



Miia Taivalkoski

2D-animaatioelokuvan kuvakäsikirjoitus ja animatic

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK)

Viestinnän tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

17.4.2023

Tiivistelmä

Tekijä(t): Miia Taivalkoski
Otsikko: 2D-animaatioelokuvan kuvakäsikirjoitus ja animatic
Sivumäärä: 59 sivua
Aika: 17.4.2023

Tutkinto: Medianomi (AMK)
Tutkinto-ohjelma: Viestinnän tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto: Visuaalinen viestintä, liikkuva grafiikka
Ohjaaja(t): Lehtori Jaakko Ruuttunen

Tämä opinnäytetyö paneutuu elokuvakerronnan perusteisiin ja pyrkii hyödyntämään niitä 2D-animaatioelokuvan esituotannossa, tarkemmin sanottuna kuvakäsikirjoituksen ja animaticin suunnittelussa ja toteuttamisessa. Opinnäytetyön tavoitteena on antaa lukijalle tiivis perehdytys visuaalisen tarinankerronnan keinoihin sekä tarvittavat työkalut animaatioelokuvan kuvakäsikirjoittamiselle ja animaticin tekemiselle.

Opinnäytetyön kirjallinen osuus pyrkii määrittelemään kuvakäsikirjoituksen ja animaticin käsitteet helposti sisäistettävällä tavalla. Tämän jälkeen opinnäytetyössä keskitytään visuaalisen tarinankerronnan kannalta oleellisimpiin elokuvakerronnan perusteisiin, joiden ymmärtäminen teoriassa on oleellista ennen varsinaisen kuvakäsikirjoitusprosessin aloittamista. Näitä elokuvakerronnan perusteita pyritään havainnollistamaan käyttämällä sekä itse tuotettua että tunnetuista animaatioelokuvista peräisin olevaa kuvamateriaalia. Elokuvakerronnan perusteiden käsittelemisen jälkeen opinnäytetyössä käydään läpi animaatioalan ammattilaisten hyväksi havaitsemia lähestymistapoja kuvakäsikirjoittamiseen, ja näiden avulla lukijalle pyritään antamaan käytännön esimerkkejä prosessin kulusta.

Opinnäytetyön viimeinen luku käsittelee opinnäytetyön kirjallisen osuuden ohessa toteutettua 2D-animaatioelokuvan prologin kuvakäsikirjoitus- ja animatic-projektia, joka toimii opinnäytetyön toiminnallisena osuutena. Toiminnallinen osuus pyrkii soveltamaan sekä aiemmissa luvuissa käsiteltyjä visuaalisen tarinankerronnan keinoja että ammattilaiskuvakäsikirjoittajien käyttämiä tekniikoita käytännössä. Viimeinen luku keskittyy niin projektin lopputuloksen esittelemiseen, kuin projektin aikana tehdyn visuaaliseen tarinankerrontaan liittyvän ajatustyön reflektointiin. Projektiosuuden tarkoituksena on antaa lukijalle lisää käytännön esimerkkejä kuvakäsikirjoituksen ja animaticin tekemiseen liittyvästä suunnittelutyöstä, sekä mahdollisia varoittavia esimerkkejä kompastuskivistä, joihin aloitteleva kuvakäsikirjoittaja kenties helposti törmää.

Avainsanat: kuvakäsikirjoitus, storyboard, animatic, elokuvakerronta

Tämän opinnäytetyön alkuperä on tarkastettu Turnitin Originality Check -ohjelmalla.

Abstract

Author(s): Miiia Taivalkoski
Title: Storyboarding a 2D animated film
Number of Pages: 59 pages
Date: 17 April 2023

Degree: Name of the degree
Degree Programme: Media
Specialisation option: Visual Communications
Instructor(s): Jaakko Ruuttunen, Senior Lecturer

This bachelor's thesis focuses on visual storytelling techniques in filmmaking and attempts to apply these principles to the pre-production phases of a 2D animated film, in other words storyboarding and creating an animatic. The main goal of the thesis is to give the reader a quick, yet in-depth guide to the fundamentals of visual storytelling and to provide the necessary tools for creating a storyboard and an animatic for an animated film.

The first chapter defines the terms storyboarding and animatic and explains their importance in the animation industry. Next, the study focuses on some of the most important and commonly used visual storytelling techniques typically used in the film industry. The purpose of this is to give the reader a good understanding of camera movements, composition, and other relevant visual storytelling principles before moving onto the more practical parts of storyboarding and creating an animatic. Once the fundamentals of visual storytelling are covered, the following chapters focus on storyboarding methods used by professional storyboard artists in their daily work. These chapters give the reader some insight into how professionals apply visual storytelling techniques in their work, and how they get started on a large task such as storyboarding an animated film.

The last chapter attempts to combine the theory covered in earlier chapters to a practical project, which consists of a storyboard and an animatic for a 2D animated film prologue. This part of the thesis introduces the end results of the final year project while attempting to explain the thought process which went into applying visual storytelling techniques to the storyboard and animatic.

Keywords: storyboard, animatic, visual storytelling, 2D animation, animation

Sisällys

1 Johdanto	1
2 Kuvakäsikirjoitus ja Animatic	2
2.1 Kuvakäsikirjoitus	2
2.2 Animatic	4
3 Elokuvakerronnan perusteita	6
3.1 Kameran liikkeet	6
3.2 Kuvakoot	8
3.3 Sommittelu	11
3.4 Kuvakulmat	18
3.5 Leikkaus	24
3.6 Yhteenvedo ja yleiset kompastuskivet	25
4 Kuvakäsikirjoituksen työvaiheita	28
4.1 Kuvakäsikirjoituksen suunnittelu	28
4.2 Kuvakäsikirjoituksen viimeistely	33
4.3 Animatic	37
5 Oman animaatioelokuvan kuvakäsikirjoittaminen	39
5.1 Projektin esittely	39
5.2 Kuvakäsikirjoittaminen	40
5.3 Animatic	47
6 Lopuksi	52
Lähteet	

1 Johdanto

Opinnäytetyössäni perehdyn elokuva-alalla käytössä oleviin visuaalisen tarinankerronnan keinoihin ja siihen, kuinka näitä periaatteita hyödynnetään animaatioelokuvan esituotannossa, tarkemmin sanottuna kuvakäsikirjoituksen ja animaticin toteuttamisessa. Opinnäytetyön kirjallisen osuuden ohessa työstän kuvakäsikirjoitusta ja animaticia aiemmin tekemäni sarjakuvan prologille pyrkien samalla parhaani mukaan soveltamaan opinnäytetyössä käsiteltyjä elokuvakerronnan tekniikoita. Animaatioelokuvan esituotannosta puhuttaessa sekä kirjallinen että toiminnallinen osuus opinnäytetyöstäni kattavat ainoastaan kuvakäsikirjoituksen ja animaticin tekemisen. Muut esituotantovaiheet, kuten käsikirjoitus ja hahmosuunnittelu, rajataan opinnäytetyön ulkopuolelle.

Opinnäytetyön ensimmäisessä luvussa määrittelen kuvakäsikirjoituksen ja animaticin käsitteet, niiden merkityksen elokuvatuotannossa sekä lähtökohdat kuvakäsikirjoituksen ja animaticin toteuttamiselle. Tämän jälkeen perehdyn elokuvakerronnan yleisimpiin tekniikoihin. Ennen opinnäytetyön toiminnallisen osuuden esittelyä käyn vielä läpi kuvakäsikirjoituksen ja animaticin työstämisen vaiheita. Opinnäytetyön viimeisessä luvussa kerron tarkemmin erikoistumisprojektistani, sen työvaiheista sekä lopputuloksesta.

Opinnäytetyöni tavoitteena on tiivistää visuaalisen tarinankerronnan peruseriaatteet nopeasti sisäistettäväksi paketiksi, ja toimia oppaana aloittelevalle animaatioelokuvien kuvakäsikirjoittajalle. Lähteinä käytän pitkälti kuvakäsikirjoitukseen sekä elokuva-alan tekniikoihin liittyvää kirjallisuutta, ja täydennän näitä lähteitä verkosta löytämilläni artikkeleilla sekä alalla työskentelevien ammattilaisten tekemillä Youtube-videoilla. Lisäksi hyödynnän opinnäytetyössäni runsaasti esimerkkikuvia tunnetuista animaatioelokuvista, ja käytän niitä apuna visuaalisen tarinankerronnan tekniikoiden havainnollistamisessa. Projektiosuutta käsittelevässä luvussa käytettävä kuvamateriaali on omaa tuotantoani.

2 Kuvakäsikirjoitus ja animatic

Luvussa käydään lyhyesti läpi kuvakäsikirjoituksen ja animaticin käsitteet sekä kuvakäsikirjoituksen merkitys erilaisissa videotuotannoissa

2.1 Kuvakäsikirjoitus

Kuvakäsikirjoitus (engl. Storyboard) on suomenkielisen nimensä mukaisesti sarjakuvan tapaan yksittäisistä kuvista koostuva visuaalinen tulkinta tarinasta, joka animaatio- ja elokuvateollisuudessa pohjautuu yleensä käsikirjoitukseen (kuva 1). Vaikka opinnäytetyöni keskittyy nimenomaan animaatioelokuvien kuvakäsikirjoitusprosessiin, on tärkeä mainita, että kuvakäsikirjoitusta hyödynnetään lähes kaikenlaisessa videotuotannossa mainosvideoista näyteltyihin elokuviin. Kuvakäsikirjoittajan rooli produktiossa ja kuvakäsikirjoitukselta vaadittava yksityiskohtaisuus riippuvat pitkälti lopullisen videon käyttötarkoituksesta. Perinteisessä elokuvatuotannossa kuvakäsikirjoituksen tarkoitus on lähinnä visualisoida tarinan kulku valmiin käsikirjoituksen pohjalta ja antaa kattava katsaus lopullisen tuotannon sisällöstä niin produktion parissa työskentelevälle työryhmälle kuin myös sen mahdollisille rahoittajille ja tuottajille. Kuvakäsikirjoitus on taloudellinen tapa työstää elokuvan visuaalista tarinankerrontaa pienellä työpanoksella ja budjetilla, sillä kohtausten muuttaminen, poistaminen tai järjestyksen vaihtaminen on huomattavasti yksinkertaisempaa ja edullisempaa ennen kuvausten aloittamista. Kuvakäsikirjoituksen ei kuitenkaan tarvitse havainnollistaa liikettä tai tunnetiloja samalla tavalla kuin animaatiota varten valmisteltu kuvakäsikirjoitus, sillä tästä osuudesta huolehtivat näyttelijät, eivät animaattorit. (Simon 2013.)



Kuva 1. Esimerkki kuvakäsikirjoituksesta. Kuvakäsikirjoituksen piirrookset voivat tilanteesta riippuen olla luonnosmaisia tai pitemmälle vietyjä (Simon 2013).

Youtube-videollaan *Storyboarding Differences - Feature VS Series* animaattori ja kuvakäsikirjoittaja Toniko Pantoja kertoo eroavista kokemuksistaan animaatiosarjojen ja animaatioelokuvaproduktioiden kuvakäsikirjoittajana. Animaatioelokuvien parissa työskenteleviä kuvakäsikirjoittajia kutsutaan yleensä story-artisteiksi, ja usein heidän tehtävänsä liittyy käsikirjoituksen visualisoinnin lisäksi myös varsinaisen tarinan kehittämiseen. Toisin sanoen kuvakäsikirjoittajat eivät ainoastaan visualisoi olemassa olevaa käsikirjoitusta, vaan pääsevät usein vaikuttamaan sen sisältöön. (Pantoja 2022a.)

Toisinaan tarinan kannalta merkittäviä ratkaisuja joudutaan etsimään pitkään vielä esituotantovaiheen jälkeenkin. Näin tapahtui esimerkiksi Disneyn animaatiostudiolla Frozen-elokuvan jatko-osan kohdalla: käsikirjoitusta työstettiin samaan aikaan, kun elokuvan tuotanto oli jo pitkällä. Story-artisti eli kuvakäsikirjoittaja piirsi tarinaa uudelleen ja uudelleen, kunnes lopullinen versio lyötiin lukkoon jokseenkin viime metreillä. (Into the Unknown: Making Frozen II, USA 2020.) Onkin tavallista, että käsikirjoitusta ja kuvakäsikirjoitusta päädytään työstämään yhtä aikaa ja edestakaisin (Simon 2013).

Animaatiosarjojen kohdalla kuvakäsikirjoitusprosessi on usein elokuvaan verrattuna suoraviivaisempi. Sarjoissa esiintyvät hahmot ja paikat, joihin kohtaukset sijoittuvat, toistuvat yleensä jaksosta ja kaudesta toiseen. Näin ollen kuvakäsikirjoittaja saa yleensä käyttöönsä valmiin käsikirjoituksen, jonka hänen odotetaan visualisoivan usein huomattavasti tiukemmalla aikataululla elokuvatuotantoon verrattuna. Toisinaan varsinaista käsikirjoitusta ei tehdä, vaan kuvakäsikirjoittajalle annetaan yleiskatsaus jakson sisällöstä, ja kuvakäsikirjoittaja käytännössä sekä käsikirjoittaa että kuvittaa tapahtumat. On myös tavallista, että animaatiosarjojen kuvakäsikirjoitukset ovat elokuvan kuvakäsikirjoituksia viimeistellympiä. Viimeistellyt kuvakäsikirjoitukset helpottavat animaattorien työtä, jolloin prosessi on jouhevampaa – etenkin silloin, jos kuvakäsikirjoittaminen ja animointi tapahtuvat eri studioissa. Kuvakäsikirjoittajan tehtävä on varmistaa, että ohjaajan visio välittyy myös muulle työryhmälle mahdollisimman suoraviivaisesti: valmiista kuvakäsikirjoituksesta tulisi käydä ilmi, miltä kunkin kohtauksen tulisi näyttää ja mitä kohtauksessa tapahtuu. (Pantoja 2022a.)

2.2 Animatic

Animatic on nimitys animaatiolle, jossa kuvakäsikirjoituksen kuvat on laitettu peräkkäin kronologisessa järjestyksessä. Näin kuvakäsikirjoitusta on mahdollista tarkastella liikkeessä, mikä on erinomainen tapa testata sen

loogisuutta sekä määrittää, kuinka paljon aikaa kukin kohtaaminen vaatii. Koska animatic mahdollistaa myös kameran animoinnin, on sen avulla helpompi havainnollistaa suunniteltuja kameran liikkeitä kuvakäsikirjoituksen still-kuviin nähden. Animaticissa hyödynnetään usein myös äänimaailmaa, esimerkiksi musiikin, erikoisefektien tai ääninäyttelyn muodossa. Toisin sanoen animatic on ikään kuin esikatseltava versio lopullisesta elokuvasta. (White 2012.)

Vaikka animatic ei aina ole välttämätön osa videotuotantoprosessia, antaa se usein hyvän käsityksen siitä, miltä valmis animaatio tulee näyttämään. Animaticin avulla tapahtumien kulkua ja esimerkiksi hahmojen liikettä on helpompi havainnollistaa, ja animatic määrittelee samalla myös animaation kokonaiskeston. Mikäli valmiissa animaticissa huomataan virheitä tai epäjohdonmukaisuuksia, on muutosten tekeminen vielä helppoa ja edullista verrattuna pitemmälle työstetyn materiaalin muokkaamiseen. Joissain tapauksissa kokonaisia kohtauksia päädytään muokkaamaan, tai niistä luovutaan kokonaan: kun muutokset tehdään animatic-vaiheessa, säästetään jälleen huomattavasti aikaa, vaivaa ja rahaa. (Hart 2013.)

Videolla *Drawing for animation – Storyboards* kuvakäsikirjoittaja Ethan Becker käy läpi omaa kuvakäsikirjoitusprosessiaan, johon kuuluu automaattisesti myös animaticin tekeminen, ja Becker viittaakin animaticiin usein termillä kuvakäsikirjoitus. Huomasin saman ilmiön Toniko Pantojan vastaavanlaisella videolla *How to Storyboard Smarter*. Videoiden perusteella onkin ilmeistä, että animaatioalalla animaticin tekeminen on lähes täysin standardisoitunut tapa esittää kuvakäsikirjoitus, ja koska vastuu kuvakäsikirjoituksesta ja animaticista on yleensä samalla henkilöllä, käytetään termejä toisinaan myös samassa merkityksessä.

3 Elokvakerronnan perusteita

Tässä luvussa käsittelen elokvakerronnassa käytettyjä tekniikoita ja niiden merkitystä visuaalisen tarinankerronnan näkökulmasta. Paneudun muun muassa kameran liikkeiden, sommittelun sekä kuvakokojen ja kuvakulmien perusteltuun ja tarkoituksenmukaiseen käyttöön. Ennen kuin perehdyn aiheeseen tarkemmin, määrittelen muutamia elokvamaailmassa käytettyjä termejä, joita tulen jatkossa käyttämään runsaasti.

Otoksella tarkoitetaan yhtäjaksoisesti kuvattua videokuvaa. Kamera voi pysyä paikoillaan tai olla liikkeessä, mutta kuvaa ei kuitenkaan missään vaiheessa leikata. On olemassa myös elokvua, jotka on kuvattu kokonaan yhdellä otolla. Otos päättyy **leikkaukseen**. Leikkaus tehdään yleensä suoraan, jolloin yksi otos vaihtuu toiseen lennosta. **Kohtaus** voi koostua useammista tai yhdestä otoksesta, jotka sijoittuvat samaan tilanteeseen. (Simon 2013.)

3.1 Kameran liikkeet

Elokvan katsoja kokee tapahtumat kameran läpi, joten kameran liikkeet ovat oleellinen osa elokvan visuaalista tarinankerrontaa. Kameran liikkeellä pyritään usein paitsi elävöittämään muuten pysähtynyttä kuvaa, myös paljastamaan ympäristöstä jotain sellaista, jota katsoja ei aikaisemmin pystynyt näkemään, tai johon hän ei aluksi kiinnittänyt huomiota. Tällaisella yllätyksellisyydellä voi olla suuri merkitys sille, miten katsoja kokee näkemänsä tilanteen.

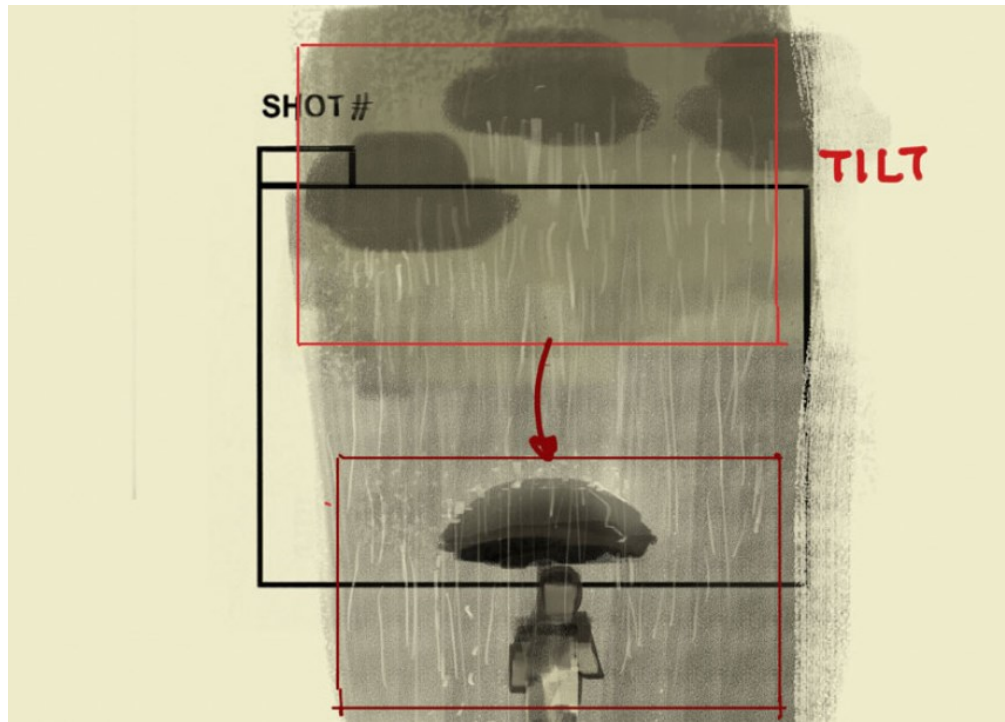
Vaikka 2D-animaatioelokvat suosivat staattista kameraa kameran liikkeiden aiheuttaman ylimääräisen työmäärän vuoksi, ovat yksinkertaiset, kaksiulotteiset liikkeet, kuten zoomaus, suoraviivainen liike sivuille tai ylös ja alas, vielä helposti toteutettavissa, kunhan liikeradat suunnitellaan valmiiksi etukäteen. Esimerkiksi animaatioelokvan tausta-artistin tulee hyvissä ajoin tietää, kuinka pitkälle kukin otos jatkuu, jotta jokainen tausta on piirretty tarpeeksi laajaksi

kameran liikkeitä huomioon ottaen. Sama koskee kameran zoomausta: etenkin pikseligrafiikan kohdalla on huomioitava myös animaatiohahmojen sekä taustojen koko. Zoomaukset on hyvä määrittää tarkasti alusta lähtien, jotta kuvien resoluutio kestää lähempää tarkastelua. (White 2012.)

Yksinkertaisuuden nimissä opinnäytetyöni käsittelee 2D-animaatiota sanan perinteisessä merkityksessä. Näin ollen en perehdy nykypäivänä yleisesti käytössä olevaan niin kutsuttuun 2.5D-animaatiotekniikkaan, joka sijoittelee kaksiulotteisen materiaalin 3D-avaruuteen litteinä tasoina. Tasojen asettelu eri syvyyksiin toisiinsa nähden mahdollistaa kolmiulotteiselta vaikuttavat kamera-ajot myös pelkkää 2D-materiaalia käyttäessä, sillä lähemmäs kameraa sijoitetut elementit tuntuvat olevan katsojaa lähempänä. Tästä huolimatta 2.5D-animaatiossa kameran liikkeitä ovat huomattavasti 3D-animaatiota rajoitetumpia, eli 2.5D-animaatio laskeutuu nimensä mukaisesti 2D-animaation ja 3D-animaation välimaastoon. (Grant 2022.) En kokenut näin pitkälle vietyjen kamera-ajojen olevan tarpeellisia animatic-vaiheessa, ja päädyin hyödyntämään ainoastaan kaksiulotteisia liikkeitä oman projektini kohdalla. Näin ollen rajaan 2.5D-animaation myös opinnäytetyöni kirjallisen osuuden ulkopuolelle.

Kuvakäsikirjoitusta tehdessään kuvakäsikirjoittajan on järkevää havainnollistaa suunnitellut kameran liikkeitä rajaamalla sekä otoksen alku että loppu samaan kuvaruutuun, kuten kuvassa 2 on nähtävissä (Pancharia & Prof. Tetali i.a.). Tällöin muulle työryhmälle on selvää, että kyseessä on saman otoksen sisässä tapahtuva kameran liike eikä leikkaus kahden eri otoksen välillä.

Kuvakäsikirjoituksesta käy myös heti ilmi, millaisia toimenpiteitä otos vaatii muilta ryhmän jäseniltä, kuten tausta-artisteilta. Kuvan 2 tapauksessa tausta-artisti huomioisi taustan jatkuvuuden pystysuunnassa, jotta tausta ei katkea kesken kameran liikkeen. Kuvakäsikirjoituksessa esitettyjä kameran liikkeitä voidaan myöhemmin havainnollistaa animaticilla, jossa kamera animoidaan vastaamaan lopullisessa animaatioissa nähtävää kamera-ajoa.



Kuva 2. Esimerkki kuvakäsikirjoituksen ruudusta, jolla pyritään havainnollistamaan kameran kallistusta ylhäältä alas yhden otoksen aikana. Kuvassa oleva nuoli osoittaa kameran liikkeen suunnan. Huomioi taustan korkeus, joka on huomattavasti elokuvan kuvasuhdetta suurempi. Näin kameran liike on mahdollista ilman, että tausta katkeaa kesken kaiken. (Pancharia & Prof. Tetali i.a.)

3.2 Kuvakoot

Kuvakoot jaetaan usein kahdeksaan eri kategoriaan, jotka ovat yleiskuva, laaja kokokuva, kokokuva, laaja puolikuva, puolikuva, puolilähikuva, lähikuva ja erikoislähikuva (Hoser 2018). Nimityksillä viitataan siihen, kuinka mielenkiinnon kohteena oleva henkilö tai objekti rajautuu kuvaan. Olen havainnollistanut kuvakokoja kuvassa 3.



1. yleiskuva



2. laaja kokokuva



3. kokokuva



4. laaja puolikuva



5. puolikuva



6. puolilähikuva



7. lähikuva



8. erikoislähikuva

Kuva 3. Havainnollistava esimerkki eri kuvako'oista ihmishahmoon nähden.

Yleiskuvalla tai erityislaajakuvalla tarkoitetaan kuvakokoa, joka on mahdollisimman laaja. Yleiskuvan tarkoituksena on esitellä tapahtumien ympäristöä ja usein etenkin ympäristön skaalaa hahmoihin nähden. Yksityiskohdat eivät erotu. (YLE Mediakompassi i.a.)

Laajakuva on yleiskuvaa tiukemmin rajattu kuva, joka silti rajaa hahmon kokonaisuena kuvaan niin, että hahmon ympärille jää paljon tyhjää tilaa. Laajakuva antaa myös paljon tietoa ympäristöstä, vaikka skaalan tuntu ei

välttämättä ole yhtä vahva kuin yleiskuvassa. Myös osa yksityiskohdista erottuu paremmin. Laajakuvaa hyödynnetään usein elokuvan tai kohtauksen perustavana kuvana (engl. establishing shot). Perustavaa kuvaa hyödynnetään nimensä mukaisesti kohtauksen perustamisessa, ja sen tarkoitus on antaa katsojalle runsaasti tietoa tapahtumien sijainnista sekä hahmojen suhteesta ympäristöönsä. (White 2012.)

Kokokuvalla tarkoitetaan rajausta, jossa hahmo näkyy kokonaan, mutta hahmon ylä- ja alapuolella ei ole juurikaan ylimääräistä tilaa. Kokokuva antaa usein selkeän käsityksen kohtauksessa esiintyvistä hahmosta ja myös tämän suhteesta ympäristöönsä. (YLE Mediakompassi i.a.)

Laajassa puolikuvassa hahmo näkyy yleensä reiden puolivälistä ylöspäin, kun taas tavallinen puolikuva on rajattu hieman tiukemmin, noin navan kohdalta. (YLE Mediakompassi i.a.). Laajaa puolikuvaa ja puolikuvaa käytetään usein silloin, kun katsojan halutaan kiinnittävän huomiota johonkin kuvassa tapahtuvaan toimintaan tai yksityiskohtaan, joka voisi laajemmassa rajauksessa jäädä helposti huomaamatta (White 2012). Ihmishahmoa rajatessa on lisäksi hyvä pitää mielessä, ettei ihmistä tulisi koskaan katkaista nivelten, kuten polven, nilkan tai ranteen kohdalta, sillä tällainen rajausta näyttää usein hieman kummalliselta, aivan kuin kuvasta jäisi puuttumaan jotain. Selvästi nivelen ylä- tai alapuolelta tehty rajausta näyttää tarkoituksenmukaiselta. (Hoser 2018.)

Mikäli yksityiskohta on niin pieni, ettei se välttämättä erottuisi puolikuvassa, on syytä käyttää puolilähikuvaa tai lähikuvaa. Mikäli kuvauksen kohteena on henkilö, kuvataan lähikuvassa usein tämän käsiä tai kasvoja. Etenkin lähikuva kasvoista päästää katsojan lähelle hahmoa, jolloin tämän reaktioita ja tunnetiloja on helpompi tulkita. (White 2012.)

Jos ohjaaja haluaa varmistaa, että jokin yksityiskohta ei varmasti jää katsojalta huomaamatta, on hänen mahdollista turvautua erikoislähikuvaan (White 2012).

Erikoislähikuvaa voi kuvata käytännössä mistä tahansa yksityiskohdasta, mutta ihmisen kohdalla se voisi olla esimerkiksi kasvoissa näkyvä arpi.

3.3 Sommittelu

Sommittelulla tarkoitetaan kohtauksessa esiintyvien elementtien järjestelyä ja sijaintia. Onnistuneesti sommiteltu otos on sekä visuaalisesti miellyttävä että tehokas visuaalisen viestinnän keino, jonka avulla katsojan huomio voidaan ohjata tapahtumien kannalta oleellisimpiin asioihin. (Maio 2022.)

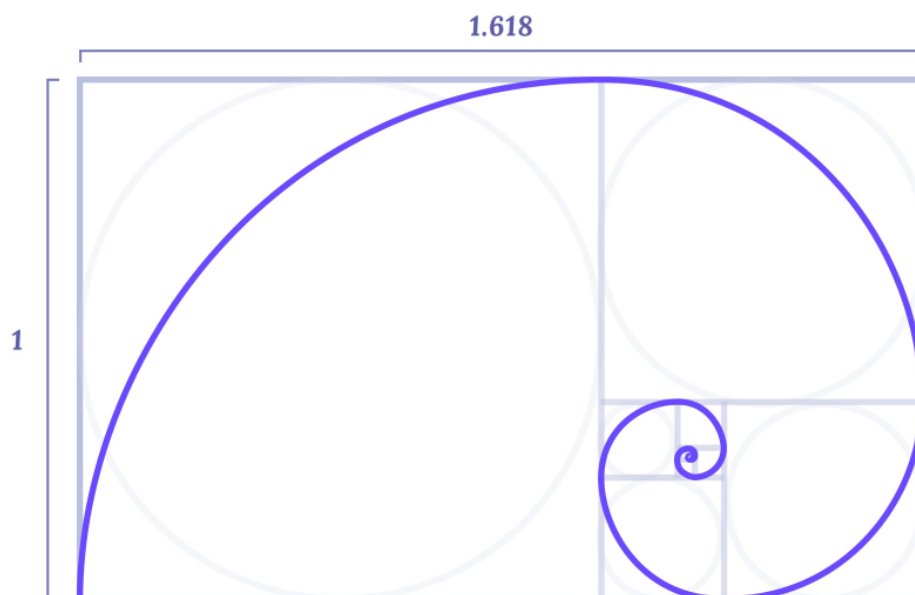
Sommittelu on niin laaja aihealue, että siitä saisi itsessään helposti kirjoitettua oppinäytetyön jos toisenkin, joten tässä luvussa keskityn vain kuvakäsikirjoituksen suunnittelun kannalta oleellisimmiksi katsomiini sommitteluperiaatteisiin. Käytän myös paljon havainnollistavia kuvaesimerkkejä siitä, miten animaatioelokuvat hyödyntävät näitä sommittelun periaatteita visuaalisessa tarinankerronnassaan. Vaikka sommittelusäännöt on osittain tehty rikottaviksi, on kuitenkin tärkeä ymmärtää, miksi jotkin ratkaisut toimivat lähtökohtaisesti paremmin kuin toiset (Maio 2022).

Yksinkertainen, mutta sommittelun kannalta eräs tärkeimmistä ohjenuorista lienee se, ettei otoksen kannalta tärkeitä elementtejä kannata pääsääntöisesti sijoittaa kuvan keskelle. Kun otoksen focus point tai painopiste sijoitetaan keskikohdan oikealle tai vasemmalle puolelle, tuntuu se yleensä luonnollisemmalta ja kiinnostavammalta ratkaisulta täysin keskitettyyn sommitteluun verrattuna, sillä ihmissilmä hakeutuu yleensä ensimmäisenä kuvan sivuille. Kun kuvan kiinnostuksen kohde sijoitetaan keskiviivan viereen, on katsojan helpompi sisäistää myös kuvaan jäävää tyhjää tila ja tulkita esimerkiksi hahmon ja taustan välistä suhdetta (Kuva 4). (StudioBinder 2022.)



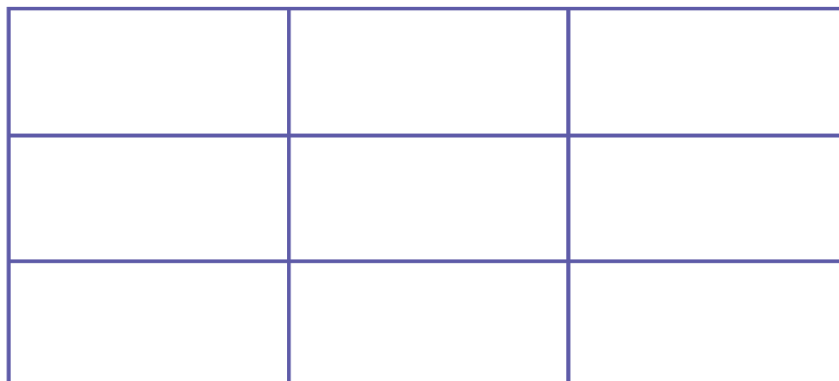
Kuva 4. Kuva Disney-elokuvasta Tarzan. Kuvassa näkyvä hahmo on sijoitettu hieman keskiviivan vasemmalle puolelle niin, että hahmon toiselle puolelle, tämän katseen suuntaan jää runsaasti tilaa. (Tarzan (Tarzan, USA 1999))

Otoksen painopisteen sijoittamiselle on olemassa useampia sommittelua helpottavia kaavioita, joita voi käyttää suuntaa antavina apuvälineinä myös kuvakäsikirjoituksen suunnittelussakin. Näistä tunnetuimpia ovat kenties kultainen leikkaus (engl. golden ratio), kolmanneksen sääntö (engl. rule of thirds) sekä kultainen kolmio (engl. golden triangle). Kaikki edellä mainitut kaaviot noudattavat samaa perusperiaatetta siitä, että otoksen kannalta oleellisimmat asiat pyritään sijoittamaan keskiviivan toiselle puolelle. (StudioBinder 2022.) Koska sovellamme sommitteluperiaatteita animaatioelokuvaan, hahmot voivat tietenkin vaihtaa paikkaa otoksen sisällä. Sommitteluun kannattaakin kiinnittää erityistä huomiota paikallaan pysyvien elementtien suhteen tai silloin, kun otos sisältää vain vähän liikettä.



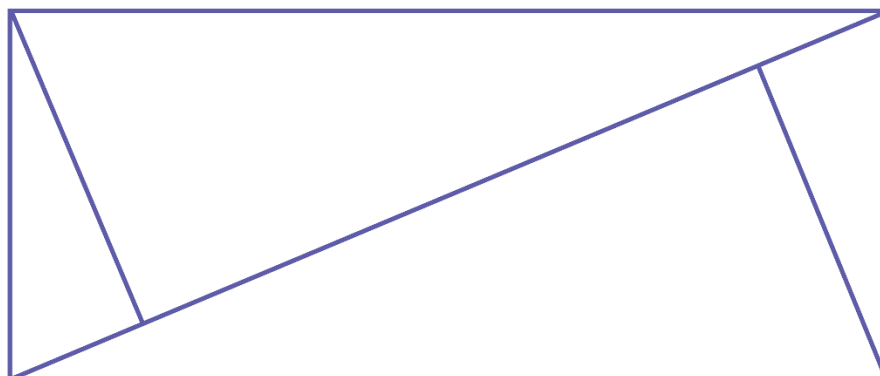
Kuva 5. Kultaisesta leikkauksesta johdettu Fibonaccin kaari (StudioBinder 2022).

Kultaisesta leikkauksesta johdettu Fibonaccin kaari on kaavio (kuva 5), jota voidaan käyttää apuna kuvan sommittelussa. Otoksen kannalta oleellisin asia on tarkoitus sijoittaa sisään päin kiertyvän kaaren sisään. Kolmanneksen sääntö (kuva 6) puolestaan jakaa kuvan kolmeen osaan pysty- ja vaakasuunnassa. Tarkoituksena on, että kuvan kannalta oleellisin asia sijoitetaan johonkin pysty- ja vaakaviivojen neljästä risteyskohdasta. Lisäksi kaavion kaksi vaakaviivaa auttavat myös horisontin sijainnin suunnittelussa. (StudioBinder 2022.)



Kuva 6. Kolmanneksen sääntöä havainnollistava kaavio (mukaillen StudioBinder 2022).

Kultainen kolmio (kuva 7) pyrkii tasapainottamaan sommittelua sekä sivu- ja pystysuunnassa. Kaavio muodostuu neljästä kolmiosta, joiden risteämiskohdat antavat vihjeen siitä, minne otoksen tärkeimmät elementit kannattaa sijoitella. (StudioBinder 2022.)



Kuva 7. Kultaisen kolmion kaavio (mukaillen StudioBinder 2022).

Edellä mainitut sommittelutekniikat ovat hyviä perustavanlaatuisia lähtökohtia kohtausten ja otosten sommittelulle, mutta keskiviivaa ei kuitenkaan tarvitse aina vältellä. Myös täysin symmetrinen otos voi olla sommittelun ja myös vaihtelun kannalta osuva valinta. Kuvassa 8 nähtävän otoksen päähenkilö on sijoitettu keskelle liukuovia, ja otos on käytännössä täysin keskitetty. Koska otoksen lavastus on yksinkertainen ja symmetrinen, on ratkaisu perusteltu ja visuaalisesti miellyttävä.



Kuva 8. Esimerkki otoksesta, jonka keskitetty sommittelu on lähes täysin symmetrinen. Kuva tuntuu tasapainoiselta, ja huomio kiinnittyy kuvan keskiössä olevaan hahmoon. Sommitteluvalinta on perusteltu, ja tässä tapauksessa todennäköisesti visuaalisesti miellyttävämpi ratkaisu, kuin keskiviivan välttäminen. (Henkien kätkemä (千と千尋の神隠し, Sen to Chihiro no kamikakushi, Japani 2001))

Toinen paljon käytetty ja tehokas sommittelukeyno on ympäristön linjojen hyödyntäminen niin, että ne johdattelevat katsetta haluttuun suuntaan. Linjat voivat käytännössä muodostua mistä tahansa: esimerkiksi puiden oksista, rakennuksista, junaradasta tai vaikkapa huonekaluista. Onnistuneessa sommitelmassa nämä linjat kohtaavat suunnilleen otoksen huomiopisteessä samanlaisella periaatteella kuin esimerkiksi kultaisen kolmion sommitelmaa havainnollistavassa kaaviossa. (Maio 2022.)

Linjoihin on hyvä kiinnittää huomiota, sillä niitä syntyy helposti täysin huomaamattakin. Huonosti suunniteltuna ne saattavat johdatella silmän täysin väärään paikkaan, pois otoksen oleellisimmalta alueelta. Animaatioelokuvan kuvakäsikirjoittajalla onkin hyvä tilaisuus suunnitella otokset niin, että ympäristön linjat tukevat halutunlaista tulosta. Mahdollisuudet ovat käytännössä rajattomat, sillä otoksen lavastusta ei tarvitse rakentaa oikeassa elämässä.



Kuva 9. Otos Netflixin animaatioelokuvasta Klaus (Klaus (Klaus, Espanja & USA 2019)). Olen piirtänyt alkuperäisen kuvan päälle kuvan sisältämiä linjoja havainnollistavia punaisia viivoja.

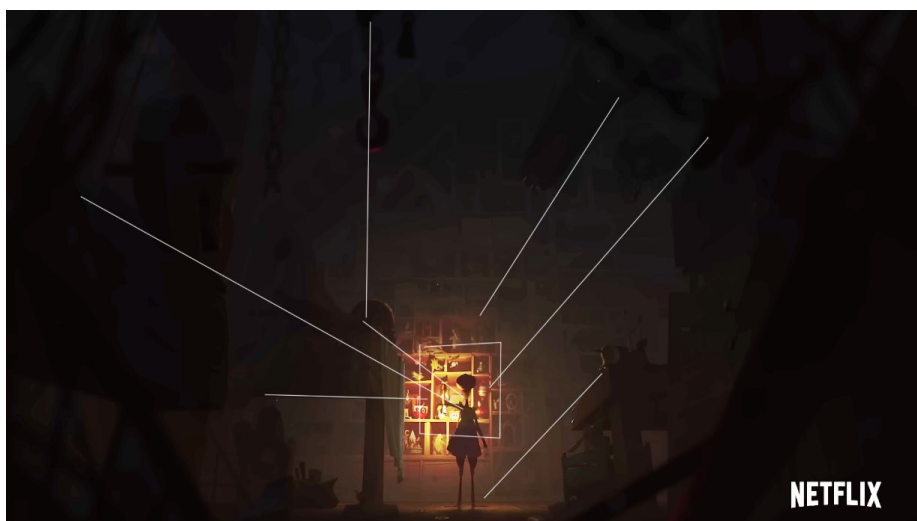
Kuva 9 on kuvakaappaus Netflixin animaatioelokuvasta Klaus. Olen pyrkinyt havainnollistamaan punaisella joitakin löytämiäni katsetta ohjaavia linjoja. Kuten esimerkistä käy ilmi, ohjaavat nämä linjat katsetta otoksen kannalta tärkeimpään pisteeseen, tässä tapauksessa portaille, joiden päällä elokuvan päähenkilö seisoo. Linjat eivät suinkaan ole ainoa asia, johon otoksen sommittelu perustuu. Otos on myös valaistu niin, että valon ja varjon välille syntyy selvä kontrasti: taka-alalla ja sivuilla olevat rakennukset jäävät varjoon, kun taas hahmon ympäristö on valaistu. Lumihankeen piirtyvä valaistu alue muodostaa myös linjan, joka vie harhailevan katseen takaisin kohti elokuvan päähenkilöä. Kaikenlainen kontrastin käyttö on oiva keino kiinnittää katsojan huomiota haluttuihin asioihin, oli kyseessä sitten kontrasti valon ja varjon, suuren ja pienen tai värien välillä. Kuvassa 9 on nähtävissä myös selvä kontrasti kylmien ja lämpimien värisävyjen välillä, joka korostaa valon ja varjon vaikutusta. Koska oma kuvakäsikirjoitukseni tulee olemaan harmaansävyinen, en pureudu värien merkitykseen sommittelussa ja tarinankerronnassa tämän syvällisemmin.

Yksi sommittelutekniikka, joka sekä ohjaa silmää tehokkaasti että tekee otoksesta helposti visuaalisesti miellyttävän, on nimeltään Frame within frame eli suomennettuna 'ruutu ruudun sisässä' tai ehkä luontevammin 'rajaus rajauksen sisässä'. Termillä viitataan sommitteluun, jossa otoksen keskeisin asia rajataan otoksen sisällä olevalla elementillä. (StudioBinder 2022.) Kyseessä voi esimerkiksi olla kodin ikkuna, jonka läpi katsotaan sisälle olohuoneeseen. Tällöin ikkuna toimii ikään kuin toisena kehyksenä otoksen tapahtumille.



Kuva 10. Otos elokuvasta Prinsessa ja Sammako (Prinsessa ja Sammako (Princess and the Frog, USA 2009)).

Kuva 10 on peräisin Disney-elokuvasta Prinsessa ja sammako. Elokuvan alussa kamera katsoo sisään ikkunasta, jonka verhot muodostavat kehyksen makuuhuoneelle. Kehykset ohjaavat katsetta huoneen keskiosaan, ja koska ne ovat huoneeseen verrattuna selkeästi otoksen etualalla, luovat ne samalla kaksiulotteiseen kuvan vahvan syvyysvaikutelman.



Kuva 11. Otos elokuvasta Klaus (Klaus). Olen piirtänyt alkuperäisen kuvan päälle kuvan sisältämiä linjoja havainnollistavia viivoja.

Kuva 11 on toinen esimerkki Netflixin Klaus-elokuvasta, ja se on hyvä esimerkki kohtauksesta, joka yhdistää useampia edellä mainittuja sommittelukeinoja. Katsojan huomion kannalta voimakkain sommittelullinen elementti on valöörikontrasti, sillä katseemme kiinnittyy välittömästi otoksen ainoaan valaistuun kohtaan eli lyhtyä pitelevään hahmoon. Jos kuvaa tarkastelee pitempään, käy ilmi, että otoksen etualalla olevat esineet muodostavat useita linjoja, jotka johdattelevat katsetta kohti päähenkilöä. Samalla nämä esineet rajaavat päähenkilön eli muodostavat kehyksen otoksen sisälle. Onkin hyvin tyypillistä, että yhdessä otoksen suunnittelussa hyödynnetään useampia sommittelukeinoja halutunlaisen lopputuloksen saavuttamiseksi.

3.4 Kuvakulmat

Otoksessa käytetty kuvakulma toimii usein katsojan näkökulmana elokuvan maailmaan. Näin ollen kuvakulmalla on suuri vaikutus siihen, miten katsoja kokee elokuvan hänelle esittämät asiat. Esimerkiksi alakulmasta kuvattu otos korostaa kuvatun henkilön tai objektin suuruutta katsojaan verrattuna, kun taas

yläkulmasta kuvattu otos tekee katsojasta suuren ja voimakkaan kuvattuun henkilöön tai objektiin nähden. Silmien tasolta kuvattu asia tai henkilö tuntuu katsojasta neutraalilta ja tasavertaiselta. Myös suoraan ylhäältä kuvattu otos (God's view) koetaan useimmiten neutraalina, sillä vaikka katsoja itse on kaiken yläpuolella, esiintyvät muut kuvan elementit toisiinsa nähden tasavertaisina. (StudioBinder, 2022.)



Kuva 12. Kuvasarja elokuvasta Kaunotar ja Hirviö (Kaunotar ja hirviö (Beauty and the Beast, USA 1991)).

Kuvasarja 12 on peräisin elokuvan Kaunotar ja Hirviö kohtauksesta, jossa Hirviö yllättää Bellen paikasta, jossa tämän ei kuuluisi olla. Huomaa, kuinka Hirviö on ensimmäisessä kuvassa kuvattu alaviistosta korostaen hahmon uhkaavuutta ja kokoa muuhun ympäristöön nähden. Seuraavassa kuvassa Belle on vastaavasti kuvattu yläkulmasta, ja kuvakulma saa hänet näyttämään pieneltä ja heikolta Hirviöön verrattuna. Kasvoin keskittyvä puolikuva näyttää samalla katsojalle, että Belle on selvästi peloissaan. Kolmannessa kuvassa hahmot nähdään rinnakkain, jolloin hahmojen kokoero korostuu edelleen. Kuvasarjan viimeinen otos on jälleen kuvattu alaviistosta, ja samalla hirviö täyttää olemuksellaan koko ruudun, vaikuttaen näin erityisen suurelta ja uhkaavalta otoksen vasempaan alareunaan painuneeseen Belleen verrattuna. Otoksessa käytetty kuvakulma,

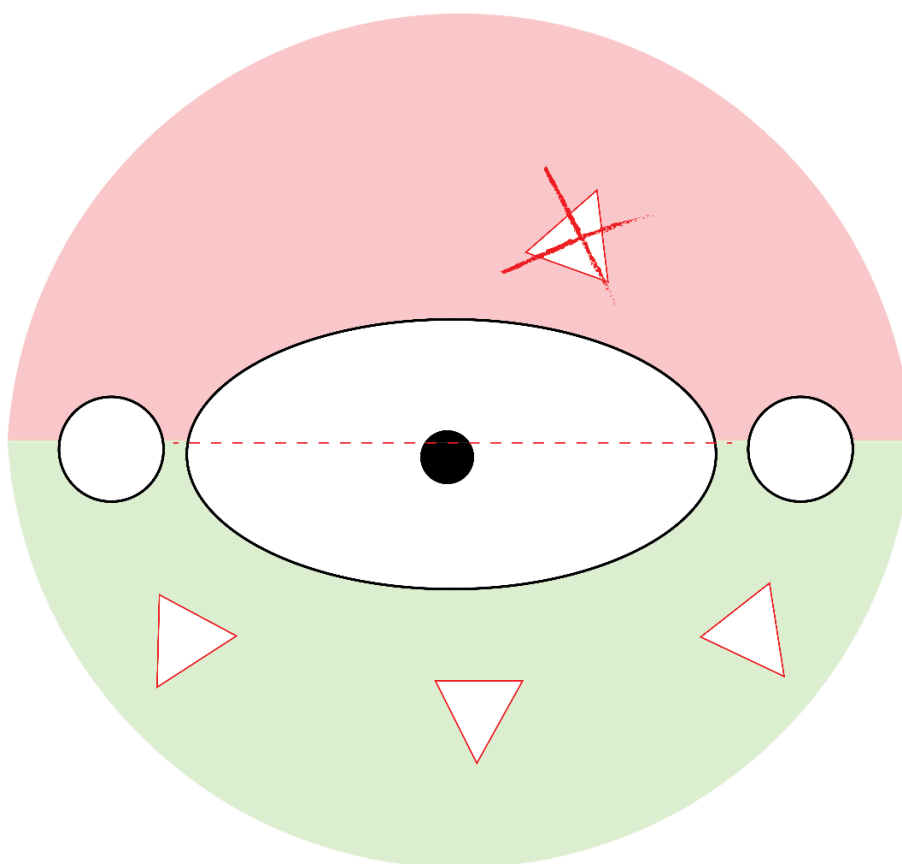
tilan käyttö ja hahmojen kehonkieli alleviivaavat heidän välillään vallitsevaa valtaeroa tehokkaasti.

Kuvakulmat ja kuvakoot kulkevat usein käsi kädessä, kuten edellisen kappaleen kuvaesimerkissä käy ilmi. Vastakkainasettelun lisäksi niillä pyritään usein elävöittämään kohtauksia, jotka eivät juurikaan sisällä toimintaa. Esimerkiksi kahden tai useamman hahmon käymä keskustelua voisi olla tylsä seurata, mikäli se kuvattaisiin vain yhdestä tai kahdesta kuvakulmasta. Kuvakulmien ja -kokojen vaihteluilla voi samalla viestiä, miten hahmot reagoivat käytyyn keskusteluun. Erityisesti lähikuva kasvoista on tehokas keino näyttää katsojalle, millaisen tunnereaktion dialogi saa hahmossa aikaan. (White 2012.)

Kuvakulmia suunniteltaessa tulisi huomioida niin kutsuttu 180 asteen sääntö, tai suojalinja, joka määrittelee kameralle 180 asteen liikkumavaran kohtauksen sisällä, kohtauksessa esiintyviin hahmoihin nähden. Suojalinja kulkee useimmiten kahden dialogia käyvän hahmon välillä, mutta se voi muodostua myös elottomien objektien välille. Suojalinjan tehtävä on varmistaa, että kohtauksessa esiintyvät hahmot tai objektit osoittavat kameraan nähden aina samaan suuntaan. Jos kamera loikkaa suojalinjan toiselle puolelle otosten välissä, antaa se katsojalle vaikutelman siitä, että kohtauksessa esiintyvät hahmot tai objektit vaihtavat keskenään paikkaa. (Tomaric 2013.)



Kuva 13. Kuvasarja elokuvasta Kikin lähettipalvelu. Otokset havainnollistavat suojalinjan käyttöä dialogia sisältävässä kohtauksessa. Kamera pysyttelee 180 asteen kulman sisällä koko kohtauksen ajan. (Kikin lähettipalvelu (魔法の宅急便, Majo no takkyūbin, Japani 1989))



Kuva 14. Suojalinjaa havainnollistava kuva, joka jäljittelee kuvassa 13 nähtävän kohtauksen asetelmaa. Tässä tapauksessa kaavion keskellä oleva soikio on kahvipöytä, kun taas kaavion kolme palloa esittävät kohtauksessa esiintyviä hahmoja, joiden välillä kulkee punaisella katkoviivalla merkitty suojalinja. Kolmiot puolestaan havainnollistavat kameran mahdollisia sijainteja kohtauksen sisällä. Vihreäksi merkitty puolikas osoittaa alueen, jonne kamera on päätetty sijoittaa. Näin ollen kamera voi turvallisesti liikkua tällä 180 astetta kattavalla alueella. Mikäli kamera loikkaa punaiselle merkitylle alueelle, on muutos liian raju, ja todennäköisesti hämmentää katsojaa.

Tekemäni kuvan 14 havainnollistava kaavio suojalinjan käytöstä jäljittelee kuvan 13 asetelmaa, jossa esitetään osa dialogikohtausta elokuvasta Kikin Lähettipalvelu. Siinä kolme hahmoa ovat osa kahvipöytäkeskustelua, jonka etenemistä tuetaan erilaisia kuvakulmia ja -kokoja apuna käyttäen. Vaikka kamera vaihtaa paikkaa ja kuvakulmaa kohtauksen sisällä, se ei koskaan ylitä hahmojen välille muodostunutta suojalinjaa, eli toisin sanoen kamera pysyttelee koko kohtauksen ajan samalla puolella kahvipöytää. Kuvasarjan kolmannessa, kuudennessa ja viimeisessä otoksessa kamera on asettunut lähes suoraan keskiviivalle, jolloin hahmot on kuvattu melkein suoraan edestä päin. Koska

linjaa ei kuitenkaan ylitetä, katsoja ymmärtää, minne hahmon katse suuntautuu. (White 2012.)

Kuvassa 15 olen piirtänyt hahmojen väliin kuvitteellisen suojalinjan. Jos sama linja piirrettäisiin kohtauksen jokaiseen otokseen, huomaisimme, että kamera on pysytellyt koko ajan linjan samalla puolella. Tämän ansiosta leipurin rouvan katse on aina suuntautunut kamerasta katsottuna vasemmalle ja Kikin ja kissan katse oikealle. Näin kohtaus pysyy johdonmukaisena, eikä katsojalle jää epäselväksi, kuinka hahmot on sijoitettu kohtaukseen toisiinsa nähden.



Kuva 15. Yksi kuvasarjan 13 kuvista, johon piirsin katkoviivan havainnollistamaan suojalinjaa. Suojalinja määrittelee millä puolella kameran tulee pysytellä (Kikin lähettipalvelu).

Kirjassaan *Filmmaking* elokuvaohjaaja Jason Tomaric listaa kolme poikkeuksellista tilannetta, jolloin suojalinjan rikkominen sallitaan:

1. Kamera leikkaa suoraan suojalinjalle niin, että otos on kuvattu kohtisuoraan. Tämän jälkeen kamera voi ylittää suojalinjan ja siirtyä sen toiselle puolelle kohtauksen loppuajaksi, tai se voi palautua takaisin alkuperäiselle puolelleen. Tärkeintä on, että suojalinjaa ei ylitetä

yhtäkkiä, vaan loikka pohjustetaan siirtämällä kamera ensin kohtisuoraan suojalinjalle.

2. Toisessa poikkeuksellisessa tilanteessa suojalinja ylitetään kameran liikkeessa. Kameraa siis liikutetaan suojalinjan yli ilman että otosta leikataan kesken liikkeen. Koska kameran liike on jatkuvaa eikä kyseessä ole suora leikkaus suojalinjan puolelta toiselle, pystyy katsoja hahmottamaan tilanteen muutoksen.
3. Kolmas poikkeustilanne syntyy silloin, kun suojalinja vaihtaa paikkaa kameraan nähden. Näin voi tapahtua silloin, kun kohtauksessa esiintyvä hahmo vaihtaa paikkaa, jolloin hahmojen välillä oleva suojalinja muuttuu. Tällöin katsojan tulee kuitenkin nähdä hahmon liike, jotta kuvakulmien muutos olisi looginen. (Tomaric 2013.)

3.5 Leikkaus

Elokuvan leikkauksella on suuri merkitys tarinankerronnan jatkuvuudelle, sillä se rytmittää elokuvan tapahtumien kulkua. Leikkaus voi korostaa kohtauksen rauhallisuutta pitämällä otokset pitkinä, tai vaihtoehtoisesti tunnelma voi elokuvan tapahtumista riippuen muuttua piinaavaksi. Nopeilla ja usein tapahtuvilla leikkauksilla voidaan puolestaan korostaa kohtauksen rauhattomuutta tai nopeatempoisuutta. (Tania 2018.) Tilanteeseen sopimattomat, töksähtelevät leikkaukset puolestaan rikkovat helposti katsojan immersion: katsoja ikään kuin palaa todellisuuteen sen sijaan, että olisi investoitunut elokuvan tapahtumiin. Karkeasti ajateltuna kuvakäsikirjoituksen jokainen ruutu vastaa uutta otosta, jolloin leikkauksen voisi ajatella tapahtuvan joka ruudun välissä. Poikkeus tähän ovat tietenkin peräkkäiset kuvat, joiden tehtävänä on havainnollistaa esimerkiksi hahmon liikesarjaa. (White 2012.)

Useimmiten leikkaukset ovat suoria leikkauksia, eli ne tehdään saumattomasti niin, että yksi otos vaihtuu toiseen lennosta, eikä katsoja kiinnitä leikkaukseen erityisemmin huomiota. Vaihtoehtoisesti leikkaus voidaan tehdä esimerkiksi häivyttämällä. Tällöin yksi otos häivytetään pois ruudulta, samalla paljastaen seuraava otos edellisen alta. Häivytyks voi olla toimiva keino kertoa katsojalle esimerkiksi ajan kulumisesta: kuvassa voidaan esimerkiksi näyttää samaa maisemaa, jossa vuodenaika vaihtuu joka häivytyksen jälkeen. Joskus otos saatetaan leikata tai häivyttää tyhjyyteen, jolloin ruudulla näytetään tavallisesti ainoastaan mustaa tai valkoista. (White 2012.) Esimerkiksi taistelukohtaus saattaa päättyä tilanteeseen, jossa päähenkilö saa iskun päähänsä ja menettää tajuntansa. Tässä kohtaa sopiva leikkaus saattaisi olla mustaan häivyttäminen, jolloin katsoja ikään kuin kokee tilanteen päähenkilön näkökulmasta.

Kaksi viimeisintä leikkaustapaa ovat lähinnä tehokeinona ja niitä on syytä käyttää säästeliäästi. Tavallinen, suora leikkaus on useimmiten sopiva valinta otosten ja kohtausten välillä: leikkaus, johon katsoja ei kiinnitä huomiota, on yleensä merkki onnistuneesta leikkauksesta. Tällaiset leikkaukset mahdollistavat kameran hyppimisen paikasta ja kuvakoosta toiseen nopeasti ilman, että katsoja häiriintyy. Leikkaaminen myös vähentää tarvetta kameran liikuttamiselle otoksen sisällä, mikä on etu etenkin 2D-animaation kohdalla. On kuitenkin tärkeää, että katsoja tuntee tilan, johon otokset sijoittuvat, sekä kohtauksessa esiintyvien hahmojen sijainnin tilaan nähden, jotta hän osaa tulkita tapahtumia oikein leikkausten välillä. (White 2012.)

3.6 Yhteenveto ja yleiset kompastuskivet

Elokuvakerronta on laaja aihealue ja sen ymmärtäminen vaatii yleensä vuosien harjoitusta. Tekniikoiden opiskeleminen kirjallisessa muodossa on hyödyllistä, mutta oppien soveltaminen käytännössä on myös erittäin tärkeää. Aloittelevan kuvakäsikirjoittajan kannattaakin käyttää aikaa elokuvien katselemiseen ja kohtausten analysoimiseen, oli kyseessä sitten näytelty elokuva tai

animaatioelokuva. Myös otosten kopioiminen piirtämällä on tehokas tapa vahvistaa kuvakäsikirjoitukseen vaadittavia piirustus- ja sommittelutaitoja. (Pantoja 2021.)

Kuvakäsikirjoittaja ja animaattori Toniko Pantoja on tottunut käymään läpi kuvakäsikirjoitukseen keskittyviä portfolioita. Videollaan *Common MISTAKES beginning storyboard artists make for animation* hän jakaa yleisimpiä aloittelevien kuvakäsikirjoittajien virheitä, ja kuinka niitä on mahdollista välttää. Hänen mukaansa yksi aloittelevien kuvakäsikirjoittajien tyypillisimmistä kompastuskivistä on perustavan kuvan unohtaminen. Ilman perustavaa kuvaa katsojan on vaikea hahmottaa, minne tapahtumat sijoittuvat, ja kuinka kohtauksessa esiintyvät hahmot asettuvat toisiinsa nähden. Toinen hahmojen sijoittelua koskeva virhe liittyy edellisessä luvussa käsitellyn suojalinjan olemassaolon unohtamiseen, jolloin tuloksena on helposti kahden keskustelewan hahmon näennäinen paikan vaihto, kun kamera hyppää suojalinjan yli puolelta toiselle. (Pantoja 2023.)

Myös yllättävät ja tarpeettomat leikkaukset tekevät kohtauksesta helposti hektisen ja sekavan oloisen. Pantojan mukaan aloitteleva kuvakäsikirjoittaja päätyy yleensä leikkaamaan kohtauksen tai otoksen liian usein, ilman että katsojalla on aikaa keskittyä hahmojen ilmeisiin tai eleisiin. Myös liian suuret tai pienet muutokset sommittelussa tai kuvakoossa leikkausten välillä voivat tuntua töksähteleviltä: joko muutos on niin rajua että katsoja kiinnittää siihen tarpeettomasti huomiota (kuva 16), tai niin pieni, että katsoja ei heti ymmärrä otoksen vaihtuneen. Niin leikkausten kuin edellistenkin esimerkkien kohdalla Pantoja kuitenkin korostaa, että joskus nämä ”virheelliset” valinnat voivat tukea tarinankerrontaa ja olla sitä kautta tarkoituksenmukaisia: joskus kuvakäsikirjoittaja esimerkiksi saattaa tietoisesti tavoitella kohtausta, joka näyttäytyy katsojalle sekavana, klaustrofobisena ja hektisenä. (Pantoja 2023.)



Kuva 16. Toniko Pantojan esimerkki töksähtävästä leikkauksesta, jossa kahden otoksen välinen sommittelu on hyvin samanlainen. Kuvakulmat eivät ole suojalinjaan nähden virheellisiä, mutta mikäli kyseessä on neutraali kanssakäyminen, voivat tällaiset leikkaukset tuntua tilanteeseen nähden turhan levottomilta. Tässä tapauksessa kamera kiepsahtaa otosten välillä yhden hahmon olkapäältä toiselle, ja saa leikkauksen tuntumaan kenties turhan dramaattiselta. Esimerkiksi kuvassa 13 käytetyt kuvakulmat ovat toisiinsa nähden huomattavasti hillitympiä. (Pantoja 2021.)

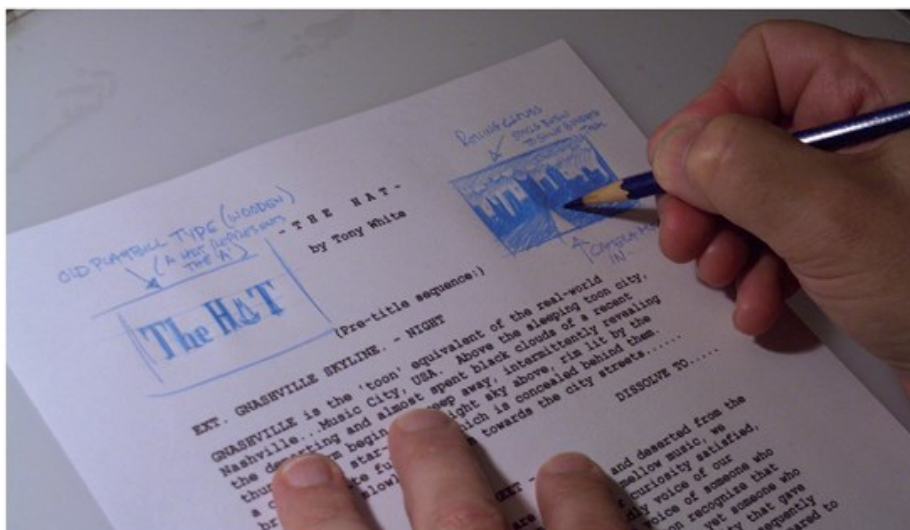
Lopuksi Pantoja puhuu vielä kuvakulmien käytöstä. Usein aloittelevat kuvakäsikirjoittajat unohtavat hyödyntää erilaisia kuvakulmia kuvakäsikirjoituksensa elävöittämiseksi, jolloin se voi jäädä elokuvakerronnallisesti aika tylsäksi. Toisaalta myös päinvastaista ongelmaa esiintyy: kuvakäsikirjoittaja voi innostua erikoisista kuvakulmista turhankin paljon, ja käyttää niitä ylenpalttisesti lähes joka otoksessa. Liioiteltujen kuvakulmien jatkuva käyttö voi latistaa tarinan varsinaisia kohokohtia, sillä ne eivät erotu muiden dramaattisten otosten joukosta tarpeeksi hyvin. Neutraalit tilanteet olisi hyvä esittää neutraalista kuvakulmasta, ja dramaattisemmat otokset säästää sopiville hetkille, jotta niiden tehokkuus ei kärsisi liikaa. (Pantoja 2023.)

4 Kuvakäsikirjoituksen työvaiheita

Tässä luvussa käyn läpi ammattinaan kuvakäsikirjoittajina toimivien henkilöiden lähestymistapoja kuvakäsikirjoituksen ja animaticin työstämiseen.

4.1 Kuvakäsikirjoituksen suunnittelu

Kirjassaan *From Pencils to Pixels* animaattori Tony White kertoo käyvänsä käsikirjoituksen läpi aina useampaan kertaan varmistuakseen siitä, että hän varmasti sisäistää sen tapahtumat. Samalla hän merkitsee tai kirjaa ylös käsikirjoituksen tärkeimpiä käsitteitä ja luonnostelee nopeita luonnoksia siitä, miltä kohtaukset voisivat mahdollisesti näyttää (kuva 17). Prosessi auttaa häntä työstämään ja osittain visualisoimaan käsikirjoitusta ennen varsinaisen kuvakäsikirjoituksen aloittamista. (White 2013.)

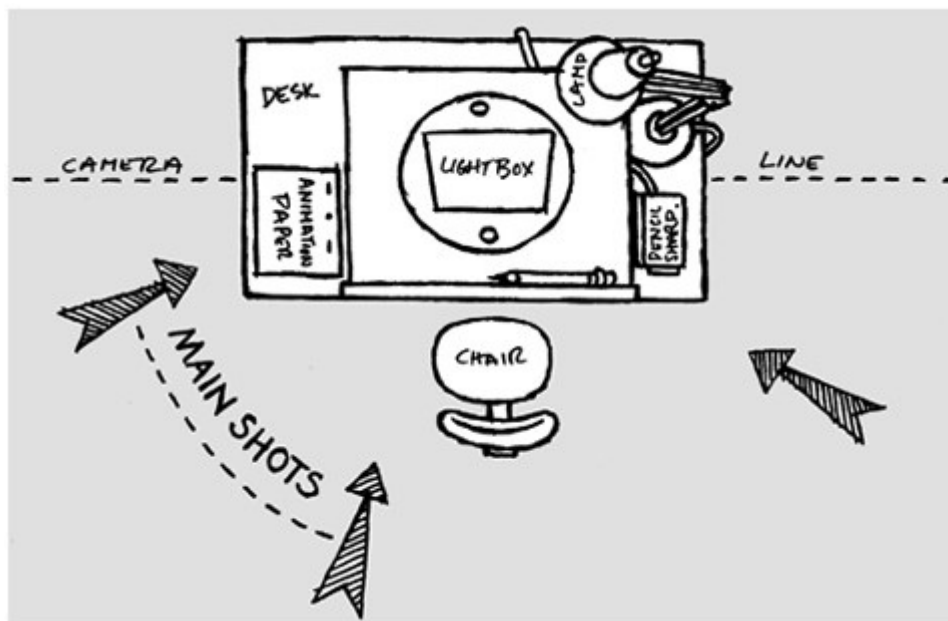


Kuva 17. Animaattori Tony White tulkitsemassa käsikirjoitusta visuaaliseen muotoon nopeiden luonnosten avulla (White 2013).

Animaatiotuotannossa yksi sivu käsikirjoitusta vastaa karkeasti ajateltuna yhtä minuuttia valmista animaatiota. Tätä periaatetta on helpompi noudattaa, kun kuvakäsikirjoituksen luonnostelee suoraan käsikirjoituksen yhteyteen, ja myös

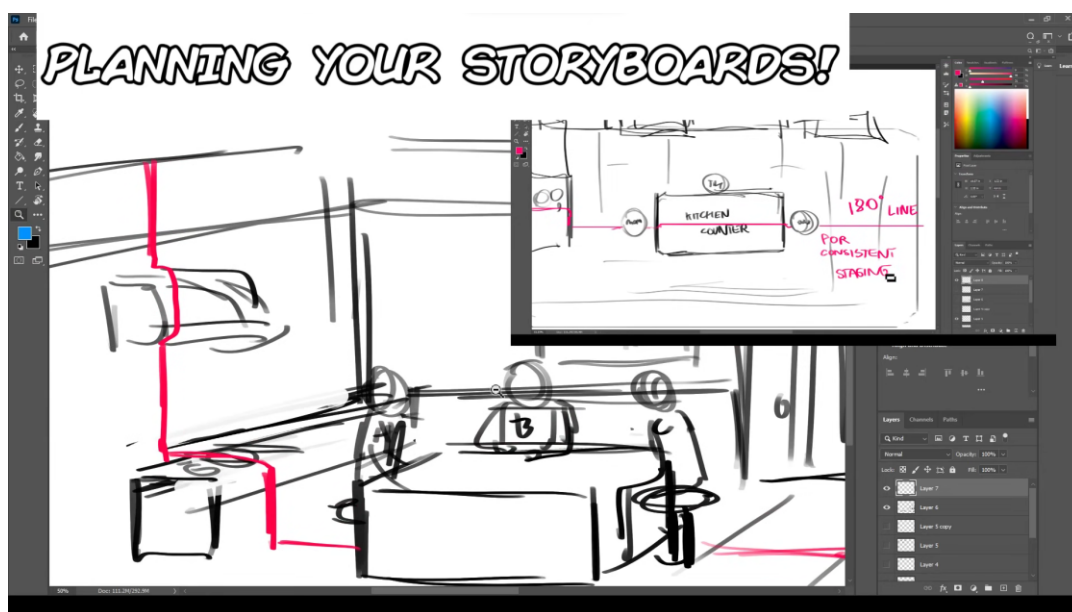
animaattori ja kuvakäsikirjoittaja Toniko Pantoja turvautuu tähän lähestymistapaan. Koska hän työskentelee digitaalisesti, toimivat nämä luonnokset yleensä suoraan pohjana varsinaiselle kuvakäsikirjoitukselle. (Pantoja 2020.)

Kun White on käynyt käsikirjoituksen perusteellisesti läpi, aloittaa hän kuvakäsikirjoituksen työstämisen aina perustavasta kuvasta. Jos perustavalle kuvalle ei jostain syystä ole tarvetta, piirtää White omien sanojensa mukaan itselleen ”kartan” kohtauksen ympäristöstä hahmottaakseen paremmin, miten eri asiat on sijoitettu tilaan, jossa kohtaus tapahtuu (kuva 18). Tätä karttaa ei käytetä osana kuvakäsikirjoitusta, vaan sen ainoa tarkoitus on auttaa kuvakäsikirjoittajaa hahmottamaan kohtauksen tapahtumapaikka mahdollisimman hyvin. (White 2013.)

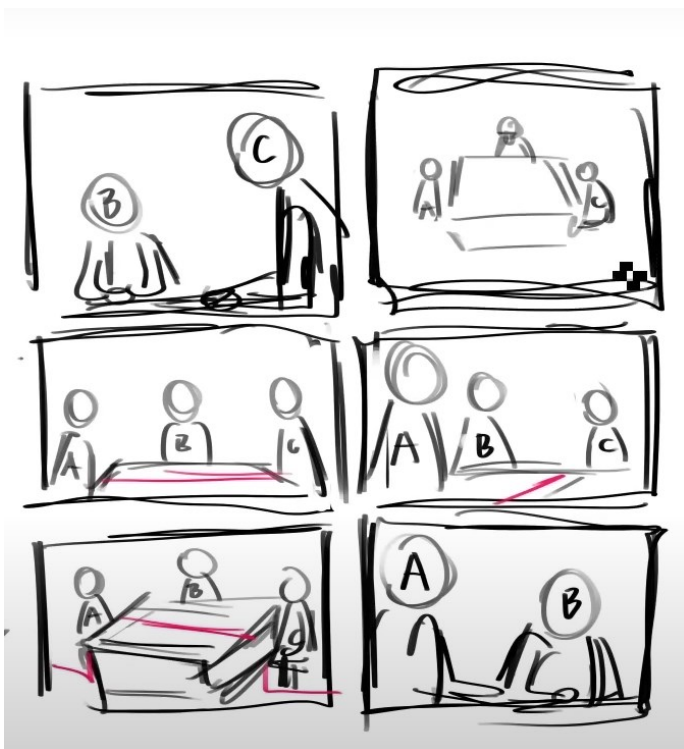


Kuva 18. Esimerkki piirroksesta, joka määrittelee kohtauksen tapahtumapaikan, mutta ei toimi osana varsinaista kuvakäsikirjoitusta. Tämä ”kartta” sisältää paljon tärkeää tietoa kuvakäsikirjoittajalle, sillä siihen on määritelty kameran suojalinja, tärkeimmät kuvakulmat, sekä muun muassa pöydällä olevien tavaroiden sijainti. Kun tila on suunniteltu valmiiksi, on samat objektit helpompi piirtää oikeille paikoilleen, vaikka kuvakulmat ja rajaukset muuttuisivat. (White 2013.)

Myös Pantoja luottaa samantyyliiseen lähestymistapaan, ja aloittaa kuvakäsikirjoitusprosessinsa kuvaa 18 vastaavasta kartasta, jota hän kutsuu ”master shotiksi.” Kuten Whiten piirtämä ”kartta”, on Pantojan master shot myös kuva, joka esittää kohtausta ympäröivä tilan useimmiten suoraan ylhäältä päin, mutta tarvittaessa myös kolmiulotteisena (kuva 19). Kun master shot on tehty, voi Pantoja käyttää sitä referenssinä erilaisten rajausten ja kuvakulmien kanssa leikittelemiseen jo ennen varsinaisen kuvakäsikirjoittamisen aloittamista (kuva 20). Näitä luonnoksia on mahdollista hyödyntää myöhemmin suoraan varsinaisessa kuvakäsikirjoituksessa mikäli ne tuntuvat tilanteeseen sopivilta. Koska suojalinja on huomioitu jo master shotia tehtäessä ja kuvakulmia suunniteltaessa, on epätodennäköisempää, että siihen liittyviä virheitä tapahtuu enää kuvakäsikirjoituksen myöhemmissä vaiheissa. (Pantoja 2020.)

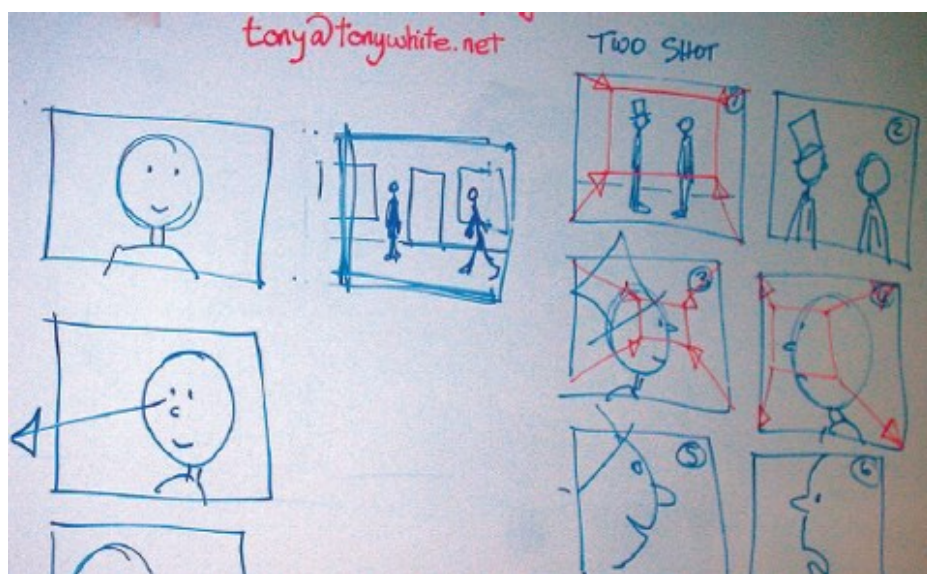


Kuva 19. Esimerkki Toniko Pantojan master shotista, joka on tässä tapauksessa kuvattu sekä ylhäältä, että kolmiulotteisena. Huomaa kuvassa kulkeva punainen viiva, joka määrittää aiemmassa luvussa käsitellyn suojalinjan, jota kameran ei tulisi ylittää otoksia suunniteltaessa. (Pantoja 2020.)

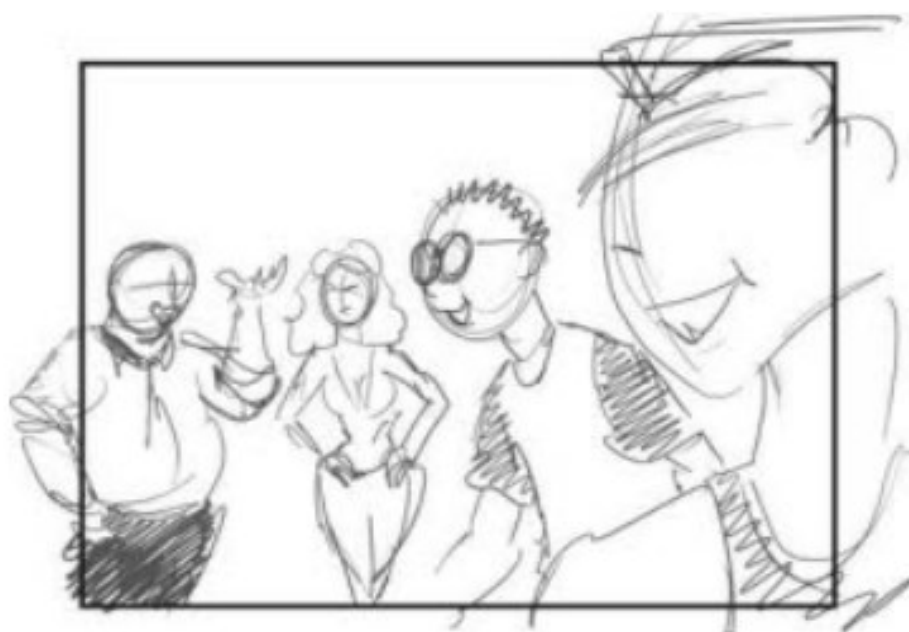


Kuva 20. Kuvan 19 master shotin alustavien rajausten perusteella tehtyjä luonnoksia vaihtoehtoisista kuvakulmista (Pantoja 2020).

Kuvakäsikirjoitus kannattaa aluksi luonnostella nopeilla, pienillä kuvilla (engl. thumbnail sketch), eikä piirustuksiin kannata käyttää paljoa aikaa ennen kuin ne on hyväksytty ohjaajan tai muun tahon toimesta (kuva 21). Isossa animaatioelokuvatuotannossa on yleensä mukana useita henkilöitä joilla on sananvaltaa siihen, miltä kukin käsikirjoituksen kohtaus tulisi näyttää. Kuvakäsikirjoittajan pitää jollain tavalla onnistua yhdistämään nämä visiot sellaiseksi kokonaisuudeksi, että se miellyttää koko työryhmää ja palvelee myös lopputuotosta. Alustavien luonnosten tärkein tehtävä onkin havainnollistaa kohtausten sommittelu, otosten rajaus ja niissä esiintyvien hahmojen sijoittelu yksinkertaisesti, ennen seuraavaan vaiheeseen siirtymistä. (Hart 2013.)



Kuva 21. Nopeita luonnoksia, joiden avulla pyritään määrittämään otosten sisällä tapahtuvat zoomaukset (White 2013).

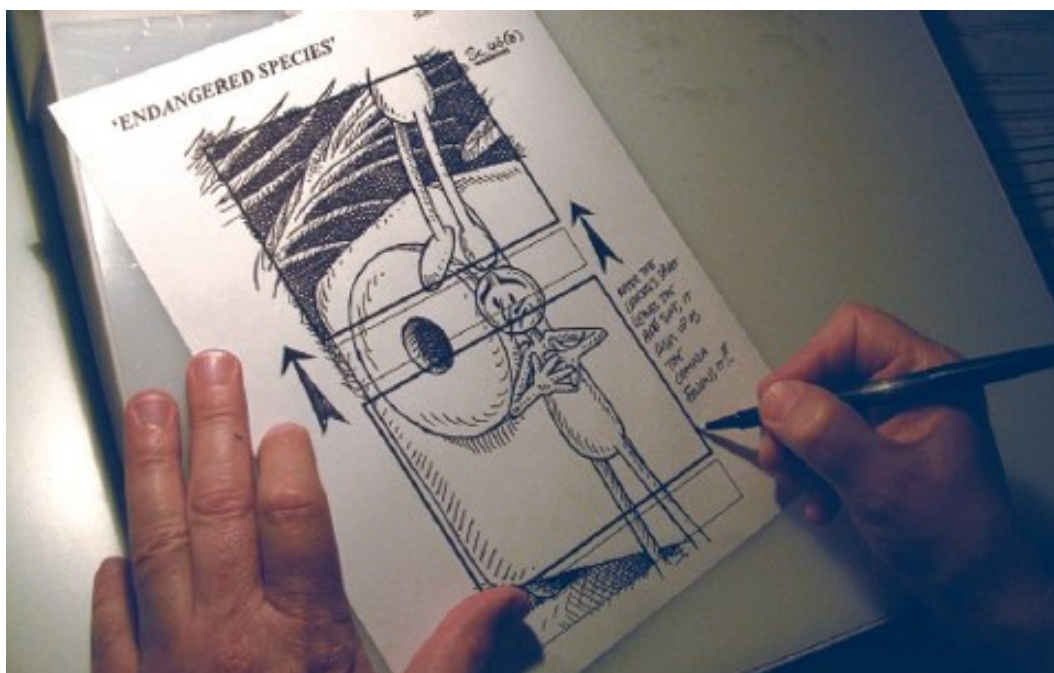


Kuva 22. Nopea luonnos, jossa yksittäiset hahmot on kuitenkin helppo erottaa toisistaan (Simon 2013).

Kuva 22 on esimerkki nopeasta luonnoksesta, joka kuitenkin sisältää paljon tietoa otoksesta. Hahmojen kehonkieli on suurpiirteisistä viivoista huolimatta helposti luettavissa. Näemme myös, mihin suuntaan kukin hahmo katsoo, eli hahmot vaikuttavat kolmiulotteisilta. He erottuvat myös selvästi toisistaan yksinkertaisten hius- ja asustemuutosten ansiosta. Näin sekä kuvakäsikirjoittaja että muut tiimin jäsenet pysyvät kartalta siitä, ketä hahmoa kukin piirros esittää. (Simon 2013.)

4.2 Kuvakäsikirjoituksen viimeistely

Kun kuvakäsikirjoitus on luonnosteltu, on aika käydä se kokonaisuutena läpi, ja tehdä tarvittavia muutoksia. Projektista riippuen tämä prosessi voi toistua uudelleen ja uudelleen, kunnes otosten kuvakulmat, kameran liikkeet ja sommittelu lyödään lukkoon ja kuvakäsikirjoitus voidaan viimeistellä, ja mahdollisesti jatkotyöstää animaticiksi. Mikäli kamera on liikkeessä, tulisi tämä liike havainnollistaa kuvakäsikirjoituksessa, ja huomioida liike myös kuvakäsikirjoitusruutujen taustojen suhteen (kuva 23). Kuvakäsikirjoituksen otokset on myös hyvä numeroida viimeistään tässä vaiheessa, jotta niiden asettaminen aikajanelle helpottuu. (White 2013.)



Kuva 23. Kuvakäsikirjoituksen puhtaaksi piirretyn version työstämisestä. Animaattori Tony White suosii perinteisiä työvälineitä, kuten mustaa tussia. Esimerkkikuvassa hän työstää otosta, joka sisältää ylös päin suuntautuvan kameran liikkeen. White on rajannut kuvaan kameran liikkeen alku- ja loppupisteen, ja havainnollistaa kameran liikkeen suuntaa nuolella. (White 2013.)

Kun animaattori Tony White on tyytyväinen kuvakäsikirjoituksensa kulkuun, keskittyy hän seuraavaksi hahmojen liikeratojen työstämiseen. Toisin sanoen hän varmistaa, että hahmojen liikeradat ovat helposti luettavissa kuvakäsikirjoituksesta, ja piirtää tarpeen vaatiessa lisää kuvia olemassa olevien kuvakäsikirjoitusruutujen väliin. (White 2013.)

Animaatioelokuvaa kuvakäsikirjoittaessa piirustusten ei tyypillisesti tarvitse olla viimeistelyjä, mutta hahmojen liikkeet ja 'näyttely', eli ilmeet ja eleet, tulisivat olla selvästi luettavissa. Siinä missä näytellyn elokuvan kuvakäsikirjoittajan ei tarvitse tulkita hahmojen eleitä ja ilmeitä näyttelijöiden puolesta, tulisi animaatioelokuvan kuvakäsikirjoituksen määrittää ne mahdollisimman tarkasti jo kuvakäsikirjoitusvaiheessa. Kun animaatiohahmojen 'näyttelijäntyö' on pohjustettu hyvin, on animaattorin helpompi saada kiinni siitä, mitä hänen työltään odotetaan. (Simon 2012.)

Kuvassa 24 on esimerkki animaatioelokuva Frozen 2 otoksesta, jossa kuvakäsikirjoitus rinnastettiin lopputuotokseen. Kuva on hyvä esimerkki siitä, ettei kuvakäsikirjoituksen piirros ole lainkaan viimeistelty, mutta hahmon ilmeet ja eleet ovat silti helposti luettavissa.



Kuva 24. Ruutu elokuvan Frozen 2 kuvakäsikirjoituksesta verrattuna elokuvan valmiiseen otokseen (DisneyMusicVEVO 2020).

Kuvakäsikirjoituksen viimeistelyprosessia kannattaa nopeuttaa kierrättämällä kuvia mahdollisimman paljon (White 2013). Digitaalisia työkaluja käyttäessä tämä on suhteellisen yksinkertaista, sillä kuvia voi suurentaa tai pienentää vaaditun rajauksen tai zoomauksen mukaan, ja kuvista voi helposti leikata osia pois. Digitaalisia työkaluja kannattaa hyödyntää myös piirtämällä taustat ja hahmot, sekä mahdolliset muut elementit kuten erikoisefektit, omille tasoilleen.

Tämä mahdollistaa esimerkiksi taustaelementtien erillisen animoinnin tai saman taustan hyödyntämisen useassa otoksessa. (Becker 2019.)

Jotkut produktiot voivat vaatia käsikirjoituksen värittäminen, mutta animaatioelokuvien kohdalla tämä olisi usein työlästä. Sen sijaan elokuvaproduktioissa käytetään usein värikäsikirjoitusta (engl. colour script). Värikäsikirjoitus määrittelee jokaisen kohtauksen väripaletin esittämällä yhden väritetyn animaatoruudun yhtä kohtausta kohti. Värikäsikirjoitus säästää valtavasti aikaa kuvakäsikirjoituksen värittämiseen verrattuna, mutta työryhmä saa silti hyvän käsityksen kohtauksen tunnelmasta. Samalla koko tuotantotiimi näkee elokuvan värimaailman nopealla vilkaisulla, ja muutosten tekeminen on nopeaa. (Khan Academy i.a.) Esimerkki värikäsikirjoituksesta on nähtävissä kuvassa 25, joka esittää animaatiostudio Pixarin värikäsikirjoituksen vuonna 2017 ilmestyneelle elokuvalla Coco.



Kuva 25. Pixar-elokuvan Coco värikäsikirjoitus (Khan Academy i.a.).

4.3 Animatic

Kun kuvakäsikirjoitus on valmis, tai ainakin tarinankerronnallisesti selkeä, on aika ryhtyä kokoamaan sitä animaticin muotoon. Tuotannosta riippuen animaticin tekeminen ei aina ole välttämätöntä, mutta animaatioelokuvan kohdalla kyseessä on hyvinkin standardisoitunut tapa esitellä kuvakäsikirjoitusta: animatic antaa yleensä pelkkään kuvakäsikirjoitukseen nähden selkeämmän kuvan siitä, miltä elokuva tulee näyttämään. Tavallisesti animaatiostudioilla on tapana pitää sisäinen animatikin katselutilaisuus, jolloin tuotantotiimi kokoontuu näkemään esikatseltavan version elokuvasta, animaticin muodossa. (Pantoja 2022a.)

Animatic voi koostua kaikessa yksinkertaisuudessaan kuvakäsikirjoituksen kuvista, jotka on asetettu peräkkäin videoeditointiohjelman aikajanelle. Kun videon laittaa pyörimään, kuvakäsikirjoituksen kuvat näkyvät kronologisessa järjestyksessä, muodostaen karkean version valmistumassa olevasta animaatiosta. Jo tässä vaiheessa tarinan luettavuus on hyvin havainnoitavissa, vaikka animaticin ajastukset eivät todennäköisesti ole ensimmäisellä katselukerralla vielä kohdillaan. Koska kuvakäsikirjoituksen kuvat ovat keskenään samanarvoisia, ne eivät määritä elokuvan kohtausten ajastusta realistisesti. Animaticin kohdalla kunkin otoksen kesto voi joko lyhentää tai pidentää sen perusteella, kuinka kauan kunkin kohtauksen toivotaan kestävän. (White 2012.)

Kun animaticin ajastus on valmis, on loppusilausten aika. Näihin kuuluvat yleensä vähintään kameran liikkeiden animoiminen, ja joissain tapauksissa animaticiin saatetaan sisällyttää ylimääräistä tausta- ja hahmoanimaatiota. Tällaisia animaatioita varten kaikki kuvakäsikirjoituksen yksittäiset elementit kannattaa piirtää omille tasoilleen. (Becker 2019.)

Kuvakäsikirjoituksen yksityiskohtaisuudesta riippuen animatic ei välttämättä koostu pelkästään kronologisessa järjestyksessä esitettävistä kuvakäsikirjoituksen kuvista, vaan kuvakäsikirjoittaja saattaa usein työstää hahmojen liikeratoja pitemmälle animatic-vaiheessa. Siitä, kuinka viimeistellyjä kuvakäsikirjoituksen ja animaticin tulisi olla hahmojen liikeratojen suhteen, on viime aikoina käyty paljon keskustelua. Toniko Pantoja puhuu aiheesta videollaan *Should storyboards be fully animated pieces?* ja kertoo samalla huomanneensa, kuinka hyvinkin pitkälle työstetyt animaticit ovat yleistymässä, jolloin kuvakäsikirjoittajalta vaaditaan nyt aiempaan nähden enemmän animaatio-osaamista. Siinä missä kuvakäsikirjoittaja on tavallisesti havainnollistanut hahmojen liikeratoja muutamalla kuvalla, voi sulavamman liikeradan esittäminen animaticissa vaatia kymmeniä lisäruutuja. Animaticit ovatkin viime aikoina alkaneet muistuttaa enemmän valmista animaatiota, kuin perinteisiä kuvakäsikirjoituksia, mitä moni kuvakäsikirjoittaja pitää kohtuuttomana. (Pantoja 2022b.)

Mikä sitten on sopiva määrä animaatiota animaticin kohdalla? Oikeaa vastausta kysymykseen ei ole, sillä kunkin kuvakäsikirjoituksen vaatimukset riippuvat pitkälti työstettävästä produktiosta, ja sen tuotantotiimistä. Tärkeintä onkin keskustella asiasta ohjaajan kanssa, ja pyrkiä varmistumaan siitä, millainen kuvakäsikirjoittaminen on ajallisesti ja taloudellisesti kannattavaa, saati tarpeellista. Pitkälle viety kuvakäsikirjoitus ja animatic vaatii aina huomattavasti enemmän työtä, ja koska kuvakäsikirjoitusta joudutaan usein muokkaamaan uudelleen ja uudelleen, kasvaa työmäärä – ja sitä myötä kuvakäsikirjoittajan turhautuneisuus – entisestään. Mikäli animaatiohahmon liikesarja on havainnollistettavissa muutamalla kuvalla, on se yleensä animaticin kannalta riittävä, ja ennen kaikkea taloudellisempi tapa työskennellä. (Pantoja 2022b.)

Esimerkiksi juoksuasentoon piirrettyä hahmoa voi yksinkertaisesti liu'uttaa eteenpäin maan pintaa pitkin. Vaikka hahmon juoksusykliä ei animoisi, tämä eteenpäin vievä liike riittää yleensä havainnollistamaan animaticin tapahtumia.

5 Oman animaatioelokuvan kuvakäsikirjoittaminen

Tässä luvussa esittelen tarkemmin opinnäytetyön ohessa tekemäni kuvakäsikirjoitus- ja animatic -projektin, ja kuinka olen pyrkinyt hyödyntämään oppimiani visuaalisen tarinankerronnan tekniikoita käytännössä. Samalla reflektoin hieman oppimaani sekä pohdin asioita, joihin minun tulisi ensi kerralla kiinnittää enemmän huomiota.

5.1 Projektin esittely

Opinnäytetyön toiminnallisena osuutena toteutin kuvakäsikirjoituksen ja animaticin 2D-animaatioelokuvan alulle. Elokuvan tarina ja hahmot perustuvat aiemmin koulutyönäni tekemälle sarjakuvalle, joka puolestaan pohjautuu löyhästi Grimmin satuun *Valkoinen käärme*. Alkuperäisessä sadussa esiintyy viisaaksi ja mahtavaksi nimitetty kuningas, jolla on erikoiset ruokailutottumukset: kuningas syö aina yksin, ja ruoka toimitetaan hänelle joka ilta palvelijan toimesta, peitetyssä astiassa. Kukaan kuninkaan palveluväestä ei tiedä, mitä annos sisältää. Heti sadun alussa kuninkaalle ruokaa toimittava palvelija kuitenkin hairahtaa ja varastaa kuninkaalta ruokaa, joka sattuu olemaan valkoisesta käärmeestä valmistettu ruokalaji. Käärmettä syötyään palvelija huomaa yllättäen ymmärtävänsä eläinten puhetta.

Yhtäläisyydet Grimmin sadun ja sarjakuvani välillä loppuvat oikeastaan tähän, ja oma tarinani lähtee seuraavaksi hyvinkin eri suuntaan. Kuvakäsikirjoitukseni, ja sitä myötä opinnäytetyöni, ei kuitenkaan käsittele näitä jatkotapahtumia, sillä projektin toiminnallinen osuus kattaa ainoastaan tarinan alkuosan.

Alkuperäinen ajatukseni oli toteuttaa sarjakuvan ensimmäiset, noin 20 sivua kuvakäsikirjoituksen ja animaticin muodossa, mutta päädyin kuitenkin kuvakäsikirjoittamaan sarjakuvaa ennakoivat tapahtumat. Kuvakäsikirjoitus ja animatic toimivat nyt tavallaan sarjakuvan prologina, sillä sarjakuvaa tehdessäni oletuksena oli pitkälti se, että lukija tuntee sadun, jolle sarjakuva perustuu.

Tästä syystä sarjakuvan alku oli mielestäni ulkopuolisin silmin tarkasteltuna hieman hämmentävä, ja halusin pohjustaa tarinan sellaiseksi, että se olisi helposti ymmärrettävissä riippumatta siitä, onko satu *Valkoinen käärme* katsojalle ennestään tuttu.

Sarjakuva sisälsi myös aika vähän dialogia, sillä esimerkiksi päähenkilö ei puhu sarjakuvan aikana kertaakaan. Kun päähenkilö alkaa yllättäen ymmärtää eläinten puhetta, tulee maailmasta hänelle hetkellisesti sietämättömän meluisa paikka. Halusin sarjakuvassa hyödyntää vastakkainasettelua hiljaisen päähenkilön ja meluavien eläinten välillä, mutta koin tämän ratkaisun tarinankerronnan kannalta haastavaksi kuvakäsikirjoitusta tehdessäni. Vaikka visuaalisen tarinankerronnan ei tulisi tukeutua liikaa dialogiin, päädyin lisäämään kuvakäsikirjoitukseeni hahmon, jota sarjakuvassa ei nähdä. Tämän uuden hahmon ja päähenkilön välillä käyty dialogi pohjustaa elokuvan myöhempiä tapahtumia paremmin kuin sarjakuvan alkuperäiset tapahtumat.

5.2 Kuvakäsikirjoittaminen

Kuvakäsikirjoitusprosessini oli kenties hieman epätyypillinen siinä mielessä, ettei se perustunut minkäänlaiseen tekstimuotoiseen käsikirjoitukseen. Kuten edellisessä luvussa totesin, päädyin kuvakäsikirjoittamaan sarjakuvaani edeltävät tapahtumat sarjakuvan varsinaisten tapahtumien sijaan, enkä näin ollen hyödyntänyt sarjakuvaakaan kuvakäsikirjoituksen ohjenuorana. Minulla oli kuitenkin aiemmin tekemäni työn ansiosta selkeä käsitys siitä, millaiseen ympäristöön kuvakäsikirjoitukseni tapahtumat sijoittuivat, ja tämän lisäksi olin jo aikaisemmin pohtinut, miten tapahtumia voisi selkeyttää lukijalle tai katsojalle. Alustava tarina oli siis olemassa, mutta ainoastaan oman pääni sisällä.

Kaiken kaikkiaan kuvakäsikirjoitus on neljä sivua pitkä, ja siihen kuuluu yhteensä 52 otosta. Kuvakäsikirjoitus on esitelty kokonaisuudessaan kuvissa 26–29. Heti prosessin alussa totesin hyvin nopeasti, että itselleni luontevin

työskentelytapa oli toteuttaa varsinainen kuvakäsikirjoitus nopeina luonnoksina, jonka jälkeen siirryin suoraan animaticin tekemiseen. Toisin sanoen luonnostelin kuvakäsikirjoituksen, mutta en piirtänyt sitä erikseen puhtaaksi ennen animaticin aloittamista.

Aloitin kuvakäsikirjoituksen tekemisen valmistelemalla Adoben Photoshop-ohjelmassa 16-ruutuisen pohjan, jota pystyin kopioimaan aina uudelleen ja uudelleen sitä mukaa, kun kuvakäsikirjoitus eteni. Ruudut ovat pienikokoisia, ja piirtämäni kuvat toimivat ikään kuin esikatselukuvina, jotka määrittelevät otoksen sommittelun, kuvakulmat sekä hahmojen sijainnin muuhun ympäristöön nähden. Käytin näitä pikkukuvia myöhemmin suoraan pohjana animaticin taustoille. Tämä työskentelytapa mahdollisti sen, että sain tarinankerronnalliset ongelmat ratkaistua nopeasti kuvakäsikirjoitusvaiheessa, ja pikkukuvien kopioiminen nopeutti animaticin taustojen työstämistä.

Taustoja suunnitellessani pyrin pitämään mielessäni kolmanneksen säännön, ja välttämään liian keskitettyä sommittelua. Koska taustan elementit pysyivät paikallaan, pystyin paremmin hyödyntämään niiden sommittelua visuaalisessa tarinankerronnassani. Esimerkiksi kuvan 26 otoksissa 1 ja 2 käytetyt perustavat kuvat linnasta on sijoitettu keskiviivan vasemmalle puolelle. Hyödynsin ajattelua tietoisesti myös hahmojen kohdalla silloin, kun he pysyivät otoksen aikana paikallaan: esimerkiksi kuvan 28 otoksissa 35–37 käydyssä dialogissa.

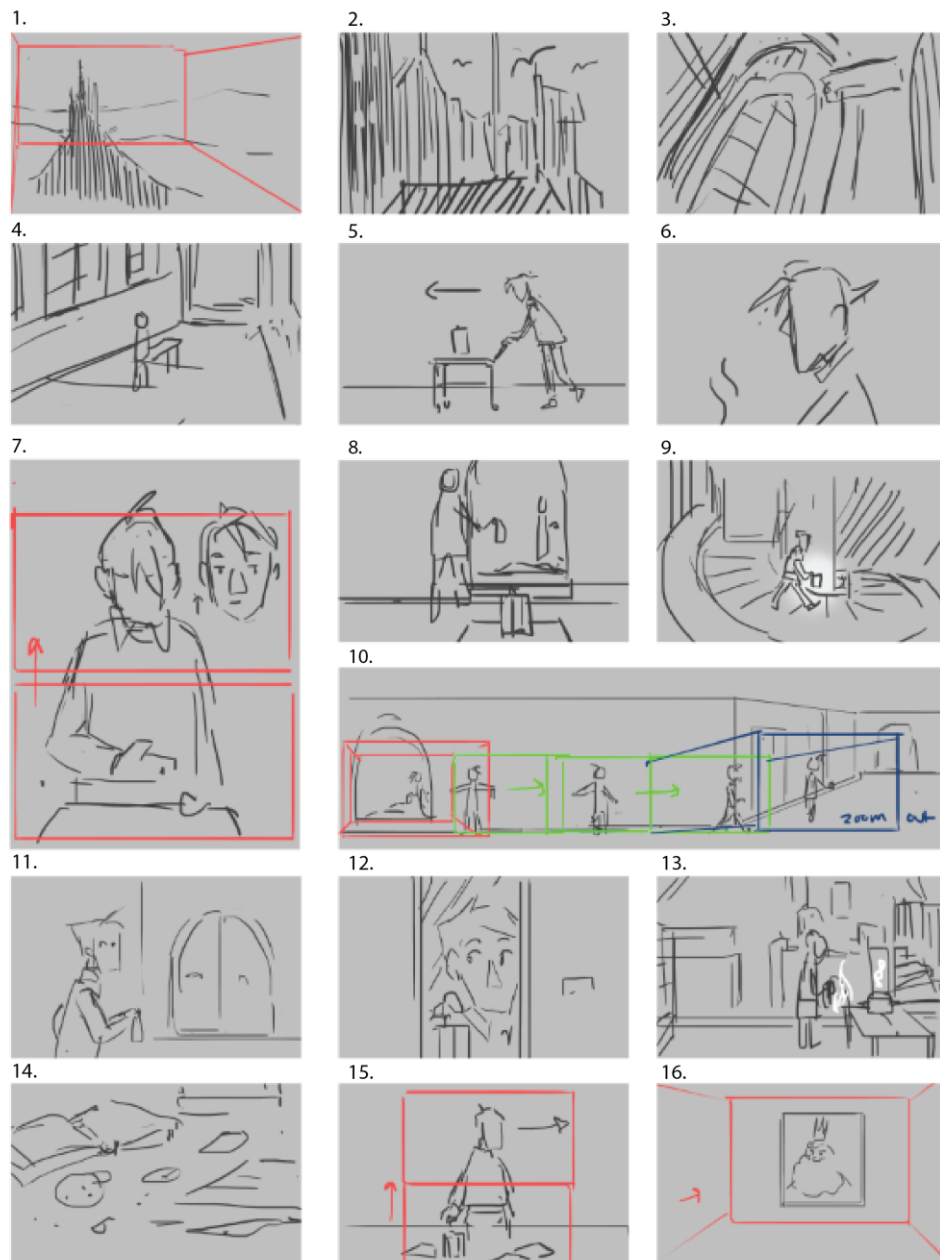
Asia, johon pyrin kiinnittämään erityistä huomiota kuvakäsikirjoitusta piirtäessäni, oli otosten väliset kuvakoot ja niiden vaihtelu. Huomasin, että minulla on taipumus pitäytyä samassa kuvakoossa eri otosten välillä, ja tämä voi aiheuttaa hämmennystä leikkausten välillä. Osa kuvakokoihin liittyvistä korjauksista tapahtui vasta animatic-vaiheessa, kun huomasin leikkausten kummallisuuden käytännössä. Esimerkiksi kuvan 27 otosten 26 ja 27 välillä tapahtuva kuvakokojen muutos on aika pieni, ja lisäksi hahmot kuvataan lähes

täysin samasta kuvakulmasta. Animatic-vaiheessa huomasin leikkauksen tuntuvan kömpelöltä, ja päätin korvata sen zoomauksella.

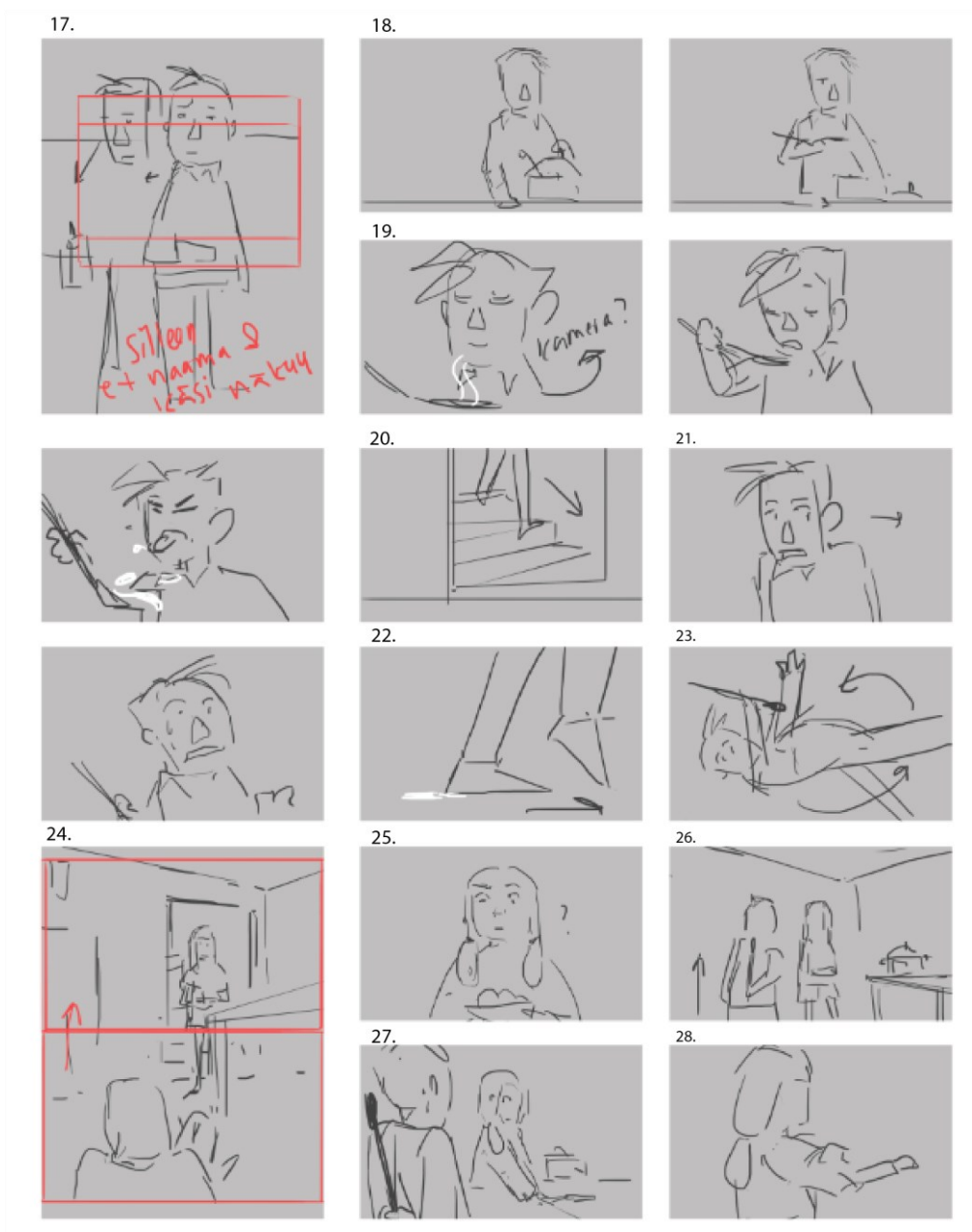
Erilaisten kuvakulmien käyttö tuntui itsestäni pääasiassa aika luontevalta, mutta jälkikäteen toivon, että olisin leikitellyt niillä hieman enemmän hahmojen kokotai valtaeroja korostaakseni. Esimerkiksi otoksen 16 ja 17 aikana palvelija katsoo kuningasta esittävää taulua. Näin jälkikäteen ajateltuna olisin voinut esittää tilanteen dramaattisemmin kuvaamalla kuninkaan taulua jyrkemmästä alakulmasta, ja palvelijaa taas jyrkemmästä yläkulmasta. Olen kuitenkin tyytyväinen esimerkiksi siihen, että päädyin muuttamaan otoksen 4 kuvakulmaa animatic-vaiheessa (kuva 30). Mielestäni ylhäältä päin kuvattu tilanne saa linnan tuntumaan palvelijaan nähden suuremmalta ja uhkaavammalta.

Sommittelullisten seikkojen lisäksi määritin kuvakäsikirjoitukseeni kameran liikkeet, eli rajasin pikkukuviin alueet, joihin kamera osoittaa. Käytännössä suurin osa otoksista täyttää kameran kuva-alan sellaisenaan, mutta muussa tapauksessa kamera on merkitty otokseen pääasiassa punaisella ruudulla. Kameran liikkeen suuntaa olen puolestani havainnollistanut nuolella.

Käytin kameran liikkeitä tehokeinona silloin, kun halusin tehdä otoksesta jollain tavalla mielenkiintoisemman tai yllätyksellisemmän. Esimerkiksi kuvan 26 otos 10 on hyvä esimerkki hieman monimutkaisemmasta kameranliikkeestä. Ajatukseni oli, että kamera seuraa portaikosta esiin tulevaa hahmoa, joka hiipii seinänviertä pitkin käytävän kulmalle, jonka takaa paljastuu ovi. Katsoja ei kuitenkaan tiedä tätä, ennen kuin kamera zoomautuu ulos aivan otoksen lopussa. Hyödynsin vastaavanlaista ajatusta myös otoksessa 24, sillä en halunnut heti näyttää katsojalle, kuka paljasjalkainen, portaita alas saapuva hahmo on. Tästä syystä kamera näyttää meille ensin maassa istuvan päähenkilön, ja mysteerijalat. Tämän jälkeen kamera liikkuu ylös, paljastaen kenet päähenkilö näkee.



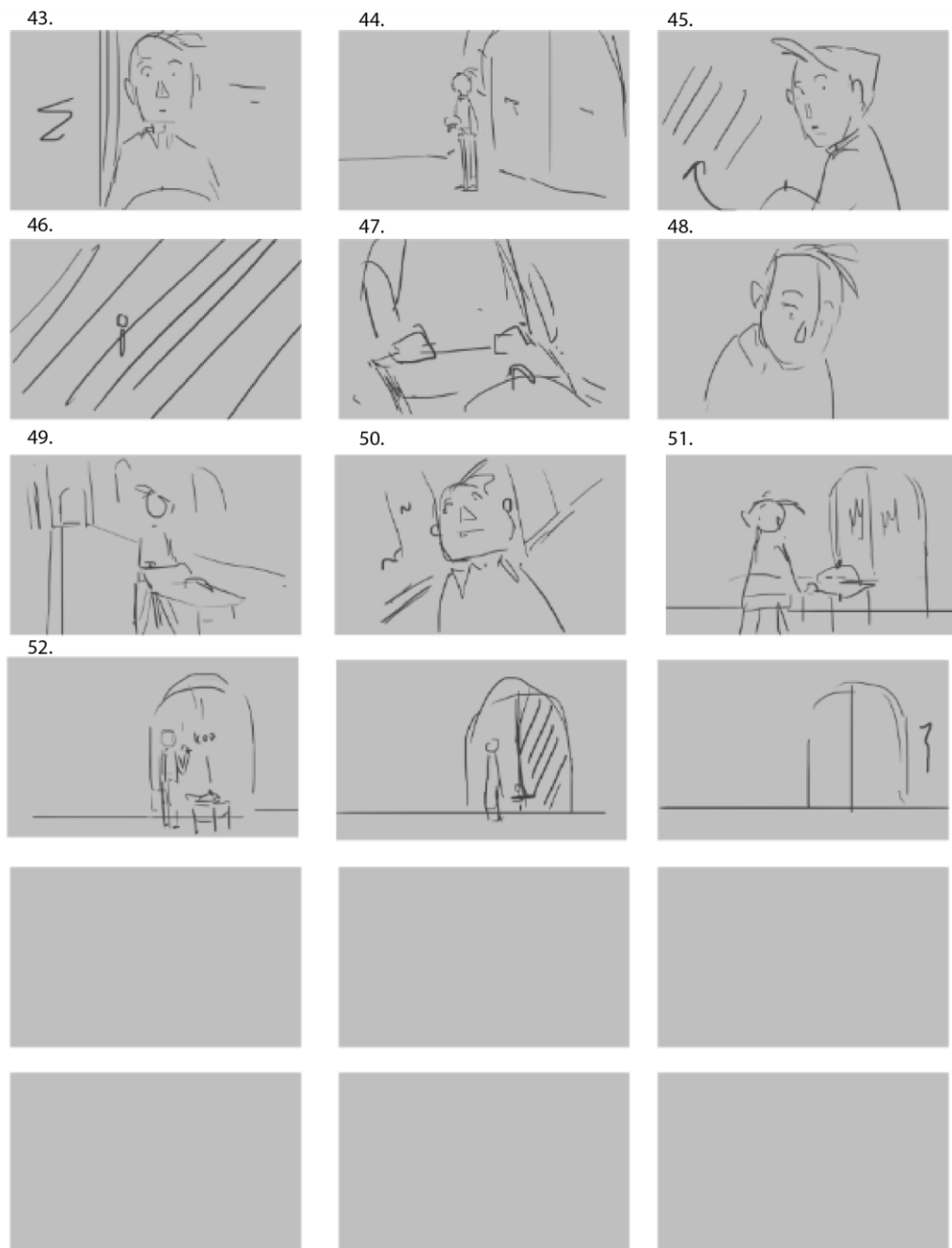
Kuva 26. Kuvakäsikirjoituksen ensimmäiset 16 otosta.



Kuva 27. Kuvakäsikirjoituksen otokset 17–28.



Kuva 28. Kuvakäsikirjoituksen otokset 29–42.



Kuva 29. Kuvakäsikirjoituksen otokset 43–51.

Asia, jonka kanssa oikaisin kuvakäsikirjoitusvaiheessa, oli hahmoanimaatio. Koska kuvakäsikirjoitus oli tarkoitettu ohjenuoraksi minulle itselleni, en kokenut

hahmojen liikeratojen tarkempaa havainnollistamista erityisen tärkeäksi. Minulla oli jo aika hyvä käsitys siitä, miten hahmo tulisi kyseisen otoksen sisällä liikkumaan, ja yleensä yksi kuva sisälsi näiltä osin tarpeeksi informaatiota. Liikkeiden tarkempi määrittely olisi mielestäni paikallaan lähinnä silloin, jos projektin animatic-vaihe jäisi jostain syystä kokonaan pois, tai jos animaticin valmistelisi jokin ulkopuolinen taho. Yleisesti ottaen jätin otosten sisällä tapahtuvat liikeradat piirtämättä, ellei kyseessä ollut hyvin oleellinen, pitkäkestoinen tai monimutkainen liike. Esimerkiksi kuvan 26 otoksessa 7 olen piirtänyt samaan kuvaan päähenkilön kasvot kahdesti havainnollistaakseni sitä, kuinka hän kohottaa katseensa ylös kameran pysähdyttyä. Joissain tapauksissa tyydyin yksinkertaisesti kirjoittamaan ylös animaticin kannalta oleellisia huomioita, jotka tuntuivat vaivalloisilta piirtää kuvakäsikirjoitukseen – näin kävi esimerkiksi kuvassa 27 nähtävien otosten 17 ja 19 kohdalla. Mikäli kuitenkin päädyin havainnollistamaan liikeratoja useammassa ruudussa, on tämä nähtävissä otosten numeroinnissa. Esimerkiksi otos 31 jatkuu kolmen ruudun ajan, sillä halusin muistuttaa itselleni, millainen liike otoksen sisällä on tarkoitus tapahtua: palvelija ojentaa selän takana piilottelemansa kauhan keittiöapulaiselle, joka nostaa katseensa kattilasta, ja kurottaa kohti kauhaa.

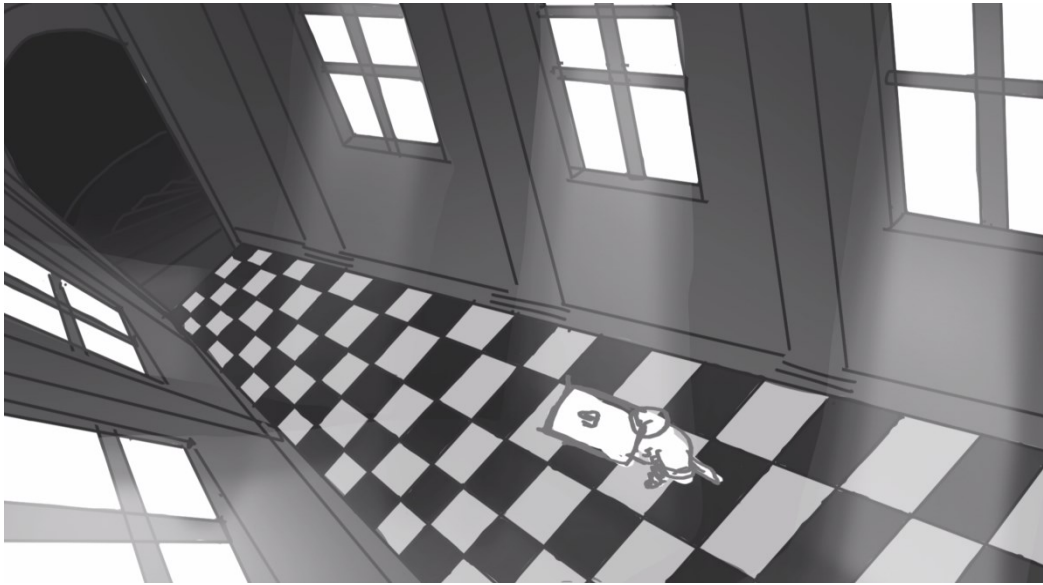
5.3 Animatic

Kuvakäsikirjoituksen luonnostelun jälkeen siirryin suoraan animaticin tekemiseen. Koska työskentelin digitaalisesti, pystyin suurentamaan kuvakäsikirjoituksen ruudun animaticissa käyttämäni Full HD-kokoon, jonka jälkeen piirsin luonnoksen päälle viimeistellymmän version taustasta. Tämän jälkeen pystyin keskittymään aikaa vievään osuuteen, eli hahmoanimaatioon.

Opinnäytetyön palautus tapahtuu ennen erikoistumisprojektin valmistumista, joten animatic on opinnäytetyön valmistumishetkellä vielä kesken. Toistaiseksi kuvakäsikirjoituksesta on animoitu noin puolet, ja käyn tässä kappaleessa läpi tähän mennessä tekemääni työtä, sekä sen perusteella oppimiani asioita.

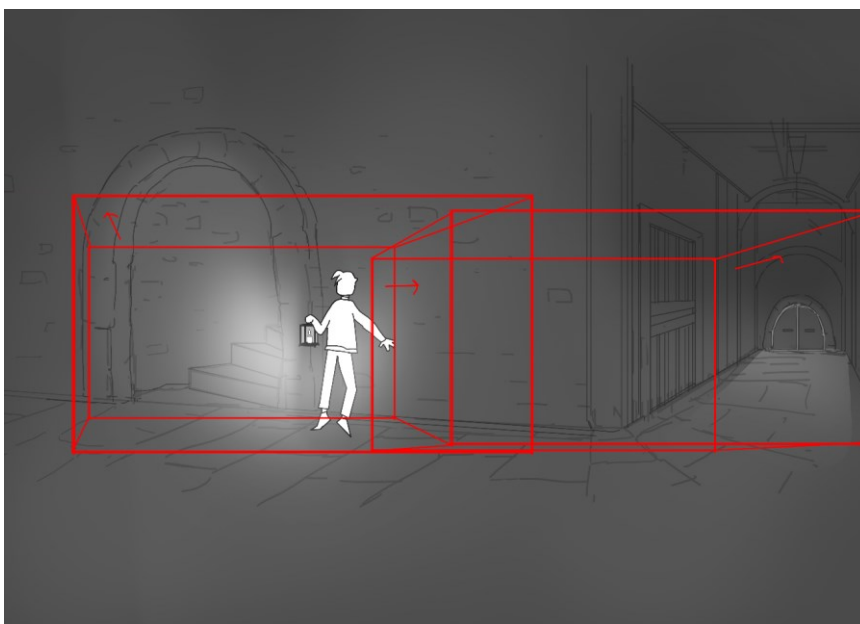
Animaticia työstäessäni huomasin, että suojalinjat ja kuvakokojen väliset riittävän suuret erot unohtuivat minulta aika ajoin kuvakirjoitusvaiheessa. Minulle kävi nopeasti selväksi, että kuvakäsikirjoituksen pysähtyneet kuvat antavat paljon enemmän anteeksi visuaalisen tarinankerronnan sujuvuuden suhteen. Joihinkin epämääräisiin leikkausvalintoihin ei välttämättä kiinnitä huomiota kuvakäsikirjoituksessa, mutta animoituna ne tuntuivatkin töksähteleviltä, tai joissain tapauksissa hämmentäviltä. Suojalinjan kannalta minun olisi ehdottomasti kannattanut seurata luvussa 4.1 käsiteltyjä kuvakäsikirjoitustekniikoita, ja piirtää erillinen master shot erityisesti dialogia sisältävästä keittiökohtauksesta. Kuvakäsikirjoitusta tehdessäni en kokenut tätä tarpeellisena, mutta tämä kostautui myöhemmin animaticia tehdessäni.

Harmikseni ehdin valmistella joitakin otoksia jo pitkälle vain huomatakseni, että ne eivät aikajanelle asetettuna istukaan yhteen niin hyvin kuin olisin toivonut. Leikkaus saattoi tuntua kömpelöltä, tai epäloogiselta. Välillä tilanne korjautui yksinkertaisesti vaikkapa otoksen skaalausta muuttamalla, tai lisäämällä kahden otoksen väliin ylimääräinen otos, joka selkeytti tapahtumien kulkua. Valitettavasti joissain tapauksissa otos täytyi lopulta piirtää uudelleen, esimerkiksi eri kuvakulmasta, tai se piti jättää kokonaan pois. Mikäli olin ehtinyt viedä hahmoanimaatiota jo pitemmälle, tämä tuotti paljon lisätyötä. Opinkin nopeasti testaamaan otosten yhteensopivuutta jo hyvin varhaisessa vaiheessa sen sijaan, että työstäisin otosta pitemmälle ennen leikkauksen toimivuuden testausta. Lisäksi osasin näiden kömmähdysten jälkeen tarkastella kuvakäsikirjoitustani hieman kriittisemmällä silmällä, ja ennakoimaan mahdollisia ongelmia.

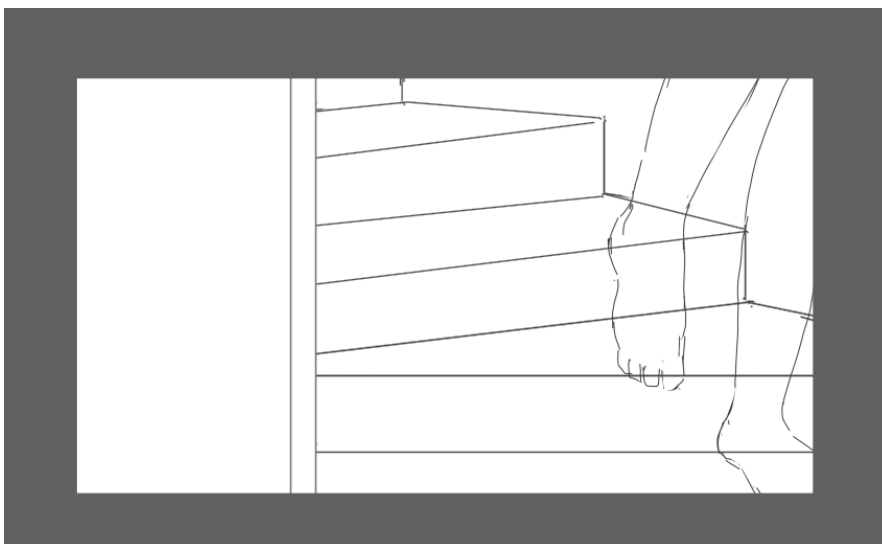


Kuva 30. Kuvakaappaus animaticissa käytetystä otoksesta 4. Kuvakulma on dramaattisempi kuin kuvakäsikirjoituksessa, ja mielestäni tämä valinta tukee visuaalista tarinankerrontaa paremmin.

Kuvasta 31 ja kuvasta 32 näkee selvästi, kuinka myöhemmät otokset eroavat tyyllillisesti animaticin aikaisemmista otoksista. Animaticin alussa hyödynsin valoja ja varjoja tunnelman luomisessa, sillä animaticin päähenkilö etsii linnan keittiötä, joka näyttäisi sijaitsevan maan alla. Väritin hahmon valkoiseksi, jotta se erottuisi paremmin tummasta taustasta. Vaikka animaticin alkupään otosten tunnelma välittyy katsojalle paremmin, päädyin aikaa säästääkseen toteuttamaan myöhemmät otokset viivapiirroksina, ilman täytevärejä. Tästä syystä kuvan 31 portaita alas kulkevat jalat ovat läpinäkyvät, mutta tämä ei mielestäni vaikeuta tapahtumien ymmärtämistä.



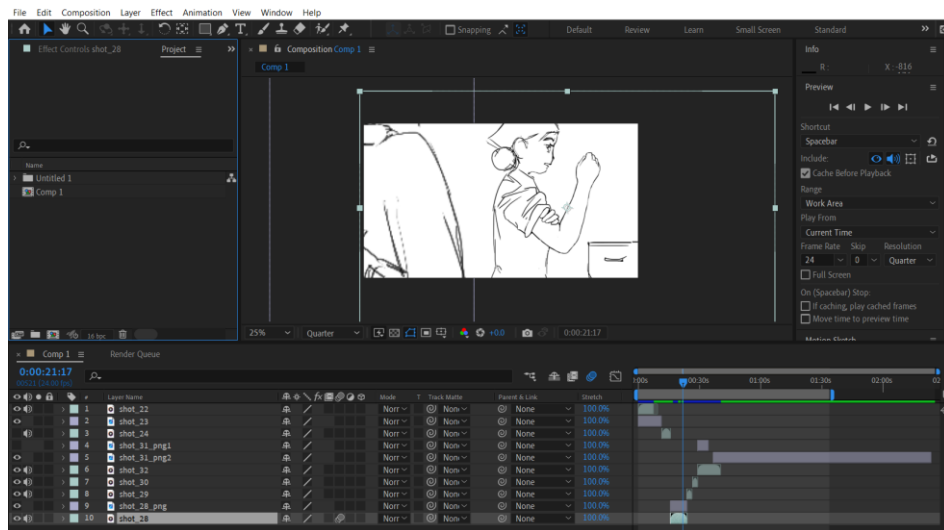
Kuva 31. Kuvakaappaus animaticissa käytetystä otoksesta 10.



Kuva 32. Kuvakaappaus animaticin otoksesta 20.

Suurin osa animaticin työvaiheista, eli hahmoanimaatio ja taustat, on tehty valmiiksi Photoshopissa. Erottelin taustan ja hahmot aina omille tasoilleen mahdollisen jatkotyöstön turvatakseni, mutta koska suurin osa otoksista oli

valmiita sellaisenaan, pystyin useimmiten hyödyntämään niitä suoraan mp4-muodossa. Tällöin riitti, että asettelin valmiit videotiedostot kronologiseen järjestykseen aikajanelle Adoben After Effects -ohjelmaa käyttäen. Mikäli halusin yksinkertaistaa animaatiota, ja esimerkiksi liu'uttaa hahmoa kuvan poikki sen sijaan, että animoisin hahmon kävelyn, renderöin taustan ja hahmon erikseen, ja animoin hahmon kuvan positio-arvoa suoraan After Effectissa. Tämän tyyppiset oikovat ratkaisut ovat varsin tavallisia animaticia tehtäessä, joskin itse valitsin usein työläämmän vaihtoehdon, ja animoin hahmot yksityiskohtaisemmin, lähinnä omaksi ilokseni. Sivusin aihetta jo hieman luvussa 4.3, mutta mielestäni on tärkeää vielä huomauttaa, että onnistuneen animaticin kannalta pitkälle viety hahmoanimaatio ei kuitenkaan ole oleellista, ja monet liikkeet voi havainnollistaa ajallisesti paljon tehokkaammin ilman, että katsojalla olisi vaikea seurata tapahtumien kulkua.



Kuva 33. Kuvakaappaus After Effects -työtiedostosta.

Koska kaikki käyttämäni materiaali oli kaksiuotteista enkä pyrkinyt missään otoksessa kolmiuotteiseen vaikutelmaan, päädyin jäljittelemään kameran liikkeitä animoimalla video- ja kuvamateriaalin positio- ja skaalausarvoja. Täysin kaksiuotteista materiaalia käyttäessä vaikutelma on visuaalisesti samanlainen

kuin kameran arvoja animoidessa, mutta ratkaisu oli mielestäni yksinkertaisempi ja nopeampi.

6 Lopuksi

Visuaalinen tarinankerronta on oleellinen taito kaiken visuaalisen materiaalin tuottamisessa, oli kyseessä sitten markkinointimateriaali tai kokopitkä elokuva. Animaatioelokuvan kuvakäsikirjoittajalta vaaditaan erityisen laajaa visuaalisen tarinankerronnan osaamista, jotta elokuvan selkeys, viihdearvo tai budjetti ei kärsisi. Vaikka opinnäytetyössäni läpikäydyt elokuvakerronnan tekniikat olisivat aloittelevalle kuvakäsikirjoittajalle jo ennestään tuttuja, voi niiden soveltaminen käytännössä kuitenkin tuntua haastavalta. On eri asia piirtää yksi onnistuneesti sommiteltu ja katsojaa jollain tavalla koskettava kuva, kuin muodostaa mahdollisesti sadoista kuvista koostuva, myös animatic-muodossa yhteen soljuva kokonaisuus, joka toivon mukaan lisäksi koskettaa katsojaa jollain tasolla.

Opinnäytetyötä aloittaessani minulla ei ollut juurikaan kokemusta kuvakäsikirjoittamisesta, ja opinnäytetyön ohessa työstetty animatic on ensimmäinen tekemäni animatic. Halusin opinnäytetyön olevan oppimiskokemus myös itselleni, itseäni kiinnostavasta aiheesta. Ammattilaisten työskentelytapoihin tutustuminen madalsi kynnystä kuvakäsikirjoituksen tekemiselle, ja opinnäytetyön ohessa toteutettu toiminnallinen projekti puolestaan antoi minulle mahdollisuuden harjoitella oppimaani teoriaa käytännössä. Tarkoitukseni oli luoda eräänlainen kuvakäsikirjoitusopas aloittelevalle kuvakäsikirjoittajalle, ja toivon mukaan yhteen kokoamani tietoaaines, sekä omat projektiosuudessa tekemäni oivallukset auttavat ja rohkaisevat muita kuvakäsikirjoittamisesta kiinnostuneita lukijoita ryhtymään tuumasta toimeen.

Lähteet

Becker, Ethan 2019. Drawing for animation – Storyboards. Verkkovideo 22.8.2019. Youtube. 14:18. <https://www.youtube.com/watch?v=-P2xAt9ewK4> (viitattu 10.3.2023).

DisneyMusicVEVO 2020. Into the Unknown (From "Frozen 2"/Storyboard to Final Frame Version). Verkkovideo 30.1.2020. Youtube. 3:36. <https://www.youtube.com/watch?v=bcgTuVNaoy8> (viitattu 12.3.2023)

Grant, Matthew 2022. 2.5D ANIMATION: DEFINITION AND WHEN TO USE IT? Verkkosivu. Rocket Motion. <https://rocketmotion.co/2022/10/24/2-5-d-animation/> (viitattu 17.4.2023).

Hart, John 2013. Art of the storyboard: a filmmaker's introduction. E-kirja. New York: Focal Press. <https://learning.oreilly.com/home/> (viitattu 31.1.2023).

Hoser, Tania 2018. Introduction to Cinematography. Learning through practice. E-kirja. New York and London: Routledge. <https://learning.oreilly.com/library/view/introduction-to-cinematography/9781315305295/> (viitattu: 4.10.2023)

Into the Unknown: Making Frozen II. USA 2020. Disney+. The Walt Disney Company.

Khan Academy i.a. Pixar in a Box. Colour scripts. Verkkovideo. <https://www.khanacademy.org/computing/pixar/art-of-lighting/introduction-to-virtual-lighting/v/colors-scripts> (viitattu 9.3.2023)

Maio, Alyssa 2022. Rules of Shot Composition in Film: A Definitive Guide. Verkkosivu. Studiobinder. <https://www.studiobinder.com/blog/rules-of-shot-composition-in-film/> (viitattu 4.3.2023).

Pantoja, Toniko 2020. How to Storyboard Smarter. Verkkovideo 17.11.2020. Youtube. 12:17. <https://www.youtube.com/watch?v=AyDbN1hpFzA> (viitattu 11.3.2023)

Pantoja, Toniko 2021. Common MISTAKES beginning storyboard artists make for animation. Verkkovideo 18.6.2021. Youtube. 11:41. <https://www.youtube.com/watch?v=FobYdp19LR0> (viitattu 10.3.2023)

Pantoja, Toniko 2022a. Storyboarding Differences - Feature VS Series. Verkkovideo 14.7.2022. Youtube. 16:15. <https://www.youtube.com/watch?v=wjSlr11X36c> (viitattu 9.3.2023).

Pantoja, Toniko 2022b. Should storyboards be fully animated pieces? Verkkovideo 14.9.2022. Youtube. 20:52. <https://www.youtube.com/watch?v=ndwaYmJxZBQ> (viitattu 9.3.2023)

Prof. Phani Tetali & Vajra Pancharia Pancharia i.a. Storyboard and Animatic Animation. Verkkosivu. D'Source. <https://www.dsource.in/course/storyboard-and-animatic-animation/storyboard-animation/storyboard-conventions/camera> (viitattu 14.3.2023).

Simon, Mark 2013. Storyboards: Motion in Art, 3. painos. E-kirja. New York: Focal Press. <https://learning.oreilly.com/home/> (viitattu 31.1.2023).

StudioBinder 2022. The Elements of Composition, The Complete Guide. E-kirja. <https://www.studiobinder.com/blog/e-books/elements-of-composition-in-art-photography-film-ebook/> (viitattu 4.3.2023)

Tomaric, Jason, J. 2013. Filmmaking. Direct Your Movie from Script to Screen Using Proven Hollywood Techniques. E-kirja. Burlington and Oxford: Elsevier Inc. <https://learning.oreilly.com/library/view/filmmaking/9780240817002/> (viitattu 10.4.2023)

White, Tony 2012. Animation from Pencils to Pixels. Classical Techniques for Digital Animators. E-kirja. New York and London: Focal Press. <https://learning.oreilly.com/library/view/animation-from-pencils/9780240806709/> (viitattu 28.2.2023)

YLE Mediakompassi i.a. Kuvakoot. Verkkosivu.

<http://vintti.yle.fi/yle.fi/mediakompassi/mediakompassi/4-6-luokkalaiset/kuvakoulu/kuvan-lumo/kuvakoot.htm> (viitattu 3.2.2023)