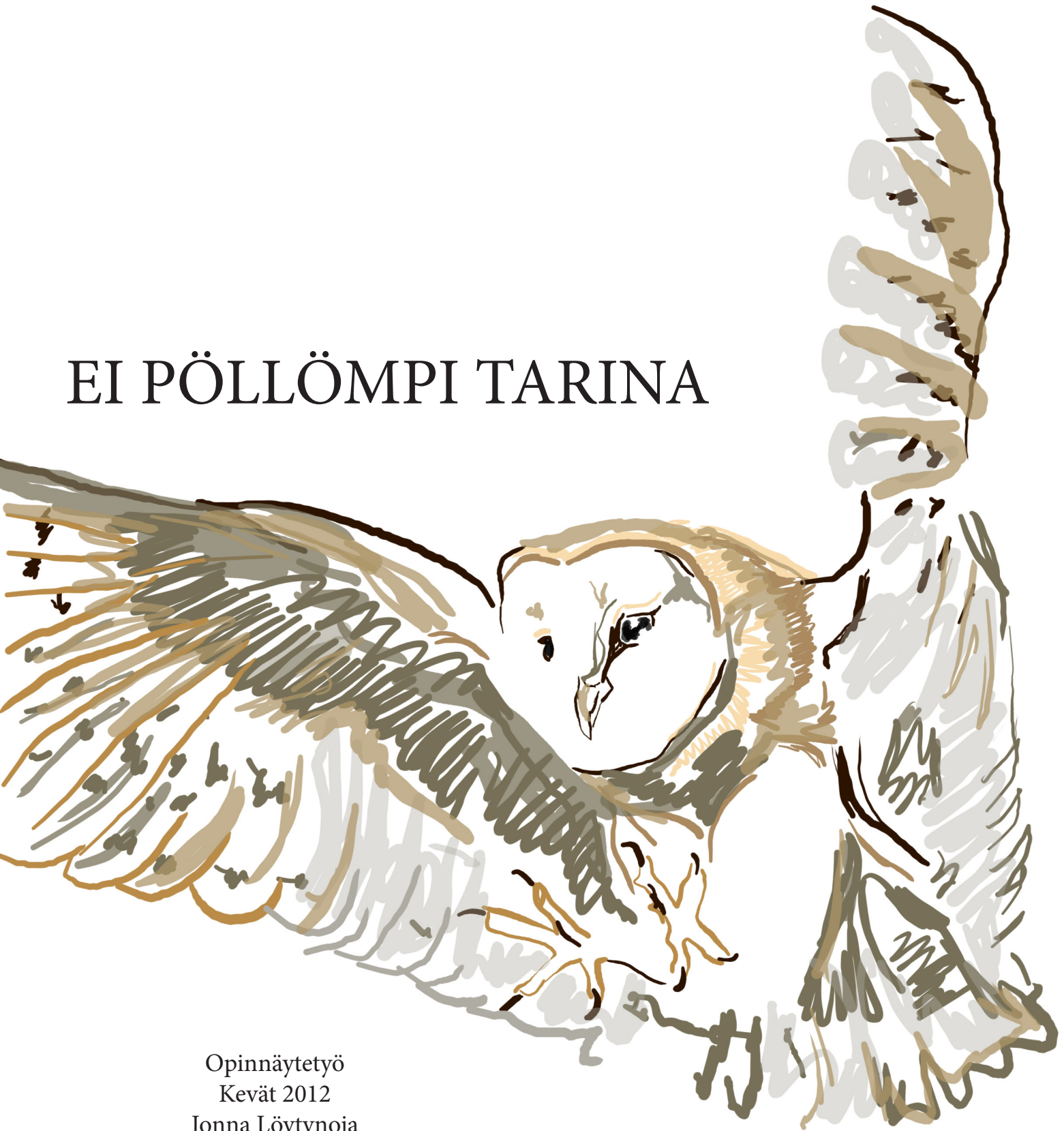


EI PÖLLÖMPI TARINA



Opinnäytetyö
Kevät 2012
Jonna Löytynoja

Lahden ammattikorkeakoulu
Muotoiluinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma
Multimediatuotanto

Tiivistelmä

Tässä opinnäytetyössä tutkin ja toteutan lyhytelokuvan ennakkosuunnittelutyöt. Rajasin käsikirjoituksen työskentelyalueeksi työvaiheet havainnosta threatmenttiin. Lisäksi tutkin muita ennakkosuunnittelutyön vaihteita. Työni käsittää kevyen käsikirjoituksen, kuvakäsikirjoituksen, äänisuunnittelun sekä ennakkosuunnittelutyön pohjalta tehdyn alkeellisen animatikin kehityskaaren.

Asiasanat: Käsikirjoitus, ennakkosuunnittelutyöt, kuvakäsikirjoitus, äänisuunnittelu, animatik



Abstract

In my graduation work i planned and executed the pre-production of a short film. Specifically, my graduation work focuses on the stages from beginning to threatment and includes research into some of the pre-production parts. My graduation work consist of the development of an animatic through a simple script, storyboard, sound desing and pre-planning.

Key words: Script, preproduction, storyboard, sound design, animatic

SISÄLTÖ

1 Johdanto 1

2 Lyhytelokuvan tyyli 2

3 Käsikirjoitus 2

- 3.1 Havainto 2
- 3.2 Idea 3
- 3.3 Teema 3
- 3.4 Aihe 4
- 3.5 Synopsis 4
- 3.6 Threatment 6

4 Draaman rakenteelliset osat 6

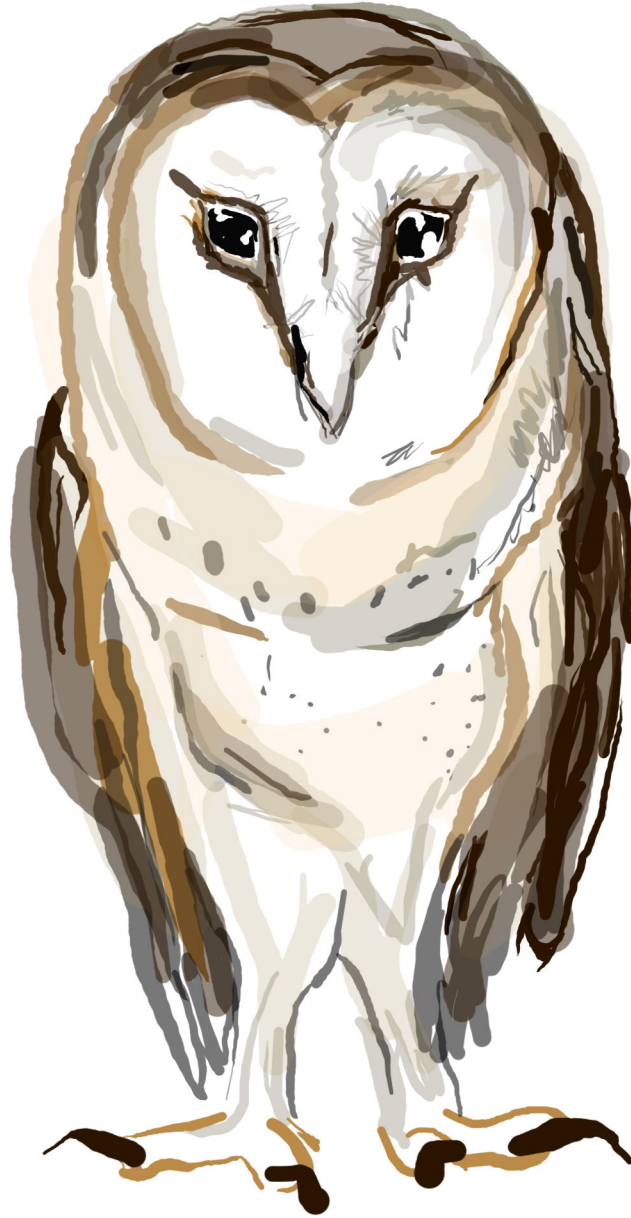
- 4.1 Näytös 6
- 4.2 Jakso 7
- 4.3 Kohtaus 7

5 Draaman kaari 7

- 5.1 Draaman kaava 8
 - 5.1.1 Esittely 8
 - 5.1.2 Ristiriitojen ilmaantuminen ja tarinan kehittäminen 9
 - 5.1.3 Kriisi tai kliimaksi 10
 - 5.1.4 Loppuratkaisu 10
 - 5.1.5 Häilytys 11

6 Hahmosuunnittelu 11

- 6.1 Ympäristö ja sen tyyli 11
 - 6.1.1 Luonnonympäristö 11
 - 6.1.2 Ihmisen rakentama ympäristö 11
- 6.2 Päähenkilöt 12
 - 6.2.1 Tarinan ihmishahmot 13
 - 6.2.2 Tarinan eläinhahmot 14
- 6.3 Lyhytelokuvani suunnitteluun vaikuttaneet elokuva ja videoteokset 15



7 Kuvakäsikirjoitus 18

- 7.1 Alun kuvakäsikirjoitus 18
- 7.2 Kehittyneempi kuvakäsikirjoitus 18
- 7.3 Rajaus 23
- 7.4 Kuvakoot 24
- 7.5 Kuvakulmat 25

8 Leikkaus 26

- 8.1 Rytmi 26
- 8.2 Aika ja kesto 26
- 8.3 Keston säätely 27
- 8.4 Jatkuvuus ja sujuvuus 27
 - 8.4.1 Esiintyjän ja kohteen jatkuvuus 28
 - 8.4.2 Ympäristön jatkuvuus 28

9 Äänisuunnittelu 28

- 9.1 Ääni 28
- 9.2 Ääniympäristö 28
- 9.3 Äänisiirtymät 29
- 9.4 Puhe vai ei 29
- 9.5 Tehosteet 30
 - 9.5.1 Taustatehosteet eli äänipohjat 30
 - 9.5.2 Pistetehosteet 30
 - 9.5.3 Synkroni- eli foleytehosteet 30
 - 9.5.4 Erikoistehosteet 30
- 9.6 Hiljaisuus 31
- 9.7 Musiikki 31
- 9.8 Äänen rajaus 32
- 9.9 Äänen huomiopiste 32
- 9.10 äänisuunnitelma kuvakäsikirjoitukseen 32

10 Yhteenveto 35

11 Lähteet 36



JOHDANTO

Preproduction eli ennakkosuunnittelu on aihealue, jota opinnäytetyöni pääasiallisesti käsittelee.

Koulutöissä meitä kehoitettiin suunnittelemaan tekemistemme. Kehoituksesta huolimatta usein oli valtava hinku rynnätä suoraan toimiin. Tätä edesauttoi oma visuaalinen hahmotuskykyni. Hahmotan ja muistan asiat helpoiten kuva- tai videomuodossa. Siitä huolimatta, että kuvallinen ilmaisu on itselleni helppoa, on suunnittelun tekeminen päänsisäisessä maailmassa nopein tapa edetä.

Aikaisemmin päätin nopeasti suuntaa-antavan juonen, hahmot jne. Kuvittelin ne tietynlaisiksi, jaoin asiat muutamaan eri ympäristöön kohtauksiksi ja aloin Adobe Photoshopia käyttäen luoda suoraan valmiita henkilöhahmoja ja taustoja. En tehnyt käsikirjoitusta kuin muutamalla lauseella. En tehnyt kuvakäsikirjoitusta muutoin kuin muutamalla epämääräisellä viivalla sutaisten. Kun muutama alkupään kohtauksessa tarvittavat hahmot olivat valmiina, ladoin kaiken peräkkäin ja sävelsin kohtausten kestot ja tapahtumat hyvin joustavasti.

Tapa ei ole kovin tehokas tapa edetä. Sen huonoja puolia on muille asian kuvailun hankaluus. Käytännössä prosessin valvojat saivat kokonaiskuvan kun työ oli valmis. Useimmiten itsekin pääsin yllättymään lopputuloksesta ja töissä oli paljon korjailunvaraa. Kolme minuuttiseksi ajateltu materiaali venyi puolet pidemmäksi jne. Silti töissä olisi ollut varaa tiivistää. Lopputyössäni päätin ottaa henkilökohtaista härkääni sarvista ja päätin panostaa seikkaperäisesti ennakkosuunnitteluun. Suunnittelun vaiheittainen läpikäynti oli jopa niin kiehtovaa, että lopulta animoinnin puoli jäi sivuseikaksi. 2D animaatio muuttui animaticin kehityskaareksi. Tässä työssä ei kiinnitetä suuremmin huomiota tuotantoprosessiin käytännössä, eikä jälkitöillekkään ole tarvetta.



2 LYHYTELOKUVAN TYYLI

Lyhytelokuvat voidaan jakaa kolmeen tyyliin:

kokeileva lyhytelokuva, lyhyt pitkä elokuva sekä kokeileva perusdraama. Kokeileva lyhytelokuva on usein taide-elokuva. Kokeilevassa lyhytelokuvassa pääosassa ei ole draaman kaari vaan näkyvä muoto ja väri ja äänimaailma.

Lyhyessä pitkässä elokuvassa pyritään käyttämään pitkän elokuvan dramaturgiaa.

Lyhytelokuvan pituus kuitenkin estää käyttämästä draaman kaarta täysin sellaisenaan.

Lyhyessä elokuvassa koko draaman kaaren sovittaminen ajallisesti rajattuun jaksoon voi pahimmillaan luoda hyvin tylsän ja lattean kokonaisuuden. Siitä huolimatta lyhytelokuvaan ei kannata sovittaa asioita jotka eivät siihen sovellu. Mm aikahyppely ja erittäin monikerroksinen tarinankerronta ovat hyviä esimerkkejä epäonnistumisista.

Kokeilevassa perusdraamassa käytetään vain niitä perusdraaman sääntöjä, jotka ovat sopeutettavissa lyhytelokuvaan. Ilmaisussa voi helpommin lähestyä taide-elokuvankin muotokieltä.

Oma työni on perus draaman kaarta seuraava.

3 KÄSIKIRJOITUS

3.1 Havainto

Havainnon kautta idea tarinaan ammennetaan ympäröivästä maailmasta. Kuljemme arjessa ja teemme kokoajan havaintoja. Kuitenkin jokaisesta itsestään riippuu miten tulkitsemme havaintomme. Hahmotuskykyämme voi harjoittaa. Lyhyille kohtaamisille ja asioille voi luoda syvyyttä lisäämällä kysymyksiä ja tarkastelemalla havaintoa moniulotteisesti. Kaupungilla ei saa kulkea napit korvissa ja jalkoihinsa tuijottaen.

Kaupungilla kohtaamiemme ihmisten mielenkiintoisuutta lisääviä näkökantoja voi löytää kysymällä henkilöahmosta vaikka: Miksi hän on täällä? Onko hän millä mielellä? Miksi hän on iloinen? Onkohan hänellä onnellinen elämä? Onko hänelle luontaista osoittaa tunteitaan selkeästi? Miten hän pukeutuu? Minne hän on menossa? Mistä hän on tulossa? Myös Disneyn studiolla sivuhahmoille rakennetaan historia, luonne ja tyyli. Riittävä määrä havaintoja puhaltaa hahmoihin niiden sielun. Juonen kannalta merkityksettömiä hahmoja ei ole tarpeen esitellä tai tuoda kohtauksiin.

Taidekouluaikoina huomasin että pelkkä mielikuviutus ei riitä. Monet opiskelutovereistani tuntuivat elävän puolet elämästään omissa mielikuviutusmaailmoissaan. Heidän havaintonsa jalostuivat nopeasti mitä mielikuviutuksekkaimmiksi taiteenilmaisuuksi. Olin heille kateellinen, sillä en kokenut että osaisin ammentaa mielestäni niin syvällisiä ajatuksia ja ideoita. Myöhemmin huomasin että heidän mielikuviutuksensa pohjautuu arkielämän havainnointiin. Heille tulkinta ja siitä lähtevä ideointi oli vain niin luontaista että heillä tuntui olevan

pohjaton ideakaivo josta ammentaa. Oma ideakaivoni on usein rutikuiva. Pelkkä luonnossa vaeltaminen ja elävän elämän tarkastelu ei riittänyt kohdallani. Ankkuroinkin itseni television ääreen ja annoin havaintojen virrata mieleeni. Eräässä suositussa sarjassa oli näytävä ampumavälikohtaus. Sarjan sankarikaksikko oli jälleen pulassa ja vaihtelun vuoksi heitä seurasi iso, paha, tuntematon ja uhkaava joku. Tämä osoitti sankareita aseella ja ampui sivullisen. Sankarit pakenivat ja sarjan juoni jatkui. Kohtaus oli kaikessa yksinkertaisuudessaan kuitenkin herättänyt jotain ajatuksia.

3.2 Idea

Idea on ajatus joka syntyy havainnon pohjalta.

Idea on ajatus joka syntyy havainnon pohjalta. Idea kiteyttää havainnon johonkin näkökulmaan. Idea käsikirjoitukseen voi syntyä lähes mistävain. Se voi tulla kuulopuheen pohjalta, väärinkäsityksen seurauksena, pienestä lehtiotsikosta tms. Tällainen lehtiotsikko voi olla esimerkiksi ”Tappelu koripallopelejä jälkeen, Mies löi 10-vuotiaalta hampaan irti” (*iltalehti.fi verkkosivu). Lauseessa on ajatuksia herättävä ristiriita. Idea asteelle päästään kun muutetaan lause muotoon ”Nyky-yhteiskunnassa perinteiset roolihahmot turvautuvat väkivaltaan heikompiaan kohtaan”.

Omassa työssäni sain ampumavälikohtauksesta idean. Sarjassa ampumakohtauksella oli motiivi, ja se tapahtui loogisesti. Sankarikaksikko pelastui ja sivullinen uhri kuoli. Oikeassa yhteiskunnassa motiivit eivät ole yhtä selkeitä. Halusin sovittaa irrallisen väkivalta-tapahtuman muutoin loogisesti etenevään draaman kaareen. Ajatuksen voisi kiteyttää ideaksi: ”Nyky-yhteiskunnan väkivaltaisuus turruttaa aistimme”.

3.3 Teema

Kun idean pohjalta syntyy lause joka sisältää mielipiteen, on syntynyt teema. Teema kertoo kirjoittajan kertoman väittämän maailmasta. Yhteen tarinaan riittää yksi teema. Tämä koskee pitkiä elokuvia, mutta varsinkin lyhytelokuvan juonen tiiviiden kannalta teeman tulee olla selkeä. Esimerkiksi Romeo ja Julia näytelmän teeman voi tiivistää yhteen lauseeseen. ”**Suuri rakkaus uhmaa jopa kuolemaa**”. *(Leino 2003, 84) Teemavaiheessa tulee miettiä että onko teema toimiva. Löytyykö siitä riittävästi potentiaalia draamallisen kehityskaaren syntymiseksi. Ristiriida tulee olla riittävän voimakas, jotta teema on kiinnostava.

Omassa työssäni tein kaksi yhtäaikaan kulkevaa tarinaa, toinen on näennäisesti irrallinen sivujuoni. Molemmissa teemana on väkivaltaisuuden motiivit hieman eri katsantokannoista tarkasteltuina. Toisessa tarinassa väkivallan motiivi on selkeä ja perusteltu. Sivujuonen motiivi jää auki ja heijastelee nyky-yhteiskunnan suhtautumista väkivaltaan.

3.4 Aihe

Aihe on jo konkreettisempi käsite. Mistä tarina kertoo? Aihe vastaa tuohon kysymykseen. Esimerkkilauseen voi ottaa Billy Wilderin elokuvasta *Sunset Boulevard*. Klassikkoelokuva kertoo miehestä, joka haluaa pitää autonsa, mutta menettääkin henkensä.

Lauseesta selviää päähenkilö, tahdonsuunta ja suuri käännekohta. Lisäksi lauseesta voi tehdä tulkinnan että päähenkilölle materia tuntuu olevan äärimmäisen tärkeää. Aihelauseen tulisi kiinnittää sen yleisön mielenkiinnon ja olla selkeä. Päälause toimii ikäänkuin alustuksena synopsisin synnylle.

Aihe pitäisi pystyä kiteyttämään yhteen tai kahteen lauseeseen. Muutoin perusajatus on liian monimutkainen ja tarinan ajatuksen sekä punaisen langan voi kadottaa helposti jo käsikirjoitusvaiheessa. Päälause on tarinan perusta, jonka päälle lähdetään muodostamaan monisyisempiä syy ja seuraus suhteita.

Tarinani kertoo pöllöpesueen kuoriutumisen sekä emopöllön yrityksestä ja onnistumisesta hankkia jälkeläisilleen ruokaa elonjäämistäistelussa.

3.5 Synopsis

”SYNOPSIS (story line, outline) on lyhyt yhteenveto elokuvaksi sopivasta aiheesta tai tarinasta, lyhyt hahmotelma, mistä tarinassa konkreettisesti on kysymys” *(Juntunen 1997, 163)

Synopsis on käsikirjoituksen hahmotelma tai luonnos. Synopsisesta selviävät tarinan päähenkilöt ja isoimmat juonenkäänneet. Synopsis auttaa hahmottamaan käsikirjoituksen teemaa ja rakennetta. Synopsisesta on myös nähtävillä että riittääkö tarinan paukut lopulliseksi esitykseksi saakka. Erityisesti koko illan elokuvien ja laajojen käsikirjoitusten kohdalla tämä on erittäin tärkeä vaihe. Se voi säästää paljon turhalta työltä. Lyhytelokuvan synopsis ei seuraa kolminäytöksisen draaman kohtia kaikilta osin. Synopsisin maksimimitta on yksi liuska. Synopsis kirjoitetaan proosamuotoon, eli siitä ei selviä mahdollisia vuorosanoja tai tarkempia yksityiskohtia. Synopsis on suorasanaista tekstiä, jota ei jaeta kohtauksiin.



Alkuperäiseen ympäristöön sijoittuva synopsis:

pellon poikaset huonutuvat
pello lähtee etsimään poikasilleen
ruokaa. rotta on läheisen kaupungin
kujalla. kujalla on baarin sisäänmeno
pello laskeutuu katon reunalle
tarkkailemaan tapahtumia ja huomaa
rotan. Turvi kun pello meinaa napsata
kujan sualim kujalle tulee kulkuriin
vahomen mies baarista. kujan suulle
ilmestyy häimo, rotta kiihkiin pahoan,
baarista tullut kulkuri tervehti tulijaa,
pohja vetää talon treppien suusta
kuvaa sin ja ampua kulkuriin. kohtaus
on netti Q kulkuri kaatuu omaan
verilainimittaan. Ampuja hävelee
ruumin lähelle ja palkaa mattoa,
kethen kuluttua rotta tulee esiin
ja hiipeä ruumista syömään.
Pello nappaa rotan, kulkuri ja kujalle
pellon poikaset saivat ruokaa.

3.6 Threatment

” THREATMENT on kirjallinen kuvaus elokuvan tarinasta, yleensä novellin muodossa -siinä kuvataan henkilöt ja juoni kohtaus kohtaukselta. Niin että tarinan draamallinen kaari selviää.” (Juntunen 1997, 163)

Threatment on synopsisista paljon yksityiskohtaisempi. Threatmentissä kiinnitetään huomiota toiminnalliseen puoleen ja rakennetaan tilanteita jotka vievät tarinaa eteenpäin.

Threatmentistä löytyy kaikki samat osiot kuin synopsisestakin. Pääkohtia ei voi jättää purkamatta. Tarina kirjoitetaan kohtaus kohtaukselta. Threatment on novellin kaltainen kirjoitelma.

Dialogia ei kirjoiteta vielä tähänkään versioon käsikirjoituksesta. Hyvin vähäisissä määrin se on kuitenkin sallittua. Dialogin tulee kuitenkin sijoittua tarinan kannalta vain erittäin oleellisiin kohtiin, jotka eivät muulla tavoin ilmaisten tule riittävän selkeästi ilmi.

Täytekohtauksia ei ole tarpeen kirjoittaa erityisen tarkasti, jos ollenkaan. Täytekohtauksia voivat olla paikasta toiseen siirtymät, esittelykuvat tai muut vastaavat. Lopullisessa käsikirjoituksessa sensijaan ei ole tilaa tyhjille ja merkityksettömille osioille. Threatment on hyvä vaihe tarkistaa että tarina pysyy koossa pidemminkin ilmaistuna. Parhaimmillaan threatment vahvistaa kirjoittajan näkemystä tarinasta. Jos threatmenttiä ei saa kunnolla pakettiin ja toimivaksi kokonaisuudeksi, voi aavistella ettei tuleva käsikirjoituskaan ole kovin kummoinnen.

4 DRAAMAN RAKENTEELLISET OSAT

Pitkän elokuvan näkökulmasta draamassa on yleinen rakenne. Nämä rakenteet ovat suhteellisen helposti siirrettävissä kaikkeen audiovisuaaliseen tarinankerrontaan. Rakenteelliset osat suurimmasta pienimpään ovat näytös, jakso ja kohtaus.

4.1 Näytös

Kolminäytöksisyys on elokuvan perusrakenne. Ensimmäinen näytös on nimeltään esittely. Toinen näytös on kohtaaminen ja kolmas näytös on ratkaisu. Perinteinen elokuva etenee ajassa lineaarisesti.

Keskimmäinen näytös on karkeasti ajateltuna noin puolet pidempi kuin esittely ja ratkaisu. Kolminäytöksisyys voidaan kyseenalaistaa ja tyypistää tarvittaessa.

Lyhytelokuva on yleensä alle 20 minuutin mittainen. Lyhyt lyhytelokuva on kokonaiskestoltaan 1-15 minuutin pituinen.

Oma tarinani on lähempänä yksinäytöksisyyttä, jossa jännitys ja tapahtumat kasvavat kohden huippukohtan taitosta ja laskeutuvat siitä loppuun. Esittely ja ratkaisu ovat hyvin lyhyitä ja suhteellisen nopeita kohtauksia.

4.2 Jakso

Kohtaukset saattavat muodostaa jakson, jossa ne ovat peräkkäin. Yksittäisen jakson kohtauksia yhdistää jokin yhteinen idea. Esimerkiksi Robert Zemeckiksen Forrest Gumpissa on juoksujakso. Jakso käsittää useita kohtauksia, joita yhdistää yksi idea: päähenkilö juoksee edestakaisin Yhdysvaltain rannikolta rannikolle. Juokseminen on päähenkilön keino käsitellä äitinsä kuolemaa. Kun päähenkilö lopettaa näennäisesti päämäärättömän juoksemisensa, hän on valmis siirtymään omassa elämässään jälleen eteenpäin. * (Leino 2003, 21)

Omaan työhöni en keksinyt mitään järkevää jaksorakennetta. Pöllön metsästyslento toki olisi voinut olla pidempi ja monivaiheisempi. Toisaalta se olisi venyttänyt suhteellisen turhaan lyhytelokuvan käsikirjoitusta.

4.3 Kohtaus

Näytösten sisällä on lyhyempiä kohtauksia. Se on elokuvakerronnan tärkein yksikkö. Kohtauksissa on sama paikka ja aika. Ajan tai paikan vaihtuessa vaihtuu myös kohtaus. Kohtauksen tärkein tehtävä on kuljettaa tarinaa eteenpäin. Tavalliseen elämään verrattuna elokuva on nopeatempoista. Siirtyminen paikasta toiseen on harmonista. Tylyjä ja kuolleita kohtia ei pitäisi olla.

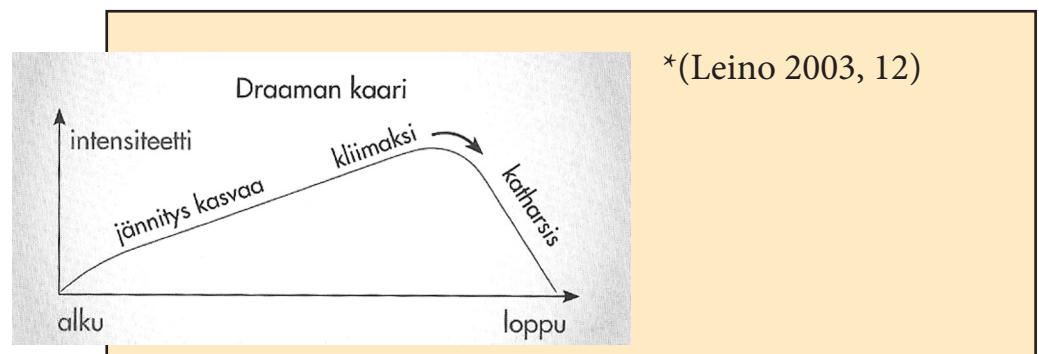
5 DRAAMAN KAARI

Draamassa on luonnollisesti alku ja loppu. Jotta tarina on kiinnostava, siinä tulee olla kasvava jännite. Katsojan mielenkiinto herpaantuu, jos tarinassa ei tapahdu mitään tai johdattelu on äärimmäisen hidasta. Toki tästä poikkeuksena on suomalaisten rakastamat Kaurismäki elokuvat.

Lyhytelokuvassa samankaltainen venyttäminen ei ole ajallisesti mahdollista, joten jännityksen kasvamiseen on keskityttävä.

Jännitettä nostetaan konflikteilla eli ristiriidoilla. Konflikteja on erityyppisiä.

Toiminnallisissa ristiriidoissa yleensä päähenkilön tulee reagoida toiminnallaan jotta ristiriita ratkeaa ja päähenkilön toiminnan päämäärä lähestyy. Usein samassa kohtauksessa olevat henkilöahmot haluavat täysin toistaan poikkeavia asioita. Draama muodostuu hahmojen erilaisista päämääristä. Tarinan päämäärä on yleensä ratkaista olemassaoleva ongelma.



5.1 Draaman kaava

Freytagin kaavan mukaan draaman vastavoimille perustuva toiminta järjestyy pyramidin kaltaiseksi muodoksi. Siinä nouseva toiminta alkaa esittelyjaksolla ja jatkuu ristiriidan ilmaantumisen. Ristiriita pahenee ja tarinan juoni kehittyy kohti konfliktia joka kärjistyy kriisiin tai kliimaksiin. Tarinan laskeva toiminta alkaa tästä juonenkäänteestä ja päättyy loppuratkaisuun. Loppuratkaisu tragediassa on onneton ja komediassa tai dragikomediasa onnellinen.

***“Freygin kaava eli saksalais-
en tutkijan Gustav Freytagin
tunnettu draaman rakenteen
erittely vuodelta 1963”***

Ola Olssonin malli

***1. ekspositio eli esittelyjakso
2. konflikti eli ristiriidan
ilmaantuminen
3. komplikaatio eli kehittäminen
4. kriisi tai kliimaksi
5 loppuratkaisu tai katastrofi***

***1. alkusysäys
2. esittely
3. syventäminen
4. ristiriitojen kärjistäminen
5. ratkaisu
6. häivytyks***

5.1.1 Esittely

Esittelyjaksossa yleisö saa tietää alkuasetelman. Esittelyssä tulee ilmi tulevien konfliktien ymmärtämiseksi tarvittavat tiedot. Esimerkiksi hahmojen suhteet muihin hahmoihin, elämäntilanne, ja esimerkiksi jos päähenkilö onkin eläinhahmo eikä henkilöhahmo. Esittelyssä annetaan perustiedot tarinan paikasta, ympäristöstä ja ajankohdasta. Elokuvan lopussa mahdollisesti tarvittavaa tietoa voidaan esitellä jo tässä vaiheessa. Joko katsojalle merkityksellisenä selkeänä asiana tai myöhemmin tulevana yllätyksenä.

Omassa tarinassani esittelyjaksossa tutustutaan päähahmoon joka on pöllömo. Lyhytelokuvan esittelyjakso on suhteellisen nopea yleiskatsaus josta sukelletaan samantien syventämiseen. Pöllön nähdessään ihmiset päättelevät että kyseessä on tarina yölinnusta. Pöllöt ovat lihansyöjiä ja niiden pääasiallista ravintoa ovat pikkunisäkkäät. Pöllöt ovat unnettuja äänettömästä lentotaidostaan, hyvästä hämäränäöstään ja paljon kääntyvästä päästään. Tarinoissa pöllön nähdessään oletusarvona on nähdä viisautta.

Kansanperinteissä pöllöä on pidetty kuoleman lintuna, niin muinaisessa Egyptissä kuin Roomassakin. Suomessa sitä on pidetty paholaisen lintuna, Pohjoismaissa myös ukkosen jumalan Ukon lintuna. Tarinan tyylistä riippuen pöllö voi olla soman viisas ja opettavainen hahmo. Omassa tarinassani haluan hahmon olevan aluksi suloisen viaton lapsukaisineen.

5.1.2 Ristiriitojen ilmaantuminen ja tarinan kehittäminen

Alun asetelmasta jatketaan syventäen tarinaa. Juoneen ilmestyy ristiriitoja. Yleisölle paljastetaan lisää yksityiskohtia. Yleisö saadaan kiinnostumaan tarinasta. Tarinan syventämisvaiheessa yleisö saadaan eläytymään ja samaistumaan henkilöihin ja tapahtumiin.

Omassa tarinassani pöllöemon pesue kuoriutuu. Alussa heräävät äidilliset tunteet ja pöllö ihastelee lapsukaisiaan. Hyvin pian pienokaiset kuitenkin avaavat nokkansa ja alkavat vaatia äidiltään muutakin kuin ihailua. Emo on hautonut munia, eikä sillä ole ollut aikaa metsästää ruokaa. Nyt se herää äidillisestä horroksesta ja huomaa ensimmäisen ristiriidan; nälkäiset poikaset ja niiden elossapidon.

Tarinassa hahmo vie juonta eteenpäin reagoimalla jotenkin ilmaantuneisiin ristiriitoihin. Tarinassani pöllöemo käyttäytyy lajityypillisesti ja jättää pienokaiset yksin. Emo lähtee etsimään ruokaa ja sen päämäärä on selkeä. Pehmeän rakastavasta emosta kuoriutuu pintakerros pois ja alta paljastuu syvälinen lapsiaan puolustava äitihahmo. Uhka ei ole akuutti, joten juoni kehittyy sopivan verkkaisesti. Emo lähtee ympäristöön ja saapuu sattumalta aukiolle jossa on kulkuri. Pöllö on tarkkailevainen ja syrjään vetäytyvä tarkkailija. Metsästäessään se havainnoi asioita ja iskee kun sopiva tilaisuus tulee.

Päähenkilön toiminnalle pitää olla toimiva motiivi. Jos katsoja ei usko että päähenkilö toimisi kuten toimii, ei katsoja usko koko tarinaan. Silloin melkein koko tarinan pohja putoaa.



5.1.3. Kriisi tai kliimaksi

Tarinaan tulee tilanne jossa ristiriidat kärjistyvät. Eri asioiden tahtotilat ovat yhä selkeämmin ristiriidassa toistensa kanssa. Kärjistyminen johtaa asteittain kohden ratkaisua.

Omassa tarinassani lentävä emo näkee jotain mielenkiintoista ja jää seuraamaan sivuhahmojen näytelmää. Samalla tarinaan tuodaan pöllölle sopiva saalis. Metsäaukiolla istuvalla kulkurilla on lemmikkirotta. Yleisö tutustutetaan sivuhenkilöihin ja imaistaan nopeisiin tapahtumiin. Samalla hetkellä kun pöllö näkee kulkurin olalla rotan, huomaa kulkuri metsän reunassa neutraalin hahmon. Kulkuri nostaa päätään ja rotta vilistää kulkurin vaatteiden suojiin. Pöllö häiriintyy uudesta hahmosta ja jää tarkkailemaan toimimisen sijaan. Sivuhenkilöt puuhastelevat oman kohtauksensa. Pöllö odottaa kärsivällisesti potentiaalisesti helpon saaliinsa varomatonta käytöstä.

Kesyrotta on kömpelömpi kuin villirotta. Se on tottunut toisen eliön läsnäoloon, eikä ole niin varovainen ympäristönsä suhteen. Se on myös hyvin syönyt, eikä sen ole tarvinnut ponistella ruokansa eteen. Se on helppo saalis. Sivutapahtumat pitävät sitä turvassa kohtaloltaan, kunnes edetään ratkaisuun asti.

5.1.4 Loppuratkaisu

Ratkaisukohdassa ristiriidat kärjistyvät niin paljon, että vuoroon tulee ratkaiseva voimankaitos.

Loppuratkaisussa jompikumpi päähenkilöistä voittaa. Toisinaan ratkaisun voittaja jää näennäisesti avoimeksi ja yleisö voi päättää omaan mielikuvitukseensa turvautuen että miten tarina ratkesi.

Tarinassani voimakas hahmo on pöllö. Se on luontainen saalistaja. Se vain odottaa sopivaa tilaisuutta napata voimaton ja varmaton saaliinsa. Sivuhenkilöiden vuoksi voimattomalla kesyrotalla on etu puolellaan. Vaikka se on kömpelö ja tyhmä, sen yhteiselo ihmishahmon kanssa tuo sille turvaa. Ihmishahmo toimii sen henkivartijana, turvasatamana ja suojelijana. Pöllö on viisas eikä lähde itseään isompia otuksia vastaan, vaikka ne olisivatkin rauhanomaisia sitä kohtaan. Varuillaan olo pitää pöllön hengissä. Leppoisaampikin eliö voi aiheuttaa tuhoa jos voimasuhteet ovat suhteettoman suurieroiset.

Tarinassani sivujuonen vuoksi rotan henkivartija kohtaa traagisen lopun. Rotta on edelleen sama varmaton itsensä. Se on vieraantunut luonnosta ja turvautuu edelleen olemattomiin vaistoihinsa. Se tulee pois piilostaan ja kiipeää turvattomana entisen suojelijansa ruumiin päälle. Tässä vaiheessa sivujuoni on vienyt katsojan huomion ja pöllö huomaa tilaisuutensa tulleen. Se iskee lajityypillisesti hiljaa ja salaman nopeasti. Rotta kohtaa nopean lopun ja pöllö saa ratkaistua ongelmansa.

5.1.5 Häivytytys

Usein loppuratkaisun jälkeen tarvitaan pieni tasaantumishetki. Yleisölle pitää useimmiten antaa jonkinlainen mahdollisuus jäsentää näkemäänsä ja vetäistä henkeä. Häivytytys antaa katsojalle mahdollisuuden samaistua päähenkilön helpotukseen. Muita mahdollisia ratkaisuja olisi toki voitto tai epätoivon tunne, ihan riippuen siitä millaiseen loppuratkaisuun juoni kulki. Häivytyksen aikana katsoja rauhoitetaan, ristiriitojen ja jännityksen aiheuttama mahdollinen ja toivottu tunnekuohu tasaantuu.

Tarinani lopussa näytetään emopöllöä pesässään tyytyväisten ja kylläisten poikasten keskellä. Rotan häntä pilkistää jonkun poikasen nokasta.

6 HAHMOSUUNNITTELU

6.1 Ympäristö ja sen tyyli

Ympäristö on elokuvan tapahtumapaikka. Se ei ole pelkästään tausta vaan ympäristöllä on tärkeä rooli ilmaisullisessa mielessä. Kohteiden sijoittelun paikka luo tunnelmaltaan erilaisia kohtauksia.

6.1.1 Luonnonympäristö

Luonnonympäristö on monipuolinen ja elävä. Se ei ole pelkästään passiivinen tapahtumaympäristö, sillä se osallistuu kertovana ja kuvailevana elementtinä. Sopiva luonnonympäristö toimii metaforana. Esimerkiksi avara ranta tai aava meren ulappa saattavat symbolisoida vapautta, kaipuuta tai vaikka korostaa tunnetilaa. Esimerkiksi yksinäisyyttä. Koivikko on puhtauden ja viattomuuden symboli. Marraskuinen tihkusade on omiaan masennukselle ja lohduttomuudelle.

Vuodenajoilla on voimakas sanomansa. Sääilmiötkin vaikuttavat kerronnallisuuteen. Eri vuorokaudenajoilla on omat merkityksensä. Hämärä ja pimeä ovat pelottavia ja salamyhkäisyyksien aikaa. Valo onnen ja ilon symboleita. Aamu tuo uuden toivon mukanaan ja auringonlasku kertoo kauneudesta, jakson päättymisestä ja liitetään usein rakastavaisten herkkään hetkeen.

6.1.2 Ihmisen rakentama ympäristö

Osa elokuvaympäristöistä on selkeästi ihmisen muokkaamaa. Sekä visuaalisesti että äänellisesti. Rakennukset kertovat voimakkaasti ihmisestä itsestään, aikakaudesta, maantieteellisestä sijainnista. Muita asioita ovat mm eri kulttuurit ja ilmastolliset sijainnit. Ympäristö voi kertoa arkisia itsestäänselvyksiä. Tarkemmin tulkittuna ympäristö kertoo vallitsevista arvoista, vallankäytöstä, yhteiskunnallisesta luokasta ja eriarvoisuudesta. Ympäristö viestii myös ihmisten sosiaalisesta ja sivistyksellisestä tilasta, aatteista, uskonnosta ja ehkä toiveistakin.

6.2 Henkilöhahmot

“Aristoteleen mukaan henkilön luonne syntyy toiminnasta.” *(Leino 2003, 27)

Käsikirjoittajalle pitää olla selvillä hahmon perusluonne. Hahmon voi kuvitella johonkin tavanomaiseen tilanteeseen, jossa mietitään miten henkilö toimisi. Eri toimintamallit auttavat käsikirjoittajaa päättämään hahmon toiminnan loogiset linjat.

Hahmo ei saa olla kohtauksissa ristiriitainen esimerkiksi moraaliltaan. Hän ei voi ensimmäisessä kohtauksessa tyhjentää bussiin unohtuneesta lompakosta käteistä ja luottokortteja, ja seuraavassa kohtauksessa jakaa ruokaa vähäosaisille. Henkilöhahmon tulee olla kolmiulotteinen. Henkilöstä pitää löytyä sen verran syvyyttä että yleisö voi samaistua henkilöön ja tuntea henkilön inhimillisenä.

Henkilöhahmoille pitää luoda historia eli menneisyys. Pitkässä elokuvassa menneisyyden kertomiseen voi käyttää takaumia. Lyhytelokuvassa se ei ole hyväksi, vaan hajottaa liikaa huomiota pääasiasta. Lyhytelokuvassani henkilöhahmot ovat enemmän sivuosassa ja ilmentämässä yhteiskunnassa esiintyvää tarkoituksetonta ja satunnaista väkivaltaa.

HAHMOJEN LUONNEHDINNAT

Hahmoja suunniteltaessa on hyvä ottaa huomioon esimerkiksi seuraava jaottelu

*(Juntunen 1997, 164)

<i>Fysiologia:</i>	<i>Sosiologia:</i>	<i>Psykologia:</i>
<i>-sukupuoli</i>	<i>-sosiaalinen luokka</i>	<i>-henkilökohtainen</i>
<i>-ikä</i>	<i>-ammatti</i>	<i>kunnianhimo</i>
<i>-pituus, paino ja</i>	<i>-kotiolo</i>	<i>-turhaumat, pettymykset,</i>
<i>ruumiinrakenne</i>	<i>-koulutus</i>	<i>vastukset</i>
<i>-hiusten, silmien</i>	<i>-uskonto</i>	<i>-moraalikäsitykset</i>
<i>ja ihon väri</i>	<i>-rotu, kansalaisuus</i>	<i>-temperamentti</i>
<i>-ulkonäkö</i>	<i>-yhteiskunnallinen asema</i>	<i>-elämänasenne</i>
<i>-heikkoudet</i>	<i>-poliittiset mielipiteet</i>	<i>-kompleksit (päähänpint-</i>
<i>(fyysinen vamma, sairaus)</i>	<i>-harrastukset</i>	<i>tymät, estot, pelot)</i>
		<i>-käyttäytyminen</i>
		<i>-lahjakkuus, lahjat</i>
		<i>-ominaisuudet</i>
		<i>-älykyys</i>

6.2.1 Tarinan ihmishahmot

Toinen ihmishahmo on lännenmies tyylinen kulkuri. Juureton kiertolainen. Stetson päässä ja mukanaan vain makuupussi ja pieni nyytti ruokaa varten. Lännenelokuvien sankarimiehen näköinen. Hänellä on takkuinen hevonen kulkuvälineenä. Vähän elämän rosoonnuttama, rauhallinen hahmo. Hän on mies joka istuu aukion reunalla sytyttämänsä tulen ääressä. Mies on ystävällinen eläimille. Hänellä on hevonen ja seuranaan lemmikkirotta. Se kertoo jo miehen elämäntarinaa. Hänellä ei ole perhettä mukanaan. Hän ei kannu mukanaan rakkaidensa kuvia. Hän ei vaikuta pakoilevan ketään. Kun hän näkee metsänrajassa toisen henkilön, hän nousee ylös ja tervehtii. Hän on ystävälliseltä vaikuttava hahmo, jonka olemassaolosta ei ole tarpeen kertoa sen enempää.

Toinen hahmo on kylmä, siistin tehokas tappaja. Hän on itsevarma ja lähestyy kohdettaan avoimesti. Hän luottaa siihen ettei kohde pääse pakenemaan tai puolustaudu. Hän on niin itsevarma ettei tunne tarvetta peitellä tekojaan. Hän myös nauttii työstään. Hän ei ole tarkka-ampuja, sillä hän ampuu kehoon. Siihen on helpointa osua. Hän ampuu useita laukauksia, eikä pelkää että joku kuulee. Hänen teostaan ei ota selvää että onko se tehokkaan suunniteltu vai satunnaisen eteentulijan poistaminen. Koko tarinassa on pari hahmoa jotka osuvat väärään aikaan väärään paikkaan. Molempien kohtalo on sama.



6.2.2 Tarinan eläinhahmot

Tarinan eläinhahmot toimivat eläinlajilleen tyypilliseen tapaan ja ovat tarinan päähahmot. Kumpikaan ei ole läpeensä hyvä tai paha. Pöllöemo tappaa koska henkiinjäämisvaisto sanelee niin. Uusi sukupolvi on syntynyt ja pöllöjen elämän on jatkuttava.

Rotta on tylsistytännyt vaistojaan turvatakseen helpon elämän ja toimeentulon. Ihmisen toveruus takaa sille helpon elämän. Kun kesyrotan huoltaja poistuu kuvioista, on rotta omillaan. Sen lajin kehityskulku on ollut sille huono asia. Rotta menettää henkensä, sillä se on varomaton. Ruuan antajan ympäriltä katoaa melu ja melske ja rotta houkuttuu näkösälle veren tuoksun vetämänä. Ihminen on pöllölle ihan liian suuri saalis. Pöllön nokka ei ole raatojen paloitteluun sopiva. Vaikka vieressä on iso kasa kuollutta lihaa, pitää pöllön saalistaa rotta.



6.3 Lyhytelokuvani suunnitteluun vaikuttaneet elokuva- ja videoteokset

Katsoin läpi useita animaatioelokuvia kun etsin sopivaa tyyliä ja suunnittelin hahmoille ulkoasua.



Legenda suojelijoista (Legend of the Guardians - The Owls of Ga'Hoole) *Warner Bros vuodelta 2010.*

Elokuva kertoo nuoresta tornipöllöstä, Sorenista, joka kidnapataan veljensä kanssa Tuomiovuorille, jossa hirmuinen Rautanokka (Metalbeak) kokoaa hirveää pöllöarmeijaa. Soren pakenee ja lähtee etsimään tietä Suurelle Puulle, jossa legendan mukaan mahtavat Suojelijat asuvat. Matkalla Soren tapaa uusia ystäviä, mm. kaktuspöllö Gylfien. Soren haluaa löytää Suojelijat ja taistella heidän rinnallaan pahoja pöllöjä vastaan, vaikka tietää joutuvansa taistelemaan pahalle puolelle kääntynyttä veljeään vastaan.

Pöllöjen taidokkaita lentokohtauksia ja moni-ilmeisyyttä animaatiomuodossa. Myös taustojen ja värin ja valaistus olivat vaikuttavia.





Rottatouille (Ratatouille) Disneyn ja Pixarin tuottama animaatioelokuva vuodelta 2007

Elokuva kertoo pariisissa asuvasta Rémy-nimisestä rotasta, joka haluaisi olla kokki.

Rotan ulkonäköä oli muokattu pehmeämmäksi ja ihmismäisemmäksi. Se kulkee pääasiassa kahdella jalalla ja käyttää etukäpäliään käsien tapaan. Elokuva auttoi hahmottamaan näkökulmia rotan korkeudelta.



Huuliharppukostaja (Once Upon A Time In West) Sergio Leonen ohjaama lännenelokuva vuodelta 1968

Päähenkilön nimeä ei kerrota koko elokuvan aikana, vaan hänestä käytetään yksinkertaisesti nimitystä Harmonica (Huuliharppu), joka viittaa hänen mukanaan kantamaansa soittimeen.

Ihmishahmojen tyyli hahmottui pitkälti tämän lännenelokuvan pohjalta. Pahalla miehellä on pitkä nahkatakki.



Napapiirin pikajuna (The Polar Express) Warner Brosin animaatioelokuva vuodelta 2004

Chris Van Allsburgin lastenkirjaan perustuva Napapiirin pikajuna on mielikuvituksellinen seikkailumatka pohjoisnavalle. Epäilevä pikkupoika lähtee junamatkalle pohjoiseen ja oppii matkalla ymmärtämään, että "elämän suuret ihmeet eivät koskaan haalene niiden mielissä, jotka haluavat uskoa"

Leikkauksella ja kamera-ajoilla on saatu huikkeita kohtauksia aikaan. Varsinkin matkalipun lentotaival on visuaalisesti upeaa jälkeä.



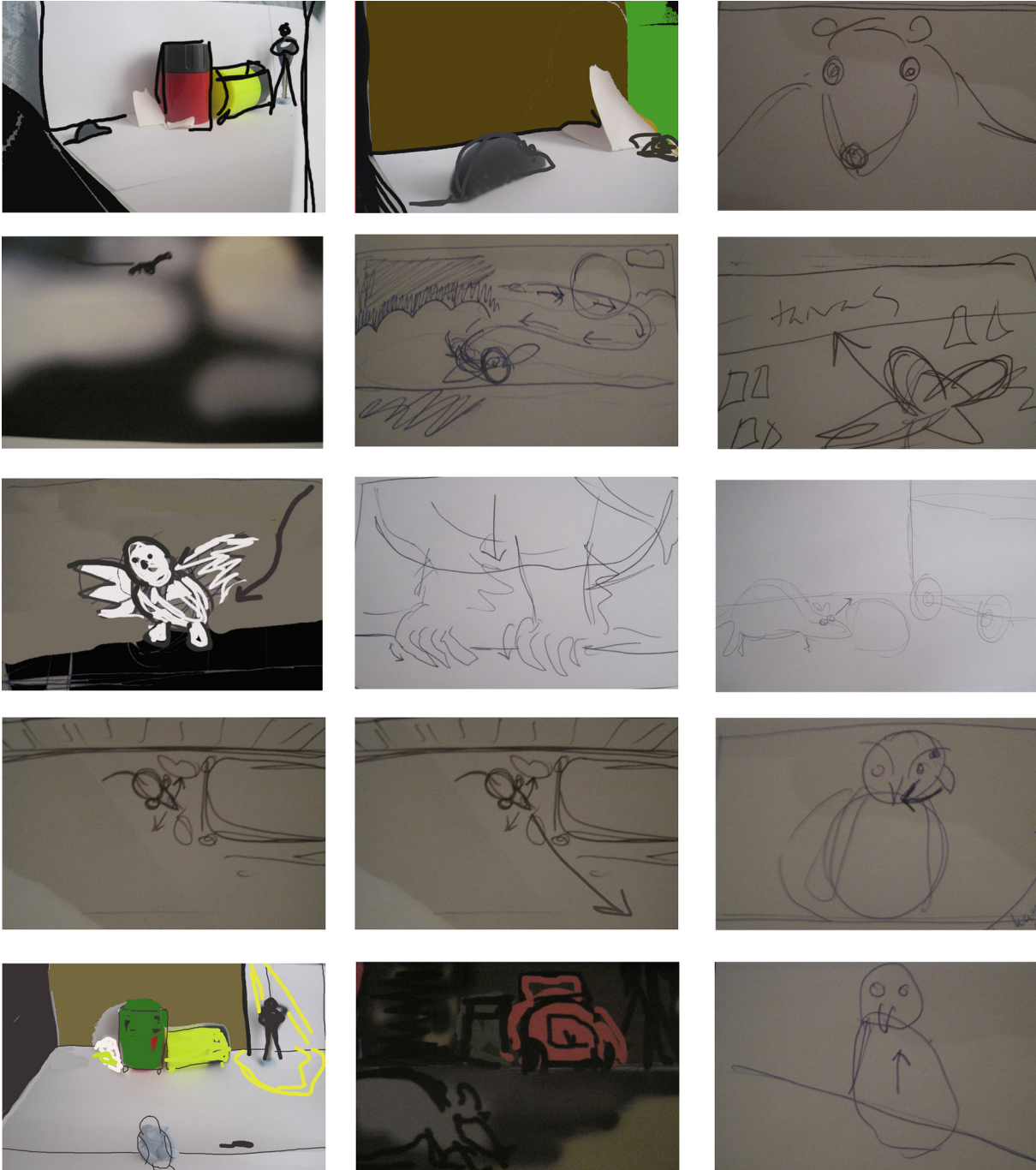
Supernatural Eric Kripken luoma draama- ja kauhusarja. Televisiosarjaa on esitetty vuodesta 2005 alkaen.

Idea lyhytelokuvaan lähti sarjalle tyypillisestä ampumavälikohtauksesta.

7 KUVAKÄSIKIRJOITUS

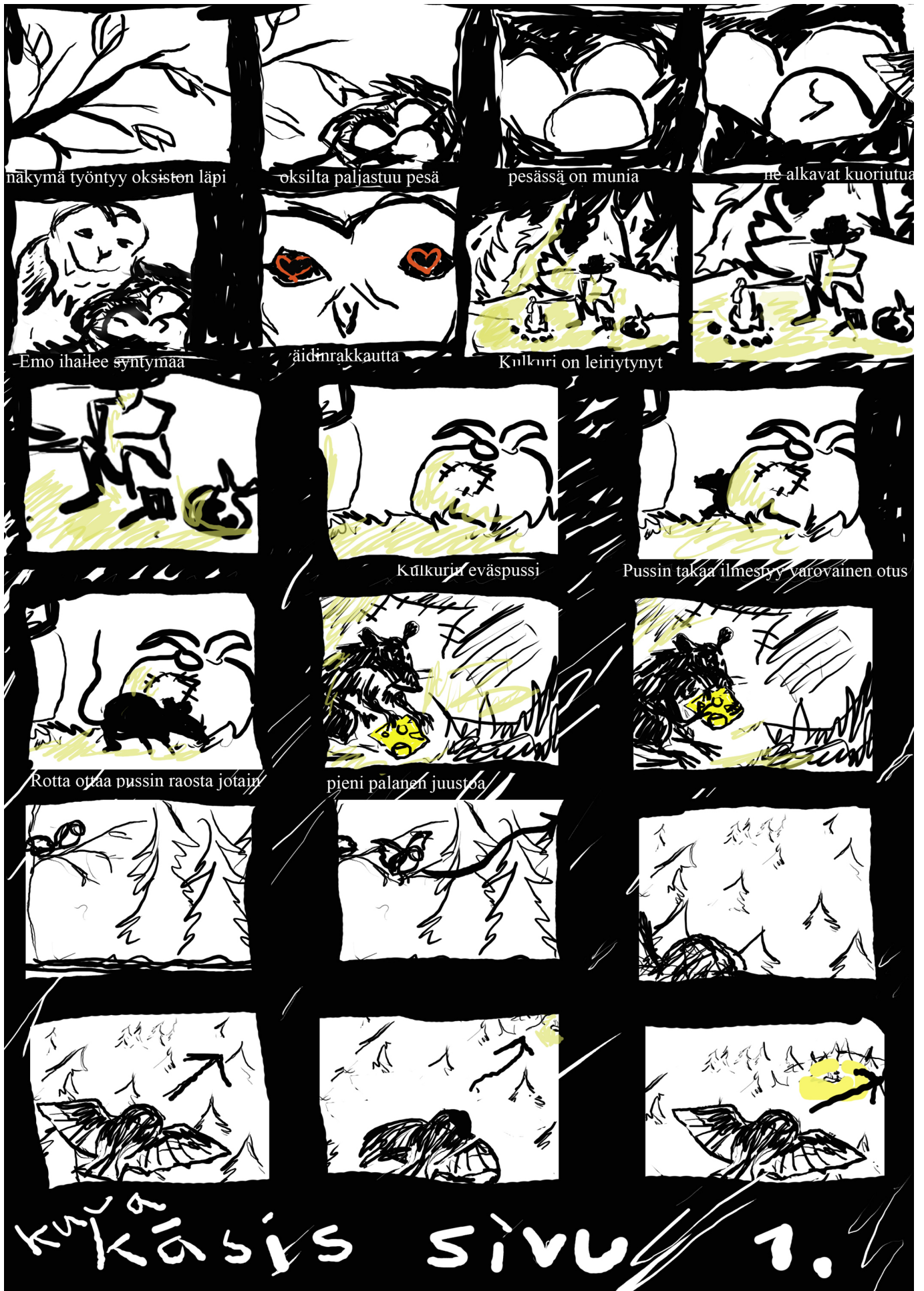
7.1 Alun kuvakäsikirjoitus

Hahmottelin tavalliseen tapaan mielikuvaani vastaavan kuvakäsikirjoituksen. Se sijoittui vielä kujalle, eikä ollut kovin tarkasti mietitty. Kuvakäsikirjoituksen nähneillä oli hankaluuksia hahmottaa mitä kuvissa tapahtuu.



7.2 Kehittyneempi kuvakäsikirjoitus

Piirsin koko kuvakäsikirjoituksen uusiksi eri ympäristöön. Yritin selkiyttää piirrosjälkeä, lisätä tarkkuutta kohtauksiin ja antaa lisäselvyyttä tekstikuvailuihin.



näkymä työntyy oksiston läpi

oksilta paljastuu pesä

pesässä on munia

ne alkavat kuoriutua

Emo ihailee syntymää

äidinrakkautta

Kulkuri on leiriytynyt

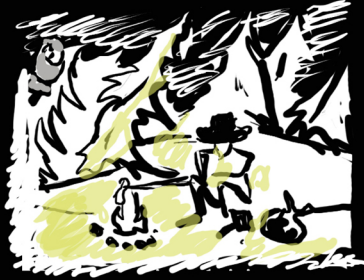
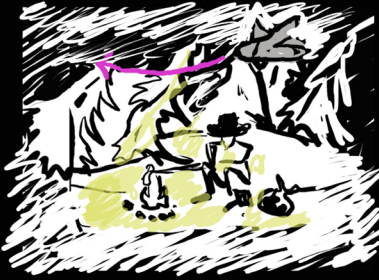
Kulkurin eväspussi

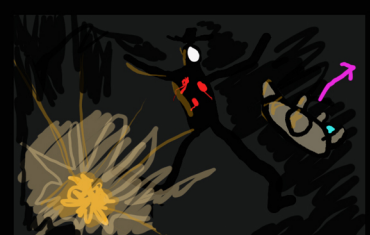
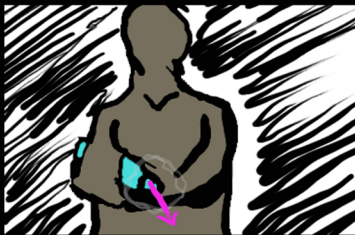
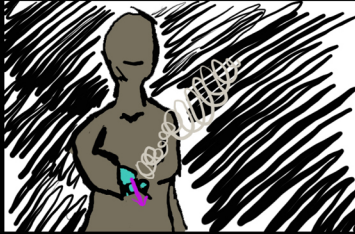
Pussin takaa ilmestyy varovainen otus

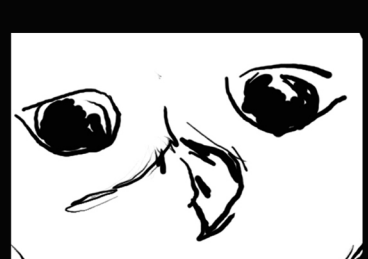
Rotta ottaa pussin raosta jotain

pieni palanen juustoa

Kuva
Käsissä sivu 1.







7.3 Rajaus

Rajauksella tarkoitetaan sitä lyhytelokuvan tekijän valintaa, mitä katsojalle tarjotaan nähtäväksi ja kuultavaksi ympäristöstä ja henkilöistä. Rajaamista ovat kuvan sisäinen sommittelu, kuvakokojen ja kuvakulmien valinta. Rajaamiseen kuuluu myös äänisuunnittelun tekeminen. Kun nämä asiat on mietitty kunnolla, välittyy teoksen sisältö katsojalle mahdollisimman selkeästi ja hyvin.

Rajauksella poimitaan juonen kannalta tärkeitä asioita. Todellisen maailman tapahtumiin verrattuna sisältöä karsitaan ja jäsennellään. Piirrosanimaation kohdalla jäsentely tapahtuu jo kuvakäsikirjoitus vaiheessa. Kaikki pitää olla tarkasti suunniteltua, jotta itse animaation tekoon kuuluvia tunteja ei kuluisi turhaan työhön.

Hyvin rajattu otos on pelkistetty, mutta silti ympäristöstä viitteitä antava. Kuva ja ääni luovat yhdessä suuremman mielikuvan asioista, montaasin.

Tapahtumapaikat pitää kuitenkin esitellä ennenkuin sukeltaa tarkempaan kerrontaan. Jos on välttämätöntä käyttää esittelevää johdantoa, täytyy miettiä että riittääkö esimerkiksi pelkkä äänimaailma kertomaan riittävästi, vai tarvitaanko erillinen kuvallinen esittely.



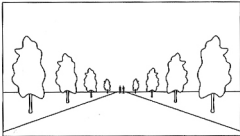
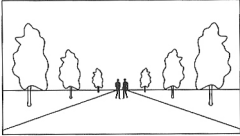
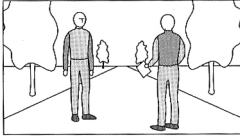
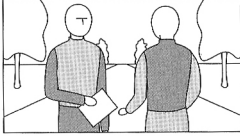
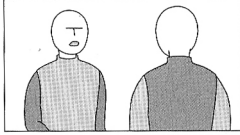
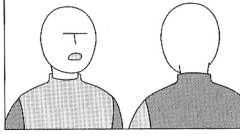

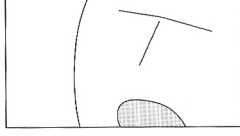
7.4 Kuvakoot

Kuvakoot eli mittakaavasarjat ovat kuvakäsikirjoituksen tekijän apuvälineitä. Otoksen kuvia ja siirtymiä rajatessa on tarpeen saada tietty asiasisältö välitettyä. Kuvakoon valintaan ei vaikuta pelkästään asiasisältö, vaan suhde, jossa kuva on sitä edeltäviin ja seuraaviin kuviin sekä ääniin. Samoin voivat tunnelma ja tyyllitekijät olla valinnassa määräävämpiä kuin pelkät asiasyt.

Kahdeksan kuvakoon järjestelmä on lähinnä suuntaa-antava työkalu, joka helpottaa useiden työvaiheiden kommunikointia ja esittämistä. Useimmiten teoksen suunniteltu tunnelma ja tyyli vaikuttavat teoksen persoonalliseen kuvakokojen hakemiseen.

KUVAKOOT

Kahdeksan kuvakoon järjestelmä

	YK Yleiskuva, suurin kuvakoko, esittelee laajana tapahtumapaikan. Ympäristön merkitys on suuri, kohteet pieniä ja toisarvoisia.		LKK Laaja kokokuva. Esittelee miljööön laajasti. Varsinkin liikkuvilla kohteilla alkaa olla merkitystä.
	KK Kokokuva, kohteiden asemat ja liikkeet tulevat esille, myös ympäristöllä on edelleen merkitystä. Kohde näkyy kokonaan.		LPK Laaja puolikuva. Henkilöt rajataan suunnilleen reiden tienoilta. Ympäristö, kohteet ja niiden liikkeet sekä eleet ovat tasavertaisia.
	PK Puolikuvaan voidaan sommitella vielä useampia henkilöitä. Ympäristö ei enää ole merkitsevässä asemassa. Ilmeet alkavat hahmottua.		PLK Puolilähikuvaan voidaan vielä sommitella kaksi henkilöä. Ympäristöä voidaan vielä jonkin verran hahmottaa. Ilmeet havaitaan jo selvemmin.
	LK Lähikuvan välityksellä katsojan samaistuminen voimistuu. Lähikuva on elokuvan tehokkaimpia ja suorituskykyisimpiä kuvakokoja.		ELK Erikoislähikuva korostaa toisarvoistakin yksityiskohtaa ja sen merkitystä. Voi vaikuttaa painajaisunimaiselta ja rikkoa illuusion. On oikein käytettynä erittäin tehokas.

*(Pirilä, Kivi 2008, 112)

7.5 Kuvakulmat

Kuvakulmien ja kuvakokojen valinta ovat molemmat otostilan sommittelua eli rajaamista. Asiasisältö ja siihen liittyvä toiminta ja kerronnan eteneminen määräävät sellaiset kuvakulmat, joiden kautta merkityksellinen kohde ja sen toiminta parhaiten välittyvät katsojalle. Valituilla kuvakulmilla näytetään samalla tilan ja tapahtuman mittasuhteita, kohteiden ja hahmojen sijaintia ja mahdollista toimintaa tilassa.

Yleisesti kuvat suunnitellaan ihmisen silmän korkeudelle. Katsojan on helpointa samaistua ihmishahmoon ja ihmisen perspektiivi on katsojalle tutuin.

Yläkulmasta otetussa kuvassa kohde on ikäänkuin ympäristönsä vankina. Asetelma tekee kohteesta pienen ja mitättömän, mahdollisesti jopa lannistetun.

Alakulmasta kuvattu kohde näyttää suurelta ja tunnelmasta riippuen joko ylevän voittoisalta ja iloisen riemukkaalta tai jopa uhkaavan massiiviselta.

Kuvakulmat voivat myös selkeyttää kohteiden välisiä eroavaisuuksia, esimerkiksi aikuisen ja lapsen kokoeroa. Kuvakulman valinnalla pitää olla aina sisältöön ja tyyliin liittyvä motiivi. Harkitsematon kuvakulmien käyttäminen luo sekavan vaikutelman ja voi rikkoa katsojalta teoksen juonen. Erityisesti jos kuvatilaa suojaviiva rikotaan.

Suojaviiva on kahden kuvassa näkyvän asian tai kohteen välinen kuviteltu viiva. Liikkeen suunta pysyy samana kun kaikki sommitelmat tehdään samalta puolelta suojaviivaa. Jos suojaviiva ylitetään, ja mennään vahingossa suojaviivan väärälle puolelle, tapahtuu suuntavirhe. Liikkeen suunta muuttuu vastakkaiseksi tai dialogia puhuvat henkilöt vaihtavat äkkiä paikkaa. Kohde joka näkyi kuvakentässä vasemmalla on suojaviivarikkeen jälkeen äkillisesti oikealla ja oikealla ollut siirtyy vasemmalle. Suojaviivan ylitykset pitää näyttää kuvassa kamera-ajoilla tai kohteen selkeänä siirtymisenä. Sellainen kumoaa suojaviivan aiheuttaman vaikutuksen.

Työssäni lintuperspektiivin käyttö on aika luontainen valinta kun päähahmoista yksi on lintu. Lintuperspektiivi esittelee sivuhenkilöt ja tulevien väkivallantekojen näyttämön.

Rotta on pieni ja altavastaava, vähän tyhmä ja kömpelökin. Paha henkilö nähdään ensimmäisen kerran kaukaisuudessa mutta alasuunnasta, rotan silmien korkeudelta.

Ensivaikutelmakin kertoo jo tulevasta. Uusi hahmo on uhkaava. Lopun sivuhenkilöiden viimeisessä yhteisessä kohtauksessa paha on tapanut kulkurin. Paha kävelee kulkurin ruumiin luo, toteaa sen päällisinpuolin kuolleeksi ja jatkaa matkaansa. Pahan henkilöllisyys ei ole merkityksellinen, joten senkin kohtauksen haluan katsottavaksi yläkulmasta.

Samalla se muistuttaa ja viittaa edelleen tilannetta tarkkailevan pöllön näkökulmaan.

8 LEIKKAUS

6.1 Rytmi

Tavallisessa kuvatussa elokuvassa leikkauksen rytmi on teoksen niin sanottu sykkivä sydän. Animaatioelokuvassa tämä rytmi luodaan jo suunnitteluvaiheessa. Yhteys teoksen ja katsojan välille syntyy, kun rytmisyke on kohdallaan. Sen pitää olla katsojan sisäistettävissä. Rytmii syntyy kahden vastakkaisen elementin, staattisen ja dynaamisen vuorovaihtelusta.

8.2 Aika ja kesto

Käsityksemme ajasta perustuu kokemaamme elämään ja näkemäämme maailmaan. Aika merkitsee jatkuvaa muutosta ja liikettä. Vuorokaudenaika muuttuu, vuodenajat vaihtuvat. Vuodet vierivät. Elämä, syntymä ja kuolema ovat sidoksissa aikaan. Liike, rytmi ja draama ovat lähtöisin tästä jatkuvasta muutoksesta. Aika ja kesto luovat yhdessä elokuvan neljännen ulottuvuuden. Elokuva hahmottaa ja muokkaa aikaa. Voimakas, muutoksia ja tapahtumia sisältävä aikakäsitys on myös elokuvan leikkauksen ja kuvakäsikirjoituksen perusta.

“Leikkaus muuttaa metrisen ajan elämykselliseksi ajaksi, joka elää eri aikakokemusten ulottuvuuksissa -takaumista ja hidastuksista aina ajan pysähtymiseen ja ajan tunteen häviämiseen saakka.” * (Pirilä, kivi 2008, 75)

Elokuvilla metrisen ajan looginen tapahtumajärjestys muutetaan teoksen omaksi todellisuudeksi. Leikkauksilla pyritään manipuloimaan katsojan ajan kokemisen elämystä. Pelkällä otoksen pituudella voidaan hallita katsojan huomion kohdetta. Aika, kesto, rytmi sekä kerronnallisten ja plastisten elementtien suhteet ovat leikkauksella muokattavia ilmaisutekijöitä.

”Alusta loppuun” on elokuvienkin pääpiirteittäinen ajankulun käsitys. Tapahtumien ja muutosten runsaus muokkaavat katsojan elämyksen voimakkuutta. Teoksen elämän pitäisi siis sykkiä elämyksellisessä ajassa. Jos tätä ei saada aikaan, teos tuntuu lattealta ja katsojan mielenkiinto loppuu tai vähintäänkin harhailee muihin asioihin. Elämyksellisen ajan kokemiseen vaikuttavat tapahtumien ja toimintojen kestot, niiden tuttuus tai yllättävyys. Kokonaisuuteen vaikuttaa myös ääni ja kuvakerronta, niiden runsaus ja tiheys.

8.3 Keston säätely

Kestoja säätelemällä kuvakäsikirjoituksen suunnittelija voi manipuloida katsojaa kokemaan teoksen elämyksellisen ajan halutulla tavalla. Kestoon vaikuttaa myös kuvan ja äänen suhteet ja rytmi toisiinsa. Mitä kauemmin kuvaa näytetään, sitä enemmän jää aikaa tarkastella yksityiskohtia. Nopeatempoinen, lyhyitä kuvakestoja suosiva leikkaus sen sijaan pitää katsojan tiukasti kerronnan otteessa huomiopisteiden kautta.

Ilmaisutekijöiden määrä vaikuttaa kestosta syntyvään vaikutelmaan. Sama kohta ilman musiikkia tai musiikin kanssa tai erilaisin äänin on sisällöllisen ilmaisun lisäksi erilainen myös ajallisen keston vaikutelmalta. Kaikki vaikuttaa kaikkeen. Keston muuntelu dramatisoi tapahtumia ja tunnelmia. Kiihtyvästi lyhenevillä kestoilla ladataan odotuksia tulevaa kohtaan. Pitkät kestot taas rauhoittavat kerrontaa.

Keston säätelyn konkreettinen esimerkki on työni alun hidas esittelyosa. Pöllön elämä on kiireetöntä, sen motiivit esitellään ja ristiriita asetelma. Katsojan annetaan kaikessa rauhassa hahmottaa että pöllö on tärkeä ja ihmishahmot sivuosassa. Myös rotta ja sen suhde ihmiseen esitellään. Toinen keston säätely on ampumavälikohtauksen rytmisen muuntelu. Ampumavälikohtausta on nopea, mutta tehostan luotien vaikutusta tekemällä äänellisen tyhjiön ja kuvallisen hidastuksen kun luodit osuvat kulkurin rintaan.

8.4 Jatkuvuus ja sujuvuus

Kohtauksittain etenevä kerronta edellyttää ajan ja paikan jatkuvuuden illuusiota. Samoin lavastuksen, rekvisiitan ja pukeutumisen tulee noudattaa samaa jatkuvuuden periaatetta. Esineiden, vaatteiden ja kuvatilassa näkyvien elottomien esineiden tulee pysyä paikoillaan tilassa. Jos jokin muuttuu, sille tulee olla kerronnallisesti pätevä motiivi. Kohtausta tapahtuu tietyssä tilassa ja ajassa. Katsojan tulee pysyä selvillä tapahtumapaikasta myös kohtauksen vaihtuessa. Jos katsoja hahmottaa tapahtumapaikat väärin, hän pahimmassa tapauksessa ymmärtää teoksen sisällön täysin väärin. Klaffivirheet ovat kuva- tai äänikerronnassa tapahtuvia jatkuvuuden ja sujuvuuden häiriöitä. Niitä ovat mm hypyt ja nytkähdykset. Myös äänen tai kuvan häiritsevästi törmäävät rajakohdat ovat klaffivirheitä. Pahimmillaan virheet voivat olla niin merkittäviä, että katsoja ei enää ymmärrä näkemäänsä. Tällöin ajatus katkeaa ja elokuvan illuusio rikkoutuu.



8.4.1 Esiintyjän ja kohteen jatkuvuus

Piirrettyssä animaatiossa ei tarvitse ottaa huomioon kuvauksellisia aikatauluja. Näyttelijän ei tarvitse pysyä mukana hahmonsa aikakäsityksessä vaikka kohtaukset kuvataan erillisessä järjestyksessä. Piirretyn hahmon kanssa on helpompi pitää yllä vaatetuksen samanlaisuutta, tunnetiloja ja ilmeitä.

8.4.2 Ympäristön jatkuvuus

Samasta kohteesta tehtyjen otosten tulee noudattaa klaffiopin sääntöjä myös kuvausympäristön jatkuvuuden suhteen. Jos esimerkkihenkilön tausta otoksessa on metsää, ei seuraava otos voi olla samassa ympäristössä siten, että metsää ei näkyisi. Jos taustalla näkyykin aita ja peltoa, mutei metsänreunaa, on seurauksena ympäristön illuusion rikkoutuminen. Katsoja olettaa että henkilö on vaihtanut paikkaa.

9 ÄÄNISUUNNITTELU

9.1 Ääni

Ääni on osa-alueena se jota kammoan ja vältän. Yhdistän sen jollain tavalla musiikilliseen osaamiseen ja sointujen ja sävelten ymmärtämiseen. En osaa laulaa, en osaa hyräillä, en osaa toistaa äänikulkua jonka olen jossain kuullut. Hyvin harva musiikkikaan jää soimaan päähäni. Tunnen äänellisen ilmaisukykyäni olevan henkilökohtaisesti surkein koskaan ihmisolennolle suoduista. Äänen hahmotan karkeasti jaettuna korkeiksi ja mataliksi äännähdyksiksi jotka toistuvat enemmän tai vähemmän sulokkaasti eri tasoilla pomppien. Tämä on syy miksi vältän musiikin käyttämistä tehosteääninä. Onneksi äänen luominen elokuvateoksiin perustuu myös tavallisiin ääniin, puheeseen, kolahduksiin, sorinaan ja eri tunnetiloja ilmentäviin kikkoihin. Niiden kanssa kykenen toimimaan paremmin. Ääniä pystyy kuvailemaan sanoin. Työssäni tein äänisuunnitelman paperille.

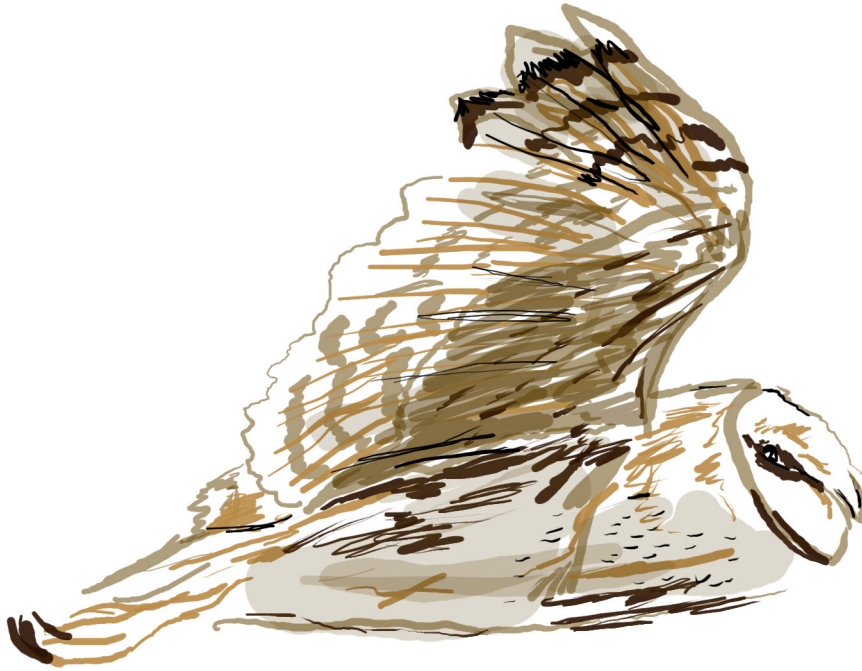
9.2 Ääniympäristö

Äänimaailma voidaan jakaa äänilähteen perusteella kahteen ryhmään: luonnonääniin ja koneääniin. Noin 1800 luvulle asti äänimaailma koostui aina luonnonäänistä. Teollistumisen myötä kuvioihin saapuivat koneäänit. Luonnonäänille on tyypillistä vapaa ja monisävyinen luonne. Luonnonäänit ovat eläviä ja kertovia. Luonnonäänit ovat ainutlaatuisia, eivätkä ne koskaan toistu täsmälleen saman kuuloisena. Koneäänille sen sijaan on tyypillistä samankaltaisuus ja tarkalleen sama toistuvuus. Koneäänien värähtelytaajuus on yleensä vakio, ellei jokin ulkopuolinen voima vaikuta siihen. Kaupungin ääniä kuunnellessa on hankala erottaa luonnonäänit koneäänistä, sillä ne hukkuvat autojen, koneiden ja laitteiden hurinaan.

Äänisuunnitelmaa tehdessä on varmistuttava että käytetyillä äänillä on helposti tunnistettavat visuaaliset vastineet. Jos äänit ovat epäselviä tai epäloogisia, katsoja kiinnittää niihin huomiota ja tarinan juonen seuraaminen häiriintyy.

9.3 Äänisiirtymät

Otoksen sisällä tapahtuva siirtymä kuvasta toiseen voi tapahtua myös äänen avulla. Kuvan ulkopuolelta kuuluva ääni kiinnittää kohdehahmon huomion ja kuva siirtyy seuraavassa hetkessä selittämään äänen lähdettä tai syytä. Äänen suurin voima on kyky herättää mielikuvia ja visuaalisia ääntä vastaavia mielikuvia. Kuvaa voidaan pitää yksiselitteisenä, mutta ääni on aina moniselitteinen. Ääni tulkitaan voimakkaasti jokaisen katsojan kulttuurisen pohjan kautta. Aamuinen suomalainen metsä kuulostaa erilaiselta kuin sademetsä päiväntasaajalla.



9.4 Puhe

Puhe on ihmiselle tärkeä ilmaisun väline. Elokuviissa on mahdollista käyttää tai jättää käyttämättä puhe elementtinä. Puheäänen tärkein sisällöllinen vaatimus on ymmärrettävyys ja selkeys. Vaikka katsoja ei ymmärtäisi puheen ”kieltä” pitää katsojan ymmärtää puheen nuotista ja äänenpainosta kohtauksen tunnelma. Tärkeintä ei ole mitä puhutaan vaan miten.

Omassa työssäni päähenkilöt ovat eläimiä ja kyseessä ei ole suoranainen lastenelokuva, joten pidin turhana luoda sivuhenkilöille dialogia. Kulkuri on muutenkin tuppisuiselta vaikuttava tyyppi, eikä paha mies ilmoita läsnäolostaan puhumalla. Ääninäyttelijöiden kohdalla myös äänen sopivuus ja suhde hahmoihin pitäisi saada kohdilleen. Esiteini ei voi uskottavasti näyttellä ääniroolia vanhemmalle miehelle. Samantien tulisi ongelmamyös kielellisestä ymmärrettävyydestä. Ongelma tulisi vastaan kohdeyleisön rajaamisessa. Olisiko pätkä tarkoitettu vain ja ainoastaan suomalaisille ja suomen kieltä ymmärtäville. Sijoittuisiko metsä jonnekin englannin nummille vai paremmin ulkoasua vastaavalle venäjälle. Samantien joutuisi miettimään että tarvitseeko teos tekstityksen vai ei, ja jos tarvitsee niin millä kielellä. Koska oma työni perustuu nähdyn tulkintaan ja siihen eläytymiseen, päätin että dialogin kanssa vaivoittelu olisi epäsopiva työnvaihe lyhytelokuvaani.

9.5 Tehosteet

Puheääntä voidaan myös kasata massoittain päällekkäin, niin että ymmärrettävyys katoaa. Silloin puheäänestä on tullut tehoste. Tehosteet kuuluvat hyötyääniin. Tehosteiden pääasiallinen tehtävä elokuvassa on uskottavuuden ja jatkuvuuden tunteen luominen. Tehosteäännet luovat tunnelmia ja pitävät niitä yllä. Hyvä tehosteääni on selkeä, äänilähdettä mahdollisimman tunnistettavalla tavalla kuvaava. Harkittu tehostaminen on ennemmin hienovaraista kuin päällekkäyvä. Tehosteäännet voidaan jakaa neljään ryhmään: taustatehosteet, pistetehosteet, foleytehosteet ja erikoistehosteet.

9.5.1 Taustatehosteet eli äänipohjat

Äänipohjat ovat laaja-alaisia, kuvailtavan ympäristön taustaan oleellisesti kuuluvia tai kuultavaksi kuviteltavia, pitkäkestoisia äänimattoja. Uskottava taustatehoste sitoo kuvajoukot yhteen. Äänipohjilla on huomattava kerronnallinen osa. Äänipohja täydentää kuvassa näkyvän tilan uskottavuutta ja tuo aitouden tunteen.

9.5.2 Pistetehosteet

Pistetehosteilla tarkoitetaan pistemäisiä ihmisten ja esineiden aiheuttamia ääniä, jotka ovat äänilähteensä kuvan kanssa yhdenaikaisia. Pisteäänillä on monipuolinen rytmien ilmaisukyky. Äänellä on oma huomiopisteensä. Sitä korostamalla tai liikuttamalla voidaan säätää kuvan sisäistä jännitettä, juonen kulkua ja rytmiä dynamiikkaa.

9.5.3 Synkroni- eli foleytehosteet

Synkronitehosteet tehdään usein jälkiäänityksenä studiossa. Ne ovat usein luonteeltaan pitkäkestoisia. Esimerkiksi ihmisaskeleet. Myös ihmisten puheosuudet äänitetään usein selkeyden vuoksi jälkikäteen. Tällöin rytmitys kuvan kanssa on helpompaa ääninäyttelijöille.

9.5.4 Erikoistehosteet

Erikoistehosteet ovat musiikin kaltaisia, vaikka ne toimivatkin tavallisten tehosteiden tapaan. Musiikillinen tehoste voi tukea ja alleviivata ilmaistavaa kohtaa tehokkaasti. Tällaisia erikoistehosteita käytetään äänikerronnassa mm. aika- ja ajatussiirtymiin. Tällaisia ajatussiirtymän äänellisiä merkkaukohtia ovat esimerkiksi uni, kuvittelu, tai muistelu. Lastenelokuvissa erikoistehosteita käytetään alleviivaamaan mm äkillisiä tunnetilamuutoksia. Hämmästyksen kohdalla monessa animaatiossa on tietynlainen ”bojoiing” -äännähdys.

9.6 Hiljaisuus

Termi ”negatiivinen räjähdys” kuvaa loistavasti elokuvan hiljaista kohtaa, äänetöntä tai erittäin vaimeaa osiota. Sopivaan paikkaan ajoitettu kuurouttava hiljaisuus voi olla katsojalle yllättävä tehoste.

Hiljaisuuttakin on monenlaista. Absoluuttisen hiljaisuuden kohdalla koko ääniraita on poistettu. Tällöin ilmaisullisella puolella täytyy olla selkeät ja painavat perustelut tyhjyyden käytölle.

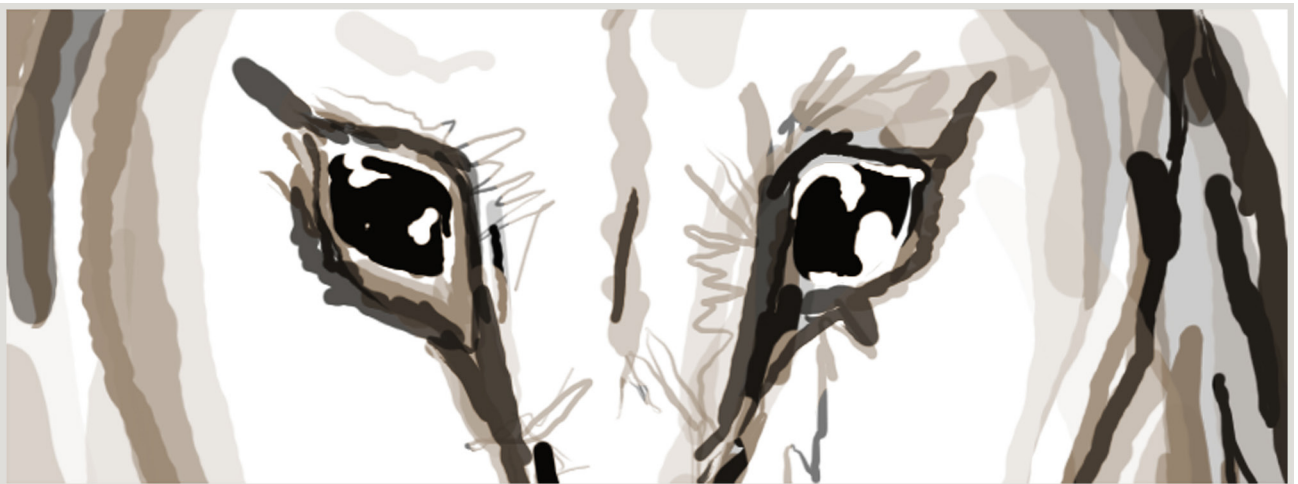
Luonnollinen hiljaisuus on katsojaystävällisempi vaihtoehto. Luonnollisessa hiljaisuudessa ympäristön äänet ovat hiljaisia ja rauhallisia ja rauhoittavia.

Hiljaisuuden asettelun ja laadun perusteella hiljaisuus voi muuttua ahdistavaksi, kuvailevaksi, jännitystä lataavaksi tai sitä purkavaksi. Hiljaisuus on vakavasti otettava äänielementti, se ei ole vain tyhjä kohta, johon kukaan ei keksinyt mitään täydennystä.

9.7 Musiikki

Musiikki on elokuvaa vanhempi ja itsenäinen taiteenmuotonsa. Musiikilla voi ilmaista mm. rakkautta, vihaa, iloa, surua, ihmetystä ja halua. * (ranskalainen filosofi Renè Descartes Pirilä, Kivi 2005, 97) Musiikin tehtävänä on tukea draamaa ja sen käännekohtia. Musiikki luo jännitteitä ja tunnelmia, kunhan sitä osataan käyttää oikein. Ihminen kokee kuulemansa musiikin toisin kuin äänitehosteet. Tehosteille haetaan ja usein löydetään sen aiheuttanut äänilähde. Musiikki sen sijaan on abstraktimpaa. Tehosteita pyritään ymmärtämään ja musiikkia tulkitsemaan. Musiikki yhdistää todella voimakkaasti erilaiset kuvatilat toisiinsa. Se sitoo asioita helposti montaaseiksi. Musiikki on yhteydessä kuulijan emotionaaliseen osaan. Musiikilla on aina voimakas dramaturginen vaikutus, tämä koskee myös väärin valittua musiikkia.

Lähteeni mukaan (Pirilä, Kivi 2005, 99) ”kaikkein rohkeimmat jättävät musiikin hyödyntämisen kokonaan pois.” Omakohtaisesti voisin sanoa, että sillä ei ole välttämättä mitään tekemistä rohkeuden kanssa.



9.8 Äänen raja

Ihmisellä on kyky poimia kuuloaistillaan erilaisia yksittäisiä ääniä äänimassasta. Tämän poimintakyvyksi (Coctail Party Effect) sanotun ominaisuuden ansiosta kuuloaistimuksemme on valikoiva, erotteleva ja jäsentävä. Äänityslaitteet eivät tähän pysty. Äänityslaitteet tallentavat äänet voimakkuudeltaan ja taajuudeltaan tasavertaisina. Käytännössä oikean äänimaiseman luomiseksi esimerkiksi hyötyäännet tulee erotella hälyäänistä.

Äänirajaus on akustisen materiaalin valintaa ja muokkausta. Äänirajauksella on elokuvan tunnelman luomisen kannalta suuri merkitys. Ääni on luonteeltaan kerroksellisempaa kuin kuva. Pelkällä äänelläkin voi kuvailla laajoja kokonaisuuksia. Ilmaisuu voi äärimmillään tukeutua pelkästään äänikerrontaankin, tällöin kuvassa ei näy mitään siihen viittaavaa toimintaa. Rajatun kuvan sisäisiin ääniin lasketaan kaikki ne tausta- ja pistetehosteet, puheäänet, musiikki, hiljaisuus jne. Kaikki ne äänet jotka voidaan mieltää kuvaan kuuluviksi. Kuvarajauksen ulkopuolisten äänten tarkoituksena on selventää ja täsmentää nähtävän kuvan suhdetta sen ympäristöön. Esimerkiksi kadulla kuvattuja tapahtumia sitoo yhteen liikenteen melu. Äänen rajaaminen aloittaa suurista linjoista, yhä tarkentaen kohti pienempiä yksityiskohtia.

9.9 Äänen huomiopiste

Myös äänellä voi ohjata katsojan huomiota. Esimerkiksi foleytehosteena käytetty kävelyääni vahvistaa liikkuvan henkilön suhdetta muuhun ympäristöön ja sen ääniin. Tämä siitä huolimatta vaikka kävelijää tai jalkoja ei kuvaotoksessa näkyisikään.

Toinen hyvä esimerkki äänen huomiopisteestä on pöydän ympärillä puhuva ihmisjoukko. Vaimennettuna äänistä ei saa selvää ja puhe vain ilmaisee että kuvan ydinsisältöön kuuluu joukon paikallaolo. Myöhemmin jos saman henkilöryhmän yhden henkilön ääni nostetaan muiden äänien yläpuolelle, saa tämä henkilö osakseen keskitetyn huomion. Ääni ohjaa henkilön tärkeäksi juonen kulun kannalta. Saman ilmiön voi tehdä myös toisinpäin. Puhuvan ihmisen äänen voi vaimentaa sorinaksi, tällöin hahmon huomiollinen merkitys heikkenee.

9.10 Äänisuunnitelma kuvakäsikirjoitukseen

PISTE TEHOSTEET		kuori rässähtää	piippelystä, piippelys kovenes
SYNKRONI TEHOSTEET			
ÄÄNIPOHJA	Metsän ääniä	Metsänääniä ja piikkulinnun laerrystä	tuuli leppoisa tulen rätkä
MUSIIKKI ja ERIKOIS TEHOSTEET	lyyrimen musiikki kevyen kesämen		



PISTE
TEHOSTEET

Krapmaa tassujen tammua
narskutusta

kaukainen
uhkosen pyrähdys

SYNKRONI
TEHOSTEET

tuuli, lepposaa tulen rätinä

~~pikkulinnut hiljence~~

ÄÄNIPOHJA

Metsän ääniä

MUSIIKKI
ja ERIKOIS
TEHOSTEET



PISTE
TEHOSTEET

toimenkaukainen uhkonen

SYNKRONI
TEHOSTEET

Säven ihut

ÄÄNIPOHJA

Metsän ääniä tuuli yltyy pikkulintujen + tuuli ja tulen rätinä

MUSIIKKI
ja ERIKOIS
TEHOSTEET



PISTE
TEHOSTEET

"Piip" toimisee/sapisee
pahoon.

SYNKRONI
TEHOSTEET

nuotron ääni kovempaa rätinä

ÄÄNIPOHJA

hiljaisuus synkeä metsä tuuli hieman yltyy hiljaisuus / tuuli palaa

MUSIIKKI
ja ERIKOIS
TEHOSTEET

Musiikkitehoste
dramaattinen rauhahäily



PISTE
TEHOSTEET

laukaus heikky

SYNKRONI
TEHOSTEET

sallisen
harinaa

ÄÄNIPOHJA

MUSIIKKI
ja ERIKOIS
TEHOSTEET

uhkaava musiikki hiljaisuus



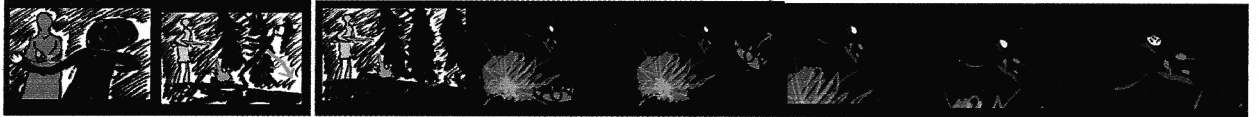
PISTE TEHOSTEET *tataa aseeseen PAM!* *Sivren Bhu tataa aseeseen* *hahahdus*

SYNKRONI TEHOSTEET

ÄÄNIPOHJA *tuuli + kauhaisten ukkosen hilpaisuus* *alhaa tuuli sataa hilpalleen*

MUSIIKKI ja ERIKOIS TEHOSTEET

ukhaava musiikki: palaa



PISTE TEHOSTEET *PAM!* *kaatumisen rykkyhdys*

SYNKRONI TEHOSTEET

känetyt/askelten ääni. askeleet loittonee

ÄÄNIPOHJA *sade erohtuu paremmin / sade yltyy paukkuksi,*

MUSIIKKI ja ERIKOIS TEHOSTEET

ukhaava musiikki: hoipuu

hilpaisuus



PISTE TEHOSTEET *rapinaa vilinää tassutusta piip* *määräen hilpaisuus, sulken harina* *hahahdus*

SYNKRONI TEHOSTEET

tasainen sateen humina, sateen ääni *ukkosen tyrähtäiskhellä*

ÄÄNIPOHJA

MUSIIKKI ja ERIKOIS TEHOSTEET

surullinen hilpainen musiikki



PISTE TEHOSTEET *Sivren Bhu loittonee*

propitys tytyvärin

SYNKRONI TEHOSTEET

lehtien viarina

ÄÄNIPOHJA

tasainen sade hilpenee vahon *prentzi satepisaroin tz lehtien harina pillen lastu*

MUSIIKKI ja ERIKOIS TEHOSTEET

onnellinen musiikki

10 Yhteenveto

Animaticista äänet puuttuvat vielä täysin. Omalla koneellani ei ole äänen käsittelyyn sopivia ohjelmia ja henkilökohtaisen elämäntilanteen muutoksen vuoksi en halunnut päiviäni kuluttaa poissa kotoa.

Kirjoitin ensimmäisen version tapahtumaan kaupungissa sivukujalla baarin ovelta. Sivukuja oli vanhaa osaa kaupungista ja jo ränsistynyt. Katu oli leveä ja tunnelmaltaan tietyn tyyppinen. Baarin ovelta oli portsari, kujalla oli vanha auto ja roskapönttöjä. Baarin ovensuu ja kaupunki sopivat hyvin sivuhenkilöiden kohtaamisen taustaksi. Tappelu tai ampumavälikohtaus baarin edustalla kujalla on aika luontainen väkivallanilmaisun tapahtumamiljöö. Kaupungeissa on myös rottia. Toisaalta katurotta on karski, ja se osaa olla huomaamaton. Se ei ole helppo saalis. Pöllö on useimmiten arka ja ihmisasutusta välttävä lintu. Sillä ei ole mitään kunnollista motiivia lentää sivukujalle ja jäädä seuraamaan levottomaan ympäristöön sijoittuvaa näytelmää. Kaupunkiympäristö onnistui irrottamaan tarinan päähahmolta luontaisen motiivin olla paikalla.

Tuskailin ristiriitojen kanssa aikani, kunnes keksin paremman ratkaisun. Siirsin koko kohtauksen luonnon helmaan. Ihmiset vaeltelevat ympäriinsä, rotat seuraavat ihmisiä, ihmiset ovat väkivaltaisia kaikkialla. Syrjässä tapahtuva väkivallanteko ei välittömästi saa baarillista ihmisiä ryntäämään raadon luo. Luonto on myös paljon tilaa-antavampi ja ilmaisullisesti monimuotoisempi kuin karu ja kolkko kujanne. Seinät rakenteina ovat tylyt, liikkumattomat ja suoraan sanoen tylsähköt. Pöllö metsästä miehellään metsässä ja metsäaukeilla. Rotta seuraa ihmistä ja helppoa ruokaa. Rotta on myös kesyyntynyt lemmikiksi. Ihmistenkin roolihahmoille sai näin paremmin suunniteltua elämäntarinat ja syyt olla ympäristössä.

Lyhytelokuva ei anna tilaa rakentaa kovin monimutkaisia henkilöhistorioita ja tarinoita. Lyhytelokuvassa kannattaa pitää päähenkilöiden määrä mahdollisimman pienenä. Sivujuonia ei suositella käytettäväksi ollenkaan.

Tästä suosituksesta huolimatta rakensin tavallaan koko tarinan idean päälle, joka lähti sivujuonesta. Päätin kokeilla miten pieni sivujuoni ja sivutapahtuma täydentää laajemmalla tasolla lyhytelokuvani sanomaa. Siinä otin tietoisesti riskin.

Itse koen olevani tylsä kuvakokojen käyttäjä. Mielestäni on hankala hahmottaa asioita rajattuina laatikoina, kun hahmotan asiat päässäni paljon virtaviivaisempina ja liikkuvampina elementteinä. Työssäni yritin kovasti mieltä vähemmän latteita kuvakoon muutoksia, silti sortumatta melodramaattisuuteen ja pomppivaan tunnelmaan. Ensimmäisen animatic kokeilun jälkeen oli jo selkeämpää ja huomasi paremmin missä kohdin pystyin muuttamaan asioita sujuvammaksi. Kuvakokojen kanssa kamppailin ehkä eniten.

Kaikenkaikkiaan olen tyytyväinen tekemääni rajaukseen ja omien ongelmakohtieni tutkailuun ja niiden paremmaksi työstämiseen. Kaikkea en ehtinyt toteuttaa, mutta vähintään ehdin ajatella asioita lävitse. Tarkastelin prosessia eri kulmasta, kun katkaisin kuvallisen hienosäädön pakkomielteeltäni siivet. Animatikkiin työn päättäminen oli hyvä ratkaisu.

11 LÄHTEET

Painetut lähteet

Kari Pirilä ja Erkki Kivi, 2005 OTOS Elävä kuva – elävä ääni Ensimmäinen osa Gummerus kirjapaino oy, Jyväskylä

Kari Pirilä ja Erkki Kivi, 2008 LEIKKAUS Elävä kuva – elävä ääni Toinen osa Gummerus kirjapaino oy, Keuruu

Max Juntunen, 1997 Elävän kuvan sanasto, Elokuva-, televisio- ja videoalan keskeiset termit ja käsitteet, Oy Edita Ab, Helsinki

Tomi Leino, 2003 Sanoista eläviä kuvia, käsikirjoittajan opas, Otava, Keuruu

Robin Beauchamp, 2005 Designing sound for animation, Elsevier, United States of America

Finch Christopher, 1973 The art of Walt Disney from Mickey Mouse to the Magic Kingdom/ Christopher Finch; with special essay by Peter Blake, Abrams, New York

Internet

iltalehti.fi verkkosivu

Referenssianimaatiot, -elokuvat ja televisiosarjat

Legenda suojelijoista (Legend of the Guardians - The Owls of Ga'Hoole) Warner Bros vuodelta 2010.

Rottatouille (Ratatouille) Disneyn ja Pixarin tuottama animaatioelokuva vuodelta 2007

Huuliharppukostaja (Once Upon A Time In West) Sergio Leonen ohjaama lännenelokuva vuodelta 1968

Napapiirin pikajuna (The Polar Express) Warner Brosin animaatioelokuva vuodelta 2004

Supernatural Eric Kripken luoma draama- ja kauhusarja. Televisiosarjaa on esitetty vuodesta 2005 alkaen.