



Heidi Elokoski

Katsaus elokuvallisen komposition käytöstä animaation kuvakäsikirjoi- tuksessa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Muotoilija (AMK)

Muotoilun tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

19.4.2024

Tiivistelmä

Tekijä(t):	Heidi Elokoski
Otsikko:	Katsaus elokuvallisen komposition käytöstä animaation kuvakäsikirjoituksessa
Sivumäärä:	38 sivua
Aika:	19.4.2024
Tutkinto:	Muotoilija (AMK)
Tutkinto-ohjelma:	Muotoilun tutkinto-ohjelma
Pääaine:	Visuaalisen viestinnän muotoilu
Ohjaaja(t):	Lehtori Jaakko Ruuttunen

Tämä opinnäytetyö käsittelee elokuvallista sommittelua, ja sen hyödyntämistä animaation esituotantovaiheessa. Tarkemmin sanottuna tekstissä perehdytään toimivan sommittelun keinoihin ja siihen, kuinka niitä voidaan käyttää hyödyksi kuvakäsikirjoituksen teossa. Tavoitteena on tarjota tiivis paketti sommittelun työkaluja animaationtekijöille sekä muille liikkuvan grafiikan ammattilaisille.

Työ koostuu kahdesta osasta: kirjallisesta osuudesta, jossa keskitytään kuvakäsikirjoituksen ja sommittelun apuvälineiden tarkasteluun, ja projektiosuudesta, jossa käytännön toteutuksessa sovelletaan opittua. Opinnäytetyöstä on rajattu pois kaikki esituotannon jälkeiset vaiheet, ja aihetta katsotaan vain kuvakäsikirjoituksen tekijän näkökulmasta.

Kirjallisen osuuden aluksi määritellään kuvakäsikirjoitus ja esitellään sen merkitystä animaatiotuotannossa. Sen jälkeen sukellaan erilaisiin elokuvallisen sommittelun menetelmiin ja niiden hyötyihin animaatiotuotannossa. Pohditaan myös, miten sommittelu vaikuttaa kohtausten selkeyteen ja miten sitä voidaan soveltaa otoksen rakentamisessa. Näitä käsiteltyjä menetelmiä havainnollistetaan projektissa, joka tukee opinnäytetyötä valittujen lähteiden avulla.

Opinnäytetyön lopussa käydään läpi toteutettu kuvakäsikirjoitusprojekti, jossa hyödynnetään opittuja sommittelun keinoja ja esitetään projektin vaiheet lukijalle. Opinnäytetyö päättyy yhteenvetoon, jossa reflektoidaan opinnäytetyön sisältöä ja pohditaan sommittelun merkitystä visuaalisessa työskentelyssä animaation esituotantovaiheessa. Tämän opinnäytetyön tarkoitus on tuoda esiin havaintoja työvälineiksi, joita voidaan ottaa huomioon animaation esituotantovaiheessa.

Asiasanat: Kuvakäsikirjoitus, sommittelu, elokuvallinen kompositio, elokuvakeronta

Opinnäytetyön alkuperä on tarkastettu Turnitin Originality Check -ohjelmalla.

Abstract

Author(s): Heidi Elokoski
Title: Brief Overview of Cinematic Composition in Animation Storyboarding
Number of Pages: 38 pages
Date: 19 April 2024

Degree: Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme: Design
Major: Visual Communication Design
Instructor(s): Jaakko Ruuttunen, Senior Lecturer

This bachelor's thesis focuses on how cinematic composition can be used in the early stages of animation production, specifically in planning storyboards. The goal of this bachelor's thesis is to present a compact set of composition tools to support storyboard planning for professionals or enthusiasts in the fields of animation and motion graphics.

The thesis has two parts: the theoretical section focuses on storyboarding and composition techniques, while the project section applies these techniques. Post-production stages of animation are excluded from the thesis, and the subject is approached only from the perspective of the storyboard artist. Starting with the definition of storyboards and their importance, the thesis explores cinematic composition methods and their impact on scene readability. The methods discussed in the study are illustrated in a project conducted alongside the thesis, supported by selected sources.

The thesis includes a detailed presentation of the storyboard project, applying the discussed composition techniques. The thesis concludes with a summary reflecting on the content and the importance of composition as part of visual work. The purpose of this bachelor's thesis is to highlight observations as tool that can be considered in the pre-production phase of animation.

Keywords: storyboarding, composition, cinematography, visual storytelling

This thesis has been checked using Turnitin Originality Check service.

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Kuvakäsikirjoitus	2
2.1	Määritelmä	2
2.2	Merkitys animaatiotuotannossa	3
3	Elokuvallinen kompositio	4
3.1	Kuvakoot	5
3.2	Kolmanneksen sääntö	7
3.3	Kameran liike	9
4	Kompositio otoksen sisällä	11
4.1	Pisteet ja linjat	12
4.2	Muodot	14
4.3	Tila ja syvyys	16
4.4	Tasapaino	19
4.5	Kuvakulmat	21
5	Projektiosa	22
5.1	Projektin vaiheet	22
5.2	Kuvakäsikirjoituksen teko	26
6	Yhteenveto	33
	Lähteet	35
	Kuvalähteet	37

1 Johdanto

Tämän opinnäytetyön aiheena toimii elokuvallinen kompositio ja sen hyödyntäminen animaation esituotannossa, tarkemmin sanottuna kuvakäsikirjoituksessa. Perehdyn toimivan sommittelun keinoihin ja siihen, kuinka niitä voidaan käyttää hyödyksi kuvakäsikirjoituksen teossa. Tarkoitukseni on syventyä aiheeseen valittujen lähteiden kautta, ja sen jälkeen tuoda ilmi pohdintaani erilaisten esimerkkien keinoin.

Opinnäytetyöhöni kuuluu myös projektiosa, jossa yritän parhaani mukaan soveltaa oppimaani. Projektiosa sisältää kuvakäsikirjoituksen oman tarinani pohjalta, ja muutaman animaticin. Vaikka työssäni nähdään havainnollistavia animaticoja, opinnäytetyöni keskeinen työosuus on kuvakäsikirjoitus. Tekstistä on rajattu pois kaikki esituotannon jälkeiset vaiheet, kuten leikkaus ja animointi. Myös hahmosuunnittelu, värit tai muut kuvakäsikirjoituksen ulkopuolelle jäävät vaiheet on rajattu pois.

Luvussa kaksi määrittelen kuvakäsikirjoituksen, ja esittelen sen merkityksen animaatiotuotannossa. Luvuissa kolme ja neljä sukelletaan syvemälle elokuvalliseen sommitteluun ja sen hyötyihin animaatiotuotannossa. Käyn läpi yleisimmät kuvakoot ja kolmanneksen säännön. Selvennän myös kameran liikkeen tärkeyttä kuvakäsikirjoituksessa. Sen jälkeen tarkastelen muutamia sommittelun apuvälineitä otoksen sisällä ja havainnollistan niiden käyttöä oman projektini avulla. Lopuksi kerron tarkemmin projektini eri vaiheista ja päätän opinnäytetyön yhteenvetoon.

Opinnäytetyöni on suunnattu animaatioalan osaajille ja alasta kiinnostuneille. Tavoitteenani on tuoda esiin havaintoja työvälineiksi, joita voidaan ottaa huomioon animaatiotuotannossa. Tavoitteeksi olen asettanut itselleni aiheeseen syventymisen.

2 Kuvakäsikirjoitus

Tässä luvussa määritellään lyhyesti, mitä kuvakäsikirjoitus on ja mikä tarkoitus sillä on animaatiotuotannossa. Vaikka opinnäytetyöni keskeinen aihe liittyy sommitteluun, on tärkeää käydä läpi myös kuvakäsikirjoituksen merkitys.

2.1 Määritelmä

Giuseppe Cristiano määrittää kuvakäsikirjoituksen mainonnan ja elokuvatuotannon keskeiseksi työvälineeksi, jonka avulla suunnitellaan kerrottavan tarinan jatkuvuutta otos kerrallaan. Kuvakäsikirjoitus on tavallaan eräänlaista ongelmanratkaisua kuvien avulla. Cristiano kertoo, että kuvakäsikirjoituksen tarkoitus on visualisoida kerrottava tarina niin yksityiskohtaisesti kuin mahdollista. Näin se tukee tuotannon budjetointia ja ohjausta, ja turhilta rahaa ja aikaa vieviltä vaiheilta vältytään. Toimivan kuvakäsikirjoituksen tarkoitus on havainnollistaa tarinan jatkuvuus, eikä sen ole tarkoitus aina näyttää esteettisesti kauniille. Tämän vuoksi kuvakäsikirjoitusta ei yleensä näytetä tuotannon ulkopuolisille, mutta se voidaan tuoda esille ”behind the scenes” -materiaalina erilaisissa julkaisuissa myöhemmässä vaiheessa. (Cristiano 2007, 6–13.)

Kun puhutaan kuvakäsikirjoituksesta, on hyvä muistaa sen joustavuus työvälineenä. Kuvakäsikirjoitus voi sisältää niin paljon informaatiota kuin tekijä itse haluaa. Sitä voidaan käyttää koko tarinan kerrontaan tai vain tiettyjen kohtausten suunnitteluun. (Maio 2023.) Kuvakäsikirjoitustyyppejä on erilaisia, ja ne eroavat toisistaan niiden käyttötarkoituksen takia. Esimerkiksi elokuvateollisuuden kuvakäsikirjoitukset ovat hyvin tarkkaan mietittyjä ja sisältävät monta ruutua, kun taas mainosalalla työn jälki on nopeaa ja vähemmän taiteellista. (Cristiano 2007, 14–17.)

Kuvassa 1 on havainnollistava esimerkki siitä, miten kaksi eri tarkoitukseen tehtyä kuvakäsikirjoitusta eroavat toisistaan. Vasemmalla oleva kuvakäsikirjoitus on suunniteltu television mainosta varten. Tausta pysyy samana jokaisessa ruu-

dussa, ja vain muutama kuvan elementti muuttuu hieman. Työ on ollut tehokasta, ja kuvakäsikirjoitus viestii tarvittavan informaation katsojalle. Oikealla oleva kuvakäsikirjoitus on televisiosarjaa varten ja tämä on vain osa jaksoneuvottelusta. Jokainen ruutu on erikseen piirretty ja sillä on sarjakuvamaisia piirteitä. Kuvakäsikirjoituksesta voidaan nähdä tekijän artistinen näkemys kohtauksen kulusta.



Kuva 1. Kaksi eri kuvakäsikirjoitusta. Vasemmalla automainoksen kuvakäsikirjoitus ja oikealla osa televisiosarjan West wing kuvakäsikirjoitusta. (Simon 2013.)

Nopeus ja tarkkuus ovat valttikortteja kuvakäsikirjoituksessa. Giuseppe Cristiano väittää, että kuvakäsikirjoitukseen tarvitaan myös hyvä piirtotaito. (Cristiano 2007, 34–35.) Olen itse sitä mieltä, ettei visuaalisen jäljen tarvitse olla täydellistä. Ymmärrys piirtotaidon perusteista, kuten perspektiivistä, on toki hyödyksi. Tärkeintä on, että jälki on selkeää ja välittää kerrotun tarinan kuvakäsikirjoituksen lukijalle.

2.2 Merkitys animaatiotuotannossa

Animaatiotuotannon kuvakäsikirjoitus on usein vaativin tapa tehdä kuvakäsikirjoitusta, koska laatu ja yksityiskohdat vievät tekijän aikaa (Cristiano 2007, 24–

25). Kuvakäsikirjoitus tehdään suoraan pohjaksi animaatiolle, joten on tärkeää miettiä jokainen otos ja kohta tarkkaan. Tämän takia kuvakäsikirjoitus on keskeinen osa animaatiotuotantoa. Animaation kuvakäsikirjoituksessa otetaan huomioon hahmojen ilmeitä ja näyttelemistä, toisin kuin elokuvatuotannossa. Lyhyenkin animaation kuvakäsikirjoituspaneelien määrä voi nousta satoihin, kun jokainen yksityiskohta suunnitellaan tarkkaan. Isommissa tuotannoissa voi olla monta kuvakäsikirjoittajaa samaan aikaan työstämässä joko eri kohtia tai jaksoja. (Simon 2013.)

Olen samaa mieltä, että kuvakäsikirjoitus on elintärkeä osa animaatiota. Siksi se onkin valikoitunut osaksi opinnäytetyöni keskeistä aihetta. Sen avulla voin luonnostella ideoita ja kokeilla rajoja välittämättä valitun animaatiotyylin rajoista. Kohtelenkin kuvakäsikirjoitusta melkein kuin animaatiotuotannon luurankoa. Tämän luurangon päälle on helppo lähteä rakentamaan kaikkia niitä kerroksia, joista animaatio rakentuu.

3 Elokuvallinen kompositio

Kun puhutaan elokuvallisesta kompositiosta, tarkoitetaan yleensä kuvattavan kohteen esteettistä sommittelua otokseen. Kompositio on siis halutun kuvan rakentamista kuvassa olevilla elementeillä. Elementeiksi lukeutuvat esimerkiksi valot, värit, muodot, hahmot, koko, kuviot ja niin edelleen. Näin voidaan kertoa tarvittava informaatio tarinankerronnan jatkuvuuden sujuvoittamiseksi. (Brown 2021.)

Selvennän lyhyesti mitä tarkoitetaan, kun tekstissä puhutaan otoksista ja kohtauksista. Esimerkkinä käytän elokuvaa, mutta määritelmä toimii myös animaatiotuotannossa. Elokuva muodostuu eri kohtauksista. Kohtaukset ovat taas sarja otoksia, jotka liittyvät toisiinsa. Otoksien sisällä ei leikata, vaan leikkaus tapahtuu otoksien välissä. Sen jälkeen ne leikataan yhteen ja luodaan yhtenäinen tarina jatkuvuuden avulla. Yleensä yhden otoksen sisällä kuvakoot ja kulmat eivät muutu, paitsi jos tehdään leikkaamattomia kamera-ajoja. Otokset voivat olla lyhyitä tai pitkiä kameralla kuvattuja ottoja. (KAVI i.a.)

Seuraavissa alaluvuissa kerron tiiviisti yleisistä sommittelun apuvälineistä. Kompositio on aiheena todella laaja ja monihaarainen, ja siitä saisi varmasti jo yhden erillisen opinnäytetyön. Siksi olen rajannut valitut aiheet niihin apuvälineisiin, joista on eniten apua kuvakäsikirjoituksessa.

3.1 Kuvakoot

Tässä alaluvussa avaan lyhyesti, mitä yleisimmin käytetyt kuvakoot tarkoittavat ja miksi niitä käytetään. Kuvakoot ovat yleinen video- ja valokuvauksessa käytetty menetelmä, jonka avulla saavutetaan tasapainoinen kuvan rajaus ja sommittelu. Suomessa tästä käytetään nimitystä kahdeksan kuvan järjestelmä. (Korvenoja 2004, 44.)

Kuvakoot päätetään yleensä jo kuvakäsikirjoituksen tai kameraharjoitusten aikana, jolloin itse tuotanto ei hidastu täydellistä sommittelua etsittäessä. Kahdeksan kuvan järjestelmä on suuntaa antava menetelmä esituotannossa eikä ohje, jota tulisi noudattaa liian tarkasti. Tärkeää on vain muistaa, ettei rajaa ihmistä taitekohdista, kuten polvista tai kaulasta. Tämä voi aiheuttaa ikävän katkaisuefektin, mikä saa kuvattavan näyttämään amputoidulta tai ikuisesti jatkuvina raajoina. Yleisimmät kuvakoot ja niiden toiminta on hahmoteltu kuvassa 2. (Korvenoja 2004, 44–45.)

Yleiskuva (YK)



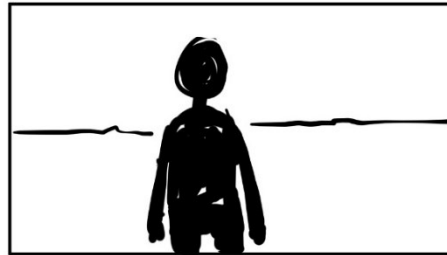
Laaja kokokuva (LKK)



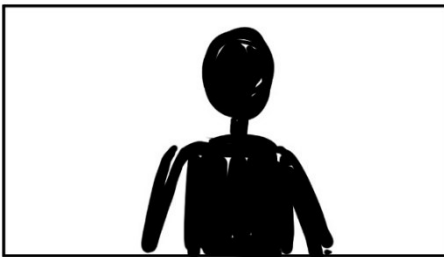
Kokokuva (KK)



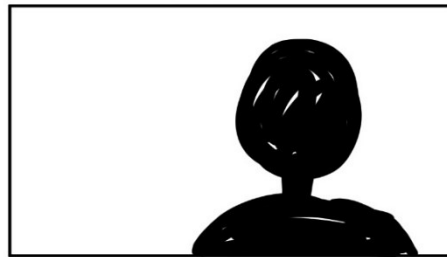
Laaja puolikuva (LPK)



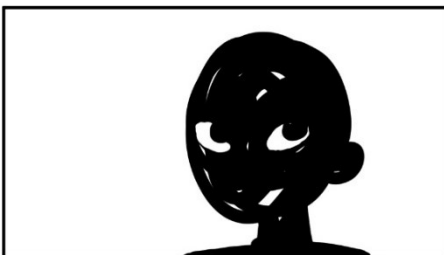
Puolikuva (PK)



Puolilähikuva (PLK)



Lähikuva (LK)



Erikoislähikuva (ELK)



Kuva 2. Kuvakoot havainnollistettuna (Elokoski 2024).

On myös hyvä muistaa, että järjestelmä mitataan ihmisen mittasuhteiden avulla. Se rajaa ja sommittelee kuvattavan tavalla, joka saa sen näyttämään esteettiseltä ja vaivattomalta. Hyppäyksen eri kokojen välillä tulee olla tarpeeksi suuri, kun leikataan samaan kohteeseen. Näin katsoja pystyy keskittymään itse tarinankerrontaan. (Korvenoja 2004, 44–45.) Täysin eri kohteeseen leikkaaminen

ei välttämättä vaadi merkittävää kuvakoon muutosta. Esimerkiksi, kahden hahmon välisessä keskustelussa kuvakokojen tulee vastata toisiaan. Näin saadaan aikaan keskustelun tunne, kun kuva vaihtelee edes takaisin hahmojen välillä. Näin myös katsojalla on mahdollisuus keskittyä hahmojen puheisiin ja ilmeisiin. (Fraser 2023.)

Yleiskuvan tarkoitus on näyttää kuvattavan ympäristö kokonaisuudessaan, eikä yksityiskohtiin oteta kantaa. Laaja kokokuva näyttää kuvattavan ympäristössä, mutta silti keskitytään kuvattavaan ympäristöön. (Rajavaara 2016.) Kokokuvassa ihminen mahtuu kokonaan kuvaan jättäen ylä- ja alareunaan vain hieman tilaa. Kuvattavan tausta on vielä hyvin näkyvillä. Laaja puolikuva on reisistä rajattu kuva, jossa kuvattavan vartalo on tärkeässä asemassa. Tausta on tässä vaiheessa näkyvillä. (Korvenoja 2004, 49.) Olen itse todennut, että näillä kuvakoilla voidaan esittää kohtausten ympäristöä paremmin kuin seuraavilla, tiukemmillä kuvakoilla.

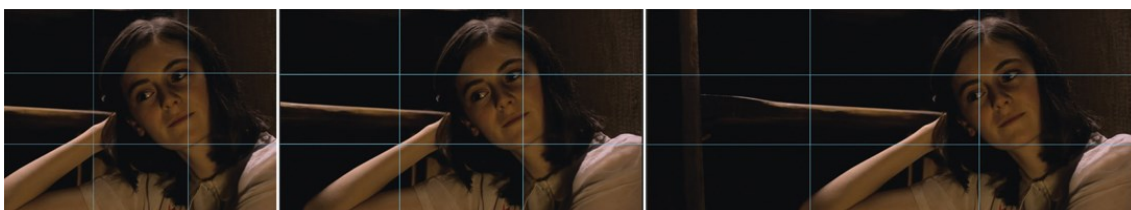
Puolikuva rajataan lantiosta ylöspäin. Tässä kuvassa myös taustalla on vielä painoarvoa, eli sekin tulisi ottaa huomioon sommittelussa. Puolilähikuva on rinnan kohdalta rajattava kuva. Sitä voidaan kutsua tavanomaiseksi kuvaksi, joka on suosittu myös keskusteluohjelmissa. Kuvattava on tarpeeksi lähellä mutta kuva ei tunnu liian henkilökohtaiselta. Lähikuvan rajaus tapahtuu hartioista. Tässä keskitytään kuvattavan ilmeisiin eikä tausta ole pääosassa. Erikoislähikuva rajataan tiukasti kuvattavan yksityiskohtiin, esimerkiksi kasvoihin. (Korvenoja 2004, 48.) Mielestäni tämä on toimiva keino kertoa kuvattavan tunteista tai näyttää tarvittavia yksityiskohtia tarinankerronnassa.

3.2 Kolmanneksen sääntö

Pelkkä kuvakokojen päättäminen ei valitettavasti riitä otoksen sommitteluun. Kuten kerroin aikaisemmin, se toimii vain suuntaa antavana apuna myöhemmissä tuotannon osissa. Jotta otos olisi mahdollisimman toimiva ja se välittäisi tarinan jatkuvuutta selvästi, on hyvä ottaa huomioon sen kokonaisvaltainen sommitelma. Kokonaisvaltaisella sommitelmalla tarkoitan kaikkea sitä, mitä

otoksessa tapahtuu ja miten asiat asetellaan sen sisälle. Kerron seuraavaksi lyhyesti kolmanneksen säännöstä ja siitä, miten sitä voidaan käyttää toimivan otoksen sommittelussa. Kolmanneksen sääntöä käytetään tänä päivänä monella sommittelua kaipaavalla alalla. Tällaisia aloja ovat esimerkiksi valokuvaus ja elokuvateollisuus.

Kolmanneksen sääntö on kuvitteellinen kehikko, joka asetetaan ruudun päälle sommittelun avuksi. Blain Brownin mukaan ruutu jaetaan kahdella pysty- ja vaakaviivalla kolmeen osaan ja haluttava kohde asetetaan näiden leikkauskohtiin. Näin luodaan lähes vaivattomasti toimiva kompositio, joka on tasapainoinen ja ohjaa katsetta oikeisiin yksityiskohtiin. Kuvassa 3 on kuvakaappaus Tania Hoserin kirjasta *Introduction to cinematography*, jossa kolmanneksen sääntöä käytetään eri kuvasuhteilla. (Brown 2021.)



Kuva 3. Kuva kolmanneksen säännöstä. Kuvassa nähdään kolmanneksen sääntö käytettynä eri kuvasuhteiden päällä. (Hoser 2018.)

Kolmanneksen sääntöä voidaan myös hyödyntää tarinankerronnan helpottamiseksi. Ruutu jaetaan kolmeen osaan vaak- tai pystysuunnassa, ja näihin osiin asetetaan tarvittava sommittelu. Esimerkiksi keskustelu kahden hahmon välillä helpottuu, kun otetaan huomioon hahmojen asettelu otoksessa. Ensimmäinen hahmo asetetaan selkä katsojaan yhdelle kolmannesta ruudusta. Hahmoa kuvataan olan yli toiseen hahmoon, joka taas valtaa kaksi kolmesta ruudusta. Näin saadaan aikaa keskustelun tuntu otokseen. Dialogi on helposti seurattava, kun leikataan puhuvaan hahmoon oikealla hetkellä ja nähdään, kelle tämä puhuu. (Hollywood camera work, 00:08–03:36) Omien havaintojeni perusteella hieman sivuun asettelu tasapainottaa kuvaa. Otoksesta ei tule liian symmetrinen. Kuvattava kohde ei tunnu liian tärkeältä, ja se antaa katsojan havaita myös ympäristöä. Tämä voi myös auttaa tarinankerronnassa.

Kuvasuhde on tärkeä ottaa huomioon kolmanneksen sääntöä käytettäessä. Kuvasuhde kertoo ruudun koon ja sen, kuinka paljon taustaa katsoja näkee. Suhteet perustuvat pisimmän ja lyhyimmän sivun laskettuihin mittoihin. Erilaisissa formaateissa käytetään erikokoisia kuvasuhteita, mutta useimmin käytetyt ovat 1,78:1 eli 16:9 ja elokuvateollisuudessa käytetty 1,85:1. Käytössä on myös cinemascope eli 2,39:1, joka on leveämpi kuvasuhde. Kuvassa 4 on havainnollistettu eri kuvasuhteet samanlaisen otoksen avulla. (Hoser 2018.)



Kuva 4. Kuvasuhteita selkeyttävä kuva. Kuvassa nähdään yleisimmin käytetyt kuvasuhteet. (Hoser 2018.)

Kapea kuvasuhde 4:3 on tutumpi vanhemmista televisio-ohjelmista, mutta sitä käytetään tänä päivänä enemmän taiteellisena tai tarkoin harkittuna menetelmänä. Sen avulla voidaan luoda ahdas tai nostalginen tunnelma. Kolmanneksen sääntö pääsee oikeuksiinsa, kun sitä käytetään isommissa kuvasuhteissa. Isompi kuvasuhde tuo enemmän tilaa sommittelun tueksi. On hyvä kuitenkin muistaa, ettei kaikki media toistu samalla tavalla eri ruuduilla. Joskus laajoista kuvasuhteista voivat reunat leikkaantua pois, jos ruutu on liian pieni. Sommitte-
lua tehdessä kannattaakin käyttää apuviivoja, joiden sisäpuolelle asettaa tarvittavan informaation tarinasta. (Hoser 2018.)

3.3 Kameran liike

Kameran liikkeen esittäminen on tärkeä osa toimivaa kuvakäsikirjoitusta. Sen avulla varmistetaan, että tarinan jatkuvuus on selkeä myös myöhemmissä tuotantovaiheissa. Koska opinnäytetyöni käsittelee animaation kuvakäsikirjoitusta, en perehdy kameran teknologiaan tai syvenny kuvaustekniikoihin sen enempää.

Katson aihetta puhtaasti komposition näkökulmasta. Tämä tarkoittaa siis yleisimpien termien avaamista ja kameran liikkeen merkitsemistä kuvakäsikirjoitukseen selkeästi seuraavia tuotantovaiheita varten.

Staattisen eli liikkumattoman kuvan lisäksi on paljon erilaisia kameran liikkeitä. Näistä yleisimmät ovat yleensä panorointi ja kallistus eli tilitysaus. Myös zoomaus on yleisesti käytetty termi, vaikka siinä itse kamera ei varsinaisesti liiku. Termit menevät helposti sekaisin, joten on hyvä avata lyhyesti mitä nämä tarkoittavat. Panoroinnilla tarkoitetaan kameran kääntämistä vaakasuorassa, kun se on kiinni jalustassa. Tilitysaus on taas tämän vastakohta, eli kameran kääntö tapahtuu pystysuunnassa kiinni jalustalla. Molempia voidaan käyttää hyödyksi tarinankerronnassa ja jatkuvuuden luonnissa. Zoomaus taas saadaan aikaan, kun polttoväliä kameran linssissä muutetaan. Sen avulla voidaan suurentaa tai laajentaa kuvattavaa kohdetta. Zoomausta ei tule sekoittaa kamera-ajoihin, joissa kamera ajetaan joko sisään- tai ulospäin kuvasta. Ajo tehdään jalustalla tai käsin. Näin kuvakokoa voidaan tiivistää tai laajentaa tarpeen mukaan. (Deguzman 2020.)

Kaiken tämän merkitseminen voi olla hankalaa jo täynnä olevaan kuvakäsikirjoitukseen. Tärkeintä kuitenkin on, että merkinnät ovat selkeitä. Merkitseminen voi tarkoittaa lyhyttä tekstiä kuvakäsikirjoituksen vieressä tai nuolilla merkattua liikettä. Myös tekstin ja nuolien yhdistelmä voi olla toimiva ratkaisu selkeään merkintään. (Deguzman 2022a.)

Kuvassa 5 nähdään viimeinen otos suunnittelemastani kohtauksesta, jossa kamera ajaa ulos hahmojen keskustelusta. Tämä kameran liike on merkattu tekstiin, kuten myös punaisina nuolina otoksen nurkkiin. Kamera-ajo ulos paljastaa hahmojen ympäristön, ja sen on tarkoitus irrottaa katsoja hahmojen välisestä keskustelusta. Näin yritetään luoda salaisen keskustelun tunne.



Kuva 5. Kuvakaappaus kuvakäsikirjoituksen toisesta osasta, otoksesta 19. Kuva havainnollistaa kameran liikkumista pois punaisten nuolien avulla. (Elokoski 2024.)

Merkinnöillä varmistan, että animaation myöhemmissä vaiheissa otos välittää kohtauksen loppumista ja katsojan irtautumista tapahtumista. Tätä tukee myös laajan kuvakoon asettaminen tekstiin.

4 Kompositio otoksen sisällä

Tässä luvussa kerron tiiviisti muutamista elokuvallisen komposition apuvälineistä, joiden avulla voidaan rakentaa toimiva kohtaus elokuvaan tai animaatioon. Nämä eivät ole kiveen hakattuja sääntöjä vaan hyväksi havaittuja menetelmiä kohtausten suunnitteluun. Niitä voi myös yhdistellä halutessaan. Koska opinnäytetyössäni ei käydä läpi väreihin tai myöhempisiin animaatiotuotannon

vaiheisiin liittyviä osia, olen jättänyt pois itselleni turhaksi jääneet menetelmät. Esimerkiksi tekstuurien ja värien osuutta kuvakäsikirjoituksessa on mielestäni turha käydä läpi tuotannon alkuvaiheessa, koska nämä asiat tekee usein joku muu. Näin pidän myös sisällön opinnäytetyöni aiheessa.

4.1 Pisteet ja linjat

Elokuvaotoksen kompositiossa voidaan käyttää pisteitä katseen vangitsemiseen tai sen ohjaamiseen haluttuun kohtaan. Tämän avulla nostetaan tarvittava yksityiskohta esille muusta kohtauksesta. Pisteiden käyttö on yleinen tapa ohjata katsetta isoimmista kuvako'issa, kuten laajassa kokokuvassa. Menetelmä toimii varsinkin, kun kontrasti pisteen ja muun ympäristön välillä on selvä. Kontrastia voidaan luoda esimerkiksi värien tai valöörien avulla. (StudioBinder 2022.)

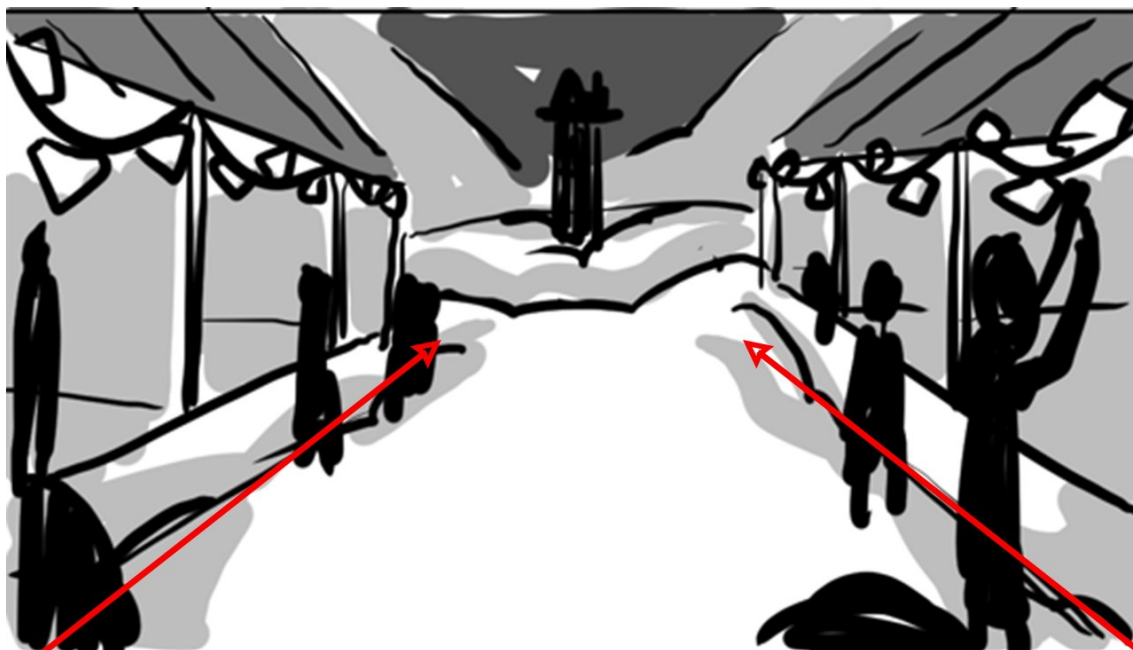
Tämä tekniikka on hyvä muistaa kolmanneksen säännössä, josta kerroin edellisessä luvussa. Olen itse huomannut, että siinä syntyvien pisteiden avulla sommittelu helpottuu huomattavasti. Siksi olen tehnyt näin omassa kuvakäsikirjoituksessani, ja havainnollistan sitä kuvassa 6. Ylemmässä kuvassa nähdään noitahahmon katsovan ikkunasta ulkona juoksevaan hahmoon. Alemmassa kuvassa olen tehnyt kolmanneksen säännön apuviivat kuvan päälle, joita käytän sommittelussa hyödykseni. Tarvittava informaatio, eli tässä kohtaa hahmot, on sommiteltu apuviivojen risteyskohtien läheisyyteen. Tämän avulla yritän ohjata katsojan huomion hahmosta toiseen ja niiden ympäristöön.



Kuva 6. Kuvakaappaus kuvakäsikirjoituksesta. Alempana on sama kuvakaappaus, mutta sen päälle on piirretty punaiset linjat havainnollistamaan kolmanneksen sääntöä. (Elokoski 2024.)

Pisteiden tapaan myös linjoja käytetään katsojan huomion viemiseen haluttuun paikkaan. Ne ovat ikään kuin ohjaavia viivoja, jotka eivät usein ole näkyvissä, vaan ne voivat sulautuvat otokseen. Näin esitetään liikettä kohtauksessa olevien lavastusten tai hahmojen avulla. (Maio 2022.)

Alla olevassa kuvassa 7 on kuvakaappaus kuvakäsikirjoituksestani, jossa hahmotan linjojen käyttöä. Kuvassa on talvinen maisema vilkkaalta torilta, ja horisontissa voi nähdä tornin. Olen käyttänyt torin myyntikojuja hyödykseni ja loin katsetta ohjaavan sommittelun suoraan taustalla olevaan torniin. Tämän avulla siirtyminen seuraavaan otokseen tornin läheisyydessä tuntuu luonnollisemmalta.



Kuva 7. Kuvakaappaus kuvakäsikirjoituksesta. Punaiset linjat on piirretty jälkikäteen havainnollistamaan katseen liikettä otoksessa. (Elokoski 2024.)

Myös tunnelma välittyy tarkkojen linjojen asettelusta. Esimerkiksi StudioBinder väittää videollaan, että korkeuden tuntua saadaan, kun linjat asetetaan pystyyn, ja etäisyyttä saadaan vaakalinjoista. (StudioBinder 2022.)

4.2 Muodot

Kun sommittelun yhteydessä puhutaan muodoista, tarkoitetaan perusmuotoja kuten ympyrä, neliö tai kolmio. Näihin muotoihin perustuu kaikki mitä näemme ympärillämme, ja niitä voidaan käyttää hyödyksi yhtenäisen sommittelun suunnittelussa. Näillä muodoilla voidaan kehystää ja rajata kuvaa halutulla tavalla. Muodoilla voidaan myös herättää tunteita riippuen siitä, missä asiayhteydessä

niitä käytetään. Muodot voivat olla geometrisiä, jolloin ne luovat selkeyden ja järjestyksen tunteen kuvaan. Tai muodot voivat olla epäsäännöllisiä, jolloin tunnelma voi vaikuttaa luonnolliselta ja kaoottiselta. (StudioBinder 2022.)

Voidaan väittää, että muodot herättävät katsojassa eri mielikuvia. Tämä on hyväksi todettu menetelmä monilla visuaalisilla aloilla. Nämä mielikuvat tulevat usein muotokielistä, joita käytetään enemmän hyödyksi hahmosuunnittelussa. Tällainen muotokieli on esimerkiksi pyöreä muoto, joka voidaan mieltää ystävälliseksi ja lähestyttäväksi. Mutta sommittelussa pyöreä muoto voi kertoa myös tarkkailusta, ja pyöreä kehys otoksessa voi saada aikaan tirkistelijän tunteen katsojassa. Itse kutsun tätä ovisilmäperspektiiviksi. Katsoja ikään kuin tarkkailee tapahtumia ovisilmän kautta. Pystysuuntaisilla muodoilla voidaan taas jakaa ja myös erottaa hahmoja toisistaan. Kolmion muotoiset sommitelmat voivat kertoa esimerkiksi vallan dynamiikasta, jossa nostetaan tietyt elementit muista. (Now You See It 2016.)

Muodoilla voidaan myös käyttää menetelmää *frame within a frame* eli kehys kehyksen sisällä. Tällä menetelmällä rajataan osa kohtauksesta toisen kehyksen sisälle tarvittavan tunnelman luomiseksi. Kehys voi olla geometrisiä linjoja, tai otoksen sisällä olevia kuvitteellisia rajoja. Näin voidaan rajata tärkeä tapahtuma tarinankerronnassa. (Brown 2021.) Tämä tapahtuu kuvassa 8, jossa noita-hahmo on kehystetty ikkunankarmilla. Otoksen sommittelu on suunniteltu luomaan yksinäisyyden tunnetta kohtaukseen.



Kuva 8. Kuvakaappaus kuvakäsikirjoituksesta. Kuvan tarkoitus on osoittaa muotojen käyttöä otoksen kehystämiseksi. (Elokoski 2024.)

Kehyksien käyttö on tehokeino, jonka avulla korostetaan haluttua merkitystä otoksen sisällä. Sitä voidaan yhdistellä myös muiden sommitteluun käytettyjen apuvälineiden kanssa, kuten syvyyden tai kuvakulmien kanssa. Kuten esimerkiksi kuvassa 8 nähtiin, otoksen kehystäminen voi olla toimiva tapa luoda syvyyttä kuvaan. Muuten tasainen otos saa etu- ja taka-alan vain ikkunankarmien avulla. Katsoja on todistamassa noitahahmon yksinäisyyttä ulkoapäin. Loppujen lopuksi muotojen hallinta otoksessa riippuu täysin osaavasta tekijästä, ja tekniikan puhki kuluttaminen syö sen tehoa. (Deguzman 2022b.)

4.3 Tila ja syvyys

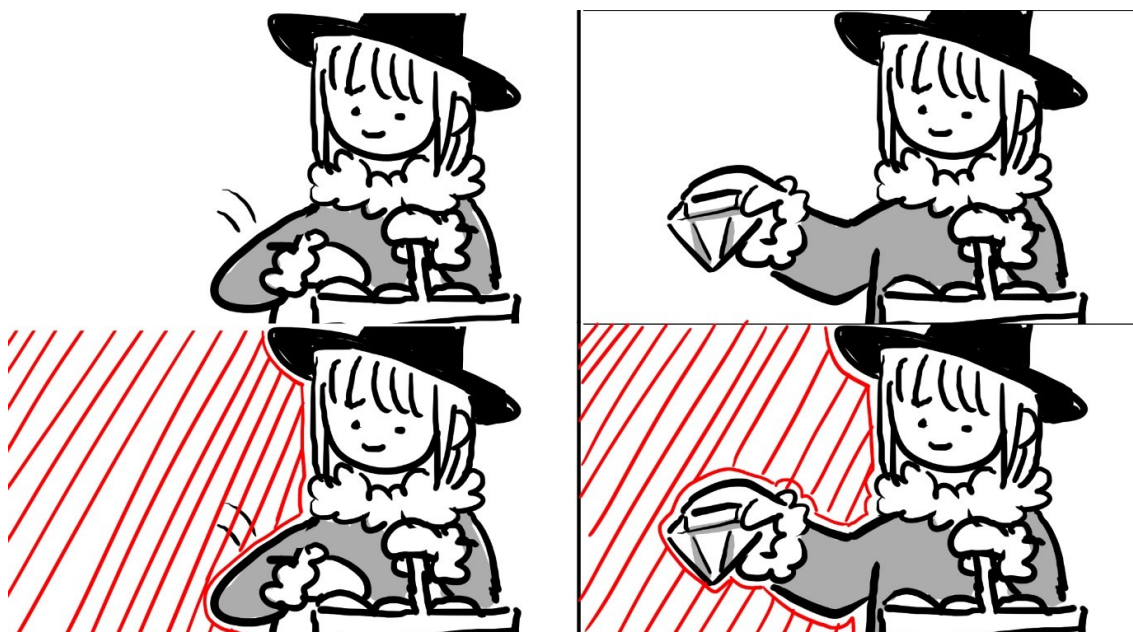
Maailma ympärillämme on kolmiulotteinen, ja sen kuvaaminen kaksiulotteiseen otokseen, kuten filmi tai 2D-animaatio, saavutetaan tilan ja syvyyden esittämisen avulla. 3D-ympäristössä tämä ei välttämättä ole tarpeen, koska tässä tapauksessa kolmiulotteisuus on jo sisäänrakennettu ominaisuus. Poikkeuksia voi toki olla, ja joskus kaksiulotteisuutta voidaankin käyttää tuotannossa tehokeinona. Katsojan näön ja aivojen yhteistyö on keskeinen väline tilan ja syvyyden kuvaamisessa. Sommittelulla voidaan ikään kuin huijata katsoja luulemaan, että

kaksiulotteisessa otoksessa on kolmiulotteisuutta. Otos on kuitenkin vain taidokkaasti rakennettu sommittelun avulla. (Brown 2021.)

Tila kuvaa kaksiulotteisuutta otoksen sisällä, ja se jaetaan positiiviseen ja negatiiviseen tilaan. Negatiivisella tilalla tarkoitetaan kuvattavan asian ympärillä olevaa tilaa, kun taas positiivisella kuvattavalla täytettyä tilaa. (Brown 2021.) Positiivisen ja negatiivisen tilan välinen suhde on tärkeä tarinankerronnan väline. Negatiivisella tilalla voidaan luoda otokseen tyhjän tuntua ja positiivisella tärkeyden tuntua. (StudioBinder 2022.)

StudioBinder kertookin videollaan, kuinka negatiivisen tilan käyttö hahmon ympärillä vaikuttaa otokseen. Kun negatiivinen tila on otoksen pääosassa, se kertoo enemmän hahmon ympäristöstä ja otoksen tunnelmasta. Mutta mitä lähempänä hahmo on kameraa, sitä enemmän katsoja saa informaatiota hahmon motiiveista ja tunteista. (StudioBinder 2022.)

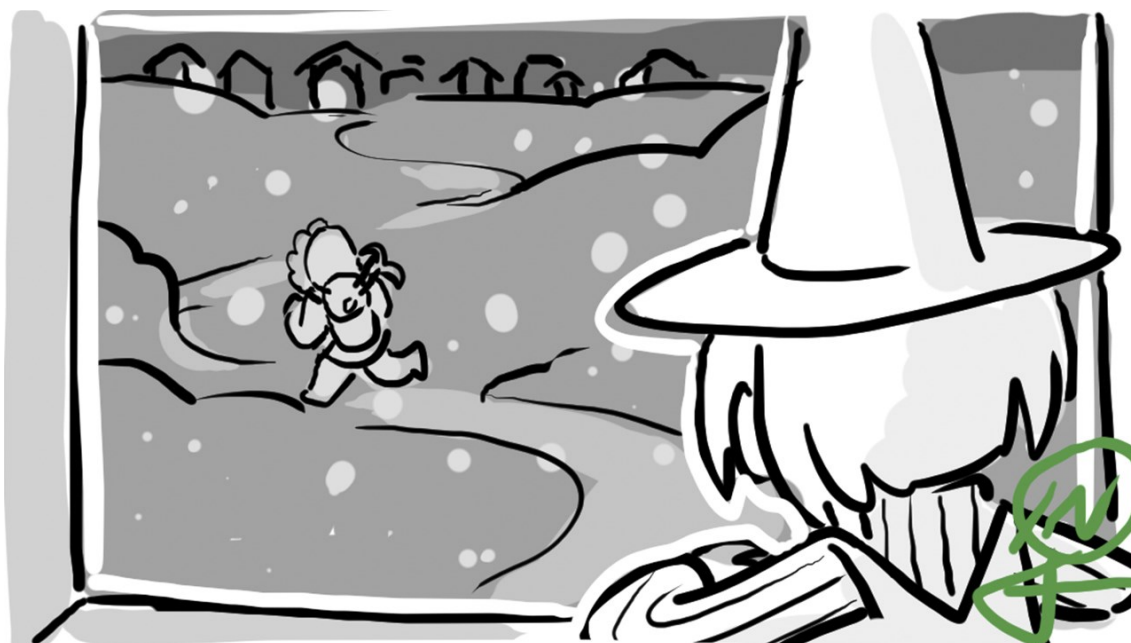
Tilan toimivaa käyttöä havainnollistan kuvassa 9, jossa hahmon ympärillä oleva negatiivinen tila kertoo katsojalle noitahahmon katsesuunnan. Kuvassa noitahahmo seisoo oikealla reunalla jättäen vasemman reunan tyhjäksi. Timantin ojennus antaa katsojan ymmärtää, että keskustelun toinen osapuoli on kameran toisella puolella. Näin leikkaus seuraavaan kohtaan pitää kohtauksen jatkuvuuden selkeänä. (StudioBinder 2022.)



Kuva 9. Kuvakaappaus kuvakäsikirjoituksesta. Kuva havainnollistaa negatiivisen tilan käyttöä. (Elokoski 2024.)

Syvyys määritellään kolmiulotteisuudeksi. Kuva jaetaan siis kolmeen osaan: etuala, keskiala ja taka-ala. Nämä ovat kuvan eri kerroksia, joihin voidaan asettaa tapahtumia, ja terävyyden säätelyllä voidaan ohjata katsojan katsetta haluttuun paikkaan. Terävyys voi myös vaihtua eri syvyyksien välillä. Yleensä tärkeimmät asiat tuodaan eteen ja vähemmän tärkeät jätetään taka-alalle. (StudioBinder 2022.)

Eri kerroksia olen hahmottanut kuvassa 10, mihin olen merkannut etualan vaaleammalla ja taka-alan tummemmalla. Suuri kontrasti, kuten musta ja valkoinen tuo kohteen lähemmäs ruutua. Pieni kontrasti, kuten harmaansävyt, vie ne kauemmas. Tämä tuo kuvaan kolmiulotteisuutta ja korostaa taka-alalla olevaa pimeyttä. Noitahahmo on tuotu etualalle, ja sen katse on suunnattu keskialalla olevaan toiseen hahmoon. Kaukana taka-alalla nähdään kylä, mitä kohti toinen hahmo juoksee. Näin saadaan selvä kuva tapahtumista käyttäen vain eri syvyyksiä kuvassa.



Kuva 10. Kuvakaappaus kuvakäsikirjoituksesta. Syvyyden tunne on saatu asettamalla noita etualalle ja horisontti on taka-alalle. (Elokoski 2024.)

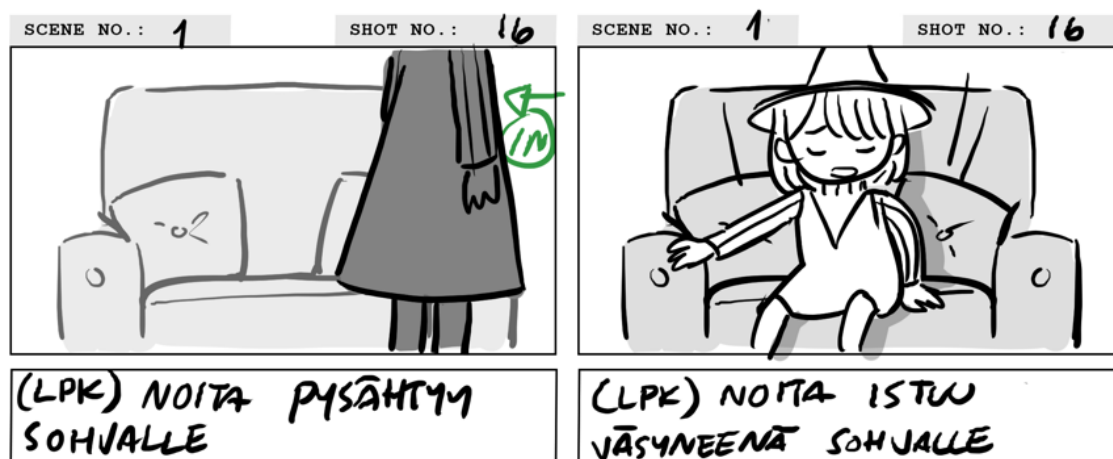
Yksi tehokas keino tilan ja syvyyden esittämisessä on syväterävyys. Elokuvatelollisuudessa syväterävyydellä tarkoitetaan yleensä yhden alan tarkennusta ja toisen alan sumentamista otoksessa. Tämä saadaan aikaan kameran aukon arvon suurentamisella. Mitä isompi aukko kamerassa, sitä tarkempi kuvattava kohde on. Tämän takia otoksen tausta sumentuu ja etuala tarkentuu teräväksi. Vaikutus voi olla myös päinvastainen, kun tarkennus tapahtuu taka-alalle. Silloin etuala sumentuu ja taka-ala nousee pääosaan. Syväterävyys on tehokas tapa erottaa kuvattava aihe muusta otoksesta ja saada katsoja kiinnittämään tapahtumiin huomiota. (Simpson 2023.)

4.4 Tasapaino

Tasapainoisuutta luodaan otokseen, kun huomioidaan jokaisen otokseen asetettavan elementin tärkeysjärjestys. Jokaisella elementillä on niin sanottu paino. Painoon vaikuttavat elementtien ominaisuudet kuten värit tai valot, mutta myös elementtien paikka otoksessa. Esimerkiksi keskelle asetettu hahmo voi luoda symmetrisen vaikutelman, kun taas sivuun asetettu hahmo voi luoda kaottisen

tunteen. Toki joissain tapauksissa myös epätasapaino voi olla toimiva tarinankerronnan väline. (Brown 2021.)

Minusta symmetria on tehokas keino saavuttaa tasapainoisuus, joka korostaa otoksen tapahtumia. Katse ohjautuu täysin keskelle ruutua ja kertoo tapahtumien tärkeydestä, koska asetelma on melkein luonnottoman täydellinen. Tätä havainnollistan kuvassa 11, jossa noitahahmo istuu väsyneenä sohvaluolille. Otos alkaa tyhjästä sohvaluolista keskellä ruutua. Tämä luo jännitteen, joka ennakoit noitahahmon saapumista ruutuun. Tapahtumaa on tarpeellista korostaa, jotta katsoja ymmärtää noidan väsymyksen edellisten tapahtumien jälkeen. Katsoja voi myös samaistua noidan tilanteeseen.



Kuva 11. Kuvakaappaus ensimmäisestä osasta otoksesta 16. Noita istuu väsyneenä sohvaluolille. (Elokoski 2024.)

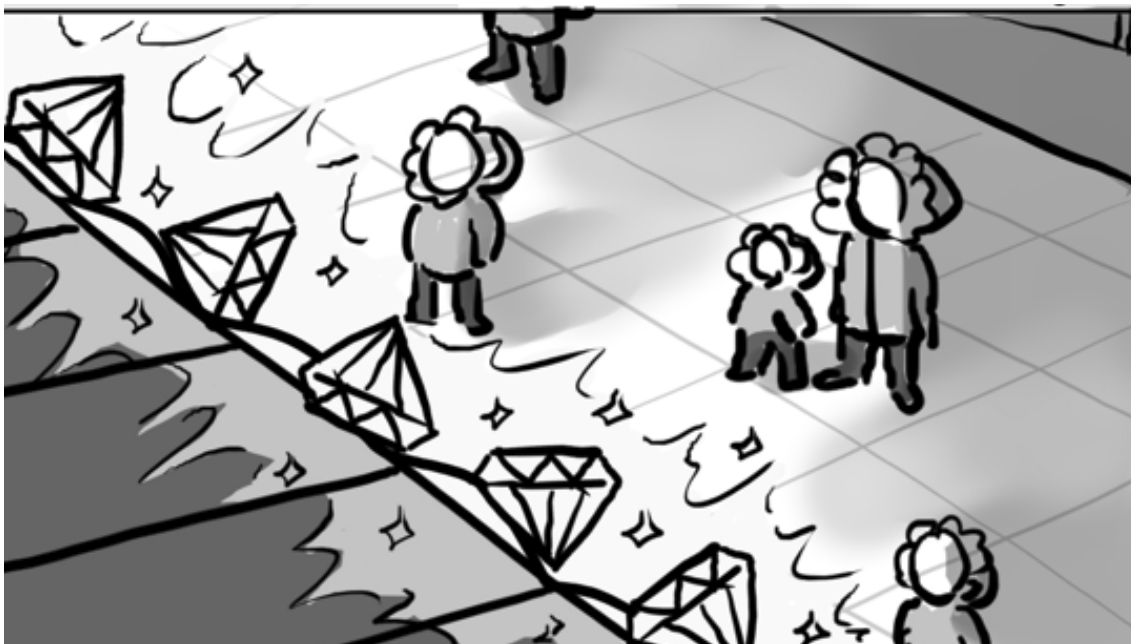
Tasapainoinen otos on selkeä ja ymmärrettävä. Liiallinen tyhjä tila otoksessa voi luoda sekavan sommitelman, eikä otoksen tarkoitus välttämättä tule katsojalle selväksi. Joskus tasapainoisuutta otokseen voidaan luoda rule of odds -menetelmällä, jossa asetetaan pariton luku elementtejä otokseen. Tämä saa otoksen näyttämään tasapainoiselta, kun tyhjä tila täytetään oikein. (StudioBinder 2022.) Olen sitä mieltä, että rule of odds toimii parhaiten, kun otoksessa käytetään hahmoja. Katse saattaa herkästi pudota kahden hahmon väliin, mutta kolme hahmoa yhdessä voivat auttaa rauhoittamaan otoksen.

4.5 Kuvakulmat

Elokuvateollisuudessa kuvakulmalla tarkoitetaan kameralla kuvattua perspektiiviä. Näitä ei tule sekoittaa kuvakokoihin, joista kerroin luvussa 3. Kuvakulmien avulla osoitetaan katsojalle, miten otosta voidaan ymmärtää. Niiden kokenut käyttäminen on tehokas keino kertoa tarinaa ja saada katsoja tuntemaan itse, mitä sillä hetkellä tarinassa tapahtuu. (Lannom 2020.)

Maailmalla on käytössä paljon erilaisia kameran kuvakulmia, mutta yleisimmiksi mielletään silmäperspektiivi, lintuperspektiivi ja sammakkoperspektiivi. Silmäperspektiivi on tasainen kuvakulma katsojan silmien kohdalla. Tämä antaa katsojalle tasavertaisen tunteen. Lintuperspektiivi on kuvakulma, joka kuvataan ylhäältä päin, kun taas sammakkoperspektiivi kuvataan alhaalta päin. Korkea kuvakulma saa kuvattavan näyttämään pieneltä ja avuttomalta. Alta kuvattu kuvakulma taas saa kuvattavan näyttämään uhkaavalta ja isolta. (Lannom 2020.)

Kuten kuvassa 12 voidaan nähdä, kamera on nostettu ylös katolle ja kuvakulma on korkea. Tämän avulla katolla loistavat timantit ovat pääosassa ja taka-alalla olevat hahmot tuntuvat pieniltä ja avuttomilta. Hahmot ovat ikään kuin timanttien armoilla. Tämä kuvakulma vahvistaa katsojalle tapahtumien tärkeyden.



Kuva 12. Kuvakaappaus kuvakäsikirjoituksesta. Kyläläiset tuijottavat katolla olevaa timanttinauhaa. (Elokoski 2024.)

Kuvakulman tarkoitus on asettaa katsojat kameras tilalle ja ikään kuin näyttää tilanne heidän silmiensä kautta. Esimerkiksi, yläkulmasta voidaan seurata tapahtumia hieman kauempaa ja irrottaa katsoja tapahtumista. Kuvakulmien yhdistäminen kamera-ajoon voi luoda dynamiikkaa ja liikettä otokseen. (StudioBinder 2022.)

5 Projektiosa

Tämän luvun aikana kerron tarkemmin kuvakäsikirjoitusprojektistani ja sen vaiheista. Projektini päätarkoitus on havainnollistaa oppimaani elokuvallisesta kompositiosta opinnäytetyöni tukena, mutta toimia myös pohjana mahdolliselle animaatioprojektille tulevaisuudessa. Reflektoin tiiviisti projektini lopputuloksia Yhteenveto -luvussa.

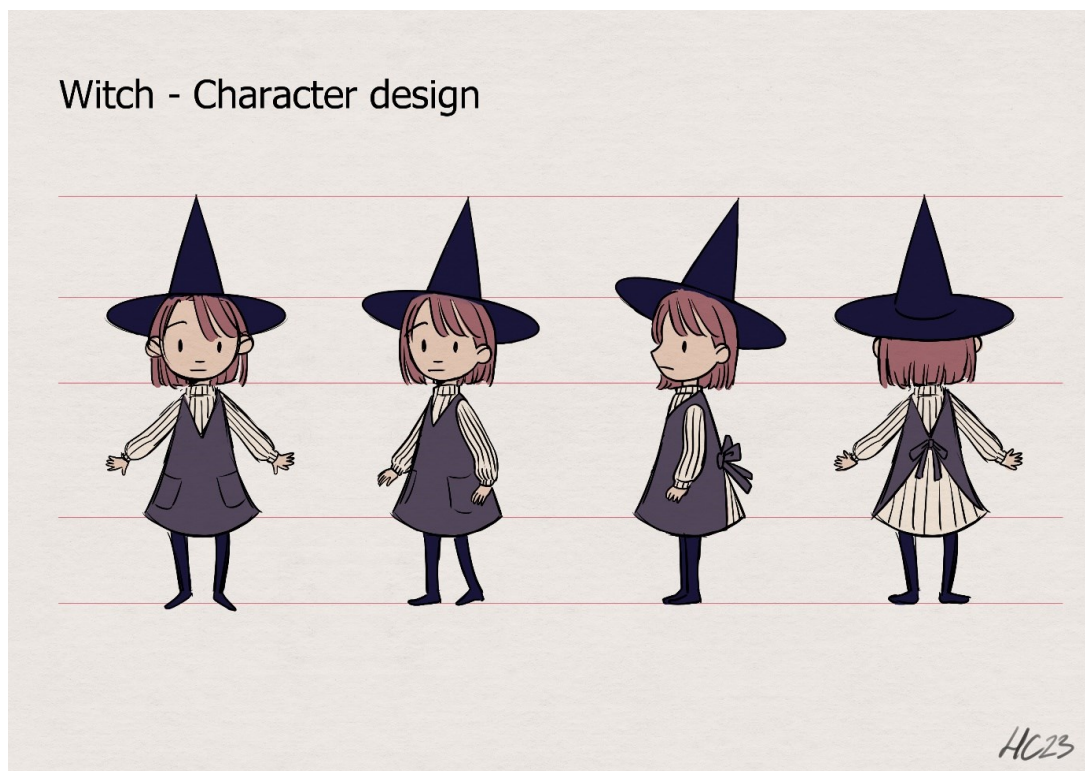
5.1 Projektin vaiheet

Aloitin projektini kirjoittamalla tarinan käsikirjoituksen, jonka pohjalta tulisin tekemään kuvakäsikirjoituksen. Jo tässä vaiheessa tiesin, että tarinan tulisi olla lyhyt

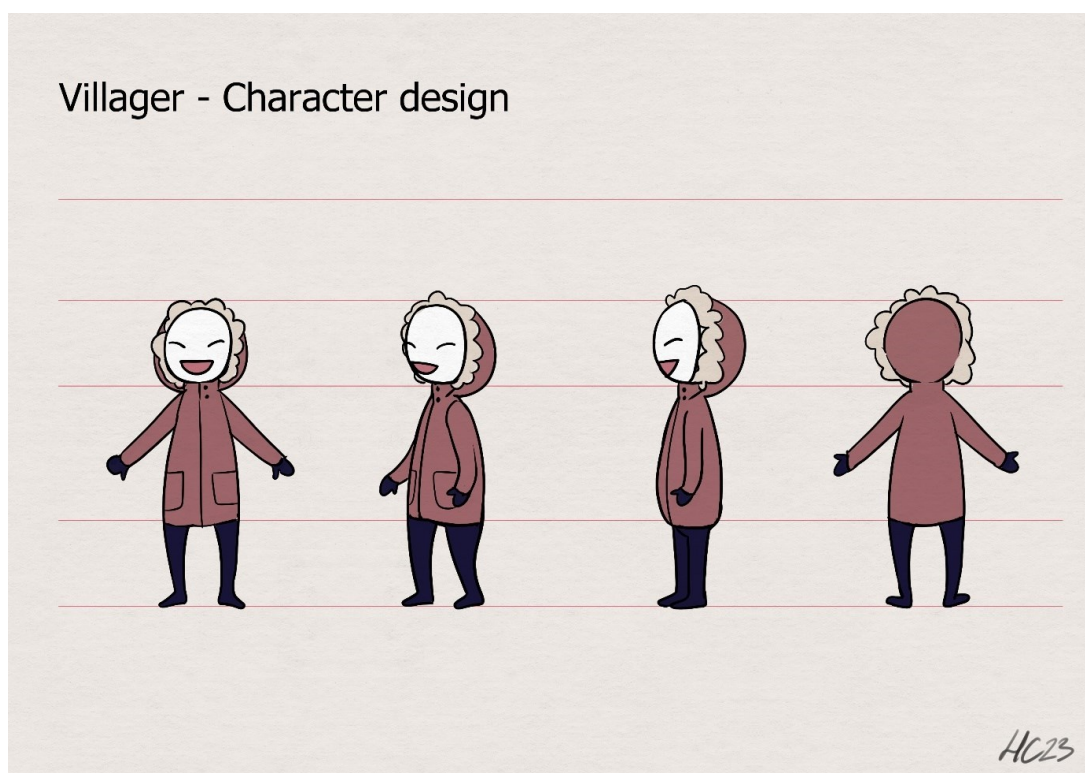
ajansäästön vuoksi. Mahdollinen animaatio olisi siis lyhytanimaatio. Päätin myös, että dialogi hahmojen välillä jäisi kokonaan pois. Tahdoin kuvata hahmojen välistä kanssakäymistä eleillä, en puheella. Näin voin harjoitella lavastusta tehokkaammin.

Ensin tuli tarinan suunnitteluvaihe, joka keskittyi puhtaasti ideointiin. Tarinan ideointiin en halunnut käyttää liikaa aikaa, koska se ei ole opinnäytetyöni aiheena. Otin kuitenkin selvää, miten yksinkertainen juoni rakennetaan, ja käytin apuna kolmen näytöksen rakennetta. Tämä on minusta hyvä yleinen tarinankerrontamenetelmä, jossa tarina jaetaan kolmeen selvään osaan: aloitus, juonenkäännöksen ja loppuratkaisu. Tästä on toki olemassa monimutkaisempia versioita, mutta itse käytin tätä hyvin simppeleä jakoa. Loppujen lopuksi kirjoitin viisi eri versiota keksimästäni tarinasta, joista viimeisintä käytin kuvakäsikirjoitukseni pohjana. Tarinan lyhyt synopsis on: synkistä mielialoista kärsivässä kylässä päättäväinen noita pyrkii palauttamaan hymyt sen masentuneiden asukkaiden kasvoille.

Vaikka opinnäytetyöni on rajattu pelkkään sommitteluun, tein hahmo- ja miljöösuunnitelmat itselleni kuvakäsikirjoituksen tueksi. Jo tarinan kirjoitusvaiheessa minulla oli idea hahmoista ja ympäristöstä, joten tähän vaiheeseen en käyttänyt liikaa aikaa. Kuvassa 13 on noitahahmo, joka esiintyy tarinassa eniten. Hahmo on tarpeeksi yksinkertainen, jotta sen toistaminen eri otoksiin on helppoa. Myös siluetti on erotettavissa muista hahmoista, jotka näkyvät kuvassa 14. Kyläläiset ovat tarkoituksella samannäköisiä, joten en nähnyt tarpeelliseksi suunnitella jostaista tarinassa ilmestyvää kyläläistä erikseen.



Kuva 13. Noitahahmon hahmosuunnittelu (Elokoski 2024).



Kuva 14. Yleinen hahmosuunnitelma kyläläisille (Elokoski 2024).

Miljööön suunnittelu oli hyvin konseptin tasolla, eikä sitä määritelty samalla lailla kuin hahmoja. Kuvassa 15 on luonnos ensimmäisessä kohtauksessa ilmestynvä noidan huone. Tämä luonnos oli vain havainnollistava suunnitelma, eikä siitä ollut tarkoitus ottaa mallia itse kuvakäsikirjoitukseen.



Kuva 15. Luonnos tarinassa esiintyvän noidan huoneesta (Elokoski 2024).

Suunnitteluvaiheen lopussa tein vielä itselleni kuvan 16 näköisen kuvakäsikirjoitus pohjan, joka toimi tukena tehokkaamman työskentelyn apuna. Kuvan kuusi laatikkoa ovat 16:9 kuvasuhteen mittaiset, ja niiden alla on tilaa tekstille ja merkinnöille.

TITLE:		PAGE:	VER:
SCENE NO.:	SHOT NO.:	SCENE NO.:	SHOT NO.:
SCENE NO.:	SHOT NO.:	SCENE NO.:	SHOT NO.:

Kuva 16. Tyhjä kuvakäsikirjoituspohja (Elokoski 2024).

Jotta pääsisin aloittamaan itse opinnäytetyön työvaiheen, pidin esivalmistelut tiiviinä ja tehokkaina. Koska tarkoitukseni ei ollut edetä tuotannossa kuvakäsikirjoitusta pidemmälle, jätin monet yksityiskohdat myöhemmälle ajalle.

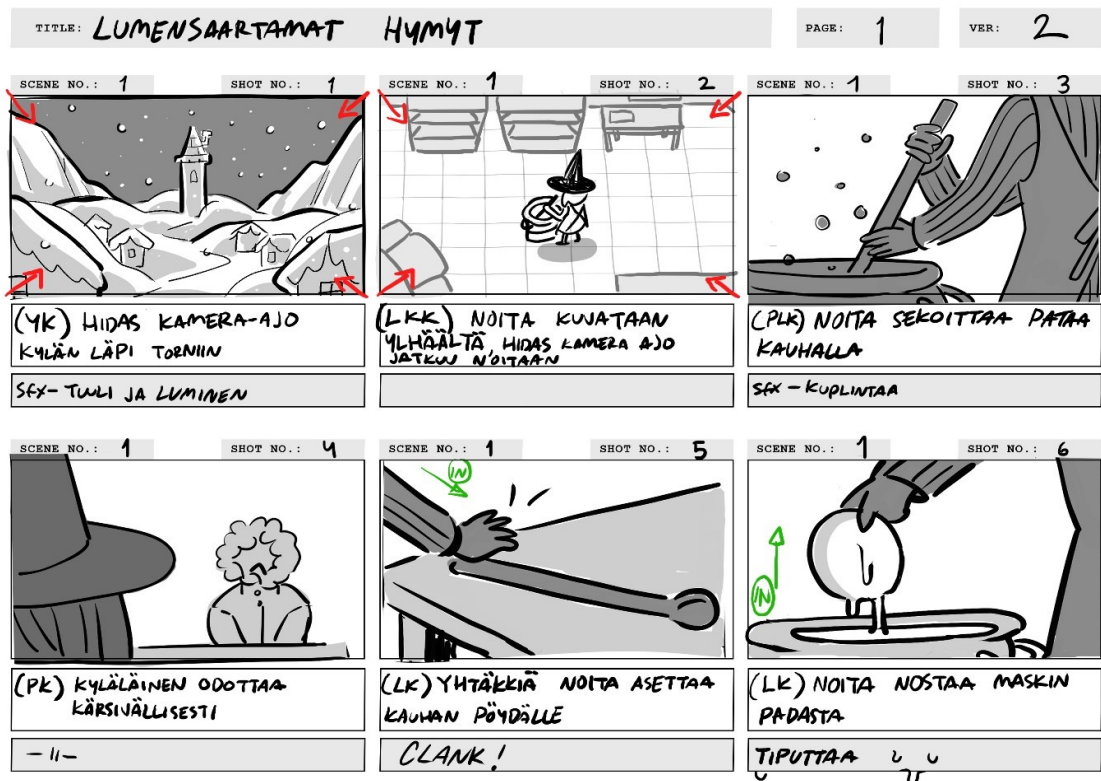
5.2 Kuvakäsikirjoituksen teko

Aloitin elokuvalliseen sommitteluun syventymisen hyvin varhaisessa vaiheessa. Minulla oli tietynlainen käsitys asiasta jo ennen opinnäytetyön aloittamista, ja siksi pystyin kirjoittamisen ohella piirtämään kuvakäsikirjoitustani. Tämä antoi myös mahdollisuuden omien työversioiden vertailuun. Palasinkin aika ajoin kuvakäsikirjoitukseeni tekemään parannuksia uuden tiedon pohjalta.

Kun aloitin kuvakäsikirjoituksen tekemisen, jaoin käsikirjoitukseni kolmeen eri osaan. Nämä kohtaukset seurasivat kolmen näytöksen rakennetta, josta kerroin aikaisemmin. Tarkemmin sanottuna tarinallani oli aloitus, juonenkäännö ja lopputarkaus.

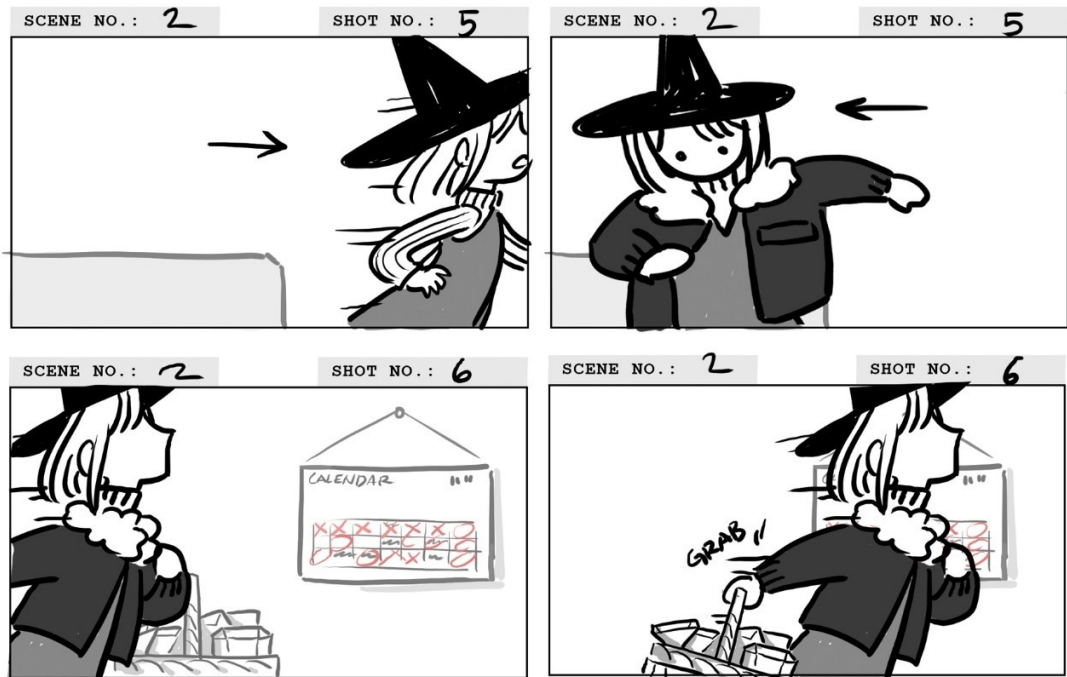
Näin kohtelin myös kuvakäsikirjoitustani. Aloitin ensimmäisestä kohtauksesta ja lähdin ensimmäisestä otoksesta eteenpäin. Koin tämän selkeän järjestyksen helpoimmaksi, koska pystyin pitämään kuvakokoja ja tapahtumien jatkuvuutta koko ajan silmällä. Hyvänä apuvälineenä oli myös kolmanneksen sääntö, joka helpotti sommittelua epäselvissä otoksissa. Hahmojen liikehdintää kuvasta sisään tai ulos merkitsin in- ja out-merkinnöillä.

Esimerkiksi kuvassa 17 nähdään, miten tarkkaan mietityt kuvakoot ja kameran liikkeet helpottavat tarinan ymmärrettävyyttä. Hyödynsin kameran ajoa ensimmäisessä otoksessa ja jatkoin sitä seuraavaan otokseen. Ensimmäisessä otoksessa kamera liikkuu hitaasti kohti ruudun keskellä olevaa tornia. Otos vaihtuu samaan kohtaan tornin sisälle, missä noita on nyt ruudun keskipisteenä. Tämä pitää katseen halutussa pisteessä ja osoittaa tapahtumien sijainnin. Katsojalle tehdään heti selväksi, kuka on tarinan pääosassa.



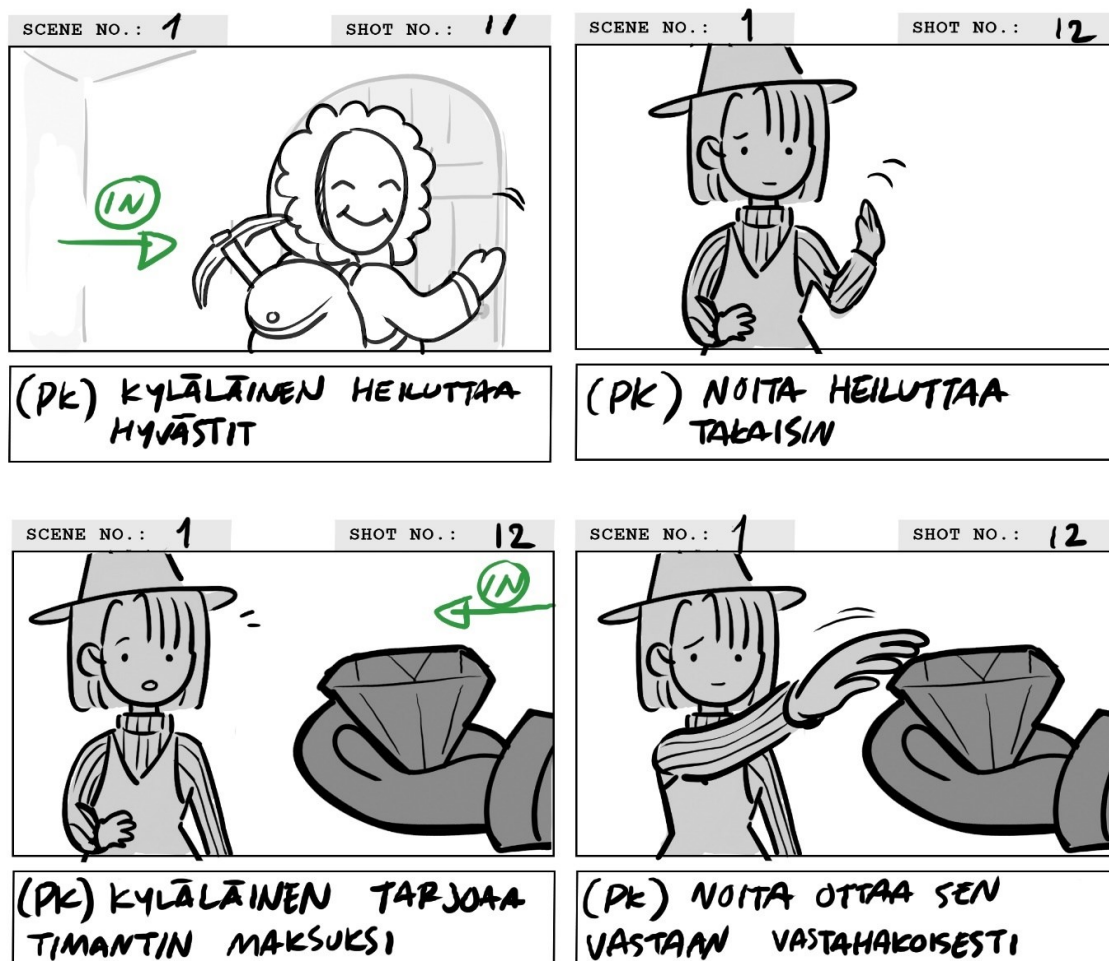
Kuva 17. Ensimmäinen kuvakäsikirjoitussivu (Elokoski 2024).

Samalla pidin silmällä kuvakokoja, ettei hyppy kokojen välillä ole liian pieni. Tämän huomasin aika ajoin vaikeaksi, koska saatoin herkästi kiintyä jo olemassa olevaan ajatukseen tapahtumien kulusta. Tietyissä kuvakäsikirjoituksen kohdissa jouduin palaamaan takaisin ja hiomaan kuvakokoja. Otokset 5 ja 6 ovat kuvassa 18 hyvä esimerkki tästä. Kuvassa ylempänä oleva kuvasarja on aikaisemmasta kuvakäsikirjoituksen versiosta. Siinä kuvakoko pysyy lähes samana otoksien välillä. Kameran asettelu tuntuu myös kömpelöltä. Tämä on sommiteluna minusta staattinen ja tylsä. Kuvassa alempana on kuvasarja viimeisimmästä versiosta. Tässä versiossa otos 6 on saanut uuden kuvakoon ja kameraa on nostettu ylemmäs. Hahmosta näkyy vain hattu ja liikesuunta, ja kuvakoon erot ovat tarpeeksi suuret.



Kuva 18. Toisen osan kohtaukset 5 ja 6. Ylempänä vanha versio, alempana viimeisin versio. (Elokoski 2024.)

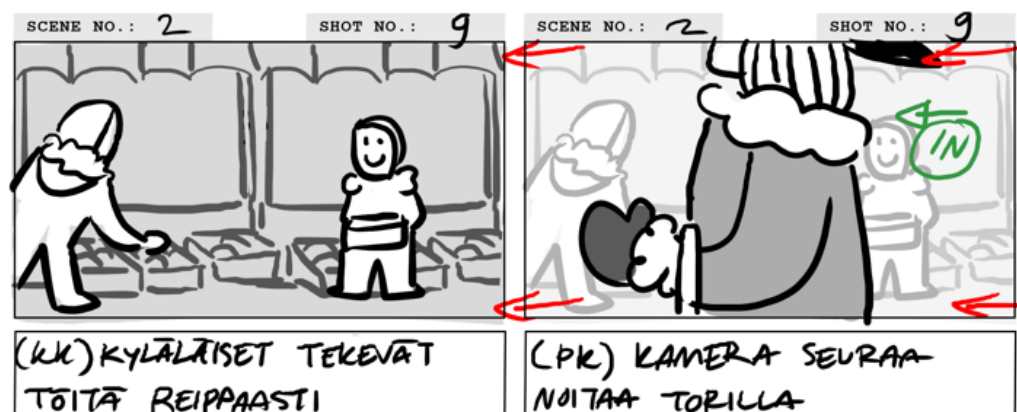
Kuvakokojen lomassa myös keskustelun ilmaisu kuvilla oli haastavaa. Tarina ei sisältänyt minkäänlaista puhetta, joten turvauduin esittämään tarvittavan dialogin liikkeiden avulla. Yritin tuoda hahmojen aikeita esille kehon liikkeiden, ilmeiden ja käsien avulla. Hahmojen kanssakäymistä sisältävissä otoksissa sommitelu oli hyvin harkittua. Pidin muistissa tilan käytön ja kuvakulmat. Kuvassa 19 kyläläinen on lähdössä noidan luota ja heiluttaa hyvästit. Noita vastaa tähän heiluttamalla itse. Tässä hahmot ovat vastakkaisissa päissä ruutua, joten kanssakäyminen tuntuu luontevalta. Noidan otos jatkuu, kun kyläläinen tarjoaa timantin ruudun ulkopuolelta. Noita ottaa tämän vastaan, mikä on esitetty käden liikkeellä. Noidan muuttuvat ilmeet otoksessa 12 on suunniteltu kertomaan noidan sisäisestä ristiriidasta tilanteeseen.



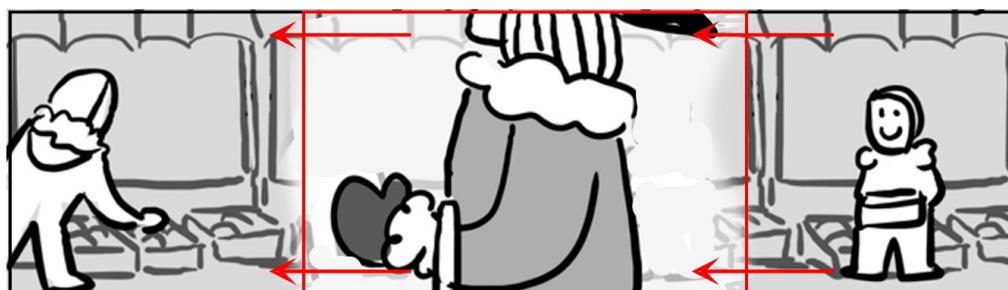
Kuva 19. Ensimmäisen osan kohtaukset 11 ja 12 (Elokoski 2024).

Kameran liikkeet jäivät kuvakäsikirjoituksessani hyvin vähäiselle käytölle, koska useimmat otokset olivat hyvin staattisia. Koin, että ylimääräinen dynaaminen liike voisi tehdä tarinasta vaikeammin seurattavaa ja häiritä sen jatkuvuutta. Päätin, että pieniä kameran liikkeitä voisin kokeilla myöhemmin animatic-vaiheessa. Ne vähäisetkin kameran liikkeet kuvakäsikirjoituksessani on merkattu punaisiin nuolin osoittamaan tarvittavaan suuntaan. Käytin apuna myös kuvakäsikirjoitus pohjan tekstialuetta selventämään aikomuksiani.

Kuvassa 20 otos 9 alkaa staattisella kuvalla torilta, joka jatkuu noitahahmon ilmestymiseen ruudulle. Noita kävelee eteenpäin, ja kamera seuraa tätä pitäen noidan keskellä ruutua. Punaisten nuolien merkkaukset on tässä kohtaa riittävä, koska projekti on täysin minun omani ja olen tietoinen niiden tarkoituksesta. Isommissa tuotannoissa olen nähnyt kameran liikettä kuvattavan esimerkiksi kuvan 21 lailla. Tämä olisi toiminut hyvin myös itselleni, mutta se olisi ollut aikaa vievää ja kaivannut valmiin pohjan muokkausta.

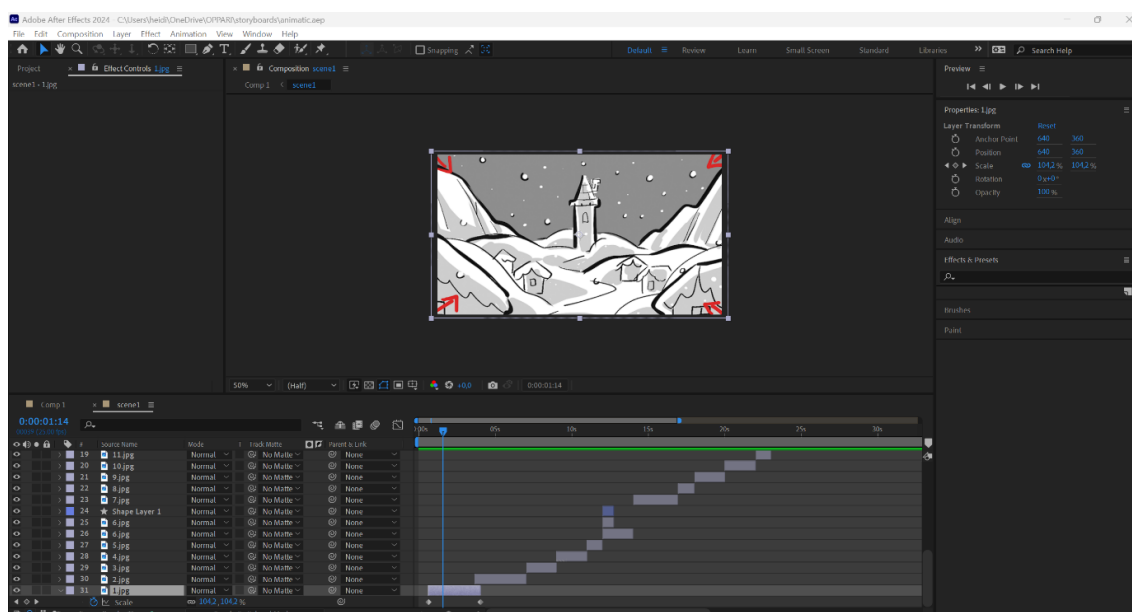


Kuva 20. Kuvakaappaus toisen osan yhdeksännestä otoksesta (Elokoski 2024).



Kuva 21. Toisen osan yhdeksäs otos hahmoteltuna eri tavalla (Elokoski 2024).

Kokonainen animatic kuvakäsikirjoituksen pohjalta olisi ollut aikaa vievää, joten päädyin havainnollistamaan kameran liikettä lyhyillä videoilla. Tein tämän Adoben After effects -ohjelmalla, jossa ladin kuvakaappaukset kuvakäsikirjoituksestani järjestykseen. Liikettä sain käyttämällä yksinkertaisesti scale- ja position-arvoja tarvittavissa kuvakaappauksissa, mikä nähdään kuvassa 22. Näissä lyhyissä animaticeissa toistin nuolilla merkattuja liikkeitä ja tein arvioita, toimiiko liike käytännössä.



Kuva 22. Kuvakaappaus After effects -ohjelmasta, jossa ladotut kuvakaappaukset on aseteltu järjestykseen. Kuvassa näkyy scale-arvojen muokkausta. (Elokoski 2024.)

Kuvakäsikirjoitukseni oli loppujen lopuksi 15 sivua pitkä, ja sen sisään mahtui 55 otosta. Työvälineenä käytin itselleni tuttua Clip studio paint -piirto-ohjelmaa. Tiesin työmääräni olevan iso, joten keskityin pitämään piirrosjälkeni hyvin luonnosmaisena ja kohtaukset tiukkoina. Tärkeämpää olisi, että tapahtumien kulku olisi ymmärrettävissä.

6 Yhteenveto

Elokuvallinen sommittelu on äärimmäisen laaja ja monitasoinen aihealue. Se pysyy osana visuaalista työskentelyä esituotannon vaiheista ihan lopputuotantoon asti. Ilman toimivaa sommittelua katsoja voi herkästi pudota tarinan kärkyiltä. Opinnäytetyön aiheen täsmentäminen kuvakäsikirjoituksen tekoon rajasi pois ne aihealueet, joilla ei ole merkitystä vielä siinä vaiheessa. Jäljelle jäi yleinen katsaus otoksen komposition periaatteista ja siitä, minkälaisia apuvälineitä voidaan käyttää otoksen sisällä tapahtuvassa sommittelussa. Opinnäytetyössä käytetty tietoa toimi hyvänä tukena projektissani ja tuki valitsemiani päätöksiä.

Kun aloitin opinnäytetyöni, minulla oli jo hieman tietoa kuvakäsikirjoituksen teosta. Tämä tieto oli hajanaista oppia koulun ja omien projektien väliltä. Mutta en ole ennen kiinnittänyt huomiota elokuvalliseen sommitteluun sen enempää, ja se tulikin kuvakäsikirjoitukseeni kuin itsestään. Tuntui kuitenkin, että toistin vain televisiossa nähtyjä sommitelmia. Asiaan perehtyminen sai minut tajuaamaan, että näkemilläni sommitteluilla on jokin tarkoitus. Tämä auttoi ymmärtämään sommittelua aivan eri tavalla, ja se valjasti minut uudella informaatiolla.

Tieto kuitenkin lisää tuskaa, ja tämän opinnäytetyön jälkeen tuntuu kuin olisin vasta raapaissut pintaa. Ymmärrykseni sommittelusta alkoi niin sanotusti alusta, mutta olen innokas etenemään projektini kanssa. Jatkokehityksenä aiheeseen lisäisin vielä kuvakerronnan perusteet, joissa keskityttäisiin enemmän otosten leikkaukseen ja jatkuvuuteen. Näiden perusteiden ymmärtäminen selventäisi kuvakäsikirjoituksessa tehtyjä päätöksiä entisestään. Tässä opinnäytetyössä aiheita ei ehditty käsitellä, mutta ymmärrän sen tärkeyden osana elokuvallista sommittelua.

Opinnäytetyöstäni on hyötyä eniten alalla aloittaville opiskelijoille tai tekijöille, mutta se toimii myös hyvänä muistutuksena jo osaaville ammattilaisille. Loppu-

jen lopuksi toimivan sommittelun voi vain oppia tekemällä ja huomioimalla hyväksi havaitut apukeinot. Vasta sitten kannattaa lähteä rikkomaan sääntöjä ja luomaan uutta.

Lähteet

Brown, Blain. 2021. Cinematography theory & practice fourth edition. E-kirja. New York: Routledge. <https://learning.oreilly.com/library/view/cinematography-theory-and/9781000433753/> (viitattu 15.3.2024)

Cristiano, Giuseppe 2007. Storyboard design course, principles, practice, and techniques: The ultimate guide for artists, directors, producers, and scriptwriters. New York: Barron's Educational Series, Inc.

Deguzman, Kyle 2020. Types of Camera Movements in Film Explained: Definitive Guide. StudioBinder. Verkkosivu. <https://www.studiobinder.com/blog/different-types-of-camera-movements-in-film/> (viitattu 16.3.2024)

Deguzman, Kyle 2022a. Storyboard Camera Movement — Tips and Techniques. StudioBinder. Verkkosivu. <https://www.studiobinder.com/blog/storyboard-camera-movement/> (viitattu 16.3.2024)

Deguzman, Kyle 2022b. What is a Frame Within a Frame — Composition Techniques. StudioBinder. Verkkosivu. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-frame-within-a-frame-definition/> (viitattu 24.3.2024)

Fraser, Emma 2023. What Is a Shot-Reverse Shot? How to Film Conversations. Backstage. Verkkosivu. <https://www.backstage.com/magazine/article/what-is-shot-reverse-shot-film-examples-75550/> (viitattu 11.4.2024)

Hollywood camera work volume 1 (Hollywood camera work volume 1). Yhdysvallat 2009. 78 min. Ohjaus Per Holmes. Hollywood camera work. DVD-kokoelma. Hollywood Camera Work 2009.

Hoser, Tania 2018. Introduction to Cinematography. E-kirja. New York: Routledge. <https://learning.oreilly.com/library/view/introduction-to-cinematography/9781315305295/> (viitattu 15.3.2024)

KAVI i.a. Leikkaus. Verkkosivu. <https://elokuvapolku.kavi.fi/alapolku/leikkaus/> (viitattu 15.3.2024)

Korvenoja, Pekka 2004. TV-kameratyön perusteet. Helsinki: Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia.

Lannom, SC 2020. Camera Angles Explained: The Different Types of Camera Shot Angles in Film. StudioBinder. Verkkosivu. <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shot-angles-in-film/> (viitattu 28.3.2024)

Maio, Alyssa 2022. Rules of Shot Composition in Film: A Definitive Guide. StudioBinder. Verkkosivu. <https://www.studiobinder.com/blog/rules-of-shot-composition-in-film/> (viitattu 05.3.2024)

Maio, Alyssa 2023. What is a Storyboard? The Fundamentals to Get You Started. StudioBinder. Verkkosivu. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-storyboard/> (viitattu 15.3.2024)

Now You See It 2016. Movie Geometry - Shaping the Way You Think. Verkkovideo 8.10.2016. Youtube. 3:58. <https://www.youtube.com/watch?v=ILQJiEpCLQE> (viitattu 20.3.2024)

Rajavaara, Tuula 2016. Kuvakoot - LK ... LKK ... KK - mitä ne tarkoittavat? Yle. Verkkosivu. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2016/03/01/kuvakoot-lk-lkk-kk-mita-ne-tar koittavat> (viitattu 17.3.2024)

Simon, Mark A. 2013. Storyboards: Motion In Art, 3rd Edition. E-kirja. Massachusetts: Focal Press. <https://learning.oreilly.com/library/view/storyboards-motion-in/9780240808055/> (viitattu 15.3.2024)

Simpson, Michael Lee 2023. How to Create Depth in a Film Shot. Backstage. Verkkosivu. <https://www.backstage.com/magazine/article/depth-in-film-examples-75564/> (viitattu 27.3.2024)

StudioBinder 2022. Ultimate Guide to Film Composition & Framing — Key Elements Explained [Shot List Ep. 11]. Verkkovideo 11.7.2022. Youtube. 17:48. <https://www.youtube.com/watch?v=hUmZldt0DTg> (viitattu 5.3.2024)

Kuvalähteet

Kuva 1. Simon, Mark A. 2013. Storyboards: Motion In Art, 3rd Edition. E-kirja. Massachusetts: Focal Press. <https://learning.oreilly.com/library/view/storyboards-motion-in/9780240808055/> (viitattu 15.3.2024)

Kuva 2. Elokoski, Heidi 2024. Oma kuva.

Kuva 3. Hoser, Tania 2018a. Introduction to Cinematography. E-kirja. New York: Routledge. <https://learning.oreilly.com/library/view/introduction-to-cinematography/9781315305295/> (viitattu 15.3.2024)

Kuva 4. Hoser, Tania 2018b. Introduction to Cinematography. E-kirja. New York: Routledge. <https://learning.oreilly.com/library/view/introduction-to-cinematography/9781315305295/> (viitattu 15.3.2024)

Kuva 5. Elokoski, Heidi 2024. Oma kuva.

Kuva 6. Elokoski, Heidi 2024. Oma kuva.

Kuva 7. Elokoski, Heidi 2024. Oma kuva.

Kuva 8. Elokoski, Heidi 2024. Oma kuva.

Kuva 9. Elokoski, Heidi 2024. Oma kuva.

Kuva 10. Elokoski, Heidi 2024. Oma kuva.

Kuva 11. Elokoski, Heidi 2024. Oma kuva.

Kuva 12. Elokoski, Heidi 2024. Oma kuva.

Kuva 13. Elokoski, Heidi 2024. Oma kuva.

Kuva 14. Elokoski, Heidi 2024. Oma kuva.

Kuva 15. Elokoski, Heidi 2024. Oma kuva.

Kuva 16. Elokoski, Heidi 2024. Oma kuva.

Kuva 17. Elokoski, Heidi 2024. Oma kuva.

Kuva 18. Elokoski, Heidi 2024. Oma kuva.

Kuva 19. Elokoski, Heidi 2024. Oma kuva.

Kuva 20. Elokoski, Heidi 2024. Oma kuva.

Kuva 21. Elokoski, Heidi 2024. Oma kuva.

Kuva 22. Elokoski, Heidi 2024. Oma kuva.