

Opinnäytetyö (AMK)

Viestinnän koulutusohjelma

Animaatio

2015

Tuuli Sihvonen

OHJAAJAN MERKITYS KUVAKÄSIKIRJOITUKSEN LUOMISESSA



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Viestintä | Animaatio

15.5. 2015 | 36 sivua

Tuuli Sihvonen

OHJAAJAN MERKITYS KUVAKÄSIKIRJOITUKSEN LUOMISESSA

Opinnäytetyökseni työstin kuvakäsikirjoituksen, jonka ohella tutkin sekä ohjaajan merkitystä kuvakäsikirjoittamisessa, että kerronnan keinoja kansantarinaa muokattaessa animaatioelokuvaksi. Tutkimuksen pohjana toimii kirja ”Hätämaan tietäjä kansan kertomana”, jonka pohjalta työstän kuvakäsikirjoituksen lyhyelle piirrosanimaatiolle.

Tutkimuksessani tulin tulokseen, että ohjaajan osuus elokuvan tuotannossa alkaa aivan alkumetreillä. Käsikirjoituksen kannalta on tärkeää ottaa huomioon, ei ainoastaan tarinan juonta kuljettavat keinot, vaan myös sanattoman kerronnan keinot. Loppuen lopuksi ohjaaja on se, joka päättää millainen animaatioelokuvasta tulee, niin ulkoisesti kuin kerronnallisestikin.

ASIASANAT: Animaatio, käsikirjoitus, kuvakäsikirjoitus, kerronta, kansantarina.

BACHELORS THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Bachelor of communication | Animation

15.5. 2015 | 36 pages

Tuuli Sihvonen

DIRECTORS INVOLVEMENT IN PROCESS OF CREATING A STORYBOARD

As my bachelors thesis I elaborated a story-board together with a research on how movie director involves in the process of making a story-board. I also studied different kinds of elements of visual narration in animation film. The base of my research is the book "Hätämaan tietäjä Kansan kertomana", from which I will make a full story-board for a short-animation.

As a result I came to conclusion that director's part starts early on in the production. It is necessary to take in to account, not only the means of storytelling, but also the means of unspoken narration. In the end it is the director that decides the outfit and content of the animation movie.

KEYWORDS: Animation, script, story-board, narration, folklore.

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 TARINASTA ANIMAATIOKSI	6
2.1 Tuhkimon eri versiot.....	6
2.2 Disney ja Tuhkimo	7
2.3 Sadut vs. Elokuva	8
2.4 Ukko Hätämaan.....	9
3 OHJAAJA	11
3.1 Ohjaaja ja käsikirjoitus	12
3.2 Mitä ohjaaja ohjaa?.....	12
3.4 Ulkoasu.....	14
3.3 Kerronnan eri keinot audiovisuaalisessa tarinassa	15
3.5 Kertojan ääni.....	17
4 MITÄ TULEE OTTAA HUOMIOON KÄSIKIRJOITTAESSA.....	18
4.1 Käsikirjoitus vai storyboard?.....	20
4.2 Tarinan sisältö	22
5 JOHTOPÄÄTELMÄT	24
LÄHTEET	26
LIITTEET	27

1. JOHDANTO

Millainen on ohjaajan osuus animaatioelokuvan kuvakäsikirjoitusta luodessa? Tätä kysymystä pohdin opinnäytetyössäni, kuten myös tarinan kerronnallisten keinojen vaikutusta muokattaessa kansantarinoita animaatioelokuvaksi. Tulen käyttämään esimerkkinä Disneyn Tuhkimoa, mutta pääpaino keskittyy Hätämaan Tietäjään; animaatioelokuvaan, joka ei ole vielä nähnyt päivänvaloa.

Opinnäytetyössäni käytän materiaalina Juho Luomajoesta, eli Hätämaan tietäjästä kirjoitettua kirjaa, jonka pohjalta luon kuvakäsikirjoituksen animaatiolle. Halusin alun perin tehdä taiteellisen opinnäytetyöni aiheesta, muitta suunnitelmien muutosten vuoksi työstän ainoastaan kuvakäsikirjoituksen kirjallisen tutkielman tueksi. Aion tehdä kuvakäsikirjoitukseni piirroselokuvalle, tarinoiden sisällön vuoksi. Tarinassa vilahtavien hahmojen lukumäärän vuoksi nukkeanimaatio on poissuljettu vaihtoehto.

Kansantarinat, kuten Kalevalakin ennen Lönnrotia, olivat vain suusta suuhun kulkevia kertomuksia. Muistoja. Toimituskunta teki tarinat Luomajoesta kuolemattomiksi vuonna 1975, jolloin julkaistiin Juho Luomajoesta ja hänen elämästään kertova kirja: Hätämaan tietäjä kansan kertomana. Aiheeni pohjautuu vahvasti kyseiseen kirjaan, sekä sen aihepiirin ympärille. Lisäksi kuvakerronnan merkitys animaatioelokuvan kerronnassa on tarkasteluni alla.

2. TARINASTA ANIMAATIOKSI

2.1 Tuhkimon eri versiot

Jotta pystymme tarkastelemaan Disneyn päätöksiä animaatioelokuvansa Tuhkimo suhteen, täytyy aluksi muistella millainen Tuhkimon alkuperäinen tarina on. Ensimmäinen kirjoitettu versio tarinasta on Kiinasta 800-luvulta. Kuitenkin paljon tunnetumpia ovat Charles Perrault'n tarina vuodelta 1697, sekä tietysti Grimmin veljesten satu 1810-luvulta, joista kumpikin tarina on suomalaisille tuttu. Perrault'n tarina poikkeaa kuitenkin tietyiltä osin Grimmin veljesten versiosta. Esimerkiksi kenkä, jota tarinan lopussa sovitetaan moneen jalkaan on Perraultin mukaan lasia, kun taas Grimmin veljesten mukaan kenkä on aluksi hopeaa ja silkkiä, lopulta puhdasta kultaa.

Tietyt piirteet kuitenkin ovat samat molemmissa tarinoissa. Äiditön Tuhkimo asuu ilkeän äitipuolensa ja sisarpuoliensa kanssa isänsä talossa. Tuhkimo joutuu tekemään kaikki kotityöt ja elämään kuin orja, ja nimensä hän on saanut tuhkakasasta, jossa hänen täytyy nukkua öisin. (Tosin Grimmin mukaan Tuhkimo pakoteetaan nukkumaan tuhkassa, Perrault'n mukaan hän nukkuu tuhkassa vapaaehtoisesti.) Sitten alkavat eroavaisuudet lisääntyä. Grimmin tarinoiden Tuhkimo haluaa päästä kuninkaan tanssiaisiin, mutta ei saa lupaa. Äitipuoli teettää Tuhkimolla mahdottomia tehtäviä suostumuksensa ehtona, eväten häneltä kuitenkin pääsyn juhliin. Grimmin sadussa ei ole hyvää haltiakummiakaan, vaan äidin haudalla kasvavan puun oksalla istuvat linnut tuovat Tuhkimolle toinen toistaan kauniimpia pukuja tanssiaisia varten.

Perrault'n tarinassa Tuhkimo ei itse tee mitään päästäkseen tanssiaisiin, vaan haltiakummi ilmestyy hänelle, toivoen että Tuhkimo osallistuisi juhlaan. Hän taikoo Tuhkimolle juhlapuvun tyhjästä, sekä vaunut kurpitsan kuoresta. Molemmissa saduissa Tuhkimo kiinnittää juhlissa prinssin huomion, ja kun tarinoissa taika keskiyöllä raukeaa, joutuu Tuhkimo pakenemaan kotiin, pudottaen kenkensä portaissa. Prinssi päättää kengän avulla jäljittää salaperäisen tytön ja lähtee kiertämään valtakuntaa, sovittaen kenkää kaikkien naimaikäisten tyttöjen jalkaan. Grimmin sadussa sisarpuolet silpovat jalkojaan, saadakseen isot jalkansa mahtumaan siroon kenkään. Molempien siskojen

kohdalla prinssi on jo viemässä morsiotaan linnaan, kun linnut livertävät oksalta prinssille: katso kenkään, se on veressä, mukanasasi on väärä tyttö. Ja prinssi kääntyy takaisin kahdesti ja viimeisellä kerralla Tuhkimo sovittaa kenkää äitipuolensa vastusteluista huolimatta ja se sopii jalkaan. Tarinan lopussa puun oksalta liverrelleet linnut puhkovat sisarpuolien silmät rangaistukseksi; paha saa aina palkkansa. Perrault piti oman tarinansa siistimpänä, sillä hänen satunsa kenkä oli lasia ja veriset jalat olisivat paljastuneet heti kättelyssä. Jälleen Tuhkimo sovittaa kenkää muiden vastusteluista huolimatta ja pääsee ensimmäisenä prinssin mukaan.

2.2 Disney ja Tuhkimo

Ehkäpä tunnetuimman sovituksen Tuhkimon tarinasta teki Disney 1950-luvulla. Disney mukailee pitkälti Perrault'n tarinaa aina lasikengästä kurpitsavaunuihin saakka. Kuitenkin kuuluisa yksityiskohta – Tuhkimon tuhkassa nukkuminen on jätetty kokonaan pois ja piirretty Tuhkimo sai nukkua mukavasti vuoteessaan. Ehkäpä keittiön nurkassa nukkuminen oli liikaa Walt Disney'n käsikirjoittajille.

Tarinasta muokattiin hyvin lapsiystävällinen, laulavine hiirineen ja hassuine eläinhahmoineen. Myös ilkeitä sisarpuolia muokattiin hassummiksi ja rumemmiksi, tuomaan kontrastia Tuhkimon kauneuden ja hyvyden välille. Itse väittäisin, että elokuvassa suuressa roolissa näyttelevät hiiret tuotiin alunperin tarinaan korostamaan Tuhkimon kiltteyttä: Elokuvan alkumetreillä Tuhkimo löytää paksun hiiren hiirenloukusta. Hän antaa hiirelle nimen ja vaatetta päälleen. Näin katsojan annetaan ymmärtää kaikkien vaatteissa kulkevien hiirien olevan Tuhkimon ystäviä, ja täten luodaan perusta hiirten laulukohtaukselle, jossa ne ompelevat Tuhkimolle hänen äitinsä puvusta uuden.

Disney'n tarinassa Tuhkimo joutuu kuitenkin tekemään töitä päästäkseen tanssiasiin, kuten Grimmin sadussa. Juonellisesti tämä on hieno tapa nostattaa jännitystä ennen haltikummin esittelyä. Tuhkimolle (ja samalla katsojalle) annetaan toivoa tanssiasiin pääsystä, mutta kotitöiden kasaantuessa jännitys kohoaa myös. Ehtiikö Tuhkimo saada mekkonsa valmiiksi? Hiirten laulama musikaalikohtaus nostattaa jälleen toivoa, ja juhlailtana Tuhkimon epätoivo

muuttuu riemuksi hänen nähdessään hiirten ompeleman valmiin puvun. Kaikki tuntuu menevät loistavasti, kunnes Tuhkimo näyttäytyy juhlapuvussaan perheelleen. Sisarpuolet huomaavat helmensä, huivinsa yms tuhkimon yllä ja intoutuvat repimään puvun riekaleiksi. Kaikki Tuhkimon kokema tuska kulminoituu tuohon hetkeen, kun hän juoksee murheellisena ulos talosta revityssä puvussa. Näin tunnelataus on korkea, kun tarinassa vihdoinkin esitellään hyvä haltiakummi. Tuhkimo on jo luopunut toivosta, kun kaikki yllättäen muuttuu. Disney otti Perrault'n tarinasta, ei ainoastaan haltiakummin, mutta myös kurpitsavaunut, sekä hevosiksi muutetut hiiret. Perrault'n tarinassa haltia taikoo kuusi sisiliskoa lakeijoiksi, mutta Disneyn versiossa haltiakummi taikoo koiran ja hevosen ajuriksi ja lakeijaksi.

Tarina loppuu klassisesti prinssin valtakunnalliseen morsion etsintään lasikengän avulla. Lisäjännitystä tarinaan tuodaan kohtauksella, jossa paha äitipuoli lukitsee Tuhkimon huoneeseensa, jottei tämä pääsisi sovittamaan kenkää jalkaansa. Paha äitipuoli on aavistanut Tuhkimon olleen prinssiä tanssittanut salaperäinen neito ja hän aikoo eliminoida Tuhkimon mahdollisuuden onneen. Luultavasti tämän kohtauksen vuoksi Tuhkimo sai Disneyn tarinassa oman huoneen talon korkeimmasta tornista, jotta paha äitipuoli voisi elokuvan lopussa lukita Tuhkimon sinne. Avuliaat hiiret kuitenkin pelastavat Tuhkimon viime hetkellä ja myös hän pääsee sovittamaan kenkää jalkaansa.

2.3 Sadut vs elokuva

Disney oli siis perustellusti muuttanut Tuhkimon klassista tarinaa, poistamalla ja lisäämällä kohtauksia, joita ei alkuperäisessä tarinassa tapahdu. Juonen muuttaminen kerronnan ehdoilla on perusteltua, jos se tuo tarinaan lisää jännitystä, ja vie tarinaa paremmin eteenpäin.

Satujen funktio, niiden olemassaolon merkitys pohjautuu vaikeiden asioiden käsittelyyn lempeällä tavalla. Ja lempeällä en tarkoita pumpulista laskeutumisalustaa, vaan tilanteesta vieraannuttamista, ja vastavuoroisesti myös samaistumista. Mikä onkaan parempi tapa opettaa lapsille elämästä ja

kuolemasta, elämän vääryyksistä ja epäoikeudenmukaisuuksista, kuin satujen avulla. Tarinoiden päähenkilö voi olla köyhä ja orpo, häntä piinaa paha äitipuoli, tai hän joutuu mahdottomilta tuntuvien koetusten eteen. Lopussa paha saa kuitenkin palkkansa ja lapsi ymmärtää enemmän elämästä. Aina ei ole helppoa, elämä on usein epäoikeudenmukaista, mutta se kuuluu elämään. Sadut opettavat lapsia pysymään kiltteinä ja hurskaina, sekä olemaan luopumatta toivosta, sillä kamalienkin koetusten jälkeen on mahdollisuus palaseen taivaasta; köyhäkin voi saada kuninkaantytären ja puoli valtakuntaa.

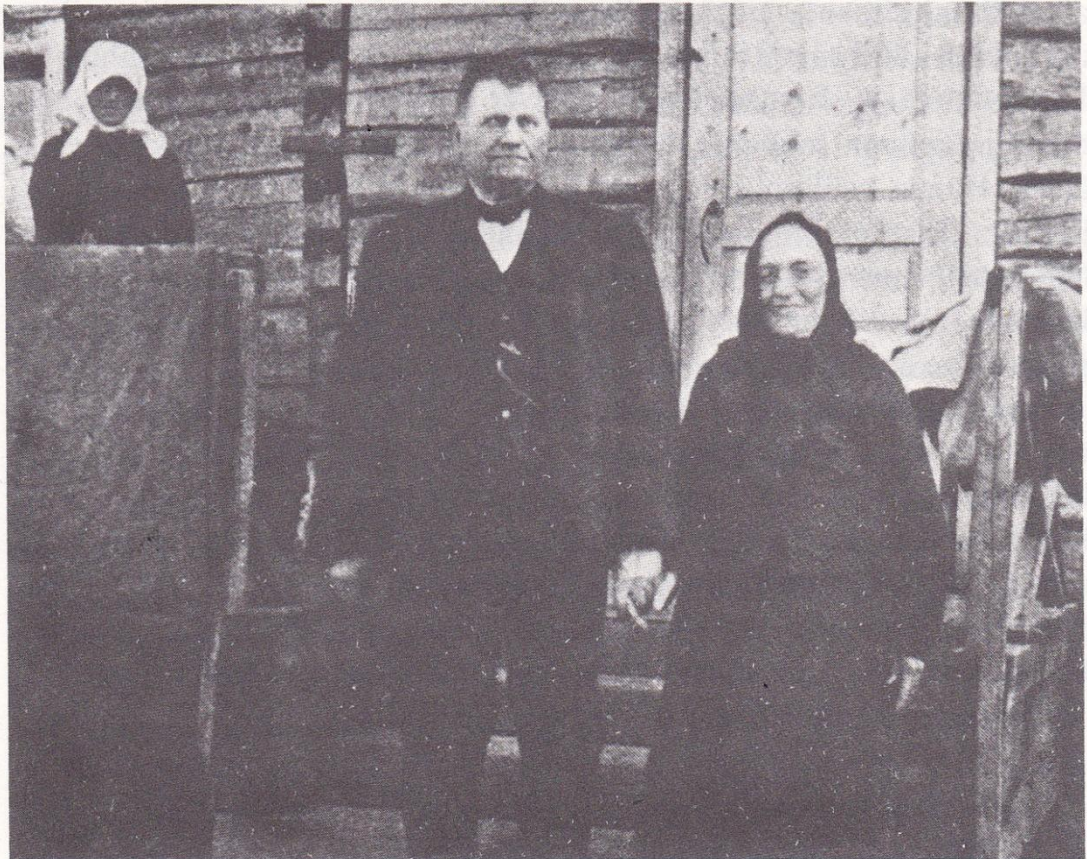
Samalla, kun satu tuottaa lapselle iloa, se kertoo hänelle paljon hänestä itsestään ja edistää hänen persoonallisuutensa kehitystä. Saduissa voi olla hyvin suuri merkitys eri-ikäisille lapsille, niin tytöille kuin pojille sadun sankarin iästä ja sukupuolesta riippumatta. Lapsi voi ammentaa sadusta rikasta persoonallista sisältöä, koska ne tekevät samaistumiskohteen vaihtamisen hänelle helpoksi aina sen mukaan, mikä psykologinen ongelma kullakin hetkellä on hänelle keskeinen.

Bettelheim, Bruno. 1975.

2.4 Ukko Hätämaan

Hätämaan tietäjän tarina on kuitenkin kaukana Tuhkimosta. Se ei ainoastaan pohjautu todelliseen henkilöön, vaan tarinatkin on kerrottu ensimmäisen ja toisen käden kautta. Muutettaessa tarua (tai tässä tapauksessa kansantarinaa) animaatioelokuvaksi, totuudessa pysyminen ei kuitenkaan ole ainoa tie, kuten jo sivulla 8 totesin. Omalla tarinallani haluaisin myös jollain tapaa vaikuttaa katsojaan syvällisemmin. Tarina kertoo historiaa kuvien voimin, mutta mitä historia kertoo meistä? Ennen vanhaan ihmiset ovat etsineet parannusta vaivoihin puoskareiden ja tietäjien avulla, mutta tarinat jotka on jätetty jälkipolville, eivät aina kerro aivan kaikkea. Uskoisin, että useimilla suomalaisilla tulee sanasta 'parantaja' mieleen huuhaa-puoskari. Totuus on kuitenkin toinen.

Monet parantajat paransivat potilaitaan vastuunsa tuntevasti ja osasivat 1890-luvulla myös opastaa potilaita lääketieteen tohtoreiden vastaanotolle, mikäli vaiva oli heille vieras, tai muuten parantamattomissa. Yksi tällainen henkilö oli Juho Luomajoki, joka ei halveksinut lääketiedettä, vaikka olikin nuorena miehenä sokeutunut apteekkarin antaman huonon tropin vuoksi. Mielestäni oikeutta miehen muistolle toisi hänen elämästään kertova elokuva, joka kertoisi millainen on Tietäjän arki; tavanomaisen vastapainona mystinen, ja maanläheisyyden rinnalla maaginen.



Saara Reeta o.s. Savikoski ja Juho Luomajoki vuonna 1908. Luomajoen puoliso oli Hätämaan naapurin, Savikosken, leskiemäntä.

3. OHJAAJA

Varsinainen tutkimukseni alkaa elokuvasta; tässä tapauksessa animaatioelokuvaa tarkastelemalla. Jokaisella tarinalla on kertojansa, romaaneilla kirjailijansa ja elokuvilla ohjaajansa. Ohjaaja on henkilö, joka auttaa isoa työryhmää kertomaan katsojalle tarinan elokuvan keinoin. Tässä kappaleessa tarkastelen pääasiassa animaation ohjaajan työtä, mutta lisäksi myös ohjaajan tehtäviä kaikenlaisissa elokuvissa. Koulussa opiskelijoita koulitaan nimenomaan animaatio-ohjaajiksi ja painopiste on lähinnä tuotannossa ja elokuvan tekemisessä. Ohjaajan työtä on kuitenkin niin elokuvan alku- ja lopputuotanto itse filmin toteuttamisen lisäksi. Mutta kuinka ohjaajan rooli vaikuttaa kuvakäsikirjoituksen luomisessa?

Kuvakäsikirjoituksen hiominen on työtä, jossa ohjaajalla on suuri rooli. Hänen näkemyksensä kantaa elokuvaa koko tuotantoprosessin aikana. Animaatioelokuvan ohjaajalla olisi suotavaa olla kokemusta niin animoimisesta, kuin editoimisestakin, jotta ymmärtää paremmin palkoillisiaan ja heidän työtehtäviään. Moni hyvä ohjaaja, on myös ollut hyvä leikkaaja ja jotkut ohjaajat haluavat leikata elokuvan itse, tai ainakin olla prosessissa vahvasti mukana.

Ohjaaja saattaakin aluksi vaikuttaa myyttiseltä jumalhahmolta, joka osaa ja hoitaa kaiken. Siis todellakin aivan kaiken! Ja kovin kaukana totuudesta tämä luulo ei ole.

Animaation ohjaaja on henkilö, joka pitää projektin kaikki langat kasassa. Ohjaaja pitää huolen, että elokuvan taiteellinen linja pysyy yhtenäisenä, läpi tuotannon. Tarinan hahmot ja animointijälki tulisi pysyä mahdollisimman muuttumattomana elokuvan läpi (ellei tarinallinen kohtausta sitä nimenomaan vaadi). Kun lay-out artistit ovat luoneet hahmojen ja taustojen ulkoasun, tulee ohjaajan pitää huoli, etteivät animaattorit lipsu hahmoja piirtäessään.

Ohjaaja toimii myös välikätenä tuotantoryhmän, eli työn tekijöiden ja elokuvan rahoittavien tahojen, sekä tuottajien välillä. Riippuen siitä rahoittaako elokuvan tuotannon yksityinen taho, vaiko organisaatio, tulee ohjaajan käydä keskustelua puolin ja toisin. Monesti rahoitusasioista huolehtii tuottaja, jolloin ohjaajalla on aikaa muille tehtäville.

Ohjaajan täytyy huolehtia, että elokuva pysyy aikataulussa, ja että jokainen työryhmän jäsen tekee työtä, johon soveltuu parhaiten. Key-animaattorit piirtävät pääasiassa nimenomaan key-animaatioita, eli elokuvan tärkeimmät kohtaukset, alku- ja loppukohtauksen, sekä muita tarinan kohokohtia. Vähemmän kokeneet animoijat, hoitavat loput kuvat ja alokkaat täyttävät in-betweenit.

3.1. Ohjaaja ja käsikirjoitus

Ohjaaja on mukana elokuvan kehityksen jokaisessa vaiheessa, tarinan kuvakäsikirjoituksesta ensi-iltaan. Aluksi on vain idea. Käsikirjoitustyöryhmän tehtävä on luoda ideasta kokonainen tarina, vuorosanoineen kaikkineen. Kun elokuvan käsikirjoitus on hiottu ja viimeistelty, siirtyy prosessi story-board-artistille. Ryhmä työstää luonnoksia ja ruutuja, joista ohjaaja valitsee ”oikean tien” eli suunnan, jota elokuvassa lähdetään toteuttamaan. Ohjaaja pitää huolen että toisiaan seuraavat kuvat soljuvat sujuvasti, hahmot kulkevat ruudusta toiseen luonnollisesti, eikä hämmentäviä aikahyppyjä tai muita tarinan kerrontaa häiritseviä elementtejä pääse syntymään.

Kun ohjaaja ja tuottaja ovat hyväksyneet kuvakäsikirjoituksen luonnokset, kuvat skannataan, tai piirretään puhtaaksi digitaalisena. Lisäksi kuvakäsikirjoitukseen lisätään väliaikaiset äänet, sekä repliikit (tuotosta kuytsutaan myös animaticiksi) ja näin storyboard on valmiina elokuvaa varten. Kuvakäsikirjoitus saattaa elää jonkin verran elokuvan tuotannon aikana, mutta alkuperäinen idea ei saisi enää muuttua.

3.2. Mitä ohjaaja ohjaa?

Elokuvan ohjaajan tehtävänä on ohjata katsojaa oikeaan suuntaan elokuvan aikana. Katsojan tulee automaattisesti tietää, mitä pitää seurata, olkoon se

sitten päähenkilöä, tai toiminnan huomiopistettä. Liike synnyttää kohtia, joita haluamme seurata mielellämme. Ihmisen näkökyky on herkistynyt liikkeelle, jotta esi-isämme saattoivat havaita pakoon livistävän saaliin tiheässä metsässä. Liikenäköä ei tarvitse enää samalla tavalla kuin ennen; maksalaatikko ei karkaa käsistäsi marketin kylmähyllyltä. Sen sijaan elokuvaa seuratessa liikenäöllä on suuri merkitys ja elokuvan tekijän on hyvä olla tietoinen tästä, jotta voi käyttää sitä hyväkseen tarinan kerronnassa, jo ennen kuin kamera alkaa pyöriä.

Kuvataiteessa taiteilija keskittyy katsojan katseen suuntaan. Mihin huomio kuvassa keskittyy, mitä tarkkailijan tulisi katsoa maalauksessa. Ohjaajan tehtävä on liikkeen avulla kuljettaa tarinaa eteenpäin ja näyttää katsojalle, mitä juuri nyt tulee katsoa. Liike, ääni, valojen ja värien kontrastit; kaikki nämä seikat määräävät, mihin asioihin katsoja tulee kiinnittämään huomionsa elokuvaa seuratessaan. Ohjaajan tulee ottaa huomioon häiriötekijät ja minimoida katsojan hämmentyminen. Mikäli katsojan huomio herpaantuu johonkin muuhun kuvassa, kuin mihin se olisi tarkoitettu, on ohjaaja tehnyt virheen.

Kuten nukketaitelija kiinnittää huomion ”puhuvaan” nukkeen muuttamalla nukken äänen täysin erilaiseksi, kuin omansa ja liikuttamalla nukken suuta, luoden illuusion elävästä esineestä, täytyy myös elokuvan ohjaajan pitää huoli, että katsojan huomio on keskittynyt oikeaan paikkaan. Kaikki elokuvalliset keinot ovat tässä taistelussa sallittuja. Esimerkiksi, jos hahmoja on kuvassa monta, mutta vain yksi puhuu, on suotavaa, että ainoastaan puhuva hahmo liikkuu; taustalla olevat henkilöt voivat olla liki paikallaan, tai liikkua vain sen verran, etteivät muutu ”kuolleiksi.” Jos jokin elävä hahmo on täysin paikoillaan (varsin animaationsarjoissa tätä näkee harmittavan paljon) menettää hahmo illuusionsa elävästä ja katsoja kokee katsovansa elotonta nukkea tai piirrosta.

Elokuvassa ja animaatiossa hahmojen ilmeet ja liikkeet määräävät paljon tunnetilojen kehittymistä juonen kannalta. Elokuvassa ohjaaja ohjaa näyttelijöitä ilmaisemaan itseään juuri halutulla tavalla. Ammattinäyttelijät eivät monesti edes kaipaa ohjausta, kun taas amatöörejä täytyy neuvoa enemmän. Animaatiossa ohjaajan tehtävänä on ohjata ja antaa tarkat ohjeet animaattoreille, jotta hahmojen uskottavuus säilyy koko elokuvan läpi. Jos hahmojen ilmeet esimerkiksi eivät vastaa ääninäyttelijän lataamaa tunnetilaa

katsoja hämmentyy, ja ”taika” katoaa. Pahimassa tapauksessa punainen lanka häviää, eikä katsoja enää tiedä, mitä hänen pitäisi seurata.

Mikäli yhdessä kuvassa tapahtuu paljon asioita yhtä aikaa, sama tunne toistuu jälleen ja katsoja putoaa kelkasta. Kuvat täytyy rytmittää oikein, eikä yhdessä kuvassa saa tapahtua simultaanisesti asioita, jotka voivat hämmentää katsojaa. Tarinan kannalta kaikki epäollennaiset asiat ja tapahtumat tulisi karsia pois jo kuvakäsikirjoituksessa. Siinä missä elokuvaaja voi filmata paljon materiaalia ja karsia ylimääräiset otokset pois leikkausvaiheessa, tulee animaatiossa karsinnan tapahtua ennen kuin yhtään kuvaa on vielä piirretty. Story-board vaiheen tärkeyttä ei voi liikaa painottaa. Tämä vaihe animaatio-elokuvan tuotannossa on kaikista tärkein, ja onnistuneen kerronnan kannalta ohjaajan osuus on välttämätön.

Kun tavoitteena on tuottaa tarinasta kuvakäsikirjoitus, en sen syvemmin paneudu animaation varsinaiseen tuotantoon. Kelvollisen ja tarinallisesti sujuvan story-boardin luominen kuitenkin vaatii projektin suunnittelua ajatustasolla, jotta elokuvan tekeminen olisi mahdollista.

3.3 Ulkoasu

Kun elokuvan käsikirjoitus ja story-board ovat valmiina, astuu kuvaan visuaalisen suunnittelun tiimi. Ja jälleen ohjaaja valvoo, että elokuvan visuaalinen ilme kelpaa myös tuottajille. Taitelijat suunnittelevat niin elokuvan miljööön, hahmojen designin, sekä jokaisen pienenkin taustalla vilahtavan esineen ulkoasun. Heidän työnsä on määrittellä millainen tunnelma elokuvan jokaisessa kohtauksessa on. Tunnelma määrittyy värien, sommittelun ja valojen avulla.

Animaatioissa tunnelmointi lähtee yleensä tarinasta; tarinan kulku ja laji (esim. kauhutarina) määrittävät millainen tunnelma elokuvalla on ja kuinka sitä voi lähteä korostamaan. Värien käyttö elokuvissa on viimeisen sadan vuoden aikana ollut hyvin tehokas keino luoda aivan oma maailmansa ja vangita lukija mukaan elokuvan tunnelmaan. Nykyaikana elokuvat (myös indie-elokuvat &

animaatiot) ovat liki yksinomaan värillisiä ja mustavalkoisia elokuvia näkee enää vain taide-elokuva festivaaleilla.

Värien avulla on siis mahdollista näyttää tehokkaasti sekä hahmojen henkisiä tiloja että heitä ympäröivää fyysistä maailmaa. Vaikka harmaansävyillä pystyy vaikuttamaan vahvasti animaation tunnelmaan, ei mustavalkoisessa elokuvassa kuitenkaan pysty kikkailemaan samoilla keinoilla kuin nelivärisessä filmissä. Tällöin elokuvan ohjaajan on kiinnitettävä enemmän huomiota siihen, mitä kuvien sisällä tapahtuu ja ennen kaikkea, kuinka tapahtumat esitetään.

Hahmojen luonteella on oleellinen vaikutus niiden ulkomuotoon. Yleisesti ottaen piirretyissä (varsinkin lasten ohjelmissa) käytetään paljon hahmojen luonteisiin perustuvia karikatyyrejä, esimerkiksi luihu ja epärehellinen hahmo kuvataan usein pitkänä, laihana, huonoryhtisenä ja, no, luihuna; kun taas esimerkiksi lystikäs ja hyvántahtoinen, mutta hieman hölmö hahmo saattaa olla kuvattu pyölevän pyöreänä ja lyhyenä. Hahmojen kasvot saavat myös luonteelleen sopivia piirteitä. Käytän nyt samoja esimerkkejä, jolloin luihulla hahmolla voi olla koukkunokka, terävä leuka ja viirusilmät, kun taas lystikkäällä hahmolla pottunenä, pyöreät posket ja suuret, pyöreät silmät.

3.4 Kerronnan eri keinot audiovisuaalisessa tarinassa

Kun katsomme fiktiivistä elokuvaa tai televisio ohjelmaa, voimme esittää kysymyksen: Mitä katsoja elokuvasta saa? Voiko katsoja oppia elokuvasta jotakin? Voisi olettaa, että katsoja saa ainakin ehdotelmia elämästä audiovisuaalisen kerronnan muodossa, se ovatko kertomukset totta vai fiktiota voi olla merkityksetöntä. Tärkeintä on se mitä katsoja haluaa uskoa. Puhtaasti todellisuuteen pohjautuvan elokuvan tekeminen voi olla joko mahdotonta, tai kerronnallisesti niin ankeata, että siihen ei haluta edes mennä.¹

¹ Lampela, Käsikirjoittaminen, 2003

Keskivertokatsoja tahtoo paeta todellisuutta hämyiseen elokuvateatteriin, satujen maailmaan. Ohjaajan työ on auttaa katsojaa unohtamaan olevansa elokuvateatterissa, tai kotona sohvalla. Ennen aikaan todellisuutta paettiin hämyisessä pirtissä, päreiden loimussa tarinoiden menneistä ja mystisestä. Nykyaikana emme ole ajatustasolla päässeet kauas noista ajoista.

Kaikissa tarinoissa juonen kulun oleellinen osa on selkeä rakenne. Meidän tarinoissamme ei ole ehkä runomittaa, mutta rytmi on yhä tärkeässä osassa tarinankerrontaa. Selkein ja tutuin rakenne on draaman kaari, jossa tarinalla on alku, keskikohta ja loppu. Samalla tavalla kuin teatteriesityksissä on yleensä kolme näytöstä, myös muutkin tarinat toimivat yleensä tällä tavalla. Elokuvissa tällainen kerrontatapa on hyvin yleinen ja varsinkin monet Hollywood-elokuvat noudattelevat tätä kerrontaa suorastaan orjallisesti. Ohjaajan tehtävä elokuvan tuotannossa on pitää kerronta selkeänä ja koukuttavana.

Animaatiossa kerrontaa hiotaan lopulliseen muotoonsa niin kuvakäsikirjoitusvaiheessa, kuin elokuvaa leikatessa. Yksinkertaisin määritelmä hyvästä tarinasta on, että se herättää yleisön kiinnostuksen ja pystyy pitämään sen loppuun asti. Kertomisessa on kyse siitä, miten kertoja (ohjaaja) manipuloi materiaaliaan (käsikirjoitus, näyttelijät, animointi, äänisuunnittelu, leikkaus ym.) yrittäessään kontrolloida vastaanottajien reaktiota. Nykyaikaisessa elokuvassa on ainakin kolme kerronnan tyyppiä: kuvallinen, sanallinen ja musiikillinen (äänellinen). Niiden välille voi syntyä hyvin monimutkaisia vuorovaikutussuhteita.

Valaistus on myös merkittävä tekijä, näyttämään mitä kuvassa on. Valaistuksella voidaan ohjata huomion kiinnittymistä. Valaistus myös antaa tunnelmaa. Toisaalta valaistuksen perusteella voidaan määritellä jopa genrejä. Koska valaistuksella voidaan vaikuttaa kohteen näkymiseen, mitä katsoja näkee tai ei näe valkokankaalla. Animaatioelokuvissa valaistuksella on yhtä suuri merkitys kuin näytelmäelokuvissa. Varsinkin nukke-elokuvissa ja tietokoneella mallinetuissa elokuvissa valaistuksella on yleensä oma työryhmänsä. Piirroselokuvissa valaistuksen hoitavat animaattorit ja lay-out taiteilijat.

3.5 Kertojan ääni

Kaiken kaikkiaan elokuvaa ei voi tehdä ilman ohjaaja. Tai pikemminkin: ilman ohjaajaa elokuva ei ikinä valmistuisi. Ohjaajan rooli on yhtä suuri, oli kyse sitten valtaviiran miljoonatuotannosta, kuin yhden miehen indie-proggiksesta. Varsinkin animaatioiden kohdalla (Suomessa) pienen linjan tuotannot ovat yleisiä ja isoja kokoillan-kestoisia animaatioita tuottajat haluavat harvemmin lähteä kustantamaan. Suuren luokan eepoksia täällä harvoin nähdään valkokankaalla.

Eppinen tarkoittaa kertovaa, jolloin kirjoittaja luo tarinasta kertomuksen. Tällainen tarina kerrotaan yleensä menneessä aikamuodossa. Sen tapahtumaketjusta muodostuu juoni. Kertojalla (joka ei ole sama kuin kirjoittaja, tai tässä tapauksessa ohjaaja) voi olla tarinassa näkyvä rooli: kertoja kertoo tarinaa, kuvailee, kommentoi henkilöitä tai tapahtumia. Kertoja voi osin kätkeytyä: kertoja voi ilmetä lauseen osista, kuten "hän sanoi", tällaisilla ilmaisuilla kertoja ilmoittaa lukijalle kuka sanoo. Kirjallisuudessa kertoja voi kätkeytyä myös kokonaan ja tarina voi rakentua täysin dialogin varaan.² Henkilöhahmot ovat ottaneet silloin pääpuhujan roolin. Elokuvissa tällainen "kätkeytyminen" on melko tyypillistä.

Hätämaan tietäjän tarinat on kaikki koottuja kertomuksia, joten animaatiossa ei tule olemaan puhetta, vaan tarinaa kuljettaa kertojan ääni: mukaillen kirjan tunnelmia, jossa haastateltavat kertovat joko oman käden kokemuksiin, tai toistavat kuulopuheita, jotka ovat kiertäneet kylällä vuosikymmeniä.

Kasvaakseen hyvästä loistavaksi, tulee ohjaajaksi pyrkivän perehtyä kaikkiin yllämainittuihin elokuvan tekemisen osa-alueisiin, sekä ottaa huomioon myös yleisön näkemys ja kokemukset. Yhdestä ajatuksesta kaikki lähtee ja hyvällä ohjaajalla tulee olla vankka näkemys – omaan visioon tulee uskoa järkähtämättä ja uskoa itseensä ohjaajana.

² Kansainvalistusseuran etäopisto, 2009; Gravett 2007, 8.

4. MITÄ TULEE OTTAA HUOMIOON KÄSIKIRJOITTAESSA?

Fiktio on kuvitteellista; fiktio ei ole totta. Fiktioelokuvakaan ei siis ole totta, vaikka elokuvan tarina perustuisi todellisiin tapahtumiin. Näin kirjoittaa Jarmo Lampela kirjassa *Käsikirjoittaminen*, 2003. Fiktioin periaate pätee samalla lailla niin näytelmäelokuvaan, kuin piirrosanimaatioonkin. Vaikka tarina perustuisi tositahtumiin ja todellisiin henkilöihin, on fiktio aina tekijöidensä näkemys jostakin, joko elämässä oikeasti tapahtuneesta tai mielikuvituksen tuottamasta tapahtumaketjusta. Käsikirjoittaessa tekijä ottaa palasia niin todellisuudesta kuin puhtaasta mielikuvituksesta luodakseen jotain uutta ja mielenkiintoista.

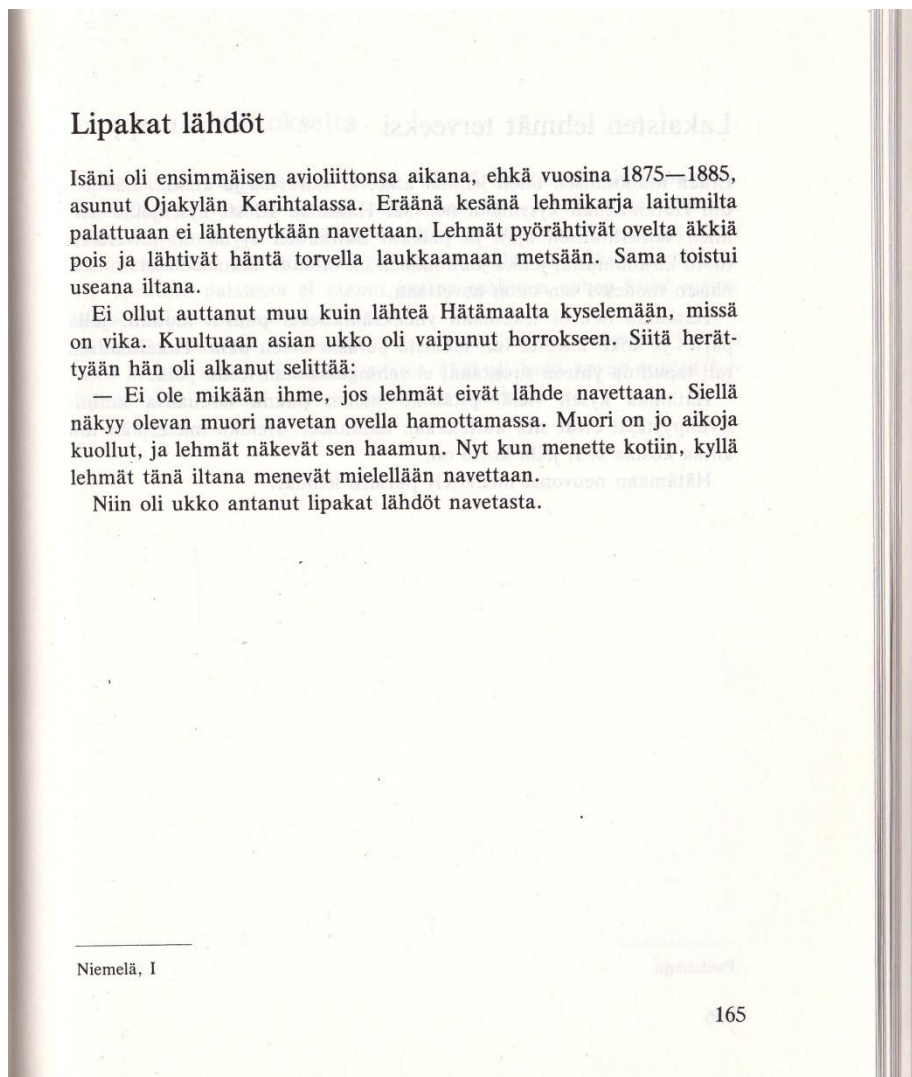
Käsikirjoitus lähtee liikkeelle havainnosta, yksinkertaisesta asiasta. Ne havainnot, joiden pohjalta alkaa syntyä runsaasti uusia lisähavaintoja, ja jotka palaavat mieleen toistuvasti, haluaa saattaa elokuvaksi. Näin siis syntyy idea käsikirjoitukselle. Itselläni idea syntyi lukiessani kirjaa *Hätämaan tietäjä* kansan kertomana. Muistan ajatelleeni, kuinka mehevän tarinan Juho Luomajoen edesottamuksista saisi. Idea muhi päässäni ja vaikka en saanutkaan tehtyä aiheesta lopputyötäni, päätin jatkaa aiheen pohdiskelua opinnäytetyön kirjallisessa muodossa.

Käsissäni oli siis kokonaisen kirjan verran lyhyitä tarinoita, valmiita kertomuksia, jotka ompelisin yhteen yhdeksi isoksi täkiksi. Koska kertomukset itsessään toimivat käsikirjoituksena, ryhdyin työstämään yhtäaikaan sekä synopsista, että kuvakäsikirjoitusta. Olen aiemmin toiminut ohjaajana omille piirrosanimaatioille ja kokemuksesta rikastuneena tiesin, ettei kaikkia hyviä tarinoita voi kääntää hyväksi animaatioksi. Valitsin lukuisien tarinoiden seasta kolme tarinaa, jotka toimivat mielestäni parhaiten animaationa.

4.1 Käsikirjoitus vai story-board?

Ryhdyttäessä muokkaamaan tarinaa käsikirjoitukseksi, aloitetaan prosessi tarkastelemalla kerrottavaa tarinaa ja kirjoittamalla synopsis juonesta.

Valitsen käyttööni kolme (3) tarinaa Hätämään tietäjä kansan kertomana – kirjasta: Lipakat lähdöt (kuva 1), Kävelevä saapas (kuva 2), sekä Tietäjälle etulyönti (kuva 3).



Kuva 1

Kävelevä saapas

Hätämaahan tuli mies kyselemään töitä. Mies oli Etelä-Pohjanmaalta.

— Kyllä, kyllähän meillä töitä on, sanoi isäntä. — Te olette voimakas mies. Osaatteko kyntää sahroilla?

— Työ luistaa varmasti, vastasi mies.

Jätkä jäi taloon.

Mies ajatteli, ettei Hätämaa ollutkaan muita taloja kummempi. Isäntä havaitsi hänen ajatuksensa. Noin ajatteleva mies kiinnosti isäntää.

Aamulla isäntä toimitti renkinsä neuvomaan uudelle miehelle hevosen, valjaat ja sahrat sekä osoittamaan pellon, josta kyntäminen aloitetaan.

Kyntäminen meni hyvin. Isäntä oli siihen aikaan vielä näkevä. Hän hiippaili pellon laiteille vesakkoon katsomaan kyntötöitä. Häntä nauhatti makeasti, sillä hän huomasi jätkällä olevan muutakin puuhaa kyntämisen ohessa.

Kyntäjä kutsuttiin syömään. Isäntä meni muina miehinä kyselemään jätkältä, miten kyntäminen luonnisti.

— Hyvin luonnisti. Hevonen oli taipuisa ja sahratkin olivat kunnossa. Muutama kiviin kylläkin sahrat jyrähtelivät.

— Oliko sängillä riistaa, lintuja tai jäniksiä? kysyi isäntä.

— Riistaa ei ollut. Tyhjät saappaat vain kävellä ropsuttelivat perässäni. Seisautin hevosen ja menin niitä katsomaan, mutta ne perääntyivät, enkä päässyt niitä lähelle. Lähdin kyntämään, ja ne tulivat taas perässä. Kun heitin niitä kivellä, ne kapsahtivat toiselle saralle. Kun taas jatkoin kyntämistä, ne hypähtivät vaolle ja seurasivat. Mutta ei niistä mitään haittaa ollut. Kun lähdin syömään, ne katosivat omille teilleen.

Karjalainen

172

Kuva 2

Tietäjälle etulyönti

Jostakin Etelä-Suomen kaupungista tuli Hätämaahan joukko lukeneita miehiä. Heidän sanottiin olevan lääkkäreiksi aikovia ja olevan kiinnostuneita Hätämaalaisen praktiikasta. Ylimielisesti olivat lähikylällä suhtautuneet tietäjään, jopa lähiympäristön ihmisiinkin. Ylpeitä ja itseviisaita olivat olleet, sen olivat kyläläiset huomanneet.

Tietäjä tiesi heidän tulonsa, kuten hän vieraiden tulon tiesi. Tietäjä tahtoi ottaa vieraista etulyönnin.

Vierasjoukon ollessa tulossa tietäjä ryhtyi pirtin höyläpenkissä höyläilemään pitkää lautaa. Tulijat tervehtivät pirtissä olevaa väkeä kädestä pitäen. Vieraille osoitettiin istuinta pirtin pöydän vieruspenkille.

Tietäjä ei ollut vieraita näkevinäänkään, omista oloissaan vain höyläili, kuin pirtissä ei muita olisikaan.

Vieraat alkoivat katsella pitkin nenävarrtaan vuoroin höyläävää isäntää vuoroin toisiaan. Isännän höylästä irtoavat pitkät lastut nousivat nimittäin sitä mukaa kuin höylästä irtosivat kiireesti kattoon ja jäivät sinne riippumaan kuin karpäspaperi. Vieraat olivat sanattomia.

Viimein yksi vieraista meni isännän viereen:

— Mitä isäntä aikoo rakennella noin pitkästä puusta?

— Ei mitään. Höyläilen vain sileämmäksi, etteivät tikut pistä käteen, jos joku sattuisi ottamaan tämän käteensä.

Tilanne lähti sulamaan ja keskustelu luistamaan niin kuin tavallisesti Hätämaan isännän ja vieraiden välillä.

Vieraat poistuivat Hätämaasta pitkien keskustelujen jälkeen. He poikkeilivat vielä kylien taloissa ja ihmettelivät:

— Olipa ihmeellinen mies. Paljon monenlaista tietoa hänellä oli.

Yrjö Koskela/Yrjö Uotinen

183

Kuva 3

Koska kyseessä on kirjasta muokattu animaatio, on mielestäni järkevintä siirtyä suoraan synopsisesta kuvakäsikirjoitukseen; alkuperäistä tekstiä käytetään apuna luodessa kuvallinen rakenne tarinalle, jolloin varsinainen käsikirjoitus olisi vain yksi tarpeeton työvaihe. Työstän varsinaisen käsikirjoituksen sijaan synopsisen. Henkilökohtaisesti pidän työskentelystä, jossa en etene lineaarisesti, vaan työstän erivaiheita simultaanisesti, sekä vuorotellen.

Aion esittää valitsemani kolme tarinaa nimenomaan ylläolevassa järjestyksessä. Tällöin tarina myös noudattaa draaman kaarta: Näytös yksi –Lipakat lähdöt, jossa esitellään aikakausi, tyyli, miljöö, sekä päähenkilö. Ensimmäinen näytös päättyy Elokuvan nimeen, eli otsikkoon. Näytös kaksi –Kävelevä saapas, jossa

syvennyttään päähenkilöön, millainen henkilö Juho Luomajoki oli luonteeltaan. Toinen näytös alkaa siis Luomajoen esittelyllä, ja Hätämaan tilan esittelyllä. Kolmas eli viimeinen näytös – Tietäjälle etulyönti, kertoo haasteesta, eli tässä tapauksessa etelän vieraista, joita saapuu Hätämaahan. Oppineet Epäilijät istuvat kahvipöytään katsomaan tietäjän laudan höyläystä pirtin nurkassa. Jokaisella höyläyksellä laudan lastut nousevat kieppuen pirtin kattoon. Tarina päättyy, kun hyväntuulinen tietäjä saa jäykät herratkin puheliaksi ja kiinnostuneiksi lentävistä lastuista. Tarinan lopetus jättää mahdollisuuden pitkälle elokuvalle, tai lyhyelle jatko-osalle.

4.2 Tarinan sisältö

Halusin kertoa iloisen tarinan, jossa päähenkilö on jokseenkin salaperäinen ja herättää mielenkiintoa katsojassa. Tarinan luominen valmiin tekstin pohjalta voi aluksi tuntua helpolta ja nopealta hommalta, mutta tehtävällä on haasteensa. Tarina rakentuu kolmesta tarinasta, mutta kerronnan jatkuvuuden ja juonen mielenkiinnon ylläpitämisen kannalta on mielestäni tärkeää – suorastaan välttämätöntä – lisätä joitain pieniä elementtejä tarinaan.

Yksi elementeistä on Unikakkiainen, jota ei mainita missään niistä kolmesta tarinasta, jotka valitsin. Hätämaan tietäjällä oli henkinen apuri ”Unikakkiainen” joksi ukko sitä itse kutsui – henkiolento, joka ilmestyi tietäjälle unessa tai transsissa. Olento piti hallussaan yliluonnollista tietoa, joita hän kertoi Luomajoelle. (Liite 3)

Eräässä tarinassa Unikakkiainen kertoi minne erään herran kadonnut vihkisormus oli pudonnut. Sormus löytyi Unikakkiaisen ilmoittamasta paikasta kaikkien ihmetykseksi; tietäjä itse kun oli sokea, eikä ollut koskaan käynytkään asiakkaansa kotitalalla. Kyseinen sormuksen tarina ei kuitenkaan päässyt animaationi käsikirjoitukseen mukaan, mutta halusin silti ujuttaa unikakkieisen tarinaan. Ihan jo pelkästään siitä syystä, että ajatus henkiolennosta antamassa tietoja tietäjälle on jo niin herkullinen, ettei sitä voinut jättää käyttämättä.

Minne siis lisäisin tämän hahmon? Ajattelin aluksi, että Unikakkiainen olisi se, joka liikutti renkiä seuraavia saappaita. Idea oli hauska, mutta tulin siihen

tulokseen, että näinkin tärkeä hahmo tulisi esitellä aikaisemmin. Täten mietin lisääväni sormusepisodin kohtausten yksi ja kaksi väliin. Olin jo aiemmin käsikirjoittanut tarinan kakkososan alkamaan sormusepisodilla, joten voisin pitäytyä alkuperäisessä suunnitelmassa. Näin ollen saisin esiteltyä myös Unikakkiaisen sopivasti heti kohtauksen kaksi alussa.

Päätin siis yhdistää aiemman suunnitelmani kuvakäsikirjoitukseen siten, että sormusepisodia seuraisi välittömästi saapastarina. Tämän päätöksen jätin kuitenkin lopulta lisäämättä varsinaiseen kuvakäsikirjoitukseen. Mainitsen sormusepisodin tarinan synopsiksessa; en halunnut lisätä sormustarinaa elokuvaan, jottei tarinasta tulisi liian täyteen ahdettua. Mutta mikäli animaatiosta tuotettaisiin pitempi elokuva, tai mahdollisesti jopa TV-sarja olisi sormuskohtaus mahdollista lisätä joukkoon.

5. LOPPUPÄÄTELMÄ

Opinnäytetyötä kirjoittaessani olen myös työstänyt erillisenä projektina taiteellista opinnäytetyötäni, jossa osani oli toimia mainosanimaation ohjaajana. Kokemuksesta viisastuneena, tiedän aloittaa elokuvan ohjaamisen jo ennen tarinan syntymistä paperille. Kuten sivulla 11 kirjoitin; Kaikki alkaa ideasta. Kun idea on syntynyt, on aika tarkastella sitä. Millainen on tarinan tyyli, millaisia hahmot tulevat olemaan? Sopiiko kerrontaan kertojan ääni, vai luotetaanko puhtaasti kuvakerrontaan? Onko dialogia? Tarina elää sitä myöten, kun prosessi etenee. Ohjaaja ei saa koskaan juurtua ajattelemaan, että ensimmäinen versio on se ainoa ja paras versio. Ohjaaja kasvaa ja muuttuu myös tarinan mukana.

Alkuperäisessä ideassa oli lisänä kertojan ääni, sekä Unikakkiainen. Päätin kuitenkin lopulta hylätä molemmat ideat, tai ainakin siirtää takavasemmalle myöhempää käyttöä varten. Kertojan ääni olisi voinut olla hauska ”klassinen” lisä, mutta tyyllillisesti kokonaisuus toimii kuitenkin aina paremmin ilman kerrontaa. Kertojan äänen käyttäminen on aina riski; raja alleviivaavan ja katsojan aliarvioimisen välillä on hiuksenhieno. Ainoastaan Unikakkiainen vilahtaa kuväkäsikirjoituksessa, mutta tarina toimii ilman kyseisiä kuviakin. Toisin sanoen Unikakkiaisen liittäminen liittäminen tarinaan on vapaasti ohjaajan valittavissa, mikäli elokuva etenee tuotantoon.

Hahmot ovat lystikkäistä, tyylieltyjä, hyväntahtoisia; tarina sopii myös pienemmille lapsille ja aikuisenkin on mukava katsella tarinan kauniita kuvia. Haluaisin elokuvan taustakuvien olevan maalauksellisia ja yksityiskohtaisia, suorastaan semi-realistisia, kontrastina yksinkertaistetuille hahmoille, sekä kepeälle tarinalle. Haluan katsojan saavan välittömän mielikuvan aikakaudesta ja henkilöiden maailmasta.

Esiteltyäni kuväkäsikirjoituksen lehtori Eija Saariselle sain paljon hyvää ja tarkastelevan kriittistä palautetta, jota jokainen työ vaatii. Käsikirjoitus ei ole valmis, ennen kuin se on saanut pätevää palautetta vähintään kolmelta eri taholta. Jäin palautekeskustelun jälkeen pohtimaan elokuvan jännitettä. Tällä hetkellä jännitettä on vain vähän, eikä se kanna koko tarinan läpi. Vaarana on,

että katsoja menettää mielenkiintonsa tai jää ihmettelemään kerronnallisia ratkaisuja. Mikäli lähtisin viemään Hätämaan Tietäjä-elokuvaa tuotantoon, en aloittisi hakemusten valmisteluja, ennen kuin olisin korjannut ammottavat aukot käsikirjoituksesta. Sivulla 6 kirjoitin mielipiteeni Disneyn tavasta lisätä tarinaan juonikuvioita ja hahmoja, joita ei alkuperäisessä kansantarussa ole, sillä ehdoin, että tapahtumien lisääminen tuo tarinaan lisää jännitettä ja vie juonta eteenpäin. Jotta Hätämaan Tietäjä ei puuduta katsojiaan niille sijoilleen, tulisi minun ohjaajana lisätä tarinaan maustetta, kuten vaikka loitsun, jonka tietäjä voisi lausua maagisesti, ennen kuin lähettää navettaa vahtineen haamun tiehensä.

Olen ollut ehkä liian varovainen, kun kyseessä on ollut alkuperäiseen tarinaan ”puuttuminen”. Animaation ohjaaminen vaatii rohkeutta tehdä päätöksiä – myös intuitiivisia sellaisia – jotta kerrottu tarina pääsee oikeuksiinsa. Disney on tehnyt yleensä vain hyviä ratkaisuja, kun kyseessä on ollut kansantarinoista muunnetut piirroselokuvat, kuten Pieni merenneito; Kaunotar ja Hirviö; Prinsessa Ruusunen. Näistä elokuvista ja niiden tuotannosta tulisi ottaa oppia ja tehdä rohkeita ratkaisuja, vaikka se aluksi vaikuttaisikin riskialttiilta.

Kaiken kaikkiaan Hätämaan tietäjä –kuvakäsikirjoituksen työstäminen on ollut silmiä avaava ja opettavainen kokemus. Valmistaa ei synny ilman verta hikeä ja kyyneliä, eikä käsikirjoituksen työstäminen ole tässäkään suhteessa yhtään poikkeus.

LÄHDELUETTELO

Teorialähteet

Egri Lajos, 2004.. The Art of Dramatic Writing, Thombstone, New York.

Hirvonen Elina, 2003. Käsikirjoittaminen, art House, Helsinki.

Hart John, 1999. The Art of Storyboard, Butterworth-Heinemann, Woburn.

Bacon Henry, 2000. Audiovisualisen kerronnan teoria, Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki.

Konttinen, Riitta & Laajoki, Liisa 2000. Taiteen sanakirja, Otava, Helsinki.

Kallio Rakel 1998. Tyyli – taiteen näennäinen itsestäänselvyys. Teoksessa Elovirta Arja & Lukkarinen Ville 1998. Katseen rajat – taidehistorian metodologiaa. Palmenia, Helsinki.

Bettelheim Bruno, 1998. Satujen lumous, WSOY, Helsinki.

Grimm Jakob & Johan, 1999. "Tuhkimo" Grimmin satuja II, Tammi, Helsinki.

Perrault Charles, 1999. "Tuhkimo, eli satu lasikengästä", Hanhiemon satuja, Lasipalatsi, Helsinki.

LIITTEET

LIITE 1.

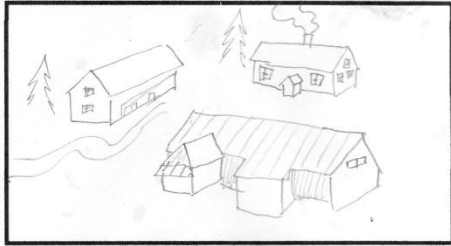
SYNOPSIS

Hätämaa on paikka jossa käytiin milloin minkäkin asian ajamana. Unikakkainen kertoi tietäjälle milloin tropin särkyyn, kuin kadonneen sormuksen sijainnin. Kun Hätämaahan saapuu uusi renki töitä pyytämään, on tietäjällä jo sopiva pääsykoe mielessään. Kuinka mahtaa rengiltä kyntötyöt sujua, kun saapaspari lomsuttaa pellolla perässä itsekseen? Entä kuinka käy tietäjän, kun etelästä saapuu joukko oppineita epäilijöitä katsomaan tietäjän ihmetekoja? Hätämaan tietäjä on lystikäs tarina männävuosisadalla eläneestä tietäjästä ja hänen edesottamuksistaan.

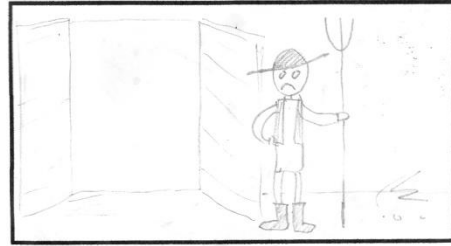
LIITE 2.

PRODUCTION

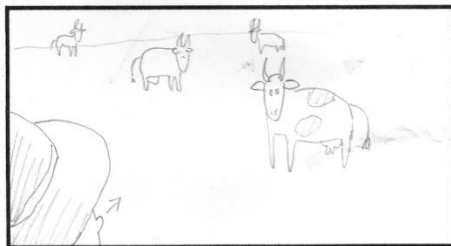
STORYBOARD - ASPECT RATIO 1:85 PAGE# 7



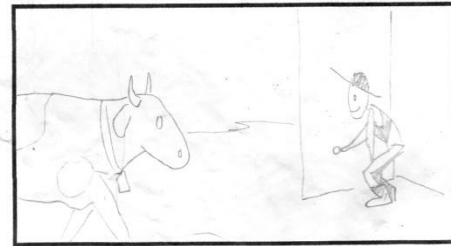
Scene # 1 Shot # 1
 YKK kirkko, EXT



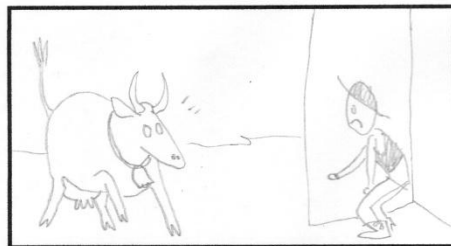
Scene # 1 Shot # 2
 KK Isäntä avoimen oven edessä



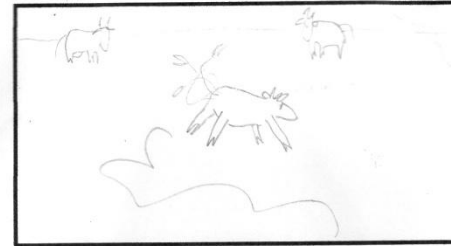
Scene # 1 Shot # 3
 lehmä laitumella



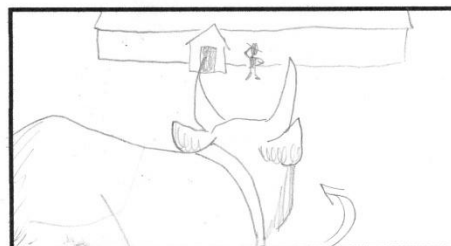
Scene # 1 Shot # 4
 Isäntä vitettä hoidella lehmä



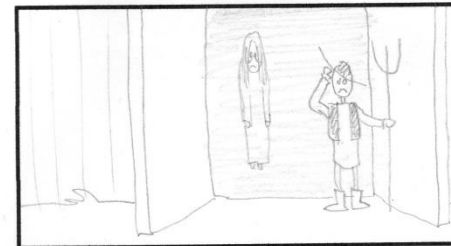
Scene # 1 Shot # 4
 lehmä pelästyy



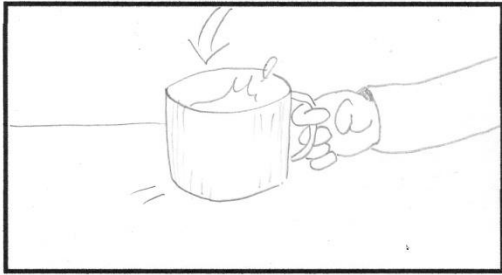
Scene # 1 Shot # 5
 lehmä juoksee palkoon



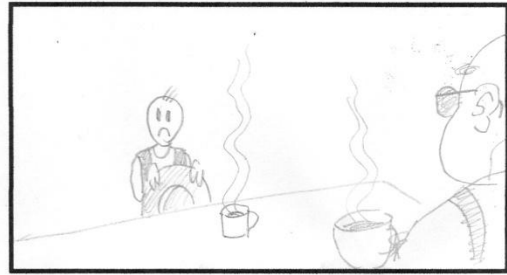
Scene # Shot # 6
 lehmä kääntyy katsomaan häntä



Scene # Shot # 7
 hämmästelty isännän vieressä kirkon ovi



Scene # 2 Shot # 1
Hätämaassa, INT



Scene # 2 Shot # 2
Isäntä kertoo: "ja siksi olen tullut tänne apua hakemaan."



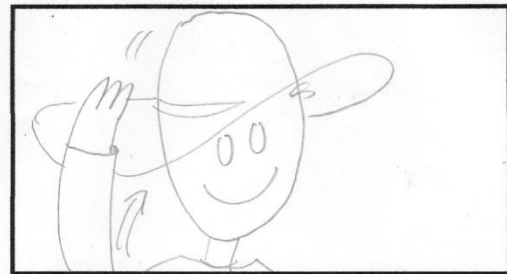
Scene # Shot # 3
Luomajohi kertoo navesta
"Ei ihme ettei lehmät tahdo mennä navettaan, siellä seisoo enkeli"



Scene # Shot # 4
"oven edessä. Mutta älä huoli!"
PK/LK



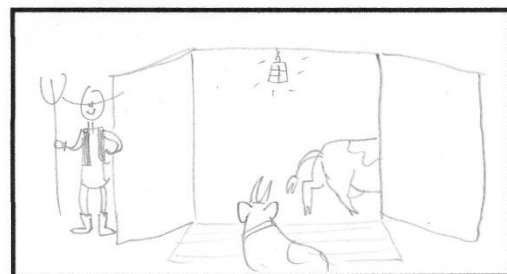
Scene # Shot # 5
"Minä annoin sille lipakortit lähöt."
PK



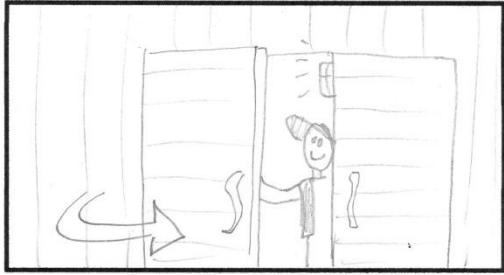
Scene # Shot # 6
"Kyllä lehmät tänä iltana navettaan menevät." LK



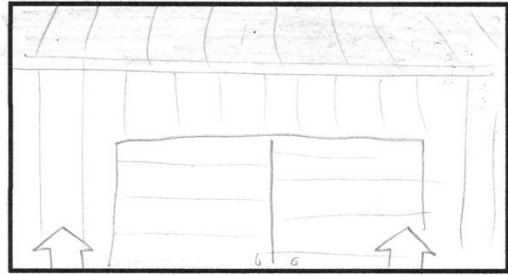
Scene # 3 EXT Shot # 1
YK Isännän tila



Scene # 3 Shot # 2
isäntä seuraava tyttövaijeri kun lehmät menevät navettaan
Kle



Scene # 3 Shot # 3
isäntä vetää navetan ovet kiinni



Scene # 3 Shot # 3
ajo ylös



Scene # Shot # 3
AJO PÄTTYY. Navetan katolla istun aine. Fade to black. →



Scene # TITLE Shot # 1
← Fade from black



Scene # 4 INT Shot # 2
kk muori tuo kahvia



Scene # Shot # 3
Kahvi/oppum kaatoessa.
"keitähän muori lisää sumppia"



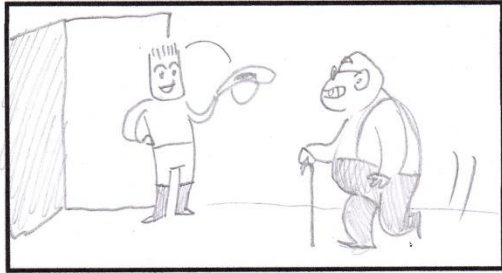
Scene # 4 Shot # 3
"Meille on tulossa uusi vortti pian täitä hakemaan."



Scene # Shot # 4 kk
Oelta kummun koputus. Isäntä: "Ja oivan ajalleen."

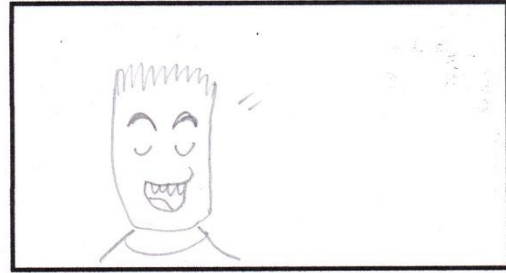
PRODUCTION

STORYBOARD - ASPECT RATIO 1:85 PAGE# 4



Scene # 4 Shot # 5

Rerli astuu tupaan
 "Päivää! Saaisiko tääntä töitä?"
 "Kyllähän meillä töitä on. Osaatteko kynätä
 sahroilla?"



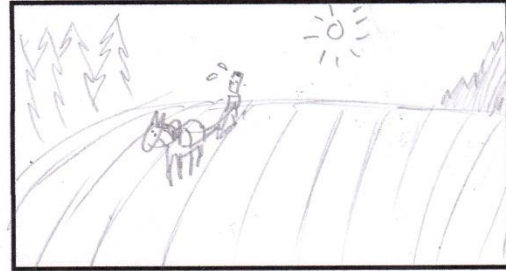
Scene # 4 Shot # 6

"Työ luistaa varmasti! Ei ole
 tämä talo muuta kunnempi."



Scene # 4 Shot # 7

"Selvä, minähän päästänkin sinut
 heti työn touhuun."



Scene # 5 EXT Shot # 7

Pellolla, YK



Scene # 5 Shot # 2

KK verhi rehtiä kyntötoissa



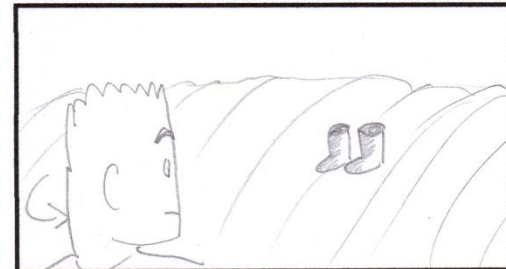
Scene # 5 Shot # 3

pyölli hiessä otsalta



Scene # Shot # 3

huomaa jotain



Scene # 5 Shot # 4

Rerli katsoo olkansa yli

PRODUCTION

STORYBOARD - ASPECT RATIO 1:85

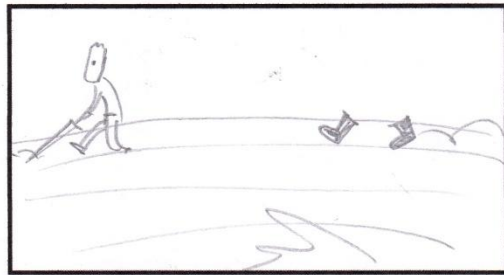
PAGE# 5



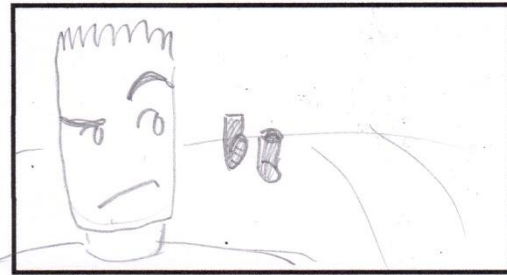
Scene # PK Shot # 4
kohauttaa Olbiaan



Scene # 5 Kk Shot # 5
kylvötyöt jatkuvat



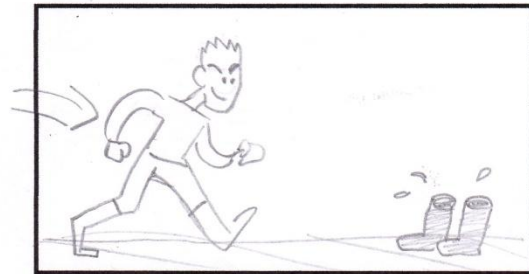
Scene # Shot # 5
perässä marssivat saappaat



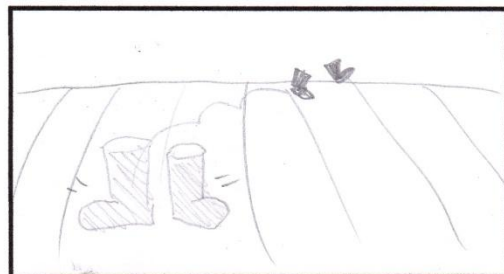
Scene # Shot # 6
renki huomaa että häntä seurataan.



Scene # 5 Shot # 7
renki kääntyy ympäri.
Saappaat pysähtyvät



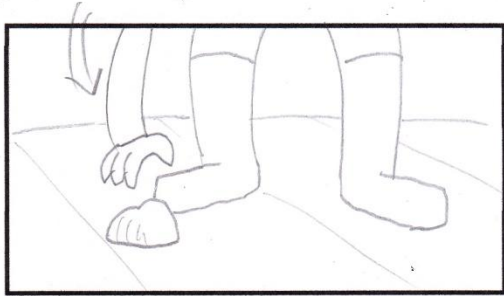
Scene # 5 Shot # 8
renki marssii kohti saappaita



Scene # 5 Shot # 9
Saappaat juoksevat karhuun



Scene # Shot # 10
renki hummastelee



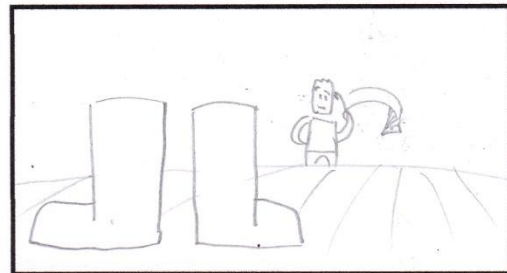
Scene # 5 Shot # 11
 Rerli nousee magasta liivien



Scene # 5 Shot # 12
 ja heittää liivien



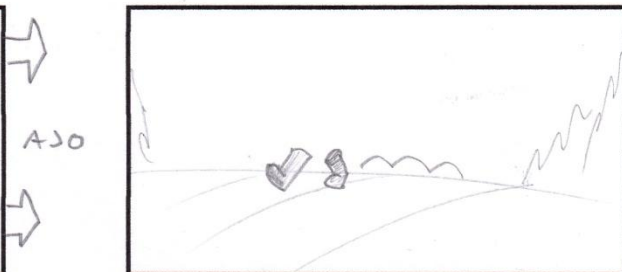
Scene # Shot # 13
 Saappaat väistävät liivien



Scene # Shot # 14
 Rerli ihmettelee, mutta kääntyy sitten ympäri



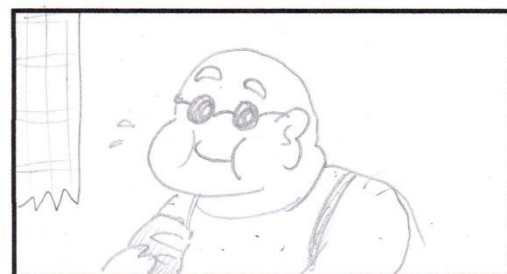
Scene # 5 Shot # 15
 Rerli jatkaa kyntämistä ...



Scene # 5 Shot # 15
 ja saappaat seuraavat
 fade to black ✗



Scene # 6 INT Shot # 1
 Rerli kertoo: "...kun taas jatkoen kyntämistä ne hypähtivät vaale ja seurasivat."

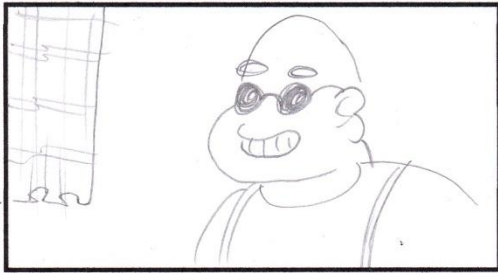


Scene # Shot # 2
 Rerli jatkaa: "Mutta ei niistä mitään haittaakaan ollut. Kun lähdim syömään ne katosivat omille teilleen."

PRODUCTION

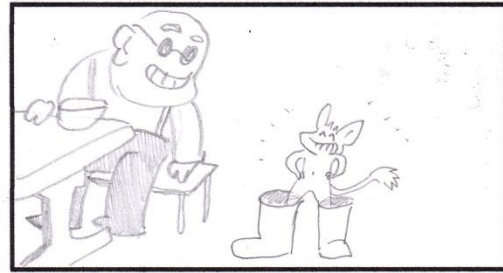
STORYBOARD - ASPECT RATIO 1:85

PAGE# 7



Scene # 6 Shot # 2

Luomajohi: "Kuulostaan siltä että saimme kelpo rengin tilalle."



Scene # 6 Shot # 3

"Vai mitä?" Unikallisuus hauraa ja katoaa.

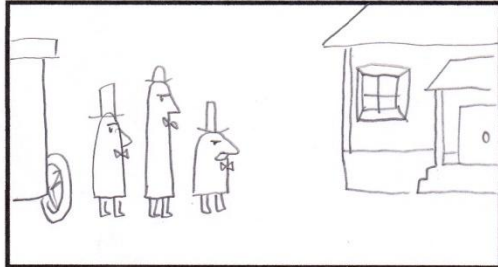


Scene # 7 EXT Shot # 1

Kärkytie kuuluu rattaiden kolinaan ja hevosen kopsetta

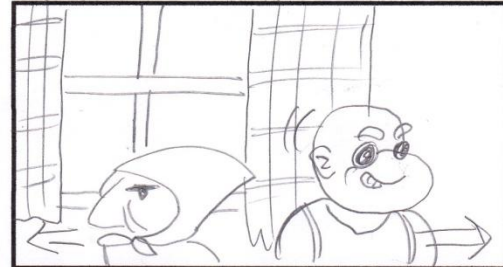


Scene # 7 EXT Shot # 2



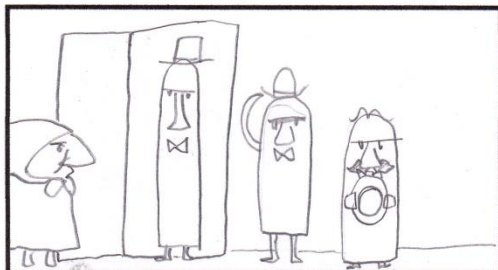
Scene # 7 EXT Shot # 3

vainusta astun ulos 3 herras- miestä



Scene # 7 INT Shot # 4

"Menekki eukko vieraita vastaan. Minulla on nyt tekemistä."



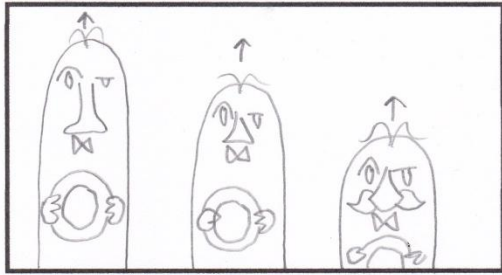
Scene # 7 INT Shot # 5

Vieraat astuvat sisään.

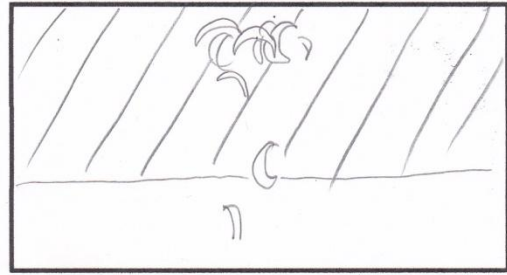


Scene # 7 INT Shot # 6

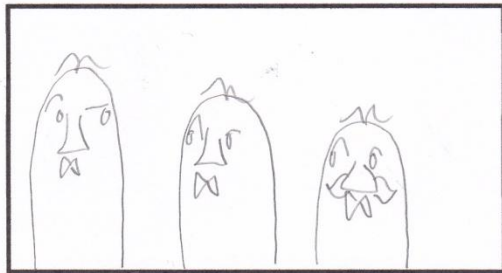
tuossa isäntä istuu höyläamässä laudan palaa.



Scene # 7 INT Shot # 6
katsovat ylös



Scene # Shot # 7



Scene # 7 Shot # 8
vieraat katsovat toisiaan



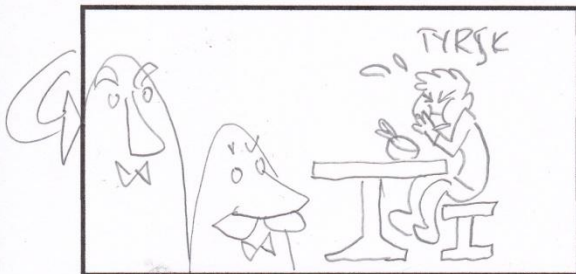
Scene # 7 INT Shot # 7
Istunnon höyläämät lastat
haisevat kattoon



Scene # 7 INT Shot # 9
"Mitä isäntä aikoo tehdä noin pitkään
puusta?"



Scene # 7 INT Shot # 10
"Höyläilen vaan silcännäksi ettei
filcut pistele sormia!"



Scene # Shot # 11
pöydässä vain tyrskähtän melkein
väännein



Scene # Shot # 11
Herratkin alkavat nauraa

LIITE 3.



Kuva 4 Ukko Hätämaan ja Unikakkiainen