



# Storyboardaajan työnkuva ja asema av-tuotannossa

Elisa Muukkonen

OPINNÄYTETYÖ  
Marraskuu 2022

Media-alan tutkinto-ohjelma  
Käsikirjoitus, Kuvaus ja kuvavalaisu



## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Media-alan tutkinto-ohjelma  
Käsikirjoitus, Kuvaus ja kuvavalaisu

ELISA MUUKKONEN  
Storyboardaajan työnkuva ja asema av-tuotannossa

Opinnäytetyö 41 sivua.  
Marraskuu 2022

---

Tämä opinnäytetyö koostuu kirjallisesta osuudesta sekä kuvallisista esimerkeistä aiheen ympäriltä.

Käsittelen työssä storyboardausta työkaluna av-produktion sisällä sekä sen historiaa ja paikkaa media-alan kentällä storyboard-artistin näkökulmasta.

Lisäksi lähestyn aihetta kuvaajana ja reflektoin tekniikan käyttöä lopputyölyhyt-elokuvani yhteydessä.

---

Asiasanat: storyboard, av-produktio, media-ala

## **ABSTRACT**

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Tampere University of Applied Sciences  
Bachelor of Arts & Media  
Scriptwriting & Camera and lighting

ELISA MUUKKONEN:  
Work of Storyboarding and Place in AV-production

Bachelors' thesis, 41 pages.  
November 2022

---

This bachelor's thesis consists of literary portion and visual examples relating to the topic.

In this thesis I talk about storyboarding as a tool in av-production, its history, and its place in the media field from the viewpoint of storyboard artist.

I also approach the subject from a cinematographer's viewpoint and reflect on storyboard's usage on my thesis project short movie.

---

Key words: storyboard, av-production, media

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	6
2	LÄHDEMATERIAALISTA.....	8
3	STORYBOARD.....	9
	3.1 Storyboardin käyttötarkoitus.....	10
	3.2 Storyboardin arvostus .....	11
	3.3 Storyboard-artistin työ .....	12
	3.4 Hyvän storyboardin piirteet .....	18
	3.5 Staging – sommittelu ja katseenohjaus.....	19
4	HISTORIA.....	22
	4.1 Sarjakuva ja storyboard .....	23
5	PLING! -LYHYTELOKUVA .....	26
	5.1 Kuvaajan työ .....	26
	5.1.1 Työryhmä .....	27
	5.1.2 Kuvaajan työn yhdistäminen storyboardaamiseen .....	28
	5.1.3 Esituotanto .....	32
	5.1.4 Kuvaukset.....	34
	5.1.5 Jälkituotanto .....	37
6	POHDINTA .....	38
	LÄHTEET.....	39

## 1 JOHDANTO

Opinnäytetyössäni tarkastelen storyboardausta osana audiovisuaalista tuotantoa. Keskityn tutkimuksessani visuaaliseen ennakkosuunnitteluun ja sen historiaan storyboard-artistin näkökulmasta. Kytken aiheen kuvaajan työhön lopputyölyhytelokuvani *Pling!* (2022) kautta, jota käytän esimerkkinä aiheen syventämiseen, kenttäesimerkkien näyttämiseen, ja tarkempaan avaamiseen. Opinnäytetyössäni keskityn storyboardaajan työnkuvaan, käytäntöihin ja asemaan av-tuotannossa, sekä siihen kuinka kuvaajan työ kytkeytyy tähän yhtälöön.

Tavoitteeni on avata storyboardaajan tämänhetkistä työnkuvaa, tarkoitusta ja arvostusta media-alalla ja elokuvaproduktion sisällä, sekä kertoa kuinka tämä on yhteydessä yhteistyötovereiden työprosesseihin. Tässä opinnäytetyössä keskityn elokuvien kuvakäsikirjoituksiin kattavana suunnittelun apuvälineenä. Tarkoitukseni on tutkia aihetta perehtymällä storyboardauksen alkuperään ja työn vaiheisiin yhteydessä muuhun produktion.

Kysyn siis mikä on storyboardin asema av-produktiossa. Perehdyin aiheeseen, koska visuaalisiin esituotantomateriaaleihin kohdistuvaa tutkimusmateriaalia on vähän ja halusin hyödyntää työssä lopputyölyhytelokuvani esituotantomateriaaleja sekä omaa sarjakuvataustaani ja ammattiosaamistani.

Tutkimukseni tietoperustana käytän aiheesta tehtyä tutkimuskirjallisuutta, julkaistuja storyboardeja, sekä omaa ammattiosaamistani kuvittajana ja kuvaajana. Halusin sisällyttää työhöni paljon kuvallista, analysoitavaa sisältöä, sillä tämä aihe ilman visualisointia ei mielestäni täysin kannan menetelmän perimmäistä tarkoitusta.

Pyrin työllä syventämään storyboard-artistin työprosessi ammatillisesta näkökulmasta ja antamaan esimerkkejä työn edellytyksistä. Tulen käyttämään case-esimerkkeinä kuvaajan työvälineistä *Pling!* -elokuvan kuvasuunnitelmaa ja storyboardia. Annan myös näkökulman kuvaajan työn kautta storyboardin etuihin.

Opinnäytetyöni on kohdistettu media-alan ihmisille, jotka kantavat tai haluaisivat kantaa taiteellista vastuuta elokuvatuotannossa.

Tutkimus alkaa storyboard-termin määrittelemisellä ja jatkaa siitä toisen luvun pohjustukseen storyboardauksen alkuperästä. Pohdin pohjustuksen yhteydessä sarjakuvan ja storyboardauksen yhteisiä juuria medialajeina. Sen jälkeen tarkastelen storyboard-taiteilijan työnkuvaa ja sosiaalistaloudellista paikkaa nykytuotannoissa.

Lopuksi tutkin storyboardia kuvaajan asemasta Pling! -lyhytelokuvan kautta kommunikatiivisena välineenä eri osastojen välillä. Av-tuotannon eri osastot jakautuvat tuotantoon, leikkaukseen, ääneen, sekä kuvaan ja valoon. Tarkoitukseni on kuvata storyboardausta koko tuotannon kontekstissa, sillä se tarjoaa apua osastojen väliseen kommunikaatioon.

## 2 LÄHDEMATERIAALISTA

Pyrkimykseni tätä opinnäytetyötä tehdessä on ollut tuottaa luotettavaa ja hyvää tieteellistä sisältöä, jonka keskiössä on rehellisyys ja yleinen tarkkuus tutkimusprosessin aikana. Hyödynsin rakenteen luomisessa Tutkimuseettisen neuvottelukunnan (2012) ohjeistusta, jonka mukaan ”tieteellinen tutkimus voi olla eettisesti hyväksyttävää ja luotettavaa ja sen tulokset uskottavia vain, jos tutkimus on suoritettu hyvän tieteellisen käytännön edellyttämällä tavalla”.

Haastatteluun valitsin kohteeni tarkkaan haastateltavan ammattituntemuksen perusteella, jotta saamani materiaali olisi mahdollisimman luotettavaa. Kuitenkin koska kyseessä on vain yksi haastateltu, tuloksia ei voida ottaa yleispätevänä datana ja näin ollen haastattelumateriaaleja täytyy tulkita haastateltavan henkilökohtaisena näkemyksenä.

Haastatteluun sain suomalaisen sarjakuvapiirtäjän ja storyboardaajan Anssi Rauhalan, joka on tehnyt storyboard-artistina töitä yli 30 vuotta. Teimme haastattelun etänä 15. lokakuuta Zoom -videopuhelun välityksellä. Haastattelusta löytyy kaksi videotallennetta sekä litterointi puhutusta materiaalista. Asiantuntijahaastattelun litteroinnin lainauksissa ja viittauksissa noudatan yhtenäistä metodologiaa kirjallisten lähteiden kanssa Tampereen ammattikorkeakoulun ohjeistuksien mukaan.

Valmistautumista varten tein haastatteluun ennakkoon pohjustavat kysymykset, jotka lähetin Rauhalalle haastattelua edeltävänä torstaina 13. lokakuuta. Kysymykset ovat erillisessä liitteessä. Haastattelu tilanteen eläessä kysyin myös uusia ja tarkentavia kysymyksiä. Yksi kysymyksistäni käsitteli Rauhalan tämänhetkistä storyboard-projektia, mutta vaitiolosopimuksen takia Rauhala ei voinut avata ajankohtaista projektiaan. Sen sijaan hän jakoi kanssani suomalaisen tv-sarjan *Ivalon* storyboardveja, jotka hän oli tuotantoa varten tehnyt. Hän antoi minulle luvan käyttää töitään osana opinnäytetyötäni.

### 3 STORYBOARD

Käytän tekstissäni storyboardin englanninkielistä nimeä, enkä sen suomennosta kuvakäsikirjoitusta siksi, että Suomessa sanan suomennosta käytetään laajemmissa yhteyksissä kattoterminä. Termi esiintyy Suomessa miltei ainoastaan elokuvakerronnan yhteydessä. Täällä storyboard sanaa käytetään tarkemmin kuvaamaan kuvakäsikirjoitusta, joka voidaan sarjakuvan tavoin laittaa lineaariseen kuvasarjaa kohtauksen kulusta, eli siitä voidaan tehdä niin sanottu ”esileikkaus”. Siksi sana ”storyboard” kuvaa tekniikkaa paremmin kuin kuvakäsikirjoitus.

Väisäsen (2021) mukaan storyboardit ovat ”näyttäviä, ammattigraafikoiden tekemiä sarjakuvamaisia piirroksia”. Se on kuvakäsikirjoitustyökalu, jolla prosessi ja ajan kuluminen videolla puretaan auki. Sillä tuodaan esiin tapahtumat, tunnelma ja tyyli. Storyboard mahdollistaa tarinan rikkomisen pieniksi paloiksi. Väisänen kutsuu storyboardin yksittäisiä ruutuja soluiksi, jotka auttavat elokuvakerronnan yksityiskohtaisessa tarkastelussa sekä istuttavat visuaalisen päämäärän elokuvan ilmeelle.

Storyboardin ei kuitenkaan aina ole pakko piirtää auki kohtauksen jokaista kuvaa. Storyboard-artistilta voidaan tilata kuvaajan suunnittelemat kuvat pelkästään ns. auki piirrettynä tai avaamaan tiettyjä kuvasarjoja kohtauksen sisällä.

”Olen kuin totteleva renki”, kertoo suomalainen storyboardaaja ja sarjakuvataiteilija Anssi Rauhala haastattelussaan. Hän ei kertomansa mukaan ole koskaan joutunut miettimään kuvan leikkausta, vaan hän on piirtänyt auki halutut kuvat, ja muut ovat olleet vastuussa kuvan esileikkauksellisesta vaiheesta. Parhaimmillaan kuvaaja on luetellut hänelle tarkan määrän kuvia ja ohjeita, ja tämä on ollut kaikki tarvittava tieto storyboardin piirtämiseen (2022).

Seuraavan sivun esimerkit ovat Rauhalan käsialaa ja kuvista näkyy, että samoja kuvakokoja ei olla etukäteen leikattu, vaikka ne onkin laitettu järjestykseen jossa tarinan kulku käy järkeen. Kuvatut kuvat on kuitenkin lopputuloksessa toteutettu hyvin uskollisena storyboardille, vaikka kuvien näyttöjärjestys ruudulla onkin lopulta eri.



KUVAT 1. & 2. Anssi Rauhala: Storyboard. Ivalo. 2018. Yellow Film & TV

KUVAT 3. & 4. Mikael Gustafsson (Kuvaaja): Kuvakaappaukset. Ivalo. 2018.

Yellow Film & TV

Italialainen sarjakuvataiteilija Giuseppe Cristiano on Euroopassa, ja Yhdysvalloissa merkittävää uraa vuosikymmeniä tehnyt storyboard-taiteilija. Kirjassaan *The Storyboard Design Course* Cristiano (1998) jakaa storyboardauksen kahteen kategoriaan. Ensimmäinen kategoria on kaupallinen storyboard. Se on kaupallinen työkalu tilaajaa varten, jossa ilmenee huoliteltu lyhyt kuvasarja, joka sisältää teoksen tarinan ja tunnelman tiiviisti. Rauhala (2022) kuvaa asiakkaalle näytettävää storyboard kappaletta silotelluksi ideaksi, joka tuodaan näyttille.

Toinen kategoria on Cristianon (1998) mukaan tarkka, täysimittainen, käsikirjoituksen pohjalta tehty storyboard, joka on yleensä nopeammin ja luonnosmaisesti toteutettu. Se sisältää merkintöjä kameran ja hahmojenliikkeistä, ja muuttuu produktion edetessä usein nopealla aikataululla.

### 3.1 Storyboardin käyttötarkoitus

Storyboardilla ei ole vakiintuneita käytäntöjä, joten esimerkiksi sen koko ja formaatti vaihtelevat paljon riippuen sen käyttötarkoituksesta ja tekijästä. Elokuva-

kerronnan professorin Pallantin ja englannin kirjallisuuden tarkastajan Pricen teoksessa *Storyboarding: A Critical History* (2019) storyboardin päätarkoitukseksi määritetään produktion erivaiheiden tallennus. Pallantin ja Pricen (2019) mukaan storyboard on yleistä konseptitaidetta keskittyneempi produktion kerrontaan, leikkaukseen, kamerakulmiin, linssivalintoihin ja kameran liikkeisiin.

Cristiano (1998) jakaa storyboardia käyttävät alat mainoksiin, elokuvaan, musiikkivideoihin, animaatioon, peleihin, multimediaan, sekä muihin kohteisiin, kuten arkkitehtuurin ideaalisiin kuvituskuviin ja nettisivusuunnitteluun. Sen käyttö on kuitenkin levinnyt myös esim. tapahtumateollisuuteen ja palvelumuotoilun piiriin. Esimerkiksi Uxstudioteam (2018) kertoo käyttävänsä storyboardausta ennakoimaan käyttökokemuksia ja tutkimaan tuotantopolkuja. Sillä on mahdollista visualisoida interaktioita erilaisten palveluiden ja applikaatioiden kanssa, ja näin auttaa tunnistamaan virheitä suunnittelussa. Näin storyboard toimii työkaluna tuotannon eri tarpeisiin kaupallisena ja taiteellisena kommunikaatiovälineenä.

Uxstudioteam (2018) painottaa storyboardin käyttötarkoituksen visuaaliseen, emotionaaliseen ja muistiapuja tarjoaviin ulottuvuuksiin. Väisänen (2021) tiivistää storyboardin merkityksen kolmeen ydinasiaan: visuaalisen ilmeen määrittelyyn, kuvausten suunnitteluun sekä myynnin ja markkinoinnin tueksi. Kaiken kaikkiaan storyboard on työkalu, joka auttaa hahmottamaan millainen on av-tuotteen prosessi ja lopputulos.

### **3.2 Storyboardin arvostus**

Mikseivät kaikki kuitenkaan halua käyttää storyboardeja? Vastaus saattaa olla se, että jotkut ohjaajat ja kuvaajat pelkäävät storyboardin vievän pois heidän taiteellista vapauttaan. Esimerkiksi David Lynch (Lynch 1984) on sanonut storyboardien olevan hukkaan heitettyä aikaa, eikä sillä ole paikkaa minkään muun kuin erikoisefektien suunnittelun kanssa.

Akateemisen tutkimuksen puute esituotannon visuaalisten materiaalien osalta selittyy Pallantin ja Pricen (2015) mukaan suurimmalta osin selviytyneen lähdemateriaalin (luonnokset, piirrookset ja storyboardit) hajanaisella luonteella.

Pallatin ja Price (2015) kuvaavat storyboardausta ”Hollywoodin teollisena jätteenä” ja Gorny (2021) puhuu storyboardauksesta pöytälaatikkotaiteena, jota ei ole tarkoitus nähdä työhuoneen ulkopuolella, mutta joka joskus löytää tiensä ihmisten henkilökohtaisiin arkistoihin. Länsimaalaisen elokuvahistorian studio-kautta edeltävät akateemiset tutkimukset, jotka keskittyvät esituotantomateriaaleihin ovat harvinaisia, varsinkin jos ne eivät liity Hitchcockiin tai Disneyn animaatioihin (Khim Tan 2019). Halliganin (2012) mielestä konseptitaidetta ei arvosteta tuotannon apuvälineenä. Tämä voi olla syy edellä mainittuihin mielikuviin ja asenteisiin.

Tarve storyboardeille työkentällä ulottuu kuitenkin laajalti eri aloille ja moneen eri tarpeeseen. Työtä löytyy elokuvien, musiikkivideoiden, tapahtumateollisuuden, ja jopa teemapuistojen suunnittelun parista.

Tästä huolimatta tekniikkana storyboardaus on kuitenkin nykyään valtaosin itseopittu ja harvoin sitä otetaan mukaan opintokokonaisuuksiin animaatioiden ulkopuolella. Tunnistetut taiteilijapiirit storyboardauksen ympärillä ovat sen piilotetun luonteen takia hajanaiset ja pienet, etenkin live action -tuotantojen parissa, jossa tekniikan käyttö kokonaisuudessaan on hyvin paljon kiinni ohjaajasta ja projektista.

Storyboardin ei tarvitse olla kahlitseva asia ja erityisesti live-action produktioissa kuvaustilanteen eläminen ja improvisaatio on oleellinen osa kuvauksien luonnetta. Kuitenkin storyboardin tarve ja käyttö on kunkin produktion oma päätös.

### **3.3 Storyboard-artistin työ**

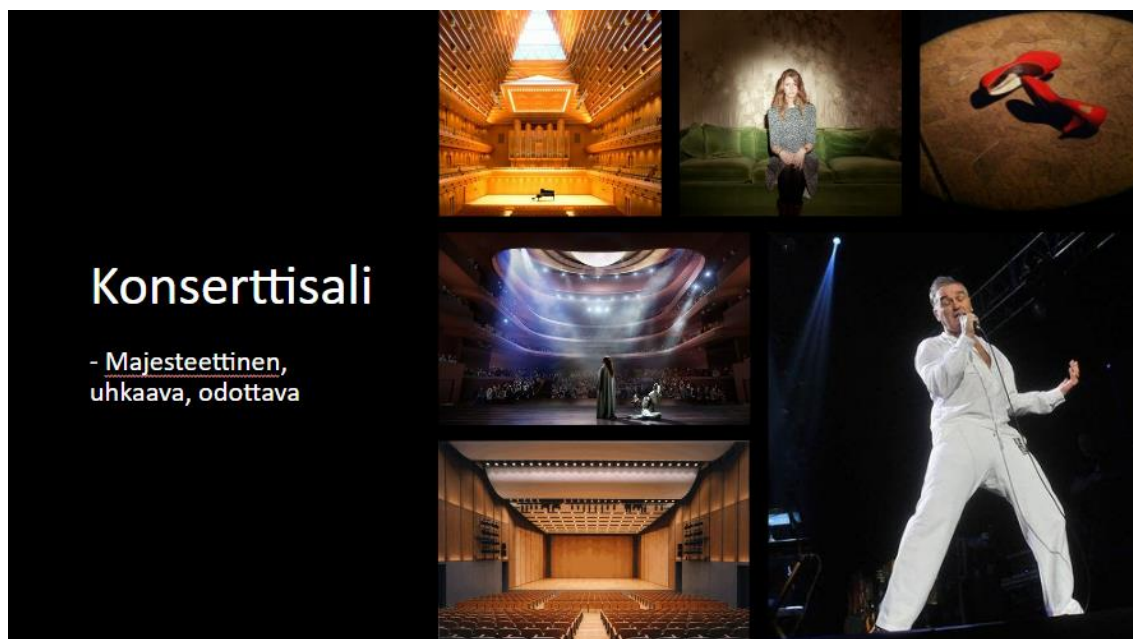
Storyboard-artistilla täytyy olla nopea ja tehokas työprosessi, jotta ajantasaisesta ennakkovisualisoimisesta olisi muulle työryhmälle mahdollisimman paljon hyötyä. Storyboardaajalla täytyy olla hyvä ymmärrys kolmiulotteisesta tilasta ja sen siirtämisestä kaksiulotteiselle pinnalle, jotta hahmot ja liike kääntyvät ymmärrettävästi toiseen formaattiin. Hänen on oltava kartalla teknisistä asioista kuten kuva-

koosta, kuvakulmasta ja muusta kuvaukseen liittyvästä terminologiasta. Storyboardaajan täytyy siis sisällyttää storyboardiin oleellinen tieto kaikille, jotka sitä hyödyntävät työssään. Tärkeimpinä työkumppaneina toimivat ohjaaja ja kuvaaja.

Storyboardaajan täytyy siis pystyä ryhmätyöskentelyyn, sillä dialogi on oleellista ohjaajan, kuvaajan ja storyboardaajan välillä prosessin alusta loppuun. Työ alkaa keskustelulla ohjaajan ja kuvaajan kanssa. Rauhalan (2022) mukaan storyboardaajan tärkein työkumppani on kuvaaja, sillä tämä yleensä tuntee ohjaajaa paremmin kuvien teknisen rakenteen, josta kuvan auki piirtämisen voi aloittaa.

Ensimmäisenä tehtävänään storyboardaaja tutustuu kuvaajan ja ohjaajan tuottamaan ennakkomateriaaliin. Ohjaajan ja kuvaajan antamien esimateriaalien pohjalta storyboardaajan on tarkoitus saada aikaiseksi hahmotelma, joka kuvastaa mahdollisimman hyvin ohjaajan visiota. Monesti tämä tarkoittaa yksittäisiä kuvia eli ydinkuvia, jotka muodostavat luurangon tarinan kululle. Storyboard-artistin on tarkoitus usein kuvaajan kanssa täyttää syntynyt ranka kuvilla vastaamaan käsikirjoitusta. Yleensä tämä materiaali koostuu vähintään moodboardista ja muista visuaalisista referensseistä.

Moodboard on kuvaajan käyttämä työkalu, jolla ennakkoon visualisoidaan kohtausten tunnelmia, värimaailmoja, valoa, asetelmia tai vaikka kameran polttovälejä. Yleensä moodboard koostuu tilkkutäkkimäisesti kuvaajan tuottamista tai keräämistä kuvista sekä ohjaajan antamista avainsanoista.



KUVA 5. Elisa Muukkonen: Konserttisali moodboard. Pling! -lyhytelokuva. 2022. (Tampereen Ammattikorkeakoulu)

Yllä oleva esimerkki on moodboard oman lopputyölyhytelokuvani kohtauksesta, jossa hahmo saapuu itsevarmasti ja mahtipontisesti tilaan, joka kohtauksen aikana muuttuu ahdistuneeksi mielimaisemaksi.

Oliver Hamilton, joka tunnetaan parhaiten sarjasta *The Amazing World of Gumball*, painottaa työssä referenssien hyödyntämistä, sillä käsikirjoituksen ilmaisu ”hullu toimintakohtaus, jossa on paljon tanssia ja taistelua” voi vastata viiden päivän työtä (Gorny 2021). Näissä tilanteissa taustoitus toimii tukipilarina uusien asetelmien luomiseen. Referenssit voivat toimia oleellisena osana kuvien rakentamista, kun haetaan tiettyä tunnelmaa, kuvaustekniikoita tai vaikka kun kyseessä on historiallinen teos.

Työtahdin nopeus korostuu animaatioproduktioissa, sillä pelkästään luonnosvaiheessa on joskus piirrettävä jopa 100 kuvaa päivässä. Alla olevassa storyboardissa on Oliver Hamiltonin esimerkki siitä, kuinka monta ruutua tarvitaan animaatioissa yhden kuvan purkamiseen kohtauksen sisällä.



GB517COPYCATS

GB517COPYCATS

GB517COPYCATS

Page 39/127

Scene	Duration	Panel	Duration
060	09:00	2	01:00



Scene	Duration	Panel	Duration
060	09:00	3	01:00



Scene	Duration	Panel	Duration
060	09:00	4	01:00



Scene	Duration	Panel	Duration
060	09:00	5	01:00



**Dialog**  
GB: Let's settle this...

Scene	Duration	Panel	Duration
060	09:00	6	01:00



**Dialog**  
GB: in a civilised manner.

Scene	Duration	Panel	Duration
060	09:00	7	01:00



**Dialog**  
GB: Hi, my name is Gumball

Scene	Duration	Panel	Duration
060	09:00	8	01:00



**Dialog**  
KIKI: Hi, my name is...

Scene	Duration	Panel	Duration
060	09:00	9	01:00



**Dialog**  
GB: STOP REPEATING EVERYTHING I SAY!



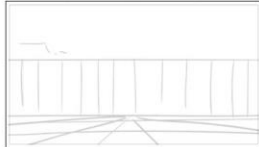
GB517COPYCATS

GB517COPYCATS

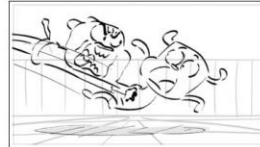
GB517COPYCATS

Page 40/127

Scene	Duration	Panel	Duration
061	10:00	1	01:00



Scene	Duration	Panel	Duration
061	10:00	2	01:00



Scene	Duration	Panel	Duration
061	10:00	3	01:00

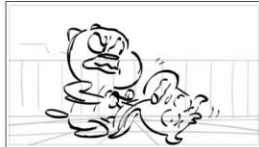


Scene	Duration	Panel	Duration
061	10:00	4	01:00



**Dialog**  
KIKI: But when...

Scene	Duration	Panel	Duration
061	10:00	5	01:00



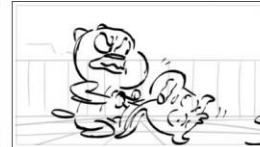
**Dialog**  
KIKI: someone...

Scene	Duration	Panel	Duration
061	10:00	6	01:00



**Dialog**  
KIKI: says..

Scene	Duration	Panel	Duration
061	10:00	7	01:00



**Dialog**  
KIKI: hi..

Scene	Duration	Panel	Duration
061	10:00	9	01:00



**Dialog**  
KIKI: you say..



KUVAT 2-4. Oliver Hamilton: *The Amazing World of Gumball*, Jakso *The Copycat* (Cartoon Network)

Ammattiproduktioissa piirto-prosessi alkaa monesti jo käsikirjoitusvaiheessa ja elokuvan estetiikka muotoutuu heti lähtöviivalla. Eri ohjaajilla on hyvin erilaisia lähestymisiä storyboardauksen käyttöön. Jay Clarke, joka on toiminut Wes Andersonin storyboardaajana *The Grand Budapest Hotel* –elokuvasta asti, kutsuu käsikirjoituksen kanssa tahditettua storyboardin piirtämistä metodistoyboardaamiseksi (Gorny 2021).

Toinen aloitustapa on valmiista käsikirjoituksesta piirtäminen. Tässä tapauksessa tuotanto on jo käynnistynyt, eikä elokuvan visuaalinen tyyli ole välttämättä yhtä laajasti storyboardaajan hallittavissa (Gorny 2021). Riippuen siitä missä kohtaa esituotantoa storyboardaaja tulee mukaan, voi tutustuttavina materiaaleina olla jo kovalistoja ja kamerakarttoja.

Esituotannon aikana storyboardaajista tehdään jatkuvasti päivitettyjä versioita ja osasyöt storyboardauksen jatkuneelle käytölle ovat olleet paperin ja

kynän halvat materiaalikustannukset. Clarken mukaan löytyy paljon laati-koita ja kovalevyjä täynnä kohtauksia, joita kukaan ei tule koskaan näkemään (Gorny 2021). Näkymätön työ on osa prosessia ja palvelemassa elokuvaa, jotta lopputulos olisi paras mahdollinen.

Filmi puolestaan oli ja on yhä kallis materiaali. Siksi oli kannattavaa suunnitella koko elokuva paperille, jotta turhaa filmiä tulisi kuvauksista mahdollisimman vähän. Nykyään digitaalisten tallennusmuotojen ansiosta kuvia voi kuitenkin suunnitella valokuvilla tai raa'asti kuvata suunnitelma suoraan videolle. Esimerkiksi kun Francis Ford Coppola työsti *Kummisetä 3* -elokuvaa, hän kuvasi kuvakäsikirjoituksensa videolle ennen oikean elokuvan kuvaamista (Coppola 1990).

Nykyään on tarjolla myös storyboardausohjelmia, joilla hahmot ja kamerat voi helposti asetella haluttuihin asemiin. Kiireisissä projekteissa uusista apuvälineistä voi olla hyötyä, varsinkin tilanteessa, jossa storyboardaaja ei ole ja storyboardia piirtävä kuvaaja ei ole lahjakas piirtäjä. Mikään ei tietenkään estä tekemästä storyboardia tikku-ukoilla, sillä kaikki on storyboardien maailmassa sallittua.

Myös piirtotyylit ja -mediat ovat artistien ja ohjaajien toiveiden välillä hyvin erilaisia. Osa piirustuksista voivat olla luonnosmaisia vesivärikuvituksia, kun taas toiset ovat digitaalisia 3D-mallinnukseen pohjautuvia paneeleja. Esimerkiksi Rauhala (2022) kertoi haastattelussaan piirtävänsä nykyään paljon piirtopöydällä tietokoneellaan. Hän totesi digityöskentelyn eduksi storyboardien nopean liikuttelun eri ihmisten välillä. Silti paperi ja kynä ovat kuulemma välineet, joiden pariin hän palaa ajoittain, koska perinteisten tekniikoiden käyttö on hänelle mieluista.

Tähän kaikkeen vaikuttaa taiteilijan oma tyyli, kuvaajan tai ohjaajan toiveet, tai tekniset tarpeet kuten esimerkiksi storyboardin hyödyntäminen setin valaisemisessa. Jo pelkkä viivankäyttö voi määrittää tunnelman, jota tuotannon edetessä lähdetään havittelemaan. Storyboard-taiteilija Sylvan Despretzin mukaan käytännöt eivät voi olla standardoituja piirtäjällä sen enempää kuin

ohjaajallakaan, sillä storyboard on tälle vain jatke, ja näin ollen vaihtelee sen mukaan (Mo 2020).

### 3.4 Hyvän storyboardin piirteet

Storyboardin on yleensä tarkoitus tarjota työkalu paikalliseen, kohdennettuun käyttöön visualisoimaan teknisiä kysymyksiä ennakkoon, esimerkiksi leikkausta ja efektejä varten (Pallant & Price 2015). Yksittäisiä ruutuja on esituotannossa helppo liikutella, lisätä tai ottaa pois produktion edetessä.

Storyboardin kuuluu olla informatiivinen, jotta sitä tarkastelevalle sisältö olisi mahdollisimman selkeää tiimin eri osa-alueilla työskenteleville ihmisille. Kuitenkin liiat yksityiskohdat voivat olla myös haitaksi, sillä voi käydä niinkin, että lopputuloksesta jää puuttumaan jokin tietty yksityiskohta, jota asiakas jää kaipaamaan (Bluth 2004).

Aina koko elokuvaa ei kuitenkaan suunnitella kuva kuvalta, varsinkaan live-action kontekstissa, jolloin storyboard saattaa kattaa vain tärkeimmät avainkohtaukset tai erityistä teknistä tarkkuutta vaativat kohtaukset kuten toimintakohtaukset. Animaatio on puolestaan laji, jossa koko käsikirjoitus piirretään auki tarkasti.

Pallant ja Price (2015) tutkivat työssään animaatio- ja live-action -teoksia. Vaikka he ajoittain palloittelivatkin animaatio ja live-action mediumien ominaisuuksilla, ei heidän tekstissään ole tulkittavissa tarvetta erotella niitä täysin toisistaan, sillä molemmat mediat hyödyntävät visuaalista suunnittelua ja projekteja ympäröiviä aivoriihiä.

Kuitenkin live action -elokuvassa storyboardin täytyy kanssaelää tiiviimmin muiden osastojen kanssa ja elää produktion kuvausten ennalta-arvaamattomassa työympäristössä. Animaatiossa storyboard on leikkaus ennen tuotantoa ja näin sen merkitys produktion etenemisessä on live-tuotantoa kattavampi ja lopullisen jäljen uskollisuus suunnitelmalle järjestelmällisempää. Esimerkiksi Clarke kertoo, että Anderssonin elokuvissa valtaosa ruudulla näkemistämme kuvista ovat alkuaan hänen käsialaansa (Gorny 2021).

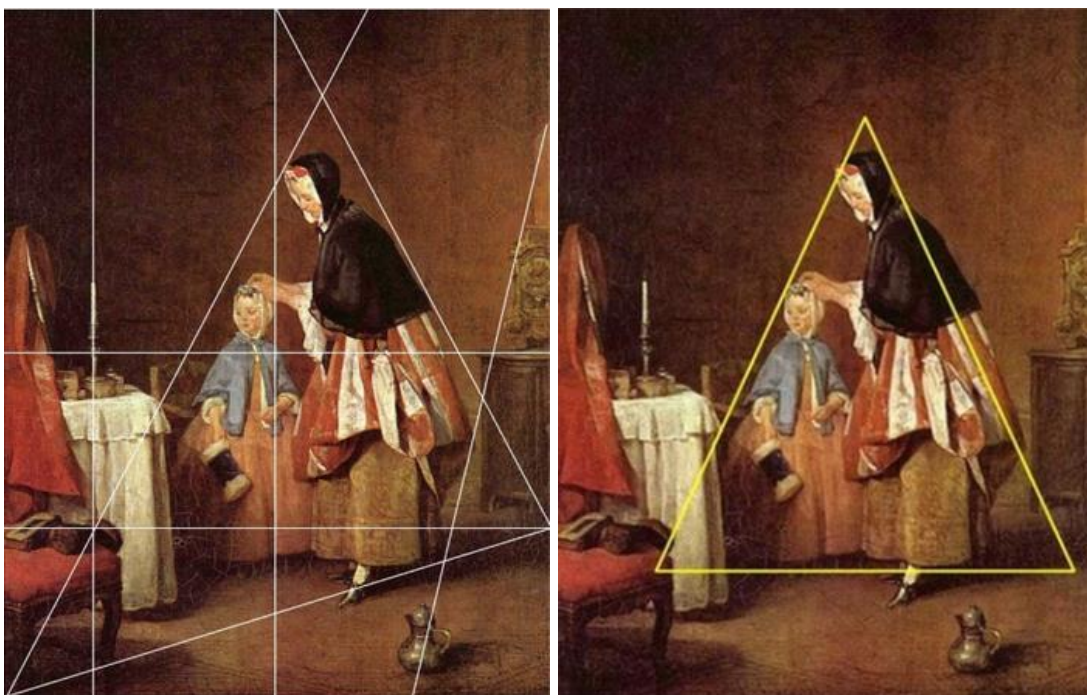


KUVA 5. Wes Anderson: The Grand Budapest Hotel (Copyright © Searchlight Pictures 2014)

Yllä on esimerkki The Grand Budapest Hotel -elokuvasta otetusta kuvakaappauksesta rinnastettuna Clarken alkuperäiseen piirrokseseen. Siitä on nähtävissä, että kuvan sommitelma, kuvakoko ja blokkaukset. Blokkauksella tarkoitetaan hahmon ja kameran välistä suhdetta, sekä sen kautta kameran ja hahmon välistä etäisyyttä ja liikettä. Elokevassa näyttelijöiden liikeradat kuvan sisällä oli suurimmaksi osaksi määritelty piirtopöydällä ennen kuvauksia.

### 3.5 Staging – sommittelu ja katseenohjaus

Staging, tai esillepano, on teatterista peräisin oleva termi, jota animaation teon yhteydessä käytetään paljon. Esillepano sisältää kuvan kattauksen, sommittelun ja blokkauksen. Sommittelulla tarkoitetaan kuvataiteen tasapainosääntöjä, kuten esimerkiksi kultaista leikkausta, jossa kuva jaetaan kolmeen osaan sekä pysty-, että vaaka-asennossa ja katse ohjataan 2:3 alueelle kuvaa, tai kolmioasetelmasta, jossa katse suunnataan kuvansisäisen kolmion kärkien paikoille.



KUVA 6. ja 7. Jean Siméon Chardin: The Morning Toilet. 1740.

Koska kyse on visuaalisesta mediasta, visuaalisten sääntöjen noudattaminen ja niiden murtaminen on olennainen osa halutun kuvan synnyttämistä. Cristianon (1998) mukaan storyboard-taiteilijalla pitää olla monia muita tietoja ja taitoja kuin sarjakuvan tekijällä. Pelkkä piirrustustaito ei riitä siirtymään sarjakuvista storyboardien tekemiseen.

De Stefano (1999) tiivistää animaation esillepanon motiivit kolmeen kategoriaan: luettavuuteen, persoonaan ja tunnelmaan. Samoja motiiveja kuvan rakentamisessa käytetään live-tuotannoissa. Luettavuudella tarkoitetaan kuvan ymmärrettävyyttä. Kohteiden sijoittelun täytyy olla nopeasti havaittavia, jotta katsojan silmät pysyvät oleellisten asioiden perässä narratiivista tukevalla tavalla. Siksi kohteet on esiteltävä yleisölle yksitellen. Esimerkiksi jos on joukko ihmisiä, mutta vain yksi heistä liikkuu, katse hakeutuu kuvassa näkyvään liikkeeseen.

Persoonalla tarkoitetaan hahmon piirteitä ja sitä, kuinka ne esitetään ruudulla. De Stefano (1999) kertoo esimerkin: ”Ujo lapsi kääntää katseensa alas ja kääntää kehoaan pois päin toisen lapsen katseelta. Lapsen toiminta paljastaa tämän ujouden.”

Tunnelma tarkoittaa sarjaa assosiaatioita, joka sisältää kuvan kokonaisuudessaan. De Stefanon esimerkki tähän kuuluu seuraavasti: ”Syvenevä metsä, joka nojaa kohti pelästynyttä nuorta. Silmät, jotka hohtavat syvyyksistä, nopeutuva hengitys, joka höyryää ilmassa, laajenevat silmät. Kaikki nämä ovat elementtejä, jotka katsoja liittää pelon tunteeseen.”

## 4 HISTORIA

Storyboardin alkuperää tekniikkana on vaikea sijoittaa tiettyyn pisteeseen, mutta sen alku animaatioalalta sijoittuu jonnekin 1900-luvun alulle. Pallant ja Price (2015) käyttävät kirjassaan *Storyboarding: A Critical History* esimerkkinä Disneyn ensimmäisestä kokopitkää animaatiota *Lumikki ja seitsemän kääpiötä* (1937), joka oli tunnettu sen kattavasta storyboardin käytöstä.

1920–1930-luvulla animaatiokäsikirjoitusten ja näytelmäkäsikirjoitusten välillä ei ollut paljoa eroja. Kuitenkin kirjoitetun sketsin kääntämien suoraan animaatioksi ei aina tehnyt oikeutta vitsille (Gorny 2021). Kirjoitettu käsikirjoitus ei pitänyt sisällään tarpeeksi informaatiota, eikä sen avulla saatu viestittyä ideoita tarpeeksi selkeästi. Animaation alkuvuosilla teosten huumori perustui kuitenkin valtaosin liikkeeseen ja visuaalisiin kikkoihin.

Kun tuotantotahti ja henkilöstön määrä kasvoi 1920-luvun lopulta alkaen, juonenkehittelylle luotiin Disneyllä oma osasto, johon tällöin kuului sarjakuvataiteilija Webb Smith. Smithille ominaista oli suunnitella kohtauksia piirtämällä ne tarkkaan auki seinälle kronologiseksi suunnitelmaksi ja myöhemmin nastoilla kuitulevylle (eng. beaverboard). Tästä prosessista juontuu nimi storyboard (Simon 2007). Näitä luonnoksia alettiin käyttämään käsikirjoituksen apuna visuaalisina mahdollisuuksina (Gorny 2021). Ensimmäinen lyhytanimaatio, jossa tiedetään käytetyn Smithin tekniikkaa, oli *The Three Little Pigs* (1933).

Pallantin ja Pricen (2015) mukaan tämä erikoistuminen loi pohjan storyboardauksen työprosessille, joka levisi amerikkalaisen animaatioammattikentän läpi. Se erotti toisistaan käsikirjoittajat, jotka kirjoittivat tarinan auki, ja storyboard-artistit, jotka visualisoivat materiaalin.



KUVA 8. Lyle Wheeler & William Cameron Menzies: Tuulen viemää. (Selznick International Picturea 1939)

Victor Fleming ohjaama *Tuulen viemää* (*Gone With The Wind* 1939) on ensimmäisiä live action-elokuvia, jossa on tiedetysti käytetty koko elokuvan kattavaa storyboardia. Syynä on luultavasti ollut elokuvan 238 minuuttinen kesto ja dramaturgian eepinen rakenne. Elokuva sisälsi tulipaloja, sotaa ja suuria joukko-kohtauksia, eli asioita, jotka oli syytä suunnitella hyvin. Elokuvan lavastaja, William Cameron Menzies, joka toimi myös elokuvan storyboard artistina käytti tulipalojen polttopuuna vanhoja King Kong -elokuvan lavasteita (Harris 2019). Yllä on esimerkki tulipalon storyboardista.

#### 4.1 Sarjakuva ja storyboard

Paljon ennen liikkuvan kuvan keksimistä kuvajonojen avulla on pystytty kertomaan tarinoita lukutaidottomallekin lukijalle. Esimerkiksi William Hogarthin teokset koostuvat etenevästä tarinasta ja erillisistä maalauksista, jotka toimivat sarjakuvan paneeleina (*A Rake`s Progress* 1735). Ensimmäiset printatut sarjakuvat Euroopassa sijoittuvat 1800–1900-lukujen väliin (Eisher 2008).

Sarjakuva määritellään toisiaan seuraavana tekstinä, kuvina ja merkintöinä, jotka muodostavat lukijan mielessä käsityksen tapahtumien järjestyksestä ja niihin kuuluvasta ajasta. Lukija tietää lukujärjestyksen, mutta päättää itse järjestyksen ja

temmon (Sarjakuvaseura 2001). ”Lukukokemus rinnastaa sarjakuvan kirjallisuuden ja lukijalta vaadittu aktiivisuus, erottaa sen muista kuvaa käyttävistä kerrontamuodoista (animaatio, multivisio, elokuva, tv)” (Sarjakuvaseura 2001).

Ensimmäiset liikkuvan kuvan muodot olivat animaatiot. Sarjakuvan ja liikkuvan kuvan oleellisin ero on jälkimmäisen nimestäkin löytyvä liike.

Siksi ne käyttävät loppupelissä hyvin erilaisia kerronnan keinoja. Näin myös storyboardin ero sarjakuviin verrattuna on suuri, vaikka nopealla vilkaisulla niissä on paljon samaa.

Muodoltaan storyboard muistuttaa hyvin paljon sarjakuvaa. Sarjakuvakerronta on sidonnainen tilaan, staattisten kuvien asemointiin suhteessa toisiinsa paperilla tai näyttöpäätteellä (McCloud 1994). Storyboard on riippuvainen elokuvan tekemisen lainalaisuuksista ja vaatii tekijältään eri asioita kuin sarjakuvan piirtäminen. Siksi sen lainalaisuuksien ja metodien tutkiminen onkin hyvä keino perehtyä sarjakuvan ja elokuvan eroihin. Sarjakuva ei suoraan toimi kuvakäsikirjoituksena, mutta molempien medioiden kerrontatavat tunteva tekijä voi sovittaa sen elokuvaksi toimivasti.

Storyboardin tekijän täytyy tuntea käytettävissä oleva elokuvauskalusto ja kyetävä sovittamaan tyyli ohjaajan näkemystä visualisoivaan muotoon. Kuvan rajaaminen on hyvin merkittävä tekijä kerronnassa; sarjakuvassa ruudun kuvasuhteen voi määrittää itse, mutta elokuvassa kuvasuhde on vakio. Sarjakuvassa on enemmän yksityiskohtia, enemmän mahdollisuuksia kuvan rajaukseen ja kuvat tapahtuvat tilassa paperilla, eivätkä välttämättä peräjälkeen.

Storyboardissa täytyy huomioida todellisuus. Perspektiivien ja kuvakulmien täytyy olla realistisia. Liioittelevan dramaattiset kuvakulmat eivät istu yhtä hyvin elokuvaan kuin sarjakuvaan. Piirtäjän on myös tiedostettava polttovälien vaikutus kuvaan ja osattava mallintaa sitä storyboardiin. Storyboard-taiteilijan pitää sisäistää myös kuvakoot ja tiedostaa niiden leikkaantuvuus keskenään. Siksi storyboardeihin liike piirretään yleensä yksinkertaisilla ja selkeillä nuolilla. Jos otto on pitkä, siitä saatetaan piirtää useita kuvia. Myös kameran läsnäolo tuo aivan

omat huomioitavat tekijänsä kuvakäsikirjoittamiseen; kamera-ajot, zoomit, tilt-  
taukset ja pannaukset tuovat kuviin eloa tavalla, jota ei ole olemassa sarjaku-  
vissa.

Luovilla ratkaisuilla voidaan luoda sarjakuvaa jäljittelevää monipuolisuutta myös  
elokuvan kuviin, esimerkiksi kuvan sisäisillä rajauksilla. Toiminnan voi vaikka  
näyttää kuvattuna toisesta huoneesta, siten että avoin ovi luo väliaikaisesti uu-  
dessa kuvasuhteessa olevan kuvan toisen kuvan sisällä. Vaihtelua luodaan myös  
kamerakulmilla. Tarinankerronnallisen valon perusteet eivät muutu, tehtiin töitä  
sitten musteella, kameralla, maalilla, tai renderöimällä (Caputo 2003).

Sarjakuvassa ei ole realismin rajoitteita, joten valotilanteet voivat olla mielikuvii-  
tuksekkaampia ja todellisuudelle vieraita. Toki myös elokuva voi olla valaisutyy-  
liltään motivoimaton, eli valoille ja niiden suunnille ei ole perusteita lokaatiossa  
tai lavasteissa, jolloin valaisua ajatellaan täysin tunnelmallisena tekijänä.

Sarjakuvasivujen suunnittelu vaatii usein paljon eri visuaalisten yhdistelmien ko-  
keilua ja pohdintaa ennen kuin lopullinen kuvasommitelma saa muotonsa. Tämä-  
kin on storyboardauksen muoto. Sarjakuvataiteilija käyttää monia täysin samoja  
työkaluja herättämään tarina ja lukijan mielenkiinto eloon (Shaoolian 2014).

Piirtämällä taiteilija käsittelee visuaalisia mahdollisuuksia sen yksinkertaisim-  
massa muodossa, pysähtyneenä kuvauksena liikkeestä. Sen kautta on luonnol-  
lista siirtyä kuvittelemaan sitä, kuinka epätodellisen tilan voi taivuttaa todelliseen  
tilanteeseen kameran linssin läpi.

## 5 PLING! -LYHYTELOKUVA

*Pling!* -lyhytelokuva on Tampereen ammattikorkeakoulun lopputyönä ja tuotannon oman mesenaattikampanjan voimin toteutettu Eero Laurilan käsikirjoittama ja ohjaama satiirinen komedia, joka kertoo tarinan omahyväisestä amatööritriangelistista Paulasta. Elokuvasa Paula joutuu kohtaamaan oman egonsa, kun häntä ei hyväksytäkään korkea-arvoiseen sinfoniaorkesteriin.

Elokuvan idea sai alkunsa havainnosta, että ihmiset ottavat itsensä monesti hyvin vakavasti ja kritiikkiä ei välttämättä edes haluta ottaa vastaan. Pahinta mitä joku voi tehdä on haastaa toisen virheetön maailmankuva. Halusimme elokuvalla viestiä, että on sallittua ottaa elämä vastaan rennommin ja että kukaan ei ole seppä syntyessään.

### 5.1 Kuvaajan työ

Toimin elokuvan kuvaajana. Kuvaajan päätehtävä on suunnitella kuvattavat kuvat yhtenäiseksi kokonaisuudeksi tuotantotehokkaasti ja räätälöidä kuvien ilmetukemaan haluttua tarinaa ohjaajan haluamalla tavalla. Käsikirjoittajan ja elokuvantekijän Horrocksin (2021) mukaan hyvä kuvaaja tarvitsee työhönsä kolme ydin taitoa: valaisun, kuvan rajauksen ja kameran liikkeen.

Kuvaajan vastuulla on muuttaa ohjaajan toiveet kuvan teknisiksi elementeiksi ja tietää esimerkiksi millainen kompositio, valaisu, linssivalinnat, filtrit, väripaletti, polttoväli, zoomit tai fokus kuvaan tarvitaan. Eri ohjaaja- ja kuvaajavaljakoilla on erilaiset työdynamiikat. Yhdessä tapauksessa ohjaaja päättää tarkkaan, mitä kuvassa pitäisi näkyä, ja toisessa kuvaajalla on paljon enemmän taiteellista vastuuta kuvan lopputuloksen ulkomuodosta.

Esimerkiksi Ridley Scottin *Blade Runnerissa* (1982) kuvaaja Jordan Cronenweth toteutti Ridleyyn vision ”Citizen Kane tyylisestä kuvasta”, joka sisälsi suuria kontrasteja, epätavallisia kamerakulmia ja valopylväitä, asettamalla kuvaan paljon neonvaloja (Paar 2021).

Kuvaajan vastuulla on moodboardien, kamerakarttojen, kuvalistojen (auki piirretty ja/tai kirjallinen) ja kalustolistan tekeminen. Yhdessä näistä muodostuu kuvasuunnitelma, jonka pohjalta muu työryhmä näkee syntyvän kuvan. Jos storyboardaaja tulee tässä kohdin mukaan, hän aloittaa storyboardin teon näiden esituotantomateriaalien pohjalta.

### 5.1.1 Työryhmä

Jotta voin käsiteellä kuvaajan työtä syvemmin on tärkeä tietää myös työryhmän perusrakenne. Kuvaaja on myös kuvausosaston johtajasen ja hänen vastuulaan ovat myös ryhmän muut jäsenet. Kameratiimi koostuu yleensä kuvaajasta, ensimmäisestä ja toisesta kamera-assistentista, sekä ammattituotannossa videoassistentista, joka useimmiten on harjoittelija.

Ensimmäisen kamera-assistentin tehtävä on huolehtia kamerakalustosta ja hänen pääintressinsä on kuvaajan tai kameraoperaattorin auttaminen kameran kanssa. Hänen tehtäviään ovat esim. rakentaa kamerasetti, huolehtia kamerasta, kun se ei ole kuvaajan hallussa, ja vaihtaa linssit ja filtit. Yleensä hän toimii myös skarppaajana eli hän pitää kuvan tarkkana. Kamera-assistentin tehtävä on avustaa ensimmäistä kamera-assistenttia, hoitaa monitorointia ja akkutilannetta sekä vaihtaa muistikortit. Videoassistentti puolestaan toimii lisäksi muille kameraryhmän jäsenille.

Lisäksi kameratiimin kanssa, mutta erillisenä osastona, toimii grip-osasto, joka virallisesti hoitaa kameran pohjalaatasta alaspäin jäävät kamerakaluston osat. Grip-osaston johtajaa kutsutaan key-gripiksi. Yleensä normaaleista kamerajaloista huolehtii kuitenkin ensimmäinen kamera-assistentti, mutta vähänkin mielikuvituksellisemmista kamerajalkavirityksistä on vastuussa grip-osasto. Oma työryhmäni koostui itseni lisäksi kahdesta kamera-assistentista ja kahdesta gripistä.

Kaikkiin näihin teknisiin ja kuvaajan taiteellista visiota toteuttaviin työnkuviin voi saada apua myös storyboardista. Esimerkiksi tieto linssinvaihdosta tai zoomista voi löytyä storyboardista ja ensimmäinen kamera-assistentti voi sen kautta

muistuttaa itseään kuvista. Tai esimerkiksi grip voi suunnitella storyboardin kuvan pohjalta sen millaisia jalkoja, ratoja tai vaikka pyöriä kohtausta tulee tarvitsemaan. Samanlaista hyötyä storyboardista saa myös lavastaja ja valaisija.

Pling!-issa keskustelin kuvien sisällöistä paljon storyboardin avulla key gripin, lavastajan ja valaisijan kanssa. Lisäksi storyboard oli koko ajan työryhmän saatavilla, jos siihen halusi palata.

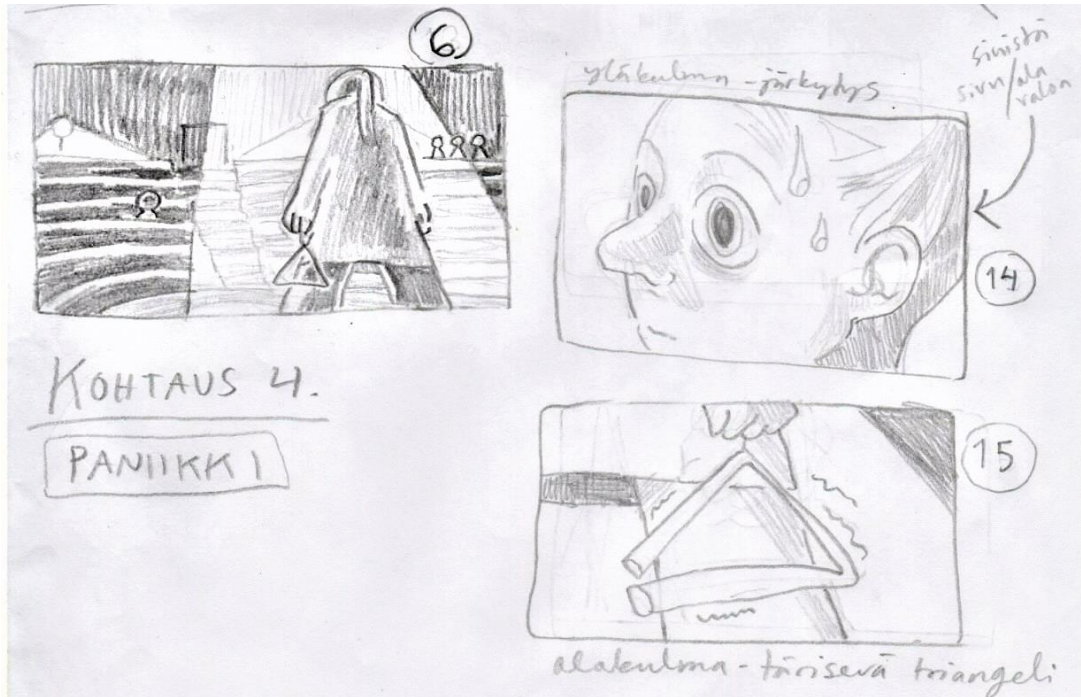
### **5.1.2 Kuvaajan työn yhdistäminen storyboardaamiseen**

Pling!-ssä yhdistin storyboardaajan ja kuvaajan työt toisiinsa, joten heti kun kuvat olivat valmiit ja hyväksytyt, aloin piirtämään kuvia auki. Tehdessäni Pling!-n storyboardia olin kuvaajana asemassa, jossa saatoin suoraan ennakoida mahdollisia muutoksia ja merkitä storyboardiin lisäohjeita ilman mutkia välissä. Tämä vähensi storyboardaajan näkökulmasta ihmisiä, joita storyboardin oli tarkoitus hyödyttää, koska olin itse yksi niistä, joille tämä työkalu oli tarkoitettu. Koin storyboardin tekemisen kuvaajan istuimelta käsi hyvin luonnolliseksi tästä syystä. Työprosessin suuntaan vaikuttikin lähinnä ohjaajan ja opettajien toiveet ja kommentit.

Pelkästään storyboardaajana toimivan tekijän valmiissa tuotteessa ei yleensä ole kirjoitettuja sellaisia huomioita kuten ”huomio valojen liike” tai ”tähän tämä emootio” tai ”näyttelijältä tähän tämä reaktio”. Yleensä storyboard on – mahdollisia aikakoodeja lukuun ottamatta – puhtaasti kuvia sisältävä tuote ja pois storyboardaajan käsistä, kun kuvat ovat valmiit. Storyboard voi tietenkin sisältää enemmän tietoa ja merkintöjä kuvien ympärillä, mutta näiden huomioiden sisällyttäminen storyboardiin ei ole storyboard-artistin vastuulla. Se on kuvaajan ja ohjaajan tehtävä.

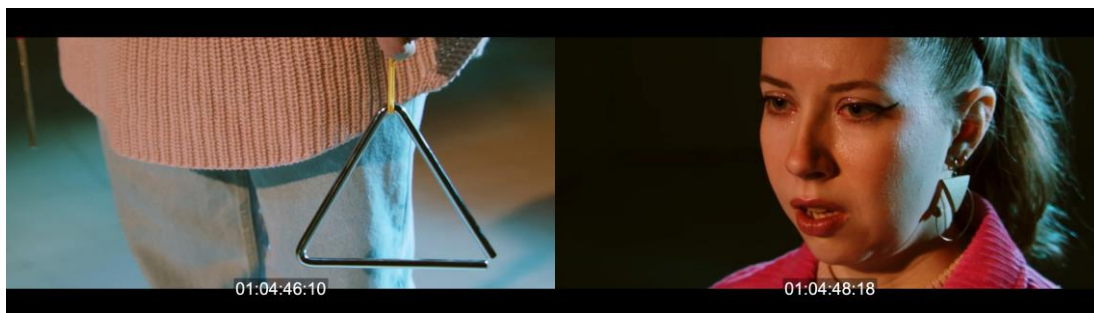
Piirsin ennen kuvaamista paperille koko elokuvan, mutta erikoishuomiota annoin elokuvan konserttialikohtauksille. Seuraavan sivun oleva kuva 9 on ote Pling!-n storyboardista ja kuvat 10-12 ovat valmiin elokuvan kuvakaappauksia, joita vertailen storyboardin suunnitelmaan. Kuvat ovat kohtauksen 4 lopusta, jossa päähenkilö Paula hylätään orkesterin koe-esiintymisessä.

Kuten kuvista ilmenee, pyrkimykseni oli toteuttaa kuvattu materiaali mahdollisimman uskollisena tekemälleni storyboardille. Kuitenkin leikkauspöydällä päädyimme käyttämään kohtauksen laajimpana kuvana kuvan 6 sijaan kuvaa 7 (laaja puolikuva, Paula katsoo kaukaisuuteen).



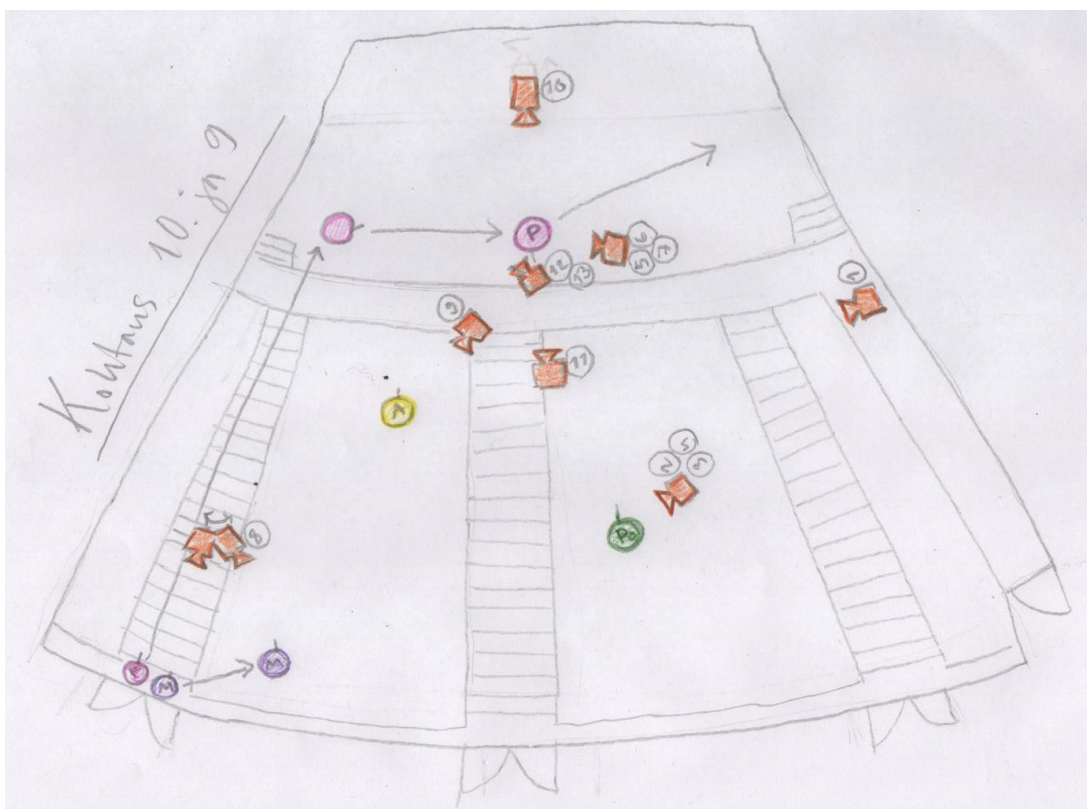
KUVA 9. Elisa Muukkonen: Kohtaus 4. Kuvat 6, 14–15. Storyboard. Pling! -lyhytelokuva. 2022. (Tampereen Ammattikorkeakoulu)





KUVAT 10.–12. Elisa Muukkonen: Kohtaus 4. Kuvat 7, 14–15. Kuvakaappaukset lyhytelokuvasta Pling! 2022. (Tampereen Ammattikorkeakoulu)

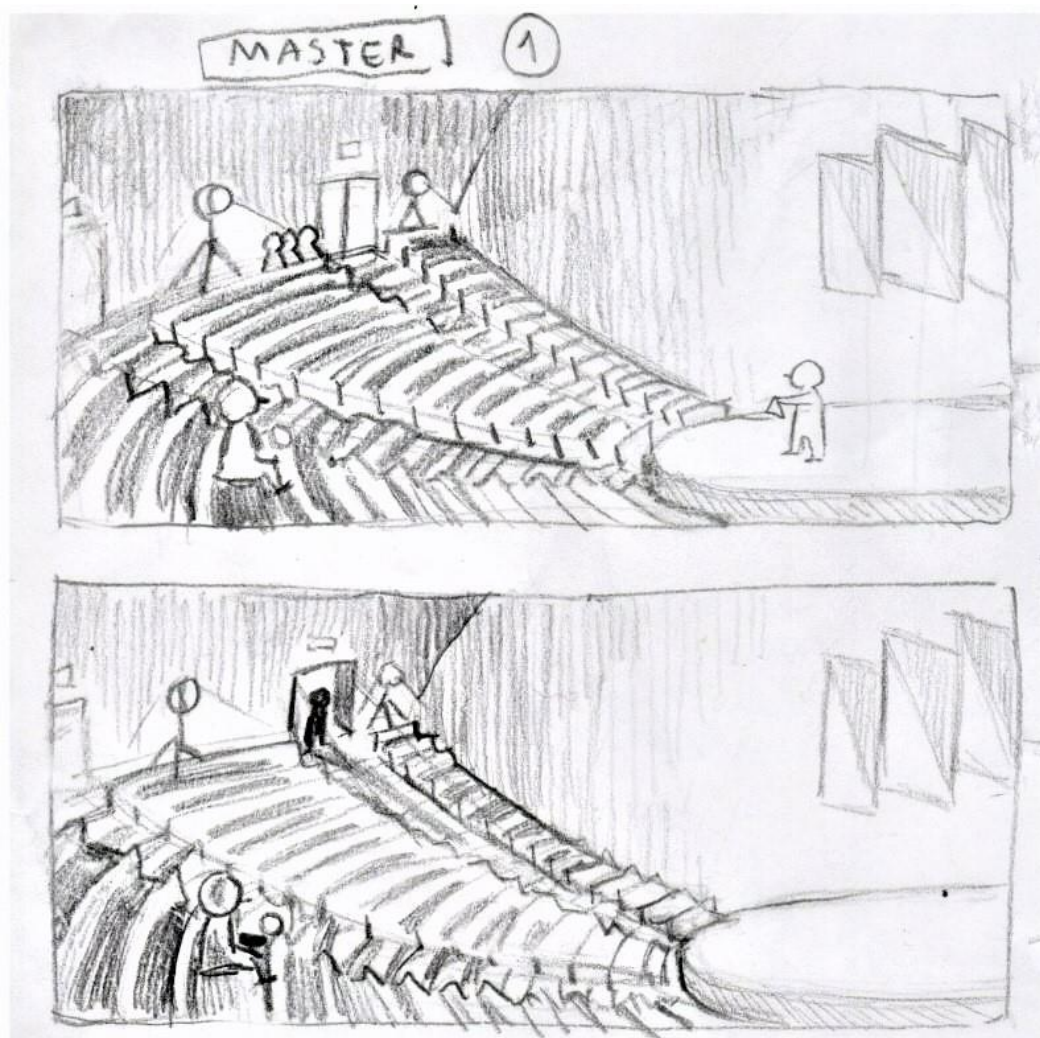
Storyboardaaja piirtää kuvia auki usein kuvallista ja kamerapaikkojen perusteella. Kaksoistittelini puitteissa pystyin tekemään nämä vaiheet lomittain. Jo kuvallista miettiessäni pystyin suunnittelemaan samalla tarkkaan eri kuvien kompositioita ja syvyyksiä storyboardaamalla kohtauksen ennen virallisen kuvallista lukkiutumista. Alla olevaa kamerakartta tehdessä mietin monin paikoin kamerapaikkoja storyboardin perusteella enkä toisinpäin.



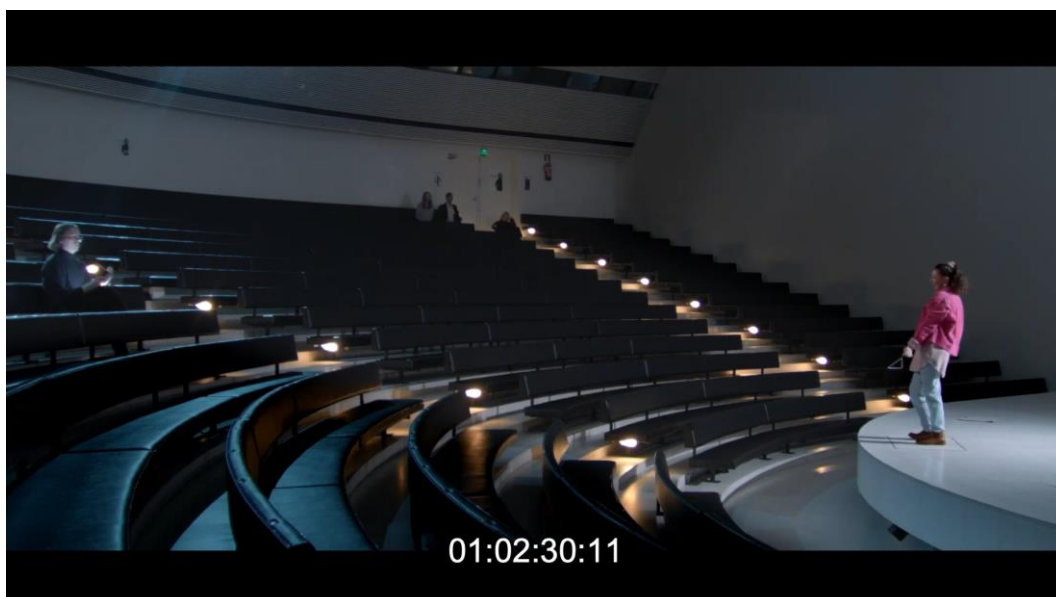
KUVA 13. Elisa Muukkonen: Kohtaus 4. Kamerakartta. Pling! -lyhytelokuva. 2022. (Tampereen Ammattikorkeakoulu)

Esituotannon työvaiheiden järjestys oli siis omalla kohdallani hyvin vapaata ja tämä vapaus oli omalle työskentelylleni hyvin luontevaa, sillä pystyin aikatauluttamaan itseäni paljon joustavammin ja hyppimään työvaiheesta toiseen lennossa. Tämä metodi piti minulla mielenkiinnon yllä esituotannon alusta loppuun.

Seuraavan sivun esimerkki on Pling!:n master, eli kohtauksen kovalistan keskeisin kuva. Masterin täytyy toimia myös yksin. Siinä täytyy näkyä koko kohtauksen kaikki toiminnot. Masterilla on suuri vaikutus kuvan blokkaukseen, sillä kuten teatterissa elokuvakohtauksen laajimmassa kuvassa hahmojen toimintojen pitäisi näkyä selkeinä ja mielenkiintoisena ilman leikkauksia.



KUVA 14. Elisa Muukkonen: Kohtaus 4. Kuva 1. Storyboard. Pling! -lyhytelokuva. 2022. (Tampereen Ammattikorkeakoulu)



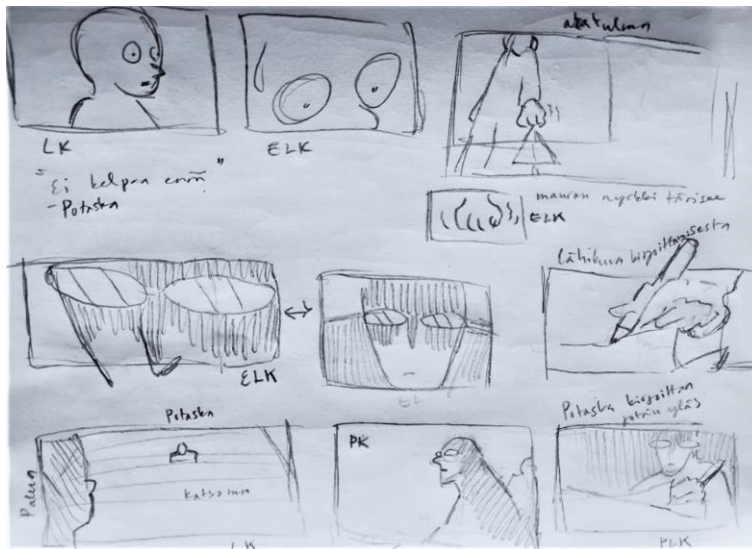
KUVA 15. Elisa Muukkonen: Kohtaus 4. Kuva 1. Kuvakaappaus. Pling! -lyhytelokuva. 2022. (Tampereen Ammattikorkeakoulu)

Koska teimme lyhytelokuvan koulun sisäisenä projektina, minulla oli välitapaamisia kuvauksen ja ohjausopettajamme kanssa. Kaksoistittelissä kuormittavaa oli työtehtävien lomittuminen. Työtä oli ajoittain paljon vain yhdelle ihmiselle.

### 5.1.3 Esituotanto

Esituotanto on tuotannon valmisteluvaihe. Sen aikana elokuvalla asetetaan päämäärä, jonka kautta elokuvan tekniset ja taiteelliset haasteet ja toiveet realisoituvat. Esituotannon aikana työryhmä kokoaa elokuvalla eräänlaisen reseptin, jonka mukaan kuvauksista lähdetään hakemaan konkreettisia tuloksia halutun lopputuloksen saavuttamiseksi.

Pling!:ssä teimme ensimmäiset luonnokset tulevasta kuvalistaostamme yhdessä. Ohjaaja antoi minulle omia sarjakuvamaisia ydinkuvapiirroksiaan, ja lähtökohtaisia blokkasuunnitelmia referenssiksi. Siitä jatkoin hyvin vapaasti ensimmäisten kuvasuunnitelmien ja storyboardien tekoon. Alla oleva kuva 14 on esimerkki kokouksessa tehdystä storyboardista, jonka pohjalta jatkoin tarkemman version tekemiseen.



KUVA 16. Elisa Muukkonen: Kohtaus 4. Ensimmäinen luonnos. Pling! -lyhytelokuva. 2022. (Tampereen Ammattikorkeakoulu)

Päätimme ohjaajan kanssa varhain elokuvan tyylilajin ja päädyimme käsikirjoituksen hassunkummallisen luonteen pohjalta sarjakuvalliseen lähestymiseen. Halusimme kamerajalalta kuvaamisella, staattisilla kuvakulmilla ja zoomeilla korostaa hetkien epätodellisuutta. Halusimme myös suuria kontrasteja ja kirkkaita värejä tehostamaan tätä tunnetta. Samaa tunnelmaa lähdimme hakemaan valaisusta, lavastuksesta ja puvustuksesta.



KUVA 17. Elisa Muukkonen: Kohtaus 5. Kuva 1. Kameranpaikka ja lavastusajatus. Pling! -lyhytelokuva. 2022. (Tampereen Ammattikorkeakoulu)



KUVA 18. Elisa Muukkonen: Kohtaus 5. Kuva 1. Kuvakaappaus. Pling! -lyhytelokuva. 2022. (Tampereen Ammattikorkeakoulu)

Esituotannon aikana eri osastot tarvitsevat kuvaajan mielipidettä omaan työkentelynsä tueksi, jotta kaikilla olisi mahdollisimman yhtenäinen kuva siitä mitä ollaan tekemässä. Esituotannon aikana pidin vähintään yhden tai kaksi kokousta eri osastojen johtajien kanssa erikseen, minkä lisäksi pidimme suurempia hod-kokouksia (head of department), jossa kaikki olivat mukana tuotannon edetessä.

Tämän kaiken yhteydessä tein muutoksia storyboardiin ja lokaatioiden moodboardeihin tarpeen tullen tai ohjaajan pyynnöstä. Kuvan 17 havainnollistava kuva on tehty kaksi päivää ennen kuvauspäivää, jolta kuva 18 on. Näin tiheään lokaatiomme muuttuivat, joten ajoittain työ oli hyvinkin haastavaa ja nopeatahtista.

#### 5.1.4 Kuvaukset

Kuvaajan päätavoite on kerätä kuvausten loppuun mennessä kasaan mahdollisimman monipuolinen kate. Katteella tarkoitetaan kuvatun raakamateriaalin määrää, monikäyttöisyyttä ja leikattavuutta editointipöydällä. Jos esituotanto on reseptin kirjoittamista niin kuvaukset ovat kauppareissu, raaka-aineiden hankkimista. Kuvauksissa myös alkaa valjeta, ovatko kuvasuunnitelmat vedenpitäviä.

Kuvalista ja storyboard ovat tuotannon yhdet oleelliset työkalut kentällä kuvataessa, ja niiden tehotarkkuus on suoraan vaikutuksessa kenttätyöskentelyn sujuvuuteen. Omasta kokemuksestani kuvalistan ja storyboardin voimin on kuvaajan ja ohjaajan kaikista helpointa pysyä kartalla kuvattavasta materiaalista ja kommunikaatio ohjaajan kanssa helpottuu suuresti kuvallisten esimerkkien avulla.

Kuvaustilanne on kuitenkin hyvin nopea ja muotoaan vaihtava tila, joten on tärkeää, että kuvaaja ja ohjaaja pystyvät muovaamaan ennakkoon tehtyjä suunnitelmia kunkin tilanteen tarpeisiin. Esimerkiksi lokaatiomuutokset tai päivänvalon riittävyys voivat muuttaa suunnitelmat täysin. Kuitenkin onnistumisen tunne, joka seurasi onnistunutta, suunnitelmia mukailevaa kuvaa oli erinomainen.

Suomessa valtaosassa tuotantoja kuvaaja toimii kuvausten aikana myös kameraoperaattorina, eli hän fyysisesti ohjaa kameraa, kun kuva käy. Maailmalla tästä asetelmasta on nähtävissä erilaisia variaatioita, esim. Yhdysvalloissa kuvaajan työ keskittyy yleensä puhtaasti taiteelliseen ja esituotannon kuvasuunnitelmalliseen puoleen. Kuvaaja ei usein edes koske kameraan kuvausten aikana, vaan hän seuraa kuvaa erillisen monitorin takaa.

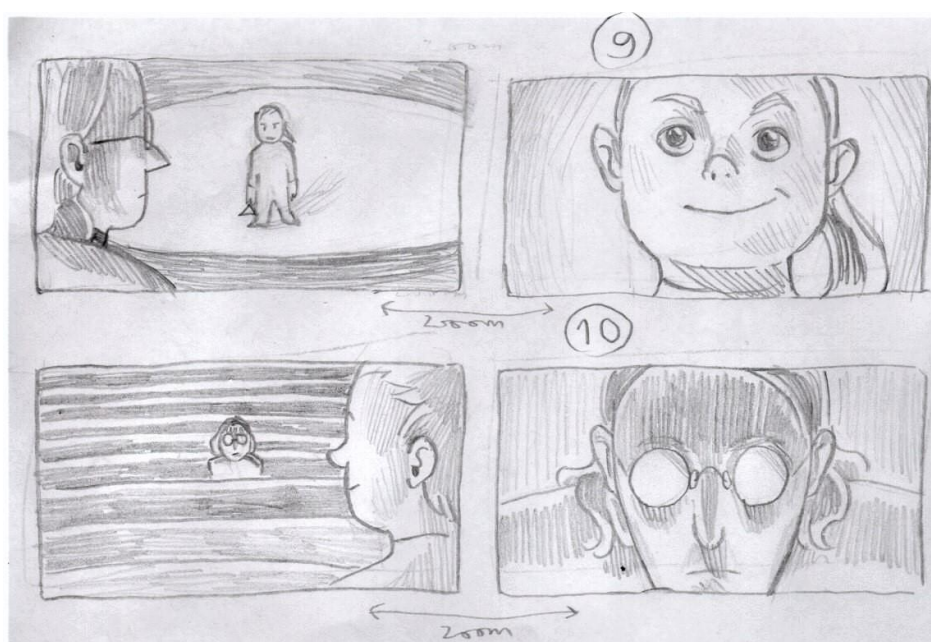
Suomessa tämä asetelma nähdään harvoin. Yleensä kyseessä on tapaus, jossa kuvaaja ei itse pääse kuvauksiin esimerkiksi sairastumisten tai muiden pakottavien esteiden tullessa kuvaajan tielle.

Epäonnisesti Pling!n kuvausten aikana sairastuin itse ~~ärhäkkään~~ flunssaan ja jouduin jättämään viidestä kuvauspäivästä kaksi toisen kameraoperaattorin tehtäväksi. Hopeareunuksena se antoi minulle mahdollisuuden tarkkailla kuvasuunnitelmieni ja erityisesti storyboardini onnistumista, sillä se oli operaattorin tärkein työkalu ohjaajan sanan lisäksi poissa ollessani.

Molemmille päiville oli aikataulutettu yksi kohtaus, ja laatuero kuvasuunnitelmissa näitä kohtauksia varten olivat suuret, sillä toinen kohtauksista oli yksi elokuvan keskeisimmistä kohtauksista. Tämä kyseinen kohtaus oli suunniteltu tarkkaan ja kuvasuunnitelmien seuraaminen oli operaattorin mukaan selkeää. Toinen kohtauksista oli puolestaan saanut suunnitteluvaiheessa paljon vähemmän

aikaa monien muutosten ja esteiden takia, ja tämä näkyi sen päivän kuvasuunnitelman karkeudessa. Sen kanssa kävin operaattorin kanssa tarkkaan läpi kuvien sisällöt ja tärkeimmät motiivit kuvausta edeltävänä iltana videopuhelun välityksellä.

Seuraavan sivun kuvat toteutuivat hyvin uskollisina storyboardille ja päivystin tilannetta koko päivän etänä. Kameraoperaattorilla oli käytössä kamerakartta ja storyboard. Hän hoiti homman hyvin suunnitelmien mukaan muutamaa ohjaajan haluamaa muutosta lukuun ottamatta.



KUVA 19. Elisa Muukkonen: Kohtaus 5. Kuvat 9 ja 10. Storyboard. Pling! -lyhytelokuva. 2022. (Tampereen Ammattikorkeakoulu)



KUVAT 20.–23. Elisa Muukkonen: Kohtaus 5. Kuvat 9 ja 10. Kuvakaappaus. Pling! -lyhytelokuva. 2022. (Tampereen Ammattikorkeakoulu)

Kokemus oli silmiä avartava ja auttoi minua realisoimaan storyboardin tärkeimpiä tarkoituksia ja sitä mitä kuvasuunnitelmista oikeasti pitää tulla ilmi: kameran paikka, kuvakoko ja kompositio.

### **5.1.5 Jälkituotanto**

Jälkituotannossa storyboardia on mahdollista käyttää mallina leikkauspöydällä, mutta Pling!:n kohdalla storyboard sisälsi vain muutaman kohdan, jossa olin etukäteen avannut auki leikkaustahdin. Leikkaaja seurasi omaa visiotaan ja järjesti kuvien kulun uudelleen leikkauspöydällä. Minun tapauksessani storyboardin hyödyt olivat esillä parhaiten kuvausten aikana.

## 6 POHDINTA

Storyboardilla on produktiosta riippuen monenlaisia muotoja av-tuotannossa, ja sen historia ja arvostus ovat alalla vaihtelevia. Riippumatta siitä missä määrin sitä tunnustetaan, on storyboardilla asema ja paikka av-tuotannossa.

Tutkiessani aihetta tarkemmin storyboardauksen ympärillä pyörivä epäluulo yllätti minut, sillä oma aiempi käsitykseni aiheesta oli ollut hyvin yksiselitteinen. Miksi visuaalisesta suunnittelusta ei olisi apua pääsääntöisesti visuaalisen median teossa? Vastaus löytyy mitä luultavimmin ”kirjallinen vs. kuvallinen” -ajattelumallista. ”Kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa” on tuttu lausahdus monelle, mutta aina se ei kuitenkaan toteudu kaikille luonnossa.

Minulle storyboardin merkitys on nähtävissä av-tuotannon koko mitalla, käsikirjoittamisesta leikkauspöydälle asti, ja joskus jopa sen yli. Storyboard antaa alustavaa konkreettista pohjaa tulevan tuotteen ulkoasusta, tyylilajista, rytmistä ja teknisistä edellytyksistä, ja sen sisältöä voi käyttää teknisten pulmien ennakkoimiseen, visuaalisen ilmeen kommunikoimiseen, ja markkinointiin.

Tutkin työssäni storyboardia storyboardaajan ja kuvaajan näkökulmista ja tulin siihen tulokseen, että storyboard on ainakin minulle luonnollinen ja välttämättömältä tuntuva jatke kuvaajan omiin kuvasuunnittelutyökaluihin. Kantani storyboardia kohtaan on päinvastainen David Lynchin sanomisiin. Storyboard on media, joka pohjautuu yhteistyöhön, eikä yleensä ole pelkän taiteilijan kynänjäljen tulos. Elokuvan tekeminen on perusluonteeltaan yhteistyöpohjaista ja itse koen, että alan voimavara tulee juuri tästä eri näkökulmien välisestä dialogista.

## LÄHTEET

2012, 8. Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa

Rauhala A. 15.10.2022. Haastattelu. Anssi Rauhala - Haastattelun litterointi

Väisänen, M. Kuvasuunnittelu. Storyboardaus. Luettu 11.9.2021.

<https://minnavaisanen.com/kuvasuunnittelu/storyboard/>

Cristiano G. 1998. Analyzing Storyboard. Art Books International

Extras Pallant C. & Price S. 2015. Storyboarding: A Critical History. Palgrave Macmillan

Uxstudioteam. 2018. Storyboarding. Uxstudio

Lynch D. 1984. Dune. Extra. Universal Pictures

Gorny, L. 2021. Story of storyboarding: exploring the hidden art from behind films. <https://www.itsnicethat.com/features/the-story-of-storyboarding-animation-film-061021> Luettu 18.1.2022.

Khim Tan, H. 2019. *Storyboarding: A Critical History*, by Chris Pallant and Steven Price. Kirja-arvostelu. Alphaville: Journal of Film and Screen Media

Halligan F. 2012. Filmcraft: Production Design. Ilex Press

Coppola F.F. 1990. Kummisetä 3. Extra. Paramount Pictures

Mo. 2020. Sylvain Despretz speaks to Moebius Odyssey. Moebius Odyssey <http://moebiusodyssey.space/interview/sylvain-despretz/> Luettu 28.4. 2022.

Bluth D. 2004. Art of Storyboard. DH Press

[https://issuu.com/pencilden/docs/bluth\\_d.\\_art\\_of\\_storyboard\\_-\\_2004](https://issuu.com/pencilden/docs/bluth_d._art_of_storyboard_-_2004)

De Stefano R. A. 1999, The Principles of Animation. Electronic Visualization Laboratory. University of Illinois at Chicago

Simon M. 2007. Storyboards: Motion in Art. Focal Press

Harris K. 2019. Fun Facts from the Filming of Gone with the Wind. Luettu 1.11.2022

Eisner W. 2008. Comics and Sequential Art. W.W. Norton & company

Sarjakuvaseura. 2001. <https://sarjakuvaseura.fi/akatemia/framet.html?akatemial/kerros2/luokka2a/maarite.html>

McCloud S. 1994. Sarjakuva – Näkymätön taide. Good Fellows

Caputo T.C. 2003. Visual Storytelling: The Art and Technique Wattson-Guption Publications

Shaoonian G. 2014. Comic Storyboard 101: How to Improve Storytelling in Your Comic Books. Luettu 14.5.2022.

Paar M. 2021. Your Guide to Creating and Publishing Great Video. Videomaker

## LIITTEET

### Haastattelussa Anssi Rauhala, suomalainen storyboardaaja ja sarjakuvataiteilija

Haastattelija: Elisa Muukkonen

Haastattelu toteutettu 15.10.2022

Kysymykset:

- Ketkä yleensä tekevät storyboardia? Kuinka storyboard-artistiksi päädytään?
- Käytätkö työssäsi termiä storyboard vai kuvakäsikirjoitus? Miksi?
- Mikä on mielestäsi storyboardin määritelmä?
- Kerro tämänhetkisestä projektistasi.
- Mitä edellytyksiä storyboardaajan työ vaatii? Onko yhtäläisyyksiä sarjakuvien parissa työskentelyn kanssa?
- Mistä sinun työsi alkaa? Työvaiheet ja työvälineet?
- Kuinka paljon sinulla on taiteellista vastuuta elokuvan lookissa? Kuinka tiiviisti ohjaaja ja/tai kuvaaja vaikuttavat työskentelyysi? Yhteistyö?
- Arvostetaanko storyboardausta? Mitä mielipiteitä kentältä kuuluu? Kuinka paljon Suomessa tehdään storyboardia?