

Storyboard ja sarjakuva

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelman tutkintotyö
Visuaalinen suunnittelu
Marraskuu 2009
Aura Ijäs

OPINNÄYTTEEN TIIVISTELMÄ

Aura Ijäs

Storyboard ja sarjakuva

Marraskuu 2009

23 sivua + sarjakuvaliite 66 sivua

Tampereen ammattikorkeakoulu

Viestinnän koulutusohjelma

Visuaalinen suunnittelu

Lopputyön muoto: projektimuotoinen

Lopputyön ohjaaja: Tuomo Joronen

Avainsanat: storyboard, sarjakuva, elokuva

Tiivistelmä

Tämä opinnäytetyö koostuu kahdesta osasta, kirjallisesta osuudesta ja sarjakuvasta, jotka molemmat käsittelevät samoja aiheita hieman eri tavoilla.

Käsittelen storyboardien tekemistä sarjakuvantekijän näkökulmasta, eli sitä kuinka paljon yhtäläisyyksiä näillä kahdella on ja kuinka paljon uusia asioita sarjakuvakerrontaan tottuneen piti ottaa huomioon. Kerron myös sarjakuvien ja storyboardien yhteisestä historiasta ja kuvakerronnasta yleensä.

Lopuksi kerron siitä kuinka tein storyboardit kolmeen koulun lyhytelokuvaan ja pohdin omia kokemuksiani. Mukana on myös kommentteja ohjaajilta ja kuvaajilta siitä.

THESIS SUMMARY

Aura Ijäs

Storyboard and comics

November 2009

23 pages + comic 66 pages

TAMK University of Applied Sciences

Media Programme

Visual design

Type of Final Project: Project

Thesis supervisor: Tuomo Joronen

Keywords: storyboard, comics, movies

Abstract:

This thesis consists of two parts: written part and a comic. Both of them deal with the same subjects but in slightly different ways.

I tell about making storyboards from the viewpoint of a comic artist, how much there's similarities between these two, and on the other hand how many new things one must think about when she's used to the storytelling of comics. I also deal with the common history of storyboards and comics and visual telling in general.

Finally I tell about making storyboards for three schoolprojects and reflect on my experiences. There's also comments from directors and cameramen.

Sisällysluettelo

Kirjallisella osuudella ja sarjakuvaosuudella on molemmilla sama sisällysluettelo ja numerointi otsikoissa. Sarjakuvalla on oma sivunumerointi.

1. Johdanto	4
2. KUVALLISEN KERRONNAN HISTORIA	4
2.1 Varhaiset sarjakuvat	5
2.2 Ensimmäiset animaatiostoryboardit	5
2.3 Varhaiset storyboardit näytelmäelokuvassa	6
3. STORYBOARDIEN KÄYTTÄMISESTÄ	8
3.1 Miksi storyboardeja kannattaa käyttää	8
3.2 Storyboard on työkalu	8
3.3 Storyboardit animaatiotuotannossa	9
3.4 Animaatioprojekti: Kuningasajatus – mitä olisi pitänyt tehdä toisin	9
3.5 Miksi storyboardeja ei haluta käyttää	9
4. STORYBOARDIEN TEKEMINEN	10
4.1 Sarjakuvien ja storyboardien yhtäläisyydet ja erot, liikkeen ja ajan kuvaus	10
4.2 Ei ole olemassa vain yhtä tapaa tehdä storyboardeja	11
4.3 Mitä tekijältä odotetaan ja millainen on hyvä storyboard	11
4.4 Kuvakulmista	11
4.5 Focus, keskittyminen tärkeimpään	12
4.6 Storyboard-artisti kääntäjänä	12

5. KUVIN KERROTUT TARINAT	13
5.1 Miksi kuvat ovat tärkeitä	13
5.2 Miksi kuvakerrontaa on väheksytty	13
5.3 Onko kuvanlukutaito kuitenkin luontaista kaikille?	14
5.4 Muistiinpanojen tekeminen suoraan kuviksi	15
6. MEDIATEKO: STORYBOARDIT KOULUN KOLMEMINUUTTISIIN:	
Löytötavaraa, Parantaja ja Katusoittaja	15
6.1 Vertailua storyboardien ja lopullisten elokuvien välillä, kuvanäytteitä	16
6.2 Mitä opin ja mitä olisi kannattanut tehdä toisin*	16
6.3 Miten storyboardit toimivat kentällä, palautetta ohjaajilta/kuvaajilta*	17
7. YHTEENVETO	19
LÄHTEET	19
LIITTEET	20

*) Vain kirjallisessa osiossa

1. Johdanto

Storyboard eli kuvakäsikirjoitus on tärkeä ja hyödyllinen osa elokuvien tuotantoa. Tätä työvaihetta tai itse storyboardia tavallinen katsoja harvoin näkee. Se on piirretty näkemys siitä, miltä lopullinen elokuva tulee näyttämään. Se on tehokas tapa visualisoida käsikirjoitus ja jakaa näkemys muiden ihmisten kanssa niin, että koko tuotantotiimillä on yhtenäinen käsitys siitä mitä ollaan tekemässä.

Se on työkalu, jonka avulla voidaan jo ennen kuvauksia nähdä toimivatko kuvakulmat ja jonka avulla suunnitellaan asiat ennen kuin niitä lähdetään toteuttamaan. Se on suunnitelma, jota ei aina tarvitse noudattaa orjallisesti, mutta joka auttaa tekijöitä suunnittelu- ja tuotantovaiheessa. Se myös auttaa säästämään aikaa ja rahaa.

Käsittelen lopputyössäni storyboardin ja sarjakuvan yhtäläisyyksiä ja eroja sarjakuvantekijän näkökulmasta, sekä sitä, millainen on hyvä storyboard. Lopputyö on kahdessa osassa, kirjallisena ja sarjakuvana. Kummallakin osalla on sama sisällysluettelo, mutta kirjallisessa osiossa on joitakin kohtia joita sarjakuvassa ei ole ja se käsittelee joitakin kohtia suppeammin kuin sarjakuva.

2. KUVALLISEN KERRONNAN HISTORIA

Storyboardien historia lomittuu sarjakuvan historian kanssa. Se ulottuu niin pitkälle kuin tarinoita on kerrottu sijoittamalla kuvia peräkkäin jatkuviksi tarinoiksi sekä yhdistely niitä tekstiin niin että ne tukevat toisiaan.

Varhaisia esimerkkejä löytyy esimerkiksi egyptiläisistä seinämaalauksista ja keskiaikaisista puupiirroksista, esimerkiksi **Johann Negelen** tekemä puupiirros vuodelta 1589, jossa kuvataan ihmissuden **Peter Strumpfin** kuolema. (Kts. sarjakuva s. 6) Samasta kuvasta on olemassa versio myös toiselta tekijältä.

2.1 Varhaiset sarjakuvat

Ensimmäisenä sarjakuvana mainitaan usein **Richard F. Outcaultin** *Yellow Kid*, joka ilmestyi ensi kertaa vuonna 1895, mutta paljon varhaisempiakin esimerkkejä löytyy. Nykyään sarjakuvan isänä pidetään sveitsiläistä **Rodolphe Töpfferiä**, joka piirsi jo vuonna 1830 sarjaa *Herra Koipeliini* (*Histoire de Mr. Cryptogame*). Tekstin kulkevat sarjakuvassa puhekuplien sijaan kuvien alla, mutta se on rakenteeltaan täysiverinen sarjakuva. Teos julkaistiin vuonna 1845 Pariisissa *L'illustration*-sanomalehdessä. (Näyte sarjakuvan s. 8)

Muitakin kuvakertomuksia ilmestyi jo ennen Yellow Kidiä, ja vaikka kaikkia ei voi ehkä sanoa varsinaisiksi sarjakuviksi, on niissä silti sarjakuvamaista kerrontaa. Tarina kulkee sekä kuvien että tekstin voimalla, ja on välillä hyvin elokuvamaista. Näitä tekijöitä on esimerkiksi **Wilhelm Busch**, jonka tunnetuin teos lienee *Max ja Moritz*. (Näytteet Buschin tarinoista: kts. sarjakuva s. 9 ja 10)

2.2 Ensimmäiset animaatiostoryboardit

Storyboardien tekeminen alkoi animaatioalalla. Jo 1900-luvun alussa **Winsor McCay** teki sarjakuvastrippejä animaatioitaan varten. McCay tunnetaan parhaiten sarjakuvasta *Pikku Nemo Höyhensaarilla* ja animaatiosta *Gertie the Dinosaur*. (Kuva Gertiestä, kts. sarjakuva s. 11)

1920- ja 1930-luvuilla animaatiokäsikirjoitukset kirjoitettiin samalla tavalla kuin näytelmäelokuvien käsikirjoitukset. Pian kuitenkin huomattiin, ettei kirjoitettu vitsi ollutkaan aina hauska kun se muutettiin animaatioksi. Käsikirjoitukset eivät sisältäneet tarpeeksi informaatiota, eikä niiden avulla saatu välitettyä ideoita tarpeeksi selkeästi. Tuohon aikaan animaatioiden vitsit perustuivat suurelta osin liikkeeseen ja visuaalisiin kikkoihin. (Kts. sarjakuva s. 12)

Ideoita alettiin luonnostella tekstin sijasta kuvin. Vähitellen kuvien määrä lisääntyi ja niitä alettiin kiinnittää katsomisen helpottamiseksi seinille ja myöhemmin nastoilla kuitulevyille (Eng. beaverboard), mistä termi storyboard on lähtöisin. (Mark Simon, 2007, 3-4)

Hienostuneemmat storyboardit kehitettiin Disney-yhtiöllä 1930-luvulla. Ensimmäinen Mikki Hiiri-animaatio, *Plane Crazy* (1928) suunniteltiin sarjakuvastrippejä muistuttavien luonnosten avulla.

Luonnoksissa oli suunniteltu valmiiksi kuvakulmat ja kuvakoot. Luonnoksiin kuuluivat erilliselle paperille kirjoitetut selostukset tapahtumista. Kun tarinaluonnoksia kokeiltiin, **Walt Disney** päätti että sitä varten tarvittiin kokonaan erillinen osasto. Tätä osastoa johtamaan valittiin **Ted Sears**, joka oli toiminut Disneyllä ideoijana. Tarinoiden keksiminen ja ideointi ei enää ollut animaattorien harteilla kuten aiemmin, vaan he työskentelivät tarinaosaston kanssa.

Pian elokuvia varten oli niin paljon luonnoskuvia, että niiden käsittely alkoi olla hankalaa. Osaston työntekijä **Webb Smith** keksi, että kuvat ja tekstit kannatti näyttää seinään niin, että tarinan saattoi seurata alusta loppuun. Kun koko tarina oli helposti nähtävillä, sitä saattoi muokata kunnes lopputulos oli haluttu. Ensimmäinen pätkä, jossa tiedetään käytetyn Smithin tekniikkaa oli *The Three Little Pigs* (1933).

2.3 Varhaiset storyboardit näytelmäelokuvassa

(Teksti löytyy myös sarjakuvasta s. 13)

Jo 1900-luvun alussa ennen varsinaisia storyboardeja ohjaaja **D.W. Griffith*** suunnitteli etukäteen kameran liikkeitä ja kuvakulmat mykkäelokuviaan varten. (John Hart, 1999, 1-11)

Hart pitää todennäköisenä, että jos alkuaikojen ohjaajat eivät käyttäneet storyboardeja, D.W. Griffithin, **Eric von Stroheimin**, **Charles Chaplinin** ja **Buster Keatonin** kaltaiset luovat tekijät olivat varmasti mukana esituotantovaiheessa suunnittelemassa ainakin perusasiat, kuten milloin ja missä kohtaus kuvattaisiin, ketkä näyttelijöistä tarvittiin paikalle, mitä asuja ja lavasteita käytettiin tai kuka hoiti kameran. Monet mykkäfilmikauden ohjaajista pitivät suunnitelmansa pelkästään mielessään, jotkut kuten **Sergei Eisenstein** tekivät kohtauksista yksinkertaisia luonnoksia käsikirjoituksen marginaaleihin.

Pian näytelmäelokuvien ohjaajatkin alkoivat kiinnostua storyboardeista. Elokuvissa alettiin suunnitella etukäteen erityisesti toimintakohtaukset sekä erikoistehosteet. Kuvittaja **William Cameron Menzies**, joka teki storyboardit moniin varhaisiin filmeihin, teki kokonaisen storyboardin elokuvaan *Tuulen Viemää* (*Gone With the Wind*, 1939). **Orson Welles** suunnitteli vaikeimpia kohtia elokuvaansa *Citizen Kane* (1941).

* **D.W. Griffith** (1875-1948), mykkäkauden elokuvaohjaaja ja elokuvatekniikan pioneeri. Ohjasi ensimmäisen Hollywoodissa kuvatun elokuvan *In Old California* vuonna 1910. Ehkä tunnetuin ja aikanaan hyvin menestyt elokuvana *The Birth of a Nation* (1915), joka sai myös rasismisyytöksiä. Äänielokuva *Abraham Lincoln* (1930).

Eric von Stroheim (1885-1957), mykkäkauden ohjaaja ja näyttelijä. Ohjauksia mm. *The Great Gabbo* (1929), *The Merry Widow* (1925), *Blind Husbands* (1919).

Charles Chaplin (1889-1977), tuottaja, käsikirjoittaja, näyttelijä, ohjaaja ja näköjään myös käsikirjoittaja ja säveltäjä. Tunnetuimpia elokuvia mm. *Modern Times* (1936), *The Great Dictator* (1940).

Buster Keaton (1895-1966), näyttelijä ja ohjaaja. Suosittu koomikko, jonka mykkäelokuvat ovat kulttimaineessa. Tunnetuin mykkäelokuva *The General* (1926).

Sergei Eisenstein (1898-1948), neuvostovenäläinen elokuvaohjaaja.

3. STORYBOARDIEN KÄYTTÄMISESTÄ

3.1 Miksi storyboardeja kannattaa käyttää

Storyboardin avulla voidaan selventää koko tuotantoryhmälle mitä ollaan tekemässä, niin että kaikilla on yhtenäinen käsitys siitä, millainen elokuvasta on tarkoitus tulla. Sen avulla nähdään helposti toimivatko ideat ja kuvakulmat sekä seuraavatko kuvat luonnollisesti toisiaan.

Storyboard voi säästää aikaa ja rahaa sekä lavastajan työtä. Sen avulla voidaan helposti nähdä millaisia lavasteita tarvitaan ja tarvitseeko kuvauksia varten lavastaa kokonainen huone vai riittääkö pelkkä yksi nurkkaus.

3.2 Storyboard on työkalu

Storyboard on vain työkalu, joka auttaa hahmottamaan millainen elokuvasta on tulossa. Mikään ei ole kiveen hakattua, ideoita voi vielä parannella ja kehitellä tai improvisoida kuvauspaikalla.

Näyteltyjä elokuvia tehtäessä storyboardeja käytetään usein, mutta monasti vain vaikeimpiin kohtiin. Tv-tuotannossa niitä käytetään vähemmän se takia, että se on elokuvatuotantoa nopeatempoisempaa ja monasti käsikirjoitus tehdään valmiiksi vasta kuvauspaikalla. (Mark Simon: Storyboards - Motion in art)

Tosinaan on syytä suunnitella kaikki hyvin alusta loppuun. Näin esimerkiksi silloin, kun elokuvassa käytetään paljon erikoistehosteita ja osa hahmoista tai lavasteista lisätään kuvaan digitaalisesti. (Kts. sarjakuva s. 16)

3.3 Storyboardit animaatiotuotannossa

Animaatiotuotannossa storyboardit ovat erityisen tärkeitä. Tekijöitä on paljon, yksi tekee taustan, yksi animoi yhden hahmon, toinen toisen. Tiimin jäsenillä pitää olla yhtenäinen käsitys siitä, mitä ollaan tekemässä, sillä animaation tuottaminen on hidasta ja hankalaa. Hahmon asentoa on hankala muuttaa sen jälkeen kun se on animoitu, jos muutoksia tulee, kaikki joudutaan tekemään uudestaan. Tämän takia hukkatyön määrä pyritään minimoimaan. Animaatioelokuvien poistetut kohtaukset jäävät usein storyboard-asteelle, mutta suunnittelusta huolimatta käy usein niin, että myös valmista tai lähes valmista materiaalia joudutaan poistamaan.

Storyboardista koostetaan *animatic* eli animaation raakaversio. Animaticiin on yleensä lisätty ääniraita, ja vaikeimmista kohtauksista tehdään animoitu versio. Myös valaistus voidaan suunnitella tässä vaiheessa. Animaticin avulla nähdään kohtausten kesto ja miltä elokuva suunnilleen tulee näyttämään.

Kun animaatio tehdään toisessa maassa, ovat storyboardit erityisen tärkeitä. Suuri osa länsimaiden ja Japaninkin animaatiotuotannosta on nykyään ulkoistettu Kiinaan ja Koreaan. Aasiassa animaattoreita ohjeistetaan noudattamaan storyboardia tarkalleen, joten jos se on tehty huonosti voi animaatio olla sen mukaista. Myös kulttuurierot voivat aiheuttaa vääriä tulkintoja.

3.4 Animaatioprojekti: Kuningasajatus – mitä olisi pitänyt tehdä toisin

Kuningasajatus on piirrosanimaatio, joka tehtiin perinteisen animaation kurssilla keväällä 2007. (Sarjakuva s. 19-25) Storyboardia ei tehty niin huolella kuin olisi epäilemättä ollut tarvis, ja erityisesti ajoituksen ja kuvakulmien kanssa oli ongelmia. (Kts. kuvanäytteet sarjakuvan s. 21 ja 22) Jos storyboard olisi tehty huolella, ainakin osan ongelmista olisi voinut välttää. (Sarjakuva s. 23)

3.5 Miksi storyboardeja ei haluta käyttää

No miksi storyboardia sitten ei haluta käyttää? Kysyin tätä koulussa, ja vastaus oli että usein ohjaajat ja kuvaajat pelkäävät, että joku muu kuvaa heidän elokuvansa. Jotkut kokevat, että ne vievät pois taiteellisen vapauden. Esimerkiksi ohjaaja **David Lynch** kokee, että storyboardit ovat hukkaan heitettyä aikaa. Hänen mukaansa storyboardilla ei ole virkaa muuten kuin suunniteltaessa erikoisefektejä. (The City of Absurdity: The David Lynch Quote Collection, kts. lähteet)

En itse näkisi, että storyboardit estäisivät ideointia tai improvisointia kuvauspaikalla. Ne eivät myöskään jyrää ohjaajan tai kuvaajan näkemyksiä mikäli ne tehdään yhteistyössä. Riippuu kuitenkin ihmisestä tai projektista millainen storyboard tarvitaan mikäli tarvitaan lainkaan.

4. STORYBOARDIEN TEKEMINEN

4.1 Sarjakuvien ja storyboardien yhtäläisyydet ja erot, liikkeen ja ajan kuvaus

Sarjakuvassa pitää elokuvan lailla ottaa huomioon kuvauslinja ja kuvakulmat, mutta sarjakuvilla ja storyboardilla on myös eroja. Suurimmat näistä lienevät tavat kuvata liikettä, ääntä ja aikaa.

Sarjakuvassa äänen tilalla on teksti ja liike kuvataan piirtämällä sen sijaan, että piirrettäisiin sen suunta nuolen avulla kuten storyboardissa on tapana. (Kts. sarjakuva s. 29) Aika on sarjakuvissa epämääräisempi käsite. Koska liike puuttuu, aika ei voi kulkea eteenpäin tasaisesti sekunti sekuntilta kuten elokuvassa. Yksi sarjakuvaruutu voi viedä aikaa eteenpäin murto-osasekuntin tai sata vuotta. Tapahtumat ruudun sisällä voivat tapahtua yhtä aikaa tai vuorotellen. Yhden ruudun "kesto" voi olla sekuntin tai viisi minuuttia, siinä tapahtumat voivat edetä hitaasti tai nopeasti. (Esimerkit sarjakuva s. 30, 31) Sarjakuvaopettaja **Scott McCloud** tiivistää asian näin: Tila merkitsee sarjakuvalla samaa kuin aika elokuvalla. (Scott McCloud: Sarjakuva, näkymätön taide)

Storyboardissa merkitään lähinnä kohtausten kukin kuva erikseen ja arvoidaan kuinka kauan niiden kuvaaminen kestää. Jos kuvassa tapahtuu paljon, saatetaan siitä tehdä useampi ruutu.

4.2 Ei ole olemassa vain yhtä tapaa tehdä storyboardeja

Käyttötarkoituksesta riippuu, millainen storyboard tarvitaan. Jotkut ovat vain sarja kuvia, toisiin on lisätty yksityiskohtaista informaatiota. Jotkut ovat pitkälle työstettyjä, toiset pelkkiä tikku-ukkoja. Tärkeintä on tarinan kuljetus, ei niinkään piirrosjälki.

4.3 Mitä tekijältä odotetaan ja millainen on hyvä storyboard

Tekijällä pitäisi olla kykyä piirtää ja kuljettaa tarinaa ja kuvata liikettä. Hänen pitää ymmärtää tekniset asiat, kuvakoot, kuvakulmat, kuvauslinja ja terminologia. Hänellä pitää olla kykyä toimia ryhmässä. Myös nopeus on tärkeä, muutoksia joutuu joskus tekemään hyvinkin tiukalla aikataululla.

Hyvästä storyboardista löytyy tarvittava informaatio, se mitä tarvitaan vaihtelee hieman projektista riippuen. Storyboardista olisi syytä löytyä kuvakoot, kameran paikat ja kuvakulmat. Sen pitää olla selkeä.

Storyboard ei yleensä saisi olla liian tarkka, joten vain tärkeimmät ja tarinan kannalta oleellimmat asiat kannattaa piirtää. Storyboardin pitää olla helposti muokattavissa, ja tarpeettomien yksityiskohtien tekemiseen menee turhaa aikaa. Liioista yksityiskohdista saattaa olla jopa haittaa. On tapahtunut sellaistakin, että asiakas valittaa jos lopullisesta tuotoksesta ei löydykään niitä kukkaverhoja, jotka storyboardiin oli piirretty.

4.4 Kuvakulmista

Kuvakulmien pitää olla mielenkiintoisia ja toteuttamiskelpoisia, mutta niiden kanssa ei kannata kikkailia liikaa ellei siihen ole erityistä syytä. Yksinkertainen kuvakulma toimii monasti parhaiten. Niitä ei kannata tehostaa kuin silloin, kun se tuo kerrontaan lisää voimaa. Tällöinkin kannattaa miettiä kuinka dramaattinen ratkaisu oikeasti tarvitaan. Dramaattisetkin kuvakulmat ovat toki

sallittuja silloin kun se tukee tarinaa. Mutta liika kuvakulmilla kikkailu väsyttää katsojan ja ne kärsivät helposti inflaation. (Kts. esimerkit: sarjakuva s. 36-37)

4.5 Focus, keskittyminen tärkeimpään

Animaatioveteraani **Don Bluth** neuvoo moneen kertaan miettimään, mikä on kaiken painopiste ja ydin. (Focus) Mistä tarina tarkalleen kertoo? Mistä on kyse? Mikä on tällä hetkellä työstetyn kohtauksen ydin? Mitä sillä halutaan kertoa katsojalle? (Don Bluth: The Art of storyboard.)

"Focus" on läsnä myös suunniteltaessa kuvia. **Chris Roman** käskee miettimään, mikä kuvassa on pääasia. Mitä katsojan pitää katsoa? Mitä kuvakulmalla halutaan kertoa? Miten tunnetila pitää kuvata, että sen saa välitettyä katsojalle? (Chris Roman: The Simpsons way)

Se tarkoittaa sitä, Bluth sanoo, että yleisön katse käännetään juuri sinne minne heidän haluaa katsovan. Ei riitä, että tämä on selvää tekijälle itselleen. Sen pitää olla sitä myös yleisölle.

4.6 Storyboard-artisti kääntäjänä

"Storyboarding is translating." - Don Bluth

Yksi parhaiten mieleeni iskostuneista asioista on tämä: storyboardin tekeminen on kääntämistä. Käsikirjoitus ja ohjaajan visio pitää kääntää uudelle kielelle: visuaaliseksi.

Käsikirjoitus pitää lukea huolella ja hahmot ja niiden luonteet pitää oppia tuntemaan. Pitää ymmärtää, mistä tarina tarkalleen kertoo (focus) ja hahmot sekä niiden luonteet pitää oppia tuntemaan. Hahmoa, jota ei tunne ei voi käsitellä uskottavasti aivan kuten ei voi kirjoittaa uskottavia tarinoita aiheesta jota ei tunne. Tämä pätee niin omiin kuin muidenkin hahmoihin sekä maailmoihin joissa hahmot elävät.

Tekijällä pitää olla käsitys siitä, miltä ohjaaja haluaa lopullisen elokuvan näyttävän. Tämä näkemys pitää osata muuttaa visuaaliseen muotoon.

5. KUVIN KERROTUT TARINAT

5.1 Miksi kuvat ovat tärkeitä

Kuvakerrontaa on perinteisesti väheksytty, mutta näkökyky ja kyky hahmottaa kuvia ovat meille kuitenkin luontaisia. Lapsina useimmat ilmaisevat itseään piirtämällä. Katselemme maailmaa silmillämme ja muistamme sen mitä olemme nähneet. Aivot tuottavat hyvinkin todentuntuksia unia ja päivällä tapahtuva unelmointikin saattaa viedä meidät hetkeksi jonnekin muualle. Tutut maisemat, musiikki tai tuoksut saattavat tuoda unohdetut muistot takaisin. Ihminen muistaa kehollaan.

Toki sanatkin tuovat muistoja mieleen, emme muuten kuvailisi toisillemme asioita sanoin. Sanat voivat tuottaa vahvoja mielikuvia (jotka tosin usein unien tavoin pohjautuvat siihen, mitä olemme silmillämme nähneet.)

5.2 Miksi kuvakerrontaa on väheksytty

Yksi kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa, kuten vanha sananlasku kuuluu. Taidemaalauksen ihastelu on ollut perinteisesti sallittua, mutta muuten on ajateltu, että kuvat on tarkoitettu lukutaidottomille ja tyhmille. Kun kuvaa ja tekstiä yhdistetään, ajatellaan helposti että se on suunnattu lapsille. Scott McCloud toteaa. "Yhteiskunnassamme pidetään normaalina, että lapset käyttävät sekä sanoja että kuvia, kunhan he vain kasvavat siitä ulos." (Scott McCloud, 1993)

Tämän lausahduksen jälkeen sarjakuvien arvostus on noussut, mutta kaikki eivät vielä ymmärrä ettei se ole automaattisesti lapsille. Teatteri, ooppera ja elokuvat yhdistelevät kaikki sarjakuvien tapaan sanoja ja kuvia, mutta animaatio ja sarjakuva leimataan usein edelleen lapselliseksi. Tämä saattaa johtaa juurensa ajatuksesta että piirroksiset (taidetta lukuun ottamatta) ovat lapsille. Storyboardeja ei useinkaan pidetä tärkeinä. Juontaisiko tämä asenne juurensa kuvakerronnan väheksyntään? Ajatus tuntuu kummalta, sillä elokuvassakin yhdistellään kuvaa ja tekstiä. Luulisi, että visuaaliset ideat olisi ennen kuvausten aloittamista helpompi hahmotella kuin tekstinä.

5.3 Onko kuvanlukutaito kuitenkin luontaista kaikille?

Aloin kuitenkin epäillä erästä asiaa: onko kuvanlukutaito itsestäänselvyys kaikille vaikka meillä kaikilla onkin näkökyky? Onko visuaalisuus kaikille luontaista?

Ihmisen aivot pystyvät tuottamaan todentuntuja kuvia, mutta esimerkiksi värilliset unet eivät ole kaikille itsestäänselvyys. Elävääntuntuja unet eivät nekkään ole kaikille arkipäivää. Tämä tosin johtuu suurelta osin siitä muistaako unensa vai ei. Se ettei niitä muista ei tarkoita etteikö niitä näkisi. Kaikki näkevät unia. Harjoittelemalla niitä oppii myös muistamaan paremmin. Riittää kun pukee unensa sanoiksi tai piirtää niistä kuvia.

Mutta vaikka visuaalisuus olisikin kaikille luontaista, kuvanlukutaito ei sitä välttämättä ole. Kyse ei kuitenkaan voi olla pelkästään opitusta kyvystä, ainakaan sellaisesta joka on sidoksissa tiettyyn

kulttuuriin. Pystymmehän me hahmottamaan kuvia, jotka on tehty täysin eri aikana ja eri kulttuurissa. Esittävämpi piirroskuva voi kuitenkin olla helpommin hahmotettavissa kuin ikoninen. Varsinkin sarjakuvakerrontaa pitää opetella lukemaan, sillä sadan vuoden aikana siihen on vakiintunut oma visuaalinen kielensä, joka vaihtelee hieman sarjakuvakulttuurista toiseen.

Käsitykset siitä mikä näyttää hyvältä ja mikä ei vaihtelevat tietenkin kulttuurista toiseen. Jokaisella alakulttuurilla ja fanikunnalla on omat käsityksensä, samoin jokaisella yksilöllä. Tarinoista saa silti yleensä selvää vaikka ne olisivat tökeröitä tai vieraita tai tehty sata vuotta sitten kun liikkeen kuvaus ja muu sarjakuvan symboliikka ei ollut vielä kehittynyt.

Koska kuvat tavoittavat nekin jotka eivät osaa lukea, sarjakuvaa käytetään paljon opetustarkoituksiin. (Kts. esimerkki: sarjakuva s. 48)

5.4 Muistiinpanojen tekeminen suoraan kuviksi

Olen huomannut, että monasti ensimmäinen idea tulee nimenomaan mielikuvana, mutta silti kirjoitan sen ylös tekstinä ja sitten taas muutan tekstin kuvaksi. Voisiko muistiinpanot tehdä ainakin osittain suoraan kuviksi? Ehkä piirtämistä muistiinpanojen välineenä ei aina osata ottaa huomioon?

Jos käsikirjoittaja osaa piirtää, ainakin osan ideoista voisi kirjata ylös piirtämällä. Jotkut ohjaajat selventävät ideoitaan piirroksilla, näin toimii ainakin **Tim Burton**.

Tietenkin tekstillä on ominaisuuksia joita kuvalla ei ole. Se antaa tilaa mielikuvitukselle ja sillä saa luotua vahvoja mielikuvia ja tunnelmia. Nämä mielikuvat ovat kuitenkin jokaisen päässä erilaisia. Jonkun pitää enemmän tai myöhemmin muuttaa teksti visuaaliseen muotoon. Usein ohjaajat ja kuvaajat haluavat tehdä tämän itse eikä siihen aina tarvita piirroksia.

6. MEDIATEKO: STORYBOARDIT KOULUN KOLMEMINUUTTISIIN:

Löytötavaraa, Parantaja ja Katusoittaja

Syksyllä 2008 tein storyboardit kolmeen koulun kolmeminuuttiseen lyhytfilmiin. Storyboard-artistin käyttämisestä kiinnostuneet saivat ottaa minuun halutessaan yhteyttä. (Muistelua ja skannauksia sarjakuvapäiväkirjasta: kts. sarjakuva, s. 52–58)

Kaikki kolme työtä olivat erilaisia joten sain tutustua eri tapoihin tehdä storyboardeja. Tämä oli hieno juttu. *Löytötavarassa* minulla oli lähinnä valokuvia, pohjapiirustukset ja käsikirjoitus, joten sain miettiä kuvat niiden pohjalta itse. *Parantajassa* tein tiivistä yhteistyötä ohjaajan ja kuvaajan kanssa, heillä oli selkeä näkemys siitä millaisia kuvien pitää olla ja yritin saada sen paperille. Korjauksia tuli paljon. *Katusoittajassa* minulla oli kuvaajan tekemä tikku-ukko storyboard, josta hän halusi selkeämmän ja työstetyimmän version.

6.1 Vertailua storyboardien ja lopullisten elokuvien välillä, kuvanäytteitä

Kts. sarjakuva sivu 59.

6.2 Mitä opin ja mitä olisi kannattanut tehdä toisin

Huomasin että toisinaan minun olisi kannattanut kysyä enemmän kuvaajilta ja ennen kaikkea tehdä hyvät kuvalliset muistiinpanot kun kohtauksista neuvoteltiin. Usein neuvottelutilanteessa itsestään selvältä tuntunut asia pääsi kuitenkin lipsahtamaan mielestä. Kunnolliset muistiinpanot säästävät omaa työtä ja kuvaajan aikaa.

Terminologiaa ja kuvakokoja yritin opiskella itsekseni, mutta en silti meinannut ymmärtää niitä niin hyvin kuin olisi pitänyt. Muutamia kertoja lipsahti väärä kuvakoko enkä heti tajunnut että kuvasuhde vaikuttaa siihen miten kuva rajataan. Myös pallopäiset taikinahahmot ja epäselvät luonnokset voivat vaikeuttaa kuvan hahmottamista, kuvakoko kannattaa tarkistaa kuvaajalta.

Tajusin myös miten paljon asioita pitää ottaa huomioon ja vaikka tiesin asian jo entuudestaan, pelkällä sarjakuvalla ei todella pärjää.

Kamera-ajot aiheuttivat erityisiä ongelmia. Näissä auttaisi jos kuvaustilanne ja pohjapiirroksot olisivat paremmin hallussa. Jos mahdollista, kuvauspaikoista kannattaa olla aina kuvia tai sitten kannattaa käydä tutustumassa paikan päällä, mikäli siis storyboardista halutaan tarkka.

Näyttelijöiden reaktioita ei aina voi ennustaa, ja vaatteita ei kannata tehdä turhan tarkkaan, paitsi silloin kun ne ovat tärkeitä tarinan kannalta. Muutamissa kuvissa olin tehnyt turhankin tarkkoja ilmeitä tai vaatteita. Parantajan storyboardissa hahmot taas olivat tarkoituksella tarkempia, sillä näyttelijät oli valittu etukäteen. Myös sormus oli juonen kannalta niin tärkeä, että se pyydettiin lisäämään kuviin joista se jäi puuttumaan. Löytötavarassa ja Katusoittajassa tarkoitus oli tehdä "sinne päin"-hahmoja. Katusoittajassa parilla hahmolla oli puvut mietitty etukäteen, joten piirsin ne, tosin yritin olla piirtämättä niitä liian tarkasti. Muutenkin yritin olla mahdollisimman summittainen ja piirtää taustoista vain sen mitä oli tarvis. Ymmärsin alusta asti, että storyboard ei saa olla liian tarkka.

Storyboardien versionumerointi olisi myös kannattanut tehdä selvemmin, vaikka suurempia ongelmia sen kanssa ei onneksi ollut. En esimerkiksi lähetellyt vääriä versioita, tai ainakaan en muista tehneeni niin.

Löytötavaraa-elokuvan kanssa en ollut yhteyksissä kuvaajaan niin paljon kuin olisi ollut tarvis, ja luulen että minun olisi pitänyt ottaa yhteyttä ohjaajaan. En heti ollut tietoinen siitä että käsikirjoitus muuttui, ja storyboard oli siis tehty sen vanhan käsikirjoituksen pohjalta. Sitä ei kuitenkaan kuulemma tarvinnut piirtää uudestaan, eikä aikataulukaan olisi antanut myöten. Tämä oli ensimmäinen hommani, ja se kärsi pahimmista lastentaudeista.

6.3 Miten storyboardit toimivat kentällä, palautetta ohjaajilta/kuvaajilta

Lähetin ohjaajille ja kuvaajille seuraavat kysymykset:

Miten storyboardeja käytettiin tuotannossa? Onko esimerkkejä siitä miten ne olivat hyödyksi?

Muuttuivatko suunnitelmat merkittävästi storyboardien takia? Jos, niin miten?

Onko aiempia kokemuksia storyboardien tilaamisesta ulkopuoliselta tekijältä, vai onko ne yleensä tehty itse ohjaajan ja/tai kuvaajan voimin?

Millaisena ulkopuolisen storyboardartistin kanssa toimiminen koettiin (tällä kertaa)? Oliko ongelmia, miten yhteistyö pelasi?

Mitä artisti olisi voinut tehdä toisin?

Jäikö mitään muuta erityistä mieleen?

Löytötavaraa-elokuvan kuvaaja **Johanna Tarvainen** oli sitä mieltä, etteivät storyboardit kohdanneet mitään normaalista poikkeavia ongelmia. Suunnitelmat muuttuvat aina, ja storyboardit ovat lähinnä suuntaa antavia malleja joiden mukaan eletään lopullisessa kuvaustilanteessa. He käyttivät storyboardeja suunnitteluvaiheessa kun miettivät millaisia kuvia tekisivät ja miten ne leikattaisiin yhteen, sekä aikataulusvaiheessa. Se että kuvasuunnitelma muuttui ei tässä tapauksessa haitannut, sillä muutokset olivat niiden ihmisten tiedossa keille ne kuuluivat.

Katusoittajan kuvaaja **Kristiina Lehto** oli tyytyväinen puhtaaksi piirrettyihin storyboardeihin ja yhteistyön sujuvuuteen. Aikataulujen kanssa ei ollut ongelmia ja töiden toimittaminen ja kommunikaatio toimi sujuvasti. Lehdolla ei ollut aiempaa kokemusta storyboardien tilaamisesta ulkopuoliselta tekijältä, mutta koska nyt oli kyseessä isompi työ hän halusi selkeämmän storyboardin tikku-ukko-version sijasta.

Storyboardeja käytettiin enimmäkseen kuvauspaikalla, että ihmiset näkivät heti millainen seuraava kuvattava kuva on visuaalisesti, eli mitä ihmisiä ja tavaroita siinä on, missä kamera on, mitä taustalla on ja niin edespäin. Storyboardista oli eniten apua ohjaajalle, kamera-assistentille ja kamera-operoijalle. Myös lavastajat ja valaisijat käyttivät niitä. Suunnitelmat tehtiin vasta storyboardien pohjalta.

7. Yhteenveto

Minun oli tarkoitus tutustua storyboardeihin, sillä halusin oppia tekemään niitä. Koska olen sarjakuvantekijä minulla oli asiaan jo hyvä pohja, mutta tiesin alusta asti että sarjakuva itsessään ei riitä storyboardien tekemiseen. Niinpä opiskelin asiaa käyttämällä apuna kirjoja, internetiä, muita storyboardeja sekä tekemällä niitä itse.

Koska käsittelen nimenomaan visuaalista kerrontatapaa, halusin käyttää kuvakerronnan antamia mahdollisuuksia, niitä asioita joihin pelkkä teksti ei riitä. Niinpä tein lopputyöni osittain sarjakuvana. Siitä tuli lopulta pitempi kuin tarkoitin, mutta käyttämäni tyyli oli nopeaa - vain aavistuksen siistimpää kuin se millä teen merkintöjä sarjakuvapäiväkirjaan. Useimmilla sarjakuvantekijöillä on useita tyyliä joita he käyttävät eri asioihin, ja olen huomannut että se on todella taito joka kannattaa omaksua.

Olen kokemukseen varsin tyytyväinen, opin paljon asioita, ja osa näistä asioista hyödyttää minua myös sarjakuvien kanssa. Sarjakuvilla ja elokuvilla on loppujen lopuksi hyvin paljon yhteistä. Eniten hyödyin animaatio-opeista. Uskoisin, että pystyisin tekemään vastedes myös storyboardia, vaikka myönnettäköön että kokeilustani on jo melkein vuosi. Ainakin minulla on nyt vanha pohja niiden tekemiselle, en ole enää riippuvainen pelkästään sarjakuvakokemuksesta.

Toki jäi asioita joista tarvitsisin lisäoppia jos aion joskus palata storyboardien pariin. Kuvakokoja en edelleenkään hallitse, vaikka niitä on käyty läpi moneen kertaan. Nämä asiat lienevät niitä, jotka oppii vain tekemällä. Kaikesta päätellen storyboardit myös ajoivat asiansa kentällä.

Tajusin alusta asti tehdä storyboardit nopealla tyylillä, joten muutamaa liian yksityiskohtaista kuvaa lukuun ottamatta olen suht tyytyväinen lopputulokseen. Mutta jos jotain tekisin uudestaan niin Löytötavaran storyboardin numeroinnin. Ja mahdollisesti koko storyboardin, sillä se jäi puolitiehen. Myös muutamissa käytännön asioissa, esimerkiksi versionumeroinnissa, olisi ollut parannettavaa.

Myös sarjakuvaosuuden kanssa olisin toiminut toisin. Nyt käytin tekstirunkoa sen tekemiseen, ja vaikka olin mukamas suunnitellut sarjakuvan hyvin tuli siitä silti jotenkin irrallinen ja tajunnanvirtamainen. Minun olisi kannattanut tehdä kunnollinen kuvakäsikirjoitus minkä yleensä teen, eikä tehdä pelkän tekstin varassa. Tekstillä kun ei saa suunniteltua ruutujakoa, ja vaikka asiat yrittäisi suunnitella puhekuplia myöten mahdollisimman pitkälle (mitä en tehnyt) tulee itse sarjakuvaa tehdessä kuitenkin vastaan ongelmia. Kun yleensä teen sarjakuvaa, ruutujako ja puhekuplien jakaminen ruutuihin menee kuvakäsikirjoitusta tehdessä kuitenkin uusiksi, vaikka sen olisi suunnitellut tekstiversiona hyvinkin huolella.

Luotin kuitenkin siihen, että vuosien harjoitus tajunnanvirta-sarjakuvien (lue: sarjakuvapäiväkirjan) tekemisestä auttaa tekemään sarjakuvaa, jota kaikista puutteistaan huolimatta on silti helppo lukea.

LÄHTEET

Bluth, Don. 2004. *Don Bluth's The art of storyboard.* Milwaukee (Or.) : DH Press

Delisle, Guy. 2006. *Shenzhen: a travelogue from China.* Montreal, Quebec : Drawn & Quarterly.

Hart, John. 1999. *The art of the storyboard : storyboarding for film, TV and animation.* Boston : Focal Press , cop.

McCloud, Scott. 1994. *Sarjakuva - näkymätön taide. (Understanding comics - the invincible art.)* Helsinki: Good Fellows (Painatuskeskus).

McCloud, Scott. 2006. *Making comics : storytelling secrets of comics, manga and graphic novels.* New York : HarperCollins, cop. 2006.

Simon, Mark. 2006. *Storyboards : motion in art.* Boston : Focal Press , cop.

Hänninen, Harto. Latvanen, Marko. 1992. *Verikekkerit - kauhun käsikirja,* Keuruu: Otava.

Kilpinen, Pekka. 2002. *Ihmissudet, asiakirjoja ja kertomuksia.* Helsinki, yliopistopaino.

Töpffer, Rodolphe. 2007. *Herra Koipeliini.* (1845) Minerva-kustannus.

Chris Roman: *Storyboarding the Simpsons Way,* provided by animationmeat.com

Tumminello, Wendy. 2004. *Exploring storyboarding.* Cengage Learning.

Internet-lähteet:

Koipeliini käpälämäessä, Timo Ronkainen. <http://www.kvaak.fi/naytajuttu.php?articleID=775>, 20.12.2008, 1:52.

<http://cartoons.osu.edu/yellowkid/index.htm>, 15.12.2008, 19:20.

The City of Absurdity: The David Lynch Quote Collection,

<http://www.geocities.com/~mikehartmann/quotecollection/storyboards.html>

25.6.2009, klo 17:23

<http://archive.sensesofcinema.com/contents/directors/06/griffith.html>. 10.8.2009, 15:52

<http://finnish.imdb.com/name/nm0002233/>. 10.8.2009, 16:20

<http://www.charliechaplin.com/>. 10.8.2009, 16:30

<http://www.busterkeaton.com/>. 10.8.2009, 16:42

<http://www.imdb.com/name/nm0001178/>, 10.8.2009, 17:33

LIITTEET

Storyboardit ja sarjakuva - sarjakuvaosuus