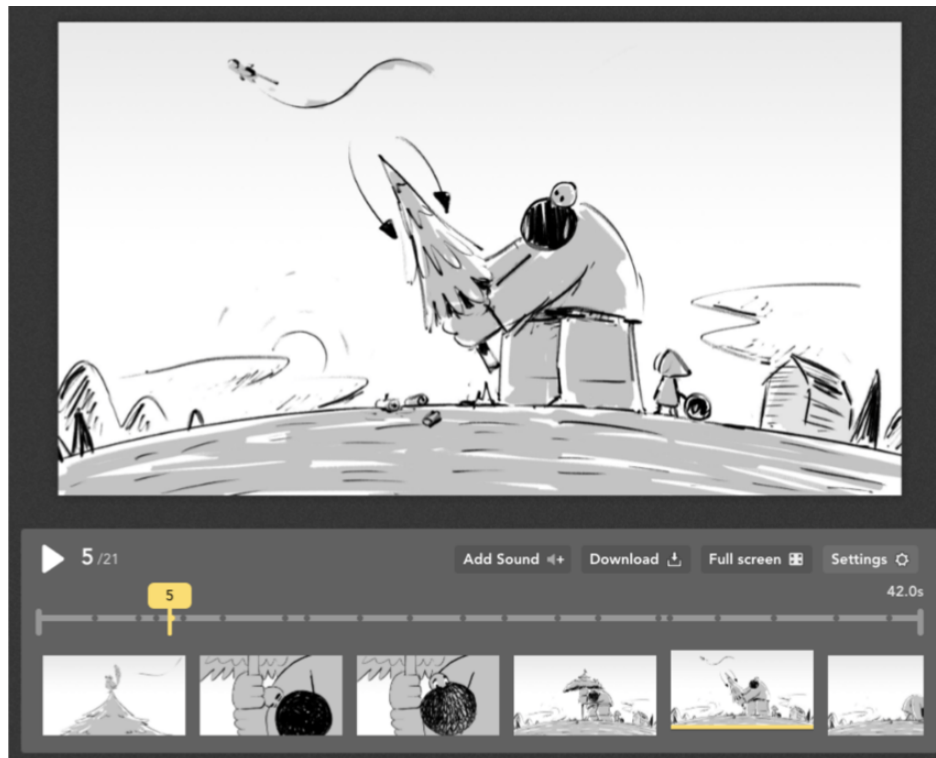
version valmistuessa jo tehdyt muistiinpanot kuitenkin jäävät edeltäviin versioihin. Sähköiset käsikirjoitusohjelmat tarjoavat ratkaisun tähän ongelmaan. Esimerkiksi *Scriptation*-nimisessä käsikirjoitusohjelmassa aiempaan käsikirjoitusversioon tehdyt muistiinpanot voi siirtää uuden käsikirjoitusversion yhteyteen. Ohjelmassa käsikirjoitukseen pystyy liittämään myös muissa sovelluksissa tehtyjä suunnitelmia, kuten storyboarda ja kamerakarttoja. (Heikkilä, haastattelu 1.3.2022.) Sähköisten storyboard- ja käsikirjoitusohjelmien tarjoamista mahdollisuuksista huolimatta osa kuvaajista pitäytyy perinteisen paperisen käsikirjoituksen tarkastelemisessa ja hyödyntävänä sitä muistiinpanojensa alustana.

Maailmalla suurissa tuotannoissa kuvasuunnitelman laatimiselle on oma ammattilaisensa, *storyboard artist*, mutta suomalaisissa tuotannoissa kuvasuunnitelma on pääsääntöisesti kuvaajan ja ohjaajan yhteistyön tuotos.

## 2.4 Animatic

Animatic – eli animoitu kuvasuunnitelma – on nimensä mukaisesti kuin eloon herätetty kuvasuunnitelma. Animaticin avulla simuloidaan muun muassa kuvien pituuksia, jatkuvuutta eli flowta sekä sitä, miten kuvat leikkaantuvat peräkkäin.

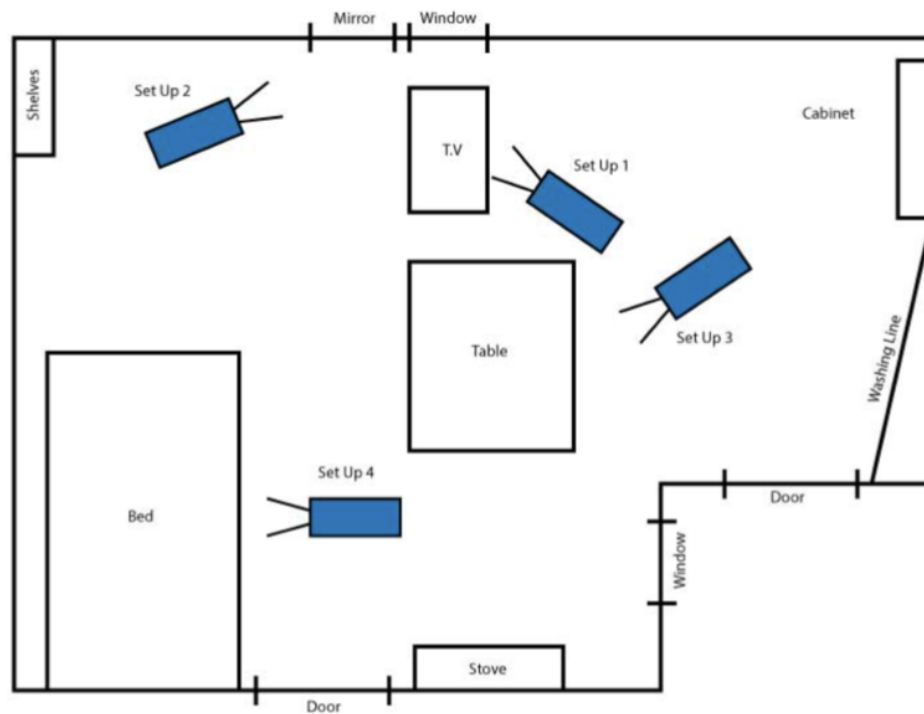
Animatic luodaan siirtämällä kuvasuunnitelman kuvat editointiohjelman aikajalalle, *timelinelle*, joka nimensä mukaisesti toistaa kuvat siinä järjestyksessä, mihin ne on asetettu. Tämän jälkeen kuvat leikataan yhteen karkeaksi luonnosanimaatioksi. Animaticissa demostroidaan usein kuvien lisäksi myös äänitehosteita ja musiikkia, kameran ja henkilöhahmojen liikkeitä sekä siirtymiä kohtaus-ten välillä. Animaticin tehtävä onkin antaa tekijälleen käsitys siitä, millainen lopullisesta teoksesta on tulossa ja mitä muutoksia suunnitteluvaiheessa on vielä tehtävä haluttuun lopputulokseen pääsemiseksi. Tämän lisäksi animatic antaa osviittaa valmiin teoksen pituudesta. (MasterClass 2021.)



Kuva 3. Animaticin avulla pystytään tarkastelemaan kuvasuunnitelman kuvien leikkantuvuutta. (James Chambers, 2021)

## 2.5 Kamerakartta

Kamerakartta on yleensä lintuperspektiivistä piirretty pohjakuva kuvauslokaatiosta, johon on piirretty mahdolliset oviaukot ja ikkunat, oleellisimmat huonekalut, näyttelijöiden liikeradat ja kunkin set upin kameran paikat ja -liikkeet (2822digitalcinematography.wordpress n.d.). Lisäksi kamerakarttaan on usein kirjattu myös ilmansuunnat, sillä ne ovat tärkeitä valosuunnittelun kannalta. Kamerakartta auttaa konkreettisesti suunnittelussa ja parhaassa tapauksessa säästää aikaa kuvauspaikalla, kun kuvaussuunnat sekä kameran ja näyttelijöiden liikkeet ovat etukäteen tiedossa. Tällöin valaisu päästään alun alkaenkin rakentamaan oikeaan paikkaan ja työryhmä tietää pitää kuva-alan tyhjänä. (2822digitalcinematography.wordpress n.d.)



Kuva 4. Kamerakartta palvelee tarkoitustaan parhaiten, kun se on selkeä ja siihen on merkitty vain kaikista oleellisimmat asiat. (Brandon apps, 2016)

Hyvä kamerakartta on mahdollisimman pelkistetty. Kuvasuunnitelman tavoin myös kamerakartan käsin piirtämiselle on luotu vaihtoehtoja. Tästä esimerkkinä *Shot Designer* -ohjelma, joka mahdollistaa selkeiden kamerakarttojen nopean luomisen niin tietokoneella kuin äylaitteillakin.

## 2.6 Kvalista

Kvalista kokoaa edeltävissä alaluvuissa esiteltyjen suunnitelmien avulla selvitettyt tiedot yhteen. Kvalistaan kirjataan jokaisen kuvan osalta omiin sarakkeisiinsa seuraavat tiedot: kohta, kuvanumero, kuvataanko sisätiloissa eli interiörissä (INT) vai ulkotiloissa eli exteriörissä (EXT), kamerakulma, linssi, kameran liike, kuvassa näkyvät henkilöt ja lyhyt kuvaus kuvan toiminnasta.

Script /SB Ref.	Shot #	Interior Exterior	Shot	Camera Angle	Camera Move	Audio	Subject	Description of Shot
1	1	Exterior	WS	Eye Level	Static	VO	Paul and son	Paul and his young son are at the lake, fishing
6	2	Exterior	WS	Eye Level	Static	VO	Paul	Paul at the lake, fishing alone. He pulls out a photo of him and his son; he smiles.
9	3	Exterior	WS	Eye Level	Static	VO	Paul, son, grandson	Paul, his son, and grandson at the lake, fishing
2	4	Exterior	VWS	High Angle	Static	VO	Paul and son	Paul and son playing baseball in a backyard
3	5	Interior	MCU	Eye Level	Static	VO	Paul and son	Paul teaching his son how to drive
4	6	Interior	WS	Eye Level	Pan	VO	Paul, wife, and son	Paul and his wife at their son's high school graduation
5	7	Exterior	WS	Eye Level, Birds-Eye view	Static	VO	Paul, his wife, and son	Paul's son packs up a car, clearly leaving for college. He hugs Paul and his wife, and they both watch him as he drives away.
7	8	Interior	MS	Eye Level	Pan	VO	Paul at his son's wedding	Paul hugs his son before he walks out to the alter; they smile
8	9	Interior	MS	OTS	Static	VO	Paul's son and his wife	Paul's son is at the hospital with his wife; she's in labor, gives birth to a boy

Kuva 5. Kuvalista summaa yhteen kaikki oleelliset ennakkotiedot kunkin kuvan osalta. (Justin Simon, n.d.)

Sen lisäksi, että kuvalista summaa kuvaajalle itselleen sen, mitä ollaan tekemässä, auttaa se tuotannon muitakin osastoja ja tekijöitä, kuten apulaisohjaajaa, omassa ennakkosuunnittelussaan. (2822digitalcinematography.wordpress n. d.)

### 3 Kuvasuunnitteluprosessin vaiheet

Tässä luvussa pyritään erittelemään kuvasuunnitteluprosessin eri vaiheita aina käsikirjoituksen purusta kuvauksiin saakka. Kuvasuunnitteluprosessin vaiheita tai näiden vaiheiden sisältöä ei ole universaalisti määritelty, ja näen tälle loogisen selityksen: kuvasuunnitteluprosessi, kuten kaikki luovat prosessit, on sidoksissa tekijäänsä. Perusajatuksena voidaan pitää sitä, että prosesseja ja tapoja tehdä on olemassa yhtä monta kuin on tekijöitäkin. Kaikessa määrittelemättömydessään minua kuitenkin kiehtoi ajatus eri kuvaajien kuvasuunnitteluprosessien välisten yhteneväisyyksien löytämisestä ja koostamisesta. Näiden yhteneväisyyksien pohjalta muodostin seuraavissa alaluvuissa esiteltävät kuvasuunnitteluprosessin vaiheet ja näiden vaiheiden sisällöt.

Tämän luvun aineisto koostuu haastattelemieni kuvaajien vastauksista. Haastatteleman kuvaajat olivat Hena Blomberg, Juge Heikkilä, Pini Hellstedt ja Päivi Kettunen. Haastattelut olivat teemahaastatteluja ja ne toteutettiin aikataulusyistä hieman eri tavoin: Blombergiä ja Heikkilää haastattelin videopuheluiden välityksellä, Hellstedtiä kasvatusten ja Kettusen kanssa haastattelu toteutettiin puhelimitse. Haastattelukysymykset ovat liitteenä työn lopussa.

### 3.1 Vaihe 1: Tutustuminen käsikirjoitukseen ja ohjaajaan

Pyytäessäni haastattelemiani kuvaajia kertomaan, mistä heidän kuvasuunnitteluprosessinsa oikein lähtee liikkeelle, vastaukset olivat täydellisen yksimielisiä: aivan ensimmäiseksi luetaan käsikirjoitus – huolellisesti. Monet painottivat ensivaikutelman tärkeyttä; ensimmäisestä lukukerrasta syntyneitä mielikuvia, ajatuksia, välähdyksiä. Ne kirjoitetaan ylös käsikirjoituksen reunaan, niihin palataan, kun halutaan muistaa, mikä olikaan se aivan ensimmäinen kohtauksesta kumunnut ydinajatus (Blomberg, haastattelu 24.2.2022). Käsikirjoituksen ensimmäisen lukukerran jälkeen sulatellaan luettua ja siitä poikineita ajatuksia (Hellstedt, haastattelu 24.2.2022). Joskus käsikirjoituksesta saattaa syntyä jo heti ensilukemisen myötä jokin selkeä visuaalinen ajatus, tai sitten ajatus hahmottuu pidemmän pyörittelyn ja ohjaajan kanssa käytyjen keskustelujen myötä (Kettunen, haastattelu 24.2.2022).

Ohjaajaan tutustuminen ja tämän kanssa samalle sivulle pääseminen olikin kaikkien haastateltavien mukaan oleellinen osa prosessin ensimmäistä vaihetta. Kuvaaja Hena Blomberg (haastattelu 24.2.2022) kuvaileekin tätä vaihetta termillä ”tunnustelujakso”; sen aikana puhutaan paljon. Puhutaan paitsi tarinasta, mutta myös ylipäättään asioista, jotka liittyvät elokuvan ympärille: minkälaisia työtapoja halutaan hyödyntää, millaiset asiat ovat viime vuosina inspiroineet ja motivoineet. (Blomberg, haastattelu 24.2.2022.) Tässä vaiheessa jaetaan myös käsikirjoituksen lukemisen myötä syntyneitä ajatuksia. Kuvaaja Päivi Kettunen (haastattelu 24.2.2022) painottaa, että jokaisella meillä on oma tapamme nähdä asioita ja oma visuaalinen historiamme – myös kuvaajalla ja ohjaajalla. Siksi keskusteluja käydessä onkin tärkeää avata molemmat ”aarreakut” ja katsoa,

mistä lähtökohdista lähdetään. Blomberg (haastattelu 24.2.2022) painottaa tunustelujakson tärkeyttä, sillä sen aikana oppii tuntemaan toisen sekä sen, mitä ohjaaja haluaa elokuvallaan kertoa. Tämä on tärkeää tietää ennen kuin suunnittelussa siirrytään seuraavaan vaiheeseen.

### 3.2 Vaihe 2: Yhteisen vision tarkentaminen

Kvasuunnitteluprosessin toisen vaiheen nimesin “yhteisen vision tarkentamiseksi”, sillä sen aikana ryhdytään tarkemmin luomaan yhteisiä suuntaviivoja yhdessä ohjaajan kanssa (Heikkilä, haastattelu 1.3.2022). Näiden suuntaviivojen luominen tapahtuu haastattelemieni kuvaajien mukaan käsikirjoituksen syvemmän lukemisen ja referenssien etsimisen avulla.

Kettusen (haastattelu 24.2.2022) mukaan käsikirjoituksen tarkempi lukeminen kohtauskohtaukselta yhdessä ohjaajan kanssa voi olla erittäin antoisaa, sillä silloin kohtausten sisällöistä päästään keskustelemaan tarkemmin. Tämän myötä voi päästä syventämään omaa ymmärrystä käsikirjoituksen rakenteesta ja siitä, miksi asiat on kirjoitettu, niin kuin ne on kirjoitettu. Käsikirjoituksen tarkemman lukemisen jälkeen voi peilata sen myötä syntyneitä ajatuksia siihen visuaaliseen ideaan, mikä on syntynyt aikaisemmassa suunnittelun vaiheessa. Tämän jälkeen visuaalinen pääidea koko ajan tarkentuu. (Kettunen, haastattelu 24.2.2022.)

Referenssikuvien ja -elokuvien etsiminen ja tarkastelu yhdessä ohjaajan kanssa auttaa osaltaan yhteisen vision löytämisessä ja tarkentamisessa. Referenssimateriaalien avulla voi käydä myös eräänlaista vuoropuhelua: voidaan katsoa referenssielokuvia, joita ohjaajalla on ollut mielessään ja joihin kuvaaja saattaa vastata omilla referenssielokuvillaan (Heikkilä, haastattelu 1.3.2022).

### 3.3 Vaihe 3: Konkreettisten suunnitelmien laatiminen

Kuvasuunnitteluprosessin kolmas vaihe on sisällöltään monipuolisempi aikaisempiin vaiheisiin verrattuna. Myös haastattelemieni kuvaajien vastauksissa oli huomattavasti aiempaa enemmän variaatiota.

Kolmannessa vaiheessa tarkennetaan tarinankerrontaa tekemällä aiempaa tarkempia, konkreettisia suunnitelmia (Heikkilä, haastattelu 1.3.2022). Näiden suunnitelmien muotoa tarkasteltaessa nostaa kuvaajan oma tekemisen tapa, metodi, voimakkaasti päätään: osa kuvaajista tekee todella tarkat suunnitelmat, joita pyrkii seuraamaan viimeiseen asti. Osa taas tekee suunnitelmia vain varmuuden vuoksi. Esimerkiksi kuvaaja Pini Hellstedt (haastattelu 24.2.2022) luonnehtii storyboardia kartaksi, joka on laadittu vain kaiken varalta, mutta parhaassa tapauksessa kuvaustilanteessa kuvaaja pystyy olemaan hereillä ja reagoimaan siihen tilanteeseen, minkä näyttelijät, paikka ja esimerkiksi sääolosuhteet lokaatiossa saavat aikaan, ja luo kuvat tämän tilanteen pohjalta. Osalla kuvaajista fyysisten suunnitelmien laatiminen jää vähäiseksi ja suurimmat oivallukset tehdään vasta kuvaushetkellä. On tärkeää muistaa, että kuvaajan työskentelytavat eivät riipu ainoastaan hänen omista tottumuksistaan, vaan niihin vaikuttaa vahvasti myös ohjaajan tapa tehdä. Ohjaajan tekemisen tyyli voi olla esimerkiksi sellainen, että etukäteen ei laadita tarkkoja suunnitelmia, vaan tekeminen perustuu pitkälti improvisointiin kuvaustilanteessa. Blomberg (haastattelu 24.2.2022) muistuttaa, että tällöin etukäteen sisällöstä ja tunteesta käytyjen keskustelujen merkitys korostuu entisestään.

Huolellisen ennakkosuunnittelun lisäksi on tärkeää pitää silmät auki kuvaustilanteessa. Kuvauspaikoilla kannattaa kierrellä, tarkastella mielenkiintoisia yksityiskohtia ja kuvakulmia ja tarjota niitä ohjaajalle. Blomberg (haastattelu 24.2.2022) nostaa esiin tärkeän ajatuksen, joka saattaa helposti hautautua tarkkojen suunnitelmien alle: elokuvan kuvasuunnittelu on valmis vasta siinä vaiheessa, kun sen viimeinen kuva on kuvattu; siihen saakka pitää jaksaa etsiä ja pitää mieli auki:

Kuvasuunnittelu jatkuu aina jokaisen kuvan kohdalla siihen hetkeen asti, kun se kuva on tehty. Ja kokonaisen tuotannon kohdalla kuvasuunnittelu loppuu vasta siihen just viimeiseen hetkeen. Siihen asti voi lisätä asioita, ja kannattaa lisätä. Ne voi olla tavallaan ne asiat, mitä löytää matkalla yhtäkkiä se juttu, mikä nostaa sen tarinan ihan uudelle tasolle. (Blomberg, haastattelu 24.2.2022.)

Kolmanteen vaiheeseen kuuluvat myös kuvauspaikkakäynnit, reccet. Lisäksi testataan kalustoa ja tehdään teknisiä valintoja esimerkiksi linssien suhteen. Kuvasuunnitteluprosessin kolmannessa vaiheessa tehdään myös aiempia vaiheita enemmän yhteistyötä valaisijan sekä muiden osastojen HOD:ien, kuten lavastajan ja puvustajan kanssa. Tuotanto-osaston kanssa käydään muun muassa budjettia ja muita resursseja koskevia keskusteluja.

### 3.4 Yhteenveto kuvasuunnitteluprosessin vaiheista

Haastattelemieni kuvaajien vastausten pohjalta muodostin siis kaiken kaikkiaan kolme erillistä kuvasuunnitteluprosessin vaihetta: ensimmäisessä vaiheessa tutustutaan käsikirjoitukseen ja löydetään ohjaajan kanssa yhteinen suunta. Toisessa vaiheessa tarkennetaan tätä suuntaa käsikirjoituksen tarkemman lukemisen ja referenssien avulla. Kolmannessa vaiheessa laaditaan konkreettiset suunnitelmat, käydään kuvauspaikoilla, ratkaistaan kalustoon ja budjettiin liittyviä seikkoja sekä tehdään aikaisempaa tiiviimpää yhteistyötä eri osastojen kanssa.

Kaikkien haastattelemieni kuvaajien prosesseissa esiintyi selkeästi keskenään samankaltaisia vaiheita. Ensimmäisen ja toisen vaiheen sisällöistä haastateltavien vastaukset erosivat jonkin verran, ja niiden perusteella vaiheet nivoutuvat osittain yhteen: suurin osa haastateltavista esimerkiksi erotteli selkeästi, että referenssejä ryhdytään etsimään vasta toisessa vaiheessa, kun taas yksi haastateltavista luonnehti koko toisen vaiheen sisältyvän ensimmäiseen vaiheeseen. Kolmas vaihe oli kaikkien haastateltavien vastausten perusteella selkeästi erillinen.

Haastattelujen myötä oletukseni siitä, että jokaisella kuvaajalla on oma tapansa tehdä ja suunnitella, sai varmistuksensa; toiset laativat tarkkoja suunnitelmia ja

noudattavat niitä, toiset taas käyvät prosessia enemmän päänsä sisällä eivätkä edes halua tehdä tarkkoja suunnitelmia. Tärkeä huomio on myös se, että prosessi ja tapa eivät riipu ainoastaan kuvaajan tavasta tehdä, vaan siihen vaikuttaa aina myös ohjaajan tyyli: jos ohjaajan tapa tehdä on intuitiivisempi, tarkkoja ennalta laadittuja suunnitelmia ei ole, vaan suunnittelu tapahtuu vasta kuvaushetkellä. Tällöin kuvaajan ja ohjaajan väliset etukäteen käydyt keskustelut saavat ensiarvoisen tärkeän roolin.

Kaikki haastattelemanani kuvaajat painottivat sitä, että suunnitelmat ovat loppujen lopuksi vain suunnitelmia: kuvauksissa voi tapahtua ihan mitä vain. Siksi suunnitelmiin ei kannatakaan takertua liian tiukasti, vaan tulee muistaa pitää kuvauspaikalla silmät ja mieli auki. Kuvasuunnittelu ei rajoitu pelkästään ennakkotuoannon aikana tehtävään suunnitteluun – kuvasuunnittelu päättyy vasta sitten, kun elokuvan viimeinenkin kuva on kuvattu.

## **4 Kuvasuunnitteluprosessin haasteet**

Kysyessäni haastateltavilta, mitkä asiat he kokevat kuvasuunnitteluprosessin haasteiksi, oli yksi vastauksista suunnitteluun käytettävissä oleva aika. Pahimassa tapauksessa elokuvaa kuvataan jo puolentoista kuukauden päästä tuotantotukipäätöksestä. Kyseiseen haasteeseen ei valitettavasti ainakaan toistaiseksi löydy ratkaisua, jonka kuvaaja itse pystyisi tekemään. Kuvaaja Juge Heikkilä (haastattelu 1.3.2022) kertoo, että uuteen projektiin lähtiessään hän yrittää mahdollisimman aikaisessa vaiheessa päästä mukaan käsikirjoitusversioita lukevien rinkiin. Näin hän on kosketuksissa tarinan kanssa ja hänellä on hieman enemmän aikaa kypsytellä omia ideoitaan, vaikkei käsikirjoitus olisi vielä lopullisessa muodossaan. Tällöin myös ohjaajan kanssa käytävä keskustelu ja yhteisen suunnan etsiminen on mahdollista aloittaa varhaisemmassa vaiheessa.

Toiseksi kuvasuunnittelun kannalta haasteelliseksi asiaksi mainittiin se, että tekniikan kehittymisen myötä tuotantojen tahti on kiihtynyt etenkin viimeisen kymmenen vuoden aikana. Useissa tuotannoissa tehdään suuria määriä kuvia per

päivä, mikä on vaikuttanut siihen, ettei kohtausten kuvausta voi suunnitella kovin monimutkaiseksi tai teknisesti haastavaksi, mikäli haluaa, että kaikki suunniteltu ehditään kuvata. Ratkaisuna tähän haasteeseen Blomberg (haastattelu 24.2.2022) on huomannut alkaneensa ehdottaa yksinkertaisempia ratkaisutapoja kohtausten kuvaamiseen.

Haasteita kuvasuunnitteluun tuo myös on se, jos kuvauspaikalla ei pääse käymään tarpeeksi varhaisessa suunnittelun vaiheessa. Kettunen (haastattelu 24.2.2022) kertoo, että kuvauspaikka itsessään, sen arkkitehtuuri ja valo, ankuroi hänen kuvakerrontaansa hyvin paljon. Siksi suunnitelmien vieminen pitkälle on haastavaa tilanteessa, jossa kuvauspaikka ei konkretisoidu mitenkään. Jotkin kuvauspaikat, kuten kaupat ja sairaalat, ovat omassa alaryhmässään melko identtisiä. Kettusen (haastattelu 24.2.2022) mukaan tällöin haasteena onkin se, että millainen kyseinen paikka on juuri tässä elokuvassa? Mitä sillä halutaan ilmaista? Mitä se merkitsee kohtauksen henkilölle? Näiden asioiden välittämisessä katsojalle kuvakerronnallisin keinoin on omat haasteensa.

## 5 Opinnäytteen teososan kuvasuunnitteluprosessin reflektointia

“Sami kerää pulloja Helsingin yössä saadakseen rahaa tupakkaan. Rauhallisesti alkanut ilta muuttuu nopeasti kieroksi selviytymispeliksi, kun Sami kohtaa Helsingin yöelämässä kaupungin synkät ja ällöttävätkin kasvot. Samin on opittava, että selvitäkseen vastoinkäymisistä hänen on kasvettava ihmisenä.” Näin kuuluu kuvaamani teososaelokuvan, Juuso Kivijärven käsikirjoittaman ja ohjaaman *Nettokävelyn* (2022) synopsis. Tässä luvussa reflektoin lyhyesti teososaelokuvani kuvasuunnitteluprosessia. Käyn läpi prosessin vaiheita, työvälineitä ja haasteita sekä pohdin sitä, mitä tekisin jatkossa toisin.

Omalla kohdallani teososan suunnittelu alkoi jo kauan ennen varsinaisen esituotannon alkua ohjaajan antaessa minulle silloisen uusimman käsikirjoitusversion. Varhainen ensikosketus käsikirjoitukseen antoi minulle mahdollisuuden haudutella käsikirjoituksen lukemisesta syntyneitä ajatuksia rauhassa, minkä

katson olleen eduksi suunnitteluprosessin myöhempiä vaiheita ajatellen. Esituotannon alettua ryhdyimme ohjaajan kanssa käymään tarkempia keskusteluja elokuvan tyylistä ja visuaalisesta ilmeestä. Kävimme keskusteluja paitsi ideoidemme myös keräämiemme referenssikuvien pohjalta. Itse etsin referenssikuvia muun muassa *Pinterestista* ideoideni tueksi ja jalostamiseksi. Referenssikuvien lisäksi ohjaaja antoi minulle katsottavaksi muutamia referenssielokuvia, kuten Martin Scorsecen *Taksikuski* (*Taxi Driver*, 1976) ja Sam Raimin *Evil Dead II* (1987). Katsottuani elokuvat kävimme ohjaajan kanssa keskustelua siitä, millaisia visuaalisia elementtejä niistä voitaisiin elokuvassamme hyödyntää.

Käytyämme ohjaajan kanssa keskusteluja referensseistä ryhdyin laatimaan ensimmäistä konkreettista kuvasuunnitelmaversiota. Aloitin kuvasuunnitelman teon käymällä käsikirjoitusta läpi kohtauskohtaukselta luonnostellen kuvia sarjakuvamaisesti käsin, minkä myötä sain luotua itselleni käsityksen siitä, kuinka paljon kuvia tarvitaan minkäkin kohtauksen kattamiseen. Saatuaani tämän karkean rungon valmiiksi, siirryin luomaan yksityiskohtaisempia kuvia kuvasuunnitteluohjelman avulla. Aluksi käytin tähän *Cine Tracer* -ohjelmaa, mutta pian kannettavan tietokoneeni suorituskyky ilmoitti rajallisista mahdollisuuksistaan raskean ohjelman pyörittämiseen, ja päädyin vaihtamaan työvälineekseni kevyemmän, paremmin koneeni suorituskykyä vastaavan *Storyboarder*-ohjelman. Tein kuvasuunnitelmasta esituotannon aikana yhteensä viisi uutta versiota. Muutostarpeita ilmeni muun muassa kuvauspaikkojen vaihtumisen, uusien käsikirjoitusversioiden valmistumisen ja ohjaajan kanssa käytyjen tarkentavien keskustelujen myötä. Kuvasuunnitelman lisäksi laadin lokaatioiden pohjalta kamerakarttoja ja koostin suunnitelmieni pohjalta kuvalista. Itsenäisen suunnitelmien laatimisen ja ohjaajan kanssa keskustelun ohella tein kuvasuunnitteluprosessini aikana luonnollisesti tiivistä yhteistyötä myös muiden HOD:ien kanssa. Useiden reccejen lisäksi kokoustimme säännöllisesti eri kokoonpanoilla ja kävimme keskusteluja budjetista ja muista resursseista. Ennakkotuotannon jälkeen koittivat vaiherikkaat mutta myös hyvin opettavaiset kuuden kuvauspäivän mittaiset yökuvaukset.



Kuva 6. Recce Merihaassa Haapaniemenkadulla sijaitsevassa tunnelissa. (Aurora Sallinen, 2021)

Haasteita teososaelokuvan tekoprosessin aikana ilmeni paljon. Kuvasuunnitteluprosessini kannalta yhdeksi suurimmaksi haasteeksi koin sen, että ensimmäiselle recelle päästiin vasta sen jälkeen, kun ensimmäinen versio kuvasuunnitelmasta tuli tuotannon aikataulun olla jo tehtynä. Tämä oli erityisen haasteellista siksi, että täysin ulkotiloihin sijoittuvan tarinamme kuvakerronnalliset ratkaisut aina sommittelusta lähtien olivat vahvasti sidoksissa lokaatioiden ympäristöön ja arkkitehtuuriin. Toiseksi kuvasuunnittelun kannalta haasteelliseksi asiaksi osoittautui se, että uusia käsikirjoitusversioita valmistui aivan kuvauksia edeltäviin päiviin saakka. Jatkuvat muutokset hankaloittivat suunnitelmien laatimista, mutta onneksi viimeiset muutokset eivät olleet kovin suuria. Haasteita itse kuvauksissa syksyisten vaihtelevien sääolosuhteiden rinnalla toivat monipäiväiset yökuvaukset aikataulupaineella höystettynä. Lisäksi suuret kuvamäärät kuvauspäivää kohden aiheuttivat haasteita.

Pohtiessani, mitä tekisin jatkossa toisin, varmaa on ainakin se, että kävisin ennakotuosantovaiheessa ohjaajan kanssa vieläkin yksityiskohtaisempia keskusteluja visuaalisista valinnoista ja siitä, miltä ohjaaja haluaa elokuvan näyttävän. Ajoittain kuvauksissa nimittäin tuntui, ettemme olleet ohjaajan kanssa aivan yhteisymmärryksessä siitä, mitä olemme hakemassa. Nämä asiat saatiin onneksi kuitenkin puhuttua auki, mutta tarkempien keskustelujen käyminen etukäteen olisi poistanut kuvauksista ylimääräisiä stressitekijöitä. Tulevissa projekteissa pyrin myös opettelemaan pois ehkä liiankin tarkasta suunnitelmieni seuraamisesta ja annan enemmän tilaa kuvaustilanteessa tehtäville oivalluksille ja kokeiluille.

Tämän luvun reflektointia kirjoittaessani sain ilokseni huomata, että luvussa kolme erittelemäni, haastattemieni kuvaajien vastausten pohjalta koostamani kuvasuunnitteluprosessin kolme eri vaihetta ovat selkeästi nähtävissä myös omassa kuvasuunnitteluprosessissani. Tämän lisäksi huomasin törmänneeni prosessini aikana myös haastattemieni kuvaajien kuvailemiin haasteisiin, kuten reccen liian myöhäiseen ajankohtaan suhteessa suunnittelun vaiheeseen. Hyödynsin kuvasuunnitteluprosessini aikana myös useita luvun kaksi aluluissa esittelemiäni kuvasuunnittelun työvälineitä.

## 6 Lopuksi

Tämän opinnäytetyön päätavoitteena oli vastata kysymykseen, millainen fiktioelokuvan kuvasuunnitteluprosessi on kuvaajan näkökulmasta. Koen, että tämä tavoite saavutettiin: työssä onnistuttiin löytämään yhteneväisyyksiä eri kuvaajien kuvasuunnitteluprosessien väliltä ja muodostamaan näiden yhteneväisyyksien pohjalta kolme erillistä kuvasuunnitteluprosessin vaihetta. Lisäksi työssä onnistuttiin esittelemään melko kattavasti kuvasuunnittelussa hyödynnettäviä työvälineitä ja sivuttiin kuvasuunnittelun haasteita, niin kuin oli alun perin tarkoituskin.

Työn tekeminen vahvisti käsitystäni siitä, että jokaisella kuvaajalla on oma tekemisen tapansa ja prosessinsa, mutta osoitti myös sen, että näissä prosesseissa on paljon yhtymäkohtia. Tutkielma antoi myös arvokkaan muistutuksen siitä,

että suunnitelmat ovat loppujen lopuksi vain suunnitelmia – tärkeitä, mutta niiden liian tiukka seuraaminen tukahduttaa kuvauspaikalla tehtävien oivallusten mahdollisuuden.

Vaikka työssä eriteltyt kuvasuunnitteluprosessin vaiheet eivät ole absoluuttisia ja ovat haastattelemieni kuvaajien vastausten pohjalta tekemäni analyysin tuosta, ajattelen niiden määrittelemisestä voivan olla hyötyä esimerkiksi kuvasuunnitteluun tutustuvalla eräänlaisina kuvasuunnitteluprosessin suuntaviivoina. Lisäksi esimerkiksi kuvausopiskelijalle voisi olla hyödyllistä tutustua työhöni ja etenkin kuvasuunnittelussa hyödynnettäviä työvälineitä esittelevään lukuun.

Tämä työ rajattiin käsittelemään fiktioelokuvan kuvasuunnitteluprosessia vain kuvaajan näkökulmasta. Koska elokuvan kuvasuunnitteluprosessissa on kuitenkin kyse kuvaajan ja ohjaajan yhteistyöstä, voisi työtä jatkaa esimerkiksi tutkimalla kuvasuunnitteluprosessia ohjaajan näkökulmasta sekä vertailemalla sitä ja kuvaajan näkökulmaa keskenään.

## Lähteet

2822digitalcinematography.wordpress N.d., Storyboards, shooting plans and shot lists, Creating visual narrative, <https://2822digitalcinematography.wordpress.com/storyboards-shooting-plans-and-shotlist/> (luettu 28.10.2021)

Elokuvantaju.uiah N.d., Storyboard, kuvasuunnitelma, <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/esituotanto/storyboard.jsp> (luettu 28.10.2021)

Fezza AJ 2021, What Is a Mood Board and Are They Necessary For My Film?, The Film Fund, <https://www.thefilmfund.co/what-is-a-mood-board-and-are-they-necessary-for-my-film/#.YkWo9C86ppQ> (luettu 28.10.2021)

MasterClass 2021, How to create an animatic for your next film in 5 steps, <https://www.masterclass.com/articles/how-to-create-an-animatic-for-your-next-film> (luettu 28.10.2021)

Medium 2019, What is a recce and why do I need one?, <https://medium.com/@lightandshademedial/what-is-a-recce-and-why-do-i-need-one-7d76d9030420> (luettu 17.4.2022)

## Haastattelut

Blomberg, Hena 2022. Etähaastattelu 24.2.2022.

Heikkilä, Juge 2022. Etähaastattelu 1.3.2022.

Hellstedt, Pini 2022. Haastattelu 24.2.2022.

Kettunen, Päivi 2022. Puhelinhaastattelu 24.2.2022.

## Kuvat

Kuva 1. Emily Kordovich, N.d. <https://static1.squarespace.com/static/56aae8d325981d65dc14a2f6/t/5ba9529e71c10ba238c1e750/1537823395135/JennaFictionPalette.png>

Kuva 2. P.K. MacCarthy, N.d., There Will Be Blood's storyboard, <https://s.studiobinder.com/wp-content/uploads/2020/06/Film-Storyboard-Example-There-Will-Be-Blood-Storyboard-StudioBinder-Storyboarding-Software.jpg>

Kuva 3. James Chambers, 2021 <https://boords.com/animatic/what-is-the-definition-of-an-animatic-storyboard>

Kuva 4. Brandon apps, 2016, Floor Plan Original Camera Set Up  
[https://brandonappsblog.wordpress.com/2016/03/11/who-wants-to-be-a-millionaire-floor-plan/floor-plan\\_original\\_camera\\_set-up/](https://brandonappsblog.wordpress.com/2016/03/11/who-wants-to-be-a-millionaire-floor-plan/floor-plan_original_camera_set-up/)

Kuva 5. Justin Simon, N.d., <https://www.techsmith.com/blog/shot-list/>

Kuva 6. Aurora Sallinen, 2021

## **Liitteet**

### **Liite 1 Haastattelukysymykset**

#### **Fiktioelokuvan kuvasuunnitteluprosessin eri vaiheet**

- Miten nimeäisit kuvasuunnitteluprosessisi eri vaiheet aina projektin alusta kuvauksiin saakka?
  - Mitä nämä vaiheet pitävät sisällään?
- Onko kuvasuunnitteluprosessisi muuttunut jollain tavalla vuosien varrella?
  - Onko vaiheita tullut lisää?
  - Onko jokin vaihe jäänyt pois tai muuttanut muotoaan?

#### **Kuvasuunnittelun työvälineet**

- Millaisia ennakkosuunnittelun työvälineitä hyödynnät kuvasuunnittelussa?

#### **Fiktioelokuvan kuvasuunnittelun haasteet**

- Mitkä asiat ovat osoittautuneet sinulle kuvasuunnittelun haasteiksi?
- Miten olet ratkaissut näitä haasteita?
- Oletko myöhemmin löytänyt keinoja ennaltaehkäistä näitä haasteita?

#### **Työskentely yhdessä ohjaajan kanssa kuvasuunnitteluprosessin aikana**

