



Konsta Koskimäki

# Animaatioelokuvan esituotanto ja kuvakäsikirjoitus

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Muotoilija (AMK)

Muotoilun tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

19.4.2024

## Tiivistelmä

Tekijä(t): Konsta Koskimäki  
Otsikko: Animaatioelokuvan esituotanto ja kuvakäsikirjoitus  
Sivumäärä: 56 sivua  
Aika: 19.4.2024

Tutkinto: Muotoilija (AMK)  
Tutkinto-ohjelma: Muotoilun tutkinto-ohjelma  
Pääaine: Liikkuva grafiikka  
Ohjaaja(t): Sivutoiminen opettaja Joel Lindgren

---

Tämä opinnäytetyö käsittelee animaatioelokuvan koko esituotantoprosessia ja syventyy sen sisältämään kuvakäsikirjoitukseen. Tavoitteena on antaa lukijalle kokonaiskuva animaatioelokuvan esituotannosta ja siitä, kuinka animaatioelokuva on mahdollista lähteä toteuttamaan. Kuvakäsikirjoitus on todella keskeinen osa tätä kyseistä prosessia, joten opinnäytetyössä keskitytään avaamaan sen sisältöä ja merkitystä huomattavasti muita esituotantovaiheita laajemmin. Koska kuvakäsikirjoitusta hyödynnetään laajalti myös elokuvateollisuudessa, käytetään tässä opinnäytetyössä esimerkkeinä myös näytellyn elokuvan kuvakäsikirjoituksia.

Aluksi esituotantoprosessia avataan kokonaisuutena käsittelemällä sen sisältämät vaiheet. Tämän jälkeen syvennytään kuvakäsikirjoitukseen avaamalla sen historiaa ja merkitystä elokuvan tuotannossa. Seuraavaksi pureudutaan kuvakäsikirjoituksen tekniseen sisältöön ja siihen, miten kuvakäsikirjoitusta on mahdollista lähteä toteuttamaan. Näiden aiheiden ohessa käsitellään myös näytellyn elokuvan ja animaatioelokuvan kuvakäsikirjoituksen eroavaisuuksia. Edellä mainittuja asioita seuraa vielä katsaus siihen, miten visuaalisen tarinankerronnan tunteminen hyödyttää kuvakäsikirjoitusprosessia.

Lopun projektiosuudessa laitetaan käsitellyt asiat käytäntöön tekemällä esituotantovaihe 3D-animoituun musiikkivideoon. Tämä esituotantoprosessi käydään läpi vaihe vaiheelta, ja näin pyritään antamaan lukijalle konkreettinen esimerkki esituotannon mahdollisesta toteutuksesta. Opinnäytetyöstä selviää, kuinka animaatioelokuva on mahdollista lähteä tuottamaan itsenäisesti.

Asiasanat: Esituotanto, kuvakäsikirjoitus, animaatio, elokuva, musiikkivideo

---

Opinnäytetyön alkuperä on tarkastettu Turnitin Originality Check -ohjelmalla.

## Abstract

Author(s): Konsta Koskimäki  
Title: Pre-production of an animated film and storyboarding  
Number of Pages: 56 pages  
Date: 19 April 2024

Degree: Bachelor of Culture and Arts  
Degree Programme: Design  
Major: Motion Graphics  
Instructor(s): Joel Lindgren, Lecturer

---

This thesis covers the whole pre-production process of an animated film and delve into the storyboard it contains. The goal is to give the reader an overall picture of the pre-production of an animated film and how it is possible to start making one. The focus is on the concept of a storyboard. In addition to animation, storyboards have also been widely used in the film industry, and there are many similarities between them, so when discussing storyboards, I bring up many examples from live-action movies. I approach the matter based on the information I have gathered from books, e-books, online articles and online videos.

I start by opening the entire process of pre-production and then move on to discuss the history of storyboarding and its importance in film making. I also cover the technical content of a storyboard and try to introduce different ways of approaching the creation of the storyboard. In addition, I discuss the differences between storyboards in live-action and animated films, and the importance of knowing visual storytelling as a storyboard artist.

Final section is about my own pre-production process for a 3D animated music video. I try to open the process step by step while reflecting on the topics I covered in this study. In this way, I aim to give the reader an overall picture of the animation preproduction process using my own practical examples.

Keywords: Pre-production, storyboard, animation, film, music video

---

This thesis has been checked using Turnitin Originality Check service.

## Sisällys

1	Johdanto .....	1
2	Esituotanto.....	2
2.1	Idea ja tarina.....	2
2.2	Käsikirjoitus .....	5
2.3	Kuvakäsikirjoitus.....	7
2.4	Animatic.....	9
2.5	Konseptitaide ja visuaalinen tyyli .....	9
3	Kuvakäsikirjoitus .....	12
3.1	Historia .....	12
3.2	Kuvakäsikirjoituksen merkitys tuotannossa .....	15
3.3	Visuaalinen esitys.....	17
3.4	Työvaiheet.....	21
3.5	Kuvakäsikirjoituksen tekninen sisältö .....	23
3.6	Animaatioelokuvan ja näytellyn elokuvan eroavaisuudet.....	25
4	Visuaalinen tarinankerronta kuvakäsikirjoituksessa.....	26
4.1	Mikä tekee elokuvasta mielenkiintoisen?.....	27
4.2	Kuvakoot.....	29
4.3	Sommittelu.....	32
4.4	Kuvakulmat, kameran liikkeet ja leikkaus .....	36
5	Oman animaatioprojektin esituotanto .....	39
5.1	Käsitteitä.....	39
5.2	Idea ja tarina.....	40
5.3	Kuvakäsikirjoitus.....	41
6	Pohdinta.....	49
	Lähteet.....	51
	Kuvalähteet.....	54

# 1 Johdanto

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on antaa lukijalle kokonaiskuva animaatioelokuvan esituotannosta ja siitä, kuinka sitä on mahdollista lähteä itsenäisesti toteuttamaan. Kuvakäsikirjoitus on todella tärkeä osa tätä kyseistä prosessia, joten käyn sitä läpi muuta esituotantoa syvemmin. Animaatioelokuvan ja näytellyn elokuvan kuvakäsikirjoitusprosessi on osittain samankaltainen, mutta niistä löytyy myös suuria eroavaisuuksia. Kokonaiskuvan saamiseksi käsittelem kuvakäsikirjoitusta yleisesti enkä vain animaatioelokuvan näkökulmasta.

Opinnäytetyön ensimmäisessä luvussa perehdyn animaatioelokuvan esituotantoon ja käsittelem alalla yleisesti käytettyjä esituotannon vaiheita. Tämän jälkeen siirryn käsittelemään kuvakäsikirjoitusta laajemmin perehtymällä aluksi sen historiaan ja merkitykseen tuotannossa. Tätä seuraa katsaus siihen, kuinka kuvakäsikirjoitusta on mahdollista lähteä konkreettisesti toteuttamaan. Vaikka animaatioelokuvan ja näytellyn elokuvan eroavaisuudet ovatkin esillä lähes koko opinnäytetyön ajan, olen niille pyhittänyt tämän luvun loppuun oman kappaleensa. Ennen opinnäytetyön projektiosuuteen siirtymistä käyn vielä läpi visuaalisen tarinankerronnan perusteita kuvakäsikirjoituksen kannalta.

Lopun projektiosuudessa pyrin antamaan lukijalle konkreettisen esimerkin siitä, miten animaatioelokuvan esituotanto toteutetaan ja miksi esituotannon vaiheiden eroavaisuudet olisi hyvä tiedostaa. Tässä kyseisessä luvussa esittelen oman animaatioprojektini ja sen esituotantovaiheet kuvaesimerkeillä havainnollistaen. Jätän kuitenkin konseptitaiteen tuottamisen eli esituotannon viimeisen vaiheen tämän opinnäytetyön ulkopuolelle.

## 2 Esituotanto

Animaatioelokuvan tuotannon vaiheisiin kuuluu esituotanto, tuotanto ja jälkituotanto, mutta käsittelen tässä opinnäytetyössä näistä vain esituotantoa. Esituotanto on myös suurelta osin samankaltaista kaikissa videotuotannon muodoissa, joten käsittelen esituotantoa käyttämällä esimerkkejä muistakin videotuotannon muodoista kuin pelkästä animaatiosta. Muita videotuotannon muotoja ovat esimerkiksi näytellyt elokuvat, tv-sarjat ja mainokset. Itse esituotanto koostuu yleensä lähinnä samoista tietyistä vaiheista, mutta niiden järjestys saattaa vaihdella tuotannon mukaan. Joitain vaiheita saatetaan myös jättää kokonaan pois, mikäli kyseisille vaiheille ei ole tarvetta. Esimerkiksi musiikkivideota tehdessä ei yleensä tarvita ääninäyttelijöitä dialogia sisältävään kohtaukseen.

Esituotanto on välttämätön vaihe ennen itse animoinnin aloittamista, koska tässä tuotannon vaiheessa valmistellaan tarina, hahmot, ympäristö ja koko maailma, johon kyseinen animaatio perustuu. Hyvin toteutetulla esituotannolla saadaan luotua perusta ja suunta koko animaatiolle. Huono esituotanto taas voi johtaa koko projektin epäonnistumiseen. (Deguzman 2023a.)

### 2.1 Idea ja tarina

Esituotanto alkaa yleensä ideasta, joka muotoutuu myöhemmin tarinaksi. Koska idea on ensimmäinen askel ja koko projektin perusta, kannattaa idea valita huolella. Huonolle perustalle rakennettu talo ei tule pysymään pystyssä, vaikka rakennusmateriaalit olisivat kuinka hienoja ja kalliita. Ideointi on yksilöllinen prosessi eikä sen tekemiseen ole mitään yhtä tiettyä kaavaa. Monissa tuotannoissa ideointi tapahtuu kuitenkin ryhmissä niin sanotuissa *brainstorming*-kokouksissa. Dokumentista 6 Days To Air: The Making Of South Park (USA 2011) selviää, että kyseisen tv-sarjan tekijät luottavat ryhmässä ideointiin. Samaisesta dokumentista myös selviää, että yhtä hyvää ideaa kohti heillä on noin sata huonoa ideaa. Ideointiin voi siis joutua laittamaan todella paljon aikaa ja vaivaa.

Idea voi toki myös syntyä paljon vaivattomamminkin. Palkitun tv-sarjan *Breaking Bad*in luoja Vince Gilligan sai idean kyseiseen sarjaan jutellessaan puhelimesta kaverinsa kanssa. Vincen ystävä oli lukenut lehdestä asuntovaunuun rakennetusta metamfetamiinilaboratoriosta ja sanoi vitsaillen, että heidänkin tulisi tehdä näin, koska olivat siihen aikaan työttömiä. Tästä inspiroituneena Vince sai idean sarjan päähahmolle ja sitä kautta koko sarjalle. (Team Coco 2012.)

Kun ideaan ollaan tyytyväisiä, lähdetään siitä muovaamaan kokonaista tarinaa. Tarina on kokonaisuus ja idean lisäksi osa koko projektin perustaa, joten myös sen rakentamisessa kannattaa olla todella perusteellinen. Francis Glebas sanoo kirjassaan *The Animator's Eye*, että teeman ja tarinan luominen ovat vaikein osuus elokuvanteossa. Hän on useasti nähnyt, kuinka moni projekti on suistunut raiteiltaan, kun tarinaa on lähestytty väärällä tavalla. Aikaa ja rahaa poltetaan usein ensimmäisen kohtauksen hiomiseen, mutta myöhemmin huomataan, ettei se sovikaan loppukohtaukseen. David Ballin kirjassa *Backwards and Forwards: A Technical Manual for Reading Plays* kerrotaan, että tarinassa on järkeä vain, jos sitä katsotaan alun sijaan lopusta. On siis todella tärkeää tietää, mihin ollaan menossa, ja siksi lopun päämäärän pitäisi olla ensisijaisesti tiedossa. (Glebas 2013, luku 3.)

Tarinan rakenteelle ei ole mitään yhtä ja oikeaa muotoa, mutta hyvien tarinoiden rakenteessa on usein paljon yhteneväisyyksiä. Kirjassaan *Directing the story* Francis Glebas kertoo, että tarina on kaikessa yksinkertaisuudessaan sarja tapahtumia, jotka seuraavat hahmoa, joka haluaa jotain. Hahmo ei ole kuitenkaan tietoinen, miten hän siinä onnistuu, joten hän kohtaa matkallaan esteitä ja joutuu kaikenlaisiin kommelluksiin. Tarina huipentuu siihen, että hahmo ei saa sitä mitä haluaa vaan sen sijaan sen, mitä hän oikeasti tarvitsee. Suurin osa tarinoista noudattaa tätä rakennetta. Tarina on siis käytännössä tehtävä, jossa jahdataan kysymyksiä ja vastauksia. (Glebas 2012, luku 2.)

Koska hahmot ja heidän pyrkimyksensä ovat tarinan keskiössä, täytyy itse hahmojenkin olla mielenkiintoisia. Glebasin mukaan hyvässä tarinassa on

hahmo, jonka sisäinen konflikti tulee esiin ulkoisena sotana. Tämä sisäinen konflikti usein ratkeaa tämän ulkoisen sodankäynnin ansiosta. Kiinnostavalla hahmolla on omat rajansa sekä pyrkimyksensä. Mihin hän pyrkii ja mitkä asiat rajoittavat häntä? Tarinassa täytyy näyttää mitä kohti hän menee, mitä valintoja henkilö joutuu tekemään, mitä esteitä matka tuo tullessaan ja miten hän kohtaa muut ihmiset matkallaan. On tärkeää näyttää henkilön tekemät virheet ja hetket, jotka antavat hänelle voimaa jatkaa kohti tavoitettaan. Tarinassa täytyy käydä myös ilmi, miten matka muuttaa häntä. (Glebas 2012, luku 2.)

Tv-sarjassa *Breaking Bad*, josta aiemmin mainitsin, päähenkilön muutos on todella keskeinen osa koko sarjan ideaa. Päähenkilö Walter White muuttuu sarjan edetessä hyvästä mallikansalaisesta pahaksi alamaailman kuninkaaksi. Tätä muutosta on Walterin tekojen ja käyttäytymisen lisäksi havainnollistettu myös ulkonäön muutoksella (kuva 1). Myös Walterin vaatetuksen sävy muuttuu sarjan edetessä portaittain tummemmaksi, kun pahuus alkaa ottaa valtaa hänestä.





Kuva 1. Tv-sarjassa *Breaking Bad* Päähenkilön muutosta kuvataan myös ulkonäöllisesti. (Ockenfels i.a.).

Salva Rubio on samoilla linjoilla Glebasin kanssa. Hän kirjoittaa kirjassaan *Save The Cat! Goes to the indies*, että kun elokuva loppuu, näemme kuvan, joka on täysin päinvastainen verrattuna elokuvan ensimmäiseen kohtaukseen. Maailma, päähenkilö tai hänen liittolaisensa ovat muuttuneet pysyvästi, mikä viittaa siihen, että jokaisessa tarinassa on kyse muutoksesta. (Rubio 2017.)

## 2.2 Käsikirjoitus

Vaikka käsikirjoituksen painoarvo on huomattavasti suurempi näyteltyä elokuvaa tehdessä, on se silti todella oleellinen osa myös animaatioelokuvan esituantoa. Käsikirjoitusprosessi sisältää tiettyjä vaiheita sekä säädöksiä, ja niiden ymmärtäminen olisi todella tärkeää esituotannon kannalta. Seuraavaksi käyn läpi käsikirjoitusta kokonaisuutena ja avaan sen sisältämiä vaiheita ja säädöksiä.

Käsikirjoitus on yksityiskohtainen kuvaus tarinasta kirjoitetussa muodossa. Siihen tulee sisältyä mahdolliset tapahtumapaikat, juonenkäänteet, hahmot, konfliktit yms (Shahbazi 2024). Käsikirjoituksessa on kolme vaihetta: synopsis, treatment ja varsinainen käsikirjoitus. Realiteetti on kuitenkin se, että usein treatment-vaiheesta joudutaan tekemään useampia versioita ja synopsisvaiheeseen joudutaan palaamaan aika-ajoin. Vaikka käsikirjoittajien työtavat voivat erotakin toisistaan, on työn vaihteisuus yhdistävä tekijä. (Aaltonen i.a.)

Synopsis on lyhyt noin sivun mittainen tiivistelmä elokuvan pääpointeista. Näitä ovat esimerkiksi juonenkäänteet ja päähahmon elämän käännekohtat. (Masterclass 2021.) Synopsiskeen ei kuulu sisällyttää kuvia tai yksityiskohtaisia kuvauksia tapahtumista. Synopsiksen hienous on siinä, että kokonaisuus ei peity yksityiskohtien alle, vaan siitä saadaan selkeä käsitys elokuvan keskeisestä ideasta ja rakenteesta. Liika yksityiskohtaisuus tässä vaiheessa voisi myös rajoittaa tulevan käsikirjoituksen tekemistä. (Aaltonen i.a.) Sen lisäksi että synopsis

on tärkeä vaihe käsikirjoittajalle itselleen, pystytään sen avulla viemään käsikirjoitusta myös eteenpäin tuottajalle tai hankkimaan ulkoista rahoitusta. Synopsiksesta usein selviää tuotantoyhtiölle, kannattaako aikaa tuhlata itse käsikirjoituksen lukemiseen. (Masterclass 2021.)

Synopsista seuraa treatment, joka on synopsiksen ja valmiin käsikirjoituksen välimuoto. Se on tiivistelmä elokuvasta, joka sisältää tarinan kannalta välttämättömät kohtaukset sekä alku- ja loppukohtauksen. Treatment sisältää myös juonen tiivistettynä ja päähahmot esittelyineen. Yleisesti ottaen treatmenttiin ei sisällytetä dialogia, mutta mitään selkeää sääntöä tähän ei ole. Treatmentin pituus vaihtelee todella paljon yhdestä sivusta kymmeneen sivuun. (Hellerman 2023.)

Kolmas ja viimeinen vaihe käsikirjoitusprosessissa on valmiin käsikirjoituksen tuottaminen. Elokuvan käsikirjoitus on yleensä 90–120 sivua pitkä, ja yleisesti ottaen yksi sivu vastaa noin minuuttia valmista elokuvaa. (Aaltonen i.a.) Valmiista käsikirjoituksesta saadaan kokonaiskuva tuotettavasta elokuvasta, ja sitä käytetään ohjeena ja suunnitelmana, kun itse elokuvaa aletaan kuvaamaan. Huolellisesti tehty käsikirjoitus varmistaa tehokkaan työskentelyn kuvaamisprosessissa ja jälkituotannossa. (Sekk i.a.)

Suurin osa käsikirjoituksista seuraa alan standardeja, kun puhutaan ulkoasusta. Käsikirjoituksessa tulee olla tietynlaiset marginaalit. Sivun vasemmassa reunassa 1.5 tuuman, oikeassa 1 tuuman ja sivun alareunassa 1 tuuman tyhjä tila. Fonttina käytössä on Courier koossa 12. Otsikolle varataan oma sivu, jossa on vain otsikko, tekijän nimi ja yhteystiedot. Otsikkosivua lukuun ottamatta jokainen sivu tulee numeroida. Kun henkilö puhuu, tulee hänen nimensä keskittää sivulle ja merkitä isoin kirjaimin. Dialogissa lauseiden tulee niin ikään olla keskitettynä sivulle hahmon nimen alle. Myös jokaisen dialogin osan tulisi olla sisennettynä 2,5 tuumaa sivun vasemmasta reunasta. Dialogien kuvausten tulisi olla sulkeisissa keskitettynä dialogin yläpuolella. Hahmojen taustaselostus (engl. voiceover) merkitään lyhenteellä "V.O." heidän nimensä perään. Hahmot, joiden

ääni tulee näytettävän kuvan ulkopuolelta, merkitään TV-tuotannossa lyhenteellä “O.C.” (off-camera) ja elokuvatuotannossa “O.S.” (off-screen). (Masterclass 2021.)

Toimintojen kuvaukset kohdistetaan aina sivun vasempaan marginaaliin, eikä niitä koskaan laiteta sulkuihin. Kaikkien henkilöiden nimien tulee olla kirjoitettu isoilla kirjaimilla, kun he esiintyvät käsikirjoituksessa ensimmäistä kertaa. Kohtauksen otsikko on aina sivun vasemmalla puolella ja kirjoitettu isoin kirjaimin. Kun tapahtumapaikkana on ulkotila, kirjoitetaan kohtauksen otsikkoon lyhenne “EXT.” (engl. exterior). Sisätilasta käytetään lyhennettä “INT.” (engl. interior). Siirtymät kirjoitetaan isoilla kirjaimilla ja kohdistetaan sivun oikeaan marginaaliin. Siirtymiä ovat esimerkiksi “FADE OUT” tai “BLACK OUT”. Mikäli kameran liikkeet, kuvakulmat tai valaistus eivät ole täysin välttämättömiä kohtauksen esittämiselle käsikirjoituksessa, kannattaa ne suosiolla jättää kokonaan pois. Ohjaaja ja tuotantotiimi huolehtivat näistä kyseisistä alueista. (MasterClass 2021.)

Vaikka itse käsikirjoituksen voi tehdä millä tahansa kirjoitusohjelmalla, on näiden sääntöjen noudattamista helpottamaan myös kehitetty käsikirjoitusohjelmia. Tunnettuja ohjelmia käsikirjoituksen tekemiseen ovat esimerkiksi StudioBinder, Celtx, Final Draft ja WriterDuet.

### 2.3 Kuvakäsikirjoitus

Jos käsikirjoitus on verbaalinen suunnitelma tarinasta, on kuvakäsikirjoitus visuaalinen suunnitelma (Glebas 2012, luku 3). Kuvakäsikirjoitus (kuva 2) on kaikessa yksinkertaisuudessaan sarja peräkkäin olevia kuvia ja niihin liittyviä tekstimuotoisia huomautuksia. Se pohjautuu yleensä käsikirjoitukseen tai tarinan ideaan, ja valmista kuvakäsikirjoitusta käytetään visuaalisena ohjeena animoidun videon tuotannossa. (Taggart 2023.) Kuvakäsikirjoitusta voidaan animaation lisäksi käyttää oikeastaan missä vain liikkuvaa kuvaa sisältävässä tuotannossa, kuten esimerkiksi näytellyissä elokuvissa sekä mainoksissa. Tässä opinnäytetyössä käsittelen kuitenkin pääasiallisesti animaatioelokuvissa ja näytellyissä elokuvissa käytettyjä kuvakäsikirjoituksia.



Kuva 2. Osa tv-sarjan Batman: The Animated Series (1992) kuvakäsikirjoituksesta (Timm 1992).

Jokainen kuvakäsikirjoituksen kuva määrittää tapahtuman alku tai loppupisteen. Tämä visuaalinen sarja kuvia antaa animoijille lähtökohdat siitä, miten heidän tulisi herättää idea eloon liikettä käyttäen. Kuvien lisäksi kuvakäsikirjoituksen tulisi sisältää muistiinpanoja sekä ohjeita, joista löytyy informaatiota kohtauksen teknisestä puolesta. Muistiinpanoilla voidaan pyrkiä hahmottamaan esimerkiksi kameran liikkeitä, siirtymiä ja erikoistehosteita. Sanomattakin on selvää, että mitä enemmän selkeätä informaatiota kuvakäsikirjoitus sisältää, sitä helpompi sitä on lähteä toteuttamaan. (Taggart 2023.)

Kuvakäsikirjoituksen tärkein tehtävä on siis välittää haluttu informaatio mahdollisimman selkeästi, ja koska kyse on luovasta ulosannista ja artistien tyylit ovat hyvin erilaisia, ei itse kuvakäsikirjoituksen ulkomuotoon ole mitään pilkuntarkkoja säädöksiä. Tästä huolimatta tehokkaan tuotannon varmistamiseksi alalla on käytössä suhteellisen standardisoituneita käytäntöjä, jotka muovautuvat hie- man tuotantoryhmän työskentelytapojen ja projektien mukaan. Myös sillä on

suuri merkitys, tuotetaanko kuvakäsikirjoitus itselle vai eteenpäin työryhmälle. Itsenäisessä tuotannossa kuvakäsikirjoituksen tarvitsee käytännössä olla selkeä vain tekijälle itselleen, mutta isommassa tuotannossa informaation pitäisi nimenomaan välittyä eteenpäin tuotantoryhmälle. Sukellan syvemmin tähän aiheeseen luvussa 4, jossa käsittelen kuvakäsikirjoitusta laajemmin.

## 2.4 Animatic

Kuvakäsikirjoitusvaihetta seuraa yleensä animatic, jota kutsutaan myös nimellä "story reel". Se syntyy, kun kuvakäsikirjoituksen kuvat laitetaan peräkkäin videolle ja sen päälle lisätään äänet ja musiikki. Animatic on siis kuin ensimmäinen versio valmiista elokuvasta. Se näyttää elokuvan kulun oikeassa ajassa rytmityksineen. Tässä vaiheessa on helppo nähdä, mitkä kohdat vaativat hienosäätöä, ja usein animaatiota tehdessä kuvakäsikirjoitukseen täytyy lisätä kuvia sulavoittamaan siirtymiä. Kaikki käsikirjoitus on lopulta palaamista alkuun ja sen uudelleen kirjoittamista. Tämä pätee myös kuvakäsikirjoitukseen. Siitä poistetaan kohdat, jotka hidastavat tarinan kulkua. (Glebas 2012, luku 3.)

Animaticista tulee myös selkeästi ilmi, jos joku kohta ei toimi. Kun virheet huomataan tässä vaiheessa, on niiden korjaaminen huomattavasti kustannusystävällisempää ja nopeampaa kuin niiden esiintyminen myöhemmin. Kun animatic tuntuu pyörivän moitteettomasti, voidaan olettaa, että valmis tuotos pyörii vähintään yhtä hyvin. Animatic on lähes välttämätön esituotannon vaihe animoituun elokuvaan tehtäessä. Näytellyssä elokuvassa sen painoarvo on selkeästi vähäisempi. (Glebas 2012, luku 3.)

## 2.5 Konseptitaide ja visuaalinen tyyli

Seuraava animaatioelokuvan esituotannon vaihe on luoda elokuvalle visuaalinen tyyli. Tätä prosessia kutsutaan konseptitaiteeksi, ja sen tehtävänä on materialisoida kaikki elokuvassa käytettävät visuaaliset elementit. Näitä elementtejä on käytännössä kaikki visuaalinen, mitä elokuva pitää sisällään, esimerkiksi hahmot, ympäristöt ja esineet. Näitä visuaalisia elementtejä suunnitellaan ja

muokataan niin, että ne toimivat kokonaisuuden kannalta. Eri elementeistä tehdään yleensä useita eri versioita, joista toimivin päätyy lopulta valmiiseen elokuvaan. Animaatioelokuvan konseptitaidetta hyödynnetään myös usein elokuvan markkinoinnissa. Näitä visuaalisia elementtejä voidaan ripotella mainoksiin ja oheistuotteisiin sekä niistä voidaan koosta kirja, joka esittelee elokuvaa varten tehtyä taidetta. Konseptitaidetta voidaan käyttää myös, kun projektin etenemistä esitellään ohjaajalle, asiakkaille ja sijoittajille. (Art Shutter 2022.)

Animaatioelokuvaa tehtäessä tässä esituotannon vaiheessa ryhdytään siis suunnittelemaan ja piirtämään ympäristöjä sekä hahmoja. Näyteltyä elokuvaa tehtäessä prosessi on kuitenkin täysin erilainen. Siinä tämä esituotannon vaihe tarkoittaa kuvauspaikkojen kartoitusta ja etsiskelyä sekä näyttelijöiden värväämistä rooleihin. (LV PRODUCTIONS i.a.) Jos näytelty elokuva kuitenkin sisältää paljon erikoistehosteita, kuten 3D-mallinnettuja ympäristöjä tai esineitä, on myös konseptitaiteen tekeminen silloin osa kyseistä projektia.

Tässä kohtaa esituotantoa tapahtuu siis konkreettisia eroja animaation ja näytellyn elokuvan välillä. Vaikka ero on ulkoisesti todella huomattava, tuntuu sisin pysyvän kuitenkin samana. Näyteltyä elokuvaa tehtäessä näyttelijöitä valitaan rooleihin koe-esiintymisissä ja rooleihin pyritään valitsemaan henkilöt, jotka istuvat niihin parhaiten. Henkilöiden täytyy heijastaa sitä tarinaa, jota halutaan kertoa. Näyttelijöiden valinnan lisäksi tätä aspektia tehostetaan puvustuksella.

Kun animaatioelokuvan hahmoja suunnitellaan, on prosessi tietyllä tavalla täysin sama. Konseptitaiteen tekijät toimivat ikään kuin valitsijoina koe-esiintymislaisuudessa, sillä hahmot täytyy piirtää sopimaan tarinan teemaan ja heidän persoonallisuutensa täytyy tulla esille heidän ulkomuodostaan. Esimerkiksi paha hahmo täytyy tunnistaa sen ulkomuodosta, jotta informaatio pysyy selkeänä ja ristiriidoilta vältytään. Olen havainnollistanut tätä ulkomuodon antamaa vihjettä kuvassa 3.



Kuva 3. Pahuus näkyy hahmon ulkomuodosta. Kuvankaappaus animaatioelokuvasta Prinsessa Ruusunen (1959).

Kuvassa 3 esiintyvä hahmo on Prinsessa Rusunen -elokuvan (1959) pääpaholainen nimeltään Pahatar. Kyseisen hahmon ulkomuoto on täynnä elementtejä, jotka viestivät tämän pahuudesta, ja näin ollen katsoja ymmärtää heti, millaisesta hahmosta on kyse. Näitä elementtejä ovat esimerkiksi sarvet, musta ja violetti väri, terävät piirteet ja sauvalla istuva korppi. Konseptitaiteen tuottajat toimivat siis myös puvustajan roolissa.

Ulkomuodon lisäksi viestejä hahmon persoonasta pystytään tuomaan esille myös myöhemmässä animaatiovaiheessa esimerkiksi elein ja liikkein. Koska näytellyssä elokuvassa tämä on näyttelijöiden tehtävä, on animaattorien rooli käytännössä näytellä. Itse näyttely tapahtuu toki fyysisen olemuksen sijaan animoimalla, mutta se ei poista sitä tosiasiaa, että animaattorien täytyy ymmärtää näyttelemistä. Tunteet täytyy tuoda ruudulle hahmon ilmein ja elein, ja siinä auttaa suuresti, jos pystyy käyttämään itseään mallina hahmon elehtimiseen.

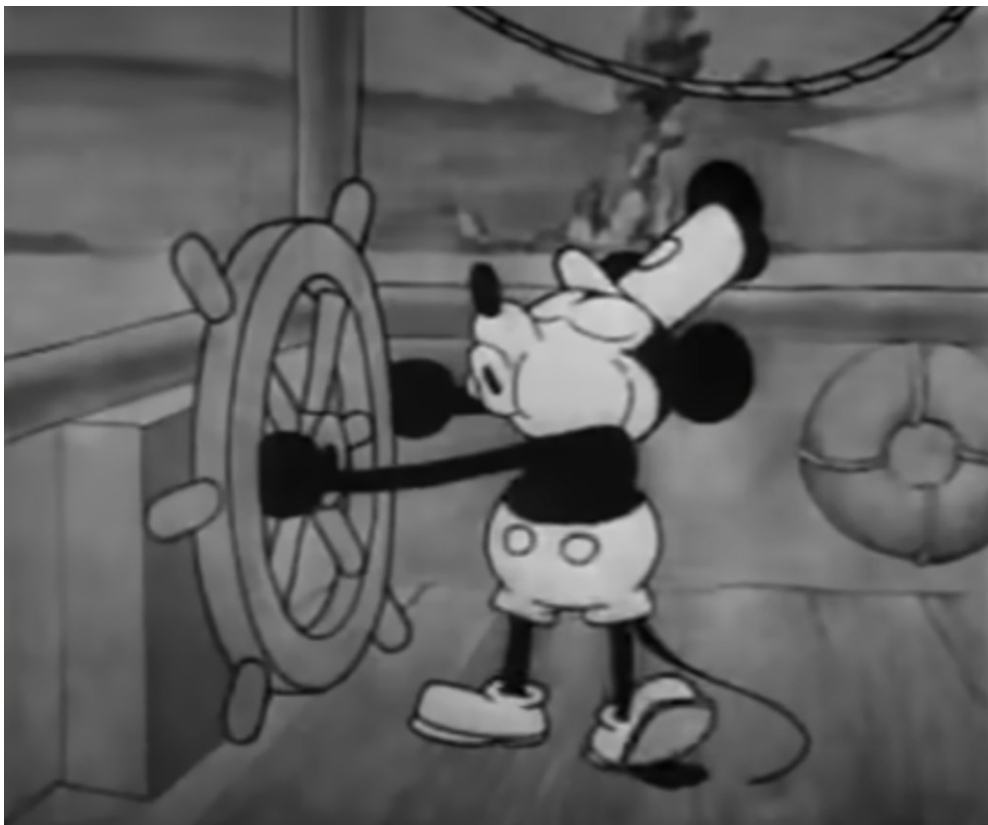
### 3 Kuvakäsikirjoitus

Tässä luvussa käyn kuvakäsikirjoitusta läpi syvemmin. Kerron kuvakäsikirjoituksen historiasta, kuvakäsikirjoituksen merkityksestä tuotannon työkaluna sekä käsittelen animaatioelokuvan ja näytellyn elokuvan kuvakäsikirjoituksen välisiä eroja.

#### 3.1 Historia

Kuvakäsikirjoitus on tietävästi saanut alkunsa Walt Disneyn animaatiostudiolla 1930-luvun alkupuolella, mutta uskotaan, että jotkin suuremmat mykkäelokuvat olisivat käyttäneet kuvakäsikirjoitusta työkalunaan jo aikaisemmin. Materiaalia näistä mykkäelokuvien kuvakäsikirjoituksista ei ole kuitenkaan selvinnyt tähän päivään asti. Disney-animaattori Webb Smithiä on kuitenkin pidetty sen idean takana, että piirrettyjä kohtauksia laitetaan seinälle peräkkäin kertomaan tarina kokonaisuudessaan. Smith aloitti Disneyn tarinaosastolla 1930-luvun alussa. John Canemaker sanoo kirjassaan *Paper Dreams: The Art and Artists of Disney Storyboards*, että ensimmäisiä kuvakäsikirjoitukseen verrattavia työskentelytapoja olisi kuitenkin käytetty jo hieman aikaisemmin esimerkiksi Höyrylaiva Ville -lyhytanimaatiota (USA 1928) (kuva 4) tehtäessä. (Halligan 2013.)





Kuva 4. Kuvassa yksi tunnetusti maailman ensimmäisistä animaatioista. Kuvankaappaus lyhytelokuvasta Höyrylaiva Ville (1928).

Sarjakuvapiirtäjä ja kuvakäsikirjoittaja Alex Toth väläyttää myös toisenlaisen historian mahdollisuutta. Hänen mukaansa sarjakuvapiirtäjä ja animaattori Winsor McCay olisikin voinut olla kuvakäsikirjoituksen esi-isä. Hän ehdottaa, että McCayn elokuvassa *Gertie the Dinosaur* (USA 1914) olisi käytetty kuvakäsikirjoitusta animoidun kohtauksen teossa. (Glebas 2012, luku 3.)

Ensimmäinen tiettävästi kokonaan kuvakäsikirjoituksen pohjalta tehty animaatioelokuva oli Disneyn lyhytelokuva *Three Little Pigs*, joka ilmestyi vuonna 1933. Vuoteen 1938 mennessä kaikki Yhdysvaltojen animaatiostudiot olivat ottaneet kuvakäsikirjoituksen osaksi omaa tuotantoprosessiaan (Taggart 2023). Sana kuvakäsikirjoituksesta levisi nopeasti, ja lopulta se miellettiin niin tehokkaaksi työkaluksi, että muutkin suuret Hollywood

-studiot ottivat kuvakäsikirjoituksen käyttöönsä (Halligan 2013). Victor Flemingin ohjaama *Gone With The Wind* (USA 1939) oli yksi ensimmäisistä kokonaan kuvakäsikirjoitetuista näytellyistä elokuvista (kuva 5). Elokuvan tuotantosuunnittelija William Cameron Menzies palkattiin tuottaja David O. Selznickin toimesta suunnittelemaan jokainen elokuvan kohtaus. 1940-luvun alussa kuvakäsikirjoituksesta tuli suosittu työkalu näyteltyjen elokuvien tuotannossa, ja siitä tulikin näin ollen pysyvä osa elokuvatuotannon visuaalista esituotantoa. (Wikipedia 2024a.)



Kuva 5. Kuvassa elokuvaan *Gone With the Wind* (1939) tehty kuvakäsikirjoitus (Menzies 1939).

### 3.2 Kuvakäsikirjoituksen merkitys tuotannossa

*“If i can make things work on paper, i can make them work on a set, and if i can create a visual style in paper, i can absolutely create it on god’s green earth”*

- Kevin Costner

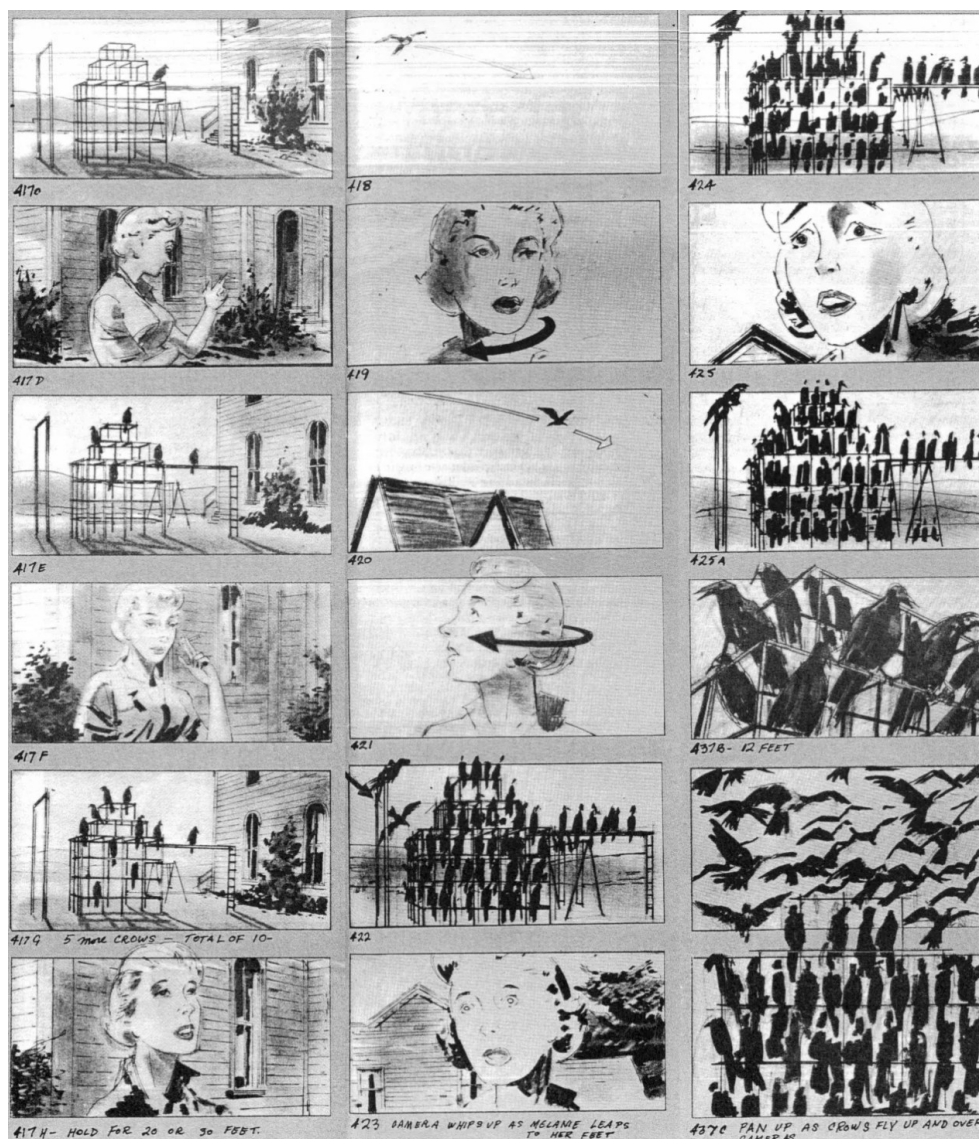
*“The storyboard for me is the way to visualize the entire movie in advance”*

- Martin Scorsese

Jokainen tuotanto alkaa konseptista. Kuvakäsikirjoitus on tarinallisesti ensimmäinen visuaalinen esitys siitä, miltä valmis tuotos tulee näyttämään. Tässä vaiheessa pystytään hahmottamaan, toimiiko koko konsepti ylipäätään, ja usein tässä kohtaa muutoksia tullaan tekemään. (Toonboom i.a.) Kun kuvakäsikirjoitusta katsoo, huomaa yleensä helposti, jos kohtaus ei toimi tai siitä puuttuu jotain. Tässä vaiheessa on mahdollista muokkaila ja viilaila kuvakäsikirjoitusta toimivaksi. (Taggart 2023.)

Vaikka kuvakäsikirjoituksen tekeminen tuottaa lisää työtä, on ehdottomasti kannattavampaa, että mahdolliset virheet ja muutokset huomataan ennen kuin itse tuotanto alkaa. Animointi on todella kallista ja aikaa vievää puuhaa, joten jo pelkästään turhien animointien välttäminen puhuu kuvakäsikirjoituksen puolesta. Näyteltyä elokuvaa tehtäessä kunnollisella kuvakäsikirjoituksella voidaan välttää turhia työtunteja koko kuvausryhmältä, kun korjaukset tehdään ennen kuvauspaikkaan siirtymistä.

On myös hyvin yleistä, että kuvakäsikirjoitusta käytetään vain osassa näytellyn elokuvan kohtauksista. Kuvakäsikirjoituksesta on apua etenkin silloin, kun tuotettava video sisältää monimutkaisia kohtauksia, visuaalisia efektejä tai stuntteja. Esimerkiksi Alfred Hitchcockin elokuvassa Linnut (USA 1963) (kuva 6) kohtauksen kulku oli niin hankala melkein joka kohtauksessa esiintyvien elävien lintujen takia, että käytännössä koko elokuva täytyi kuvakäsikirjoittaa. (LaVigne 2018.)



Kuva 6. Näyteltyä elokuvaa tehdessä kuvakäsikirjoitus on hyvä apuväline monimutkaisiin kohtauksiin (Boyle 1963).

Kuvakäsikirjoitusta on kuitenkin myös kritisoitu, eivätkä kaikki elokuvaohjaajat välttämättä käytä sellaista ollenkaan. Esimerkiksi saksalainen elokuvaohjaaja Werner Herzog välttelee kuvakäsikirjoituksen käyttöä ja korostaa improvisaation merkitystä elokuvatuotannossa. Herzogin kuuluisa kuvakäsikirjoitusta vähättelevä lause kuuluu näin: *“I do not use a storyboard, I think it’s an instrument of the cowards.”* Herzogin mukaan kuvakäsikirjoituksen käyttö on kuin seuraisit keittokirjan ohjetta etkä luottaisi omiin luoviin vaistoihisi, jotka tuovat eloa ja jännitystä elokuvaan. (Wong 2020.)

Kuvakäsikirjoituksen vaikutuksesta luovaan ulosantiin voidaan olla montaa mieltä. Minun ja monen elokuvaohjaajan mielestä kuvakäsikirjoitus on kuitenkin todella hyödyllinen työkalu tukemaan itse tuotantovaihetta. Sitä ei mielestäni kuitenkaan tarvitse seurata uskonnollisesti, vaan sitä voi nimenomaan käyttää työkaluna ja näin jättää tilaa myös luoville ratkaisuille. Animaatioelokuvaa tuottaessa asianlaita on kuitenkin toinen ja siinä tuskin pystytään jättämään Herzogin mainitsemaa keittokirjaa käyttämättä. Kuvakäsikirjoitus tarkoittaa animaation tuotannossa käytännössä valmista elokuvaa, koska siinä tapahtuva ja esiintyvä työstetään täysin kuvakäsikirjoituksen mukaan.

### 3.3 Visuaalinen esitys

*“Storyboard artist has to be a good storyteller” - Alfred Hitchcock*

Kuvakäsikirjoituksen tekemiseen ei ole mitään tiukkoja sääntöjä, vaan merkityksellistä on tiedon välittäminen, sillä se toimii loppupeleissä vain tuotannon työkaluna (RocketJump Film School 2016). Tästä syystä kuvakäsikirjoituksen voi tehdä monella eri tavalla riippuen työstettävän projektin tarpeista. Klassisin kuvakäsikirjoituksen muoto on piirtää se kokonaan käsin kynällä paperille. Tämä perinteinen lähestymistapa on helppo ja kustannustehokas tapa muuntaa ideoita ja tarinoita visuaaliseen muotoonsa. (Shahbazi 2024.) Vaikka nykyään kuvakäsikirjoituksen tekemiseen on tarjolla rutkasti digitalisoituja työkaluja, moni tunnetukin kuvakäsikirjoittaja työskentelee silti mieluiten kynän ja paperin kanssa. Uskon, että tämä klassinen lähestymistapa voi auttaa joitakin tekijöitä vapauttamaan luovuutensa, kun prosessi on riisuttu kaikesta ylimääräisestä.

Niin kuin jo mainitsin, kuvakäsikirjoituksen voi tehdä myös digitaalisesti. Kuvakäsikirjoituksen voi käytännössä tuottaa millä tahansa ohjelmalla, jossa on mahdollisuus piirtää, mutta suosittuja ohjelmia tähän tarkoitukseen ovat esimerkiksi Adobe Photoshop, Adobe Illustrator sekä Adobe After Effects. Olemassa on myös spesifisti kuvakäsikirjoituksen tekoon luotuja ohjelmia, kuten ShotPro tai FrameForge. Digitaalisen lähestymistavan hyvinä puolina on, että kuvakäsikirjoittajat voivat luoda puhtaampia ja monimutkaisempia visuaalisia malleja kuin

käsin pystyttäisiin tekemään. Digitaalisia piirustuksia voidaan siirrellä ja niiden kokoa sekä muotoa pystytään helposti muokkaamaan. Digitaalisesti työskentely mahdollistaa myös 3D-mallien, kamerakontrollien ja visuaalisten tehosteiden hyödyntämisen kuvakäsikirjoitusta tuotettaessa. Tämä lähestymistapa on siis erityisen hyödyllistä projekteissa, joissa on paljon erikoistehosteita ja efektejä. (Shahbazi 2024.)

Koska varsinaisia säädöksiä ei ole, voi kuvakäsikirjoituksen tehdä myös täysin ilman piirtämistä esimerkiksi ottamalla kuvia halutuista tilanteista. Näyttelijöitä tai objekteja voidaan sijoitella ja sommitella ympäristöön, joka lähentelee lopullista kuvauspaikkaa. Otetut kuvat voidaan sen jälkeen järjestellä tuomalla ne tietokoneelle tai printtaamalla ne fyysisiksi kuviksi, jolloin työskentelyä voi jatkaa perinteisemmin keinoin. Esimerkiksi Stanley Kubrick käytti oikeita kuvia kuvauspaikoilta määrittääkseen kohtausten kuvakulmia elokuvassa Barry Lyndon (Britannia ja USA 1975) (kuva 7). (RocketJump Film School 2016.) Tämä lähestymistapa pätee kuitenkin lähinnä vain näyteltyyn elokuvaan, sillä animaation kohtauksat ja ympäristöt eroavat usein radikaalisti tosielämästä.





Kuva 7. Kuvakäsikirjoituksen voi toteuttaa myös ottamalla kuvia tulevilta kuvauspaikoilta. Kuvankaappaus elokuvasta Barry Lydon (1975) ja kyseisen elokuvan kuvakäsikirjoituksesta (Kubrick 1975).

Jos näytellyn elokuvan kuvakäsikirjoitusta lähdetään työstämään piirtämällä, on hyvä pitää mielessä, että kuvakäsikirjoittajan ei tarvitse välttämättä olla mikään taitava piirtäjä tai animaattori. Mahtava kuvakäsikirjoittaja on hyvä kommunikoimaan ja tuomaan informaation selkeästi esille. (Picassosson 2012.) Tästä erittäin hyvä esimerkki on Martin Scorsesen ohjaaman elokuvan Taksikuski (USA 1976) kuvakäsikirjoitus (kuva 8). Tästä kyseisestä kuvakäsikirjoituksesta välittyy haluttu informaatio, vaikka piirtojalkei onkin lähes ala-astelaisen tasoista.



Kuva 8. Kuvakäsikirjoituksen ei välttämättä tarvitse olla mikään taiteellinen mestariteos, kun tehdään näyteltyä elokuvaa (Scorsese 1976).

Animaatioelokuvan kuvakäsikirjoitusta tehtäessä piirtämisen taito ja animoinnin hallitseminen on kuitenkin todella paljon tärkeämpää, sillä animaatiossa ei ole näyttelijöitä, jotka hoitaisivat tunteiden ja eleiden tuomisen ruudulle ohjaajan näkemysten mukaisesti. Kuvakäsikirjoittajan täytyy itse piirtämällä tuoda nämä kyseiset asiat esille. Eroavuuksia on myös siinä, että näytellyn elokuvan kuvakäsikirjoitus on usein vain tukemassa tuotantovaihetta, kun taas animaatioelokuvassa kuvakäsikirjoitusta seurataan lähes poikkeuksetta todella tarkasti.



### 3.4 Työvaiheet

Kuvakäsikirjoitus prosessi on jokaisella hieman erilainen, eikä siihen ole mitään yhtä tiettyä kaavaa. Prosessi voi vaihdella eri tuotantoyhtiöiden välillä ja etenkin silloin, kun sitä tehdään itsenäisesti. Siihen myös vaikuttaa moni seikka, kuten esimerkiksi onko kyseessä näytelty elokuva vai animaatioelokuva. Tässä luvussa käyn läpi Disney-elokuvienkin parissa työskennelleen Francis Glebasin kuvakäsikirjoitusprosessia.

Francis Glebas on ollut mukana tekemässä useita Disneyn klassikkoelokuvia ja kuvailee omaa kuvakäsikirjoitusprosessiaan kirjassaan *Directing the story* (2012). Hänen mukaansa kuvakäsikirjoitusta varten tarvitaan ensiksi tarina, jota lähteä kuvittamaan. Se voi olla käsikirjoituksen muodossa tai pääpointteina esitettyinä. Tässä vaiheessa on hyvä myös kasata niin sanottu mielikuvataulu (engl. moodboard), josta ammentaa inspiraatiota. Mielikuvataulu on kokoelma kuvia, jotka auttavat tekijää hahmottamaan, millaista tyyliä hän piirroksissaan hakee. Hyödyllistä on tehdä lista, johon merkitsee asioita, jotka tulevat esiintymään kuvakäsikirjoituksessa. Näitä voivat olla esimerkiksi erilaiset hahmot, asut, arkkitehtuuriset tyylit ja ympäristöt. (Glebas 2012, luku 3.)

Ennen varsinaisen kuvakäsikirjoituksen aloittamista tehdään myös ”beat board” (kuva 9). Siinä jokaisesta kohtauksesta tehdään yksittäinen kuva, joka kertoo paljon informaatiota. Näiden kuvien tehtävänä on antaa kokonaiskuva tarinasta ja auttaa ohjaajaa esittelemään se sijoittajille ja työryhmälle. Mikäli joudut itse esittelemään kuvakäsikirjoituksen, Glebas painottaa selkeän ja intohimoisen esittelyn merkitystä. Hän myös muistuttaa, että tärkein asia kuvakäsikirjoituksessa on se, että peräkkäiset kuvat kertovat juuri sen tarinan, mitä yritätkin kertoa. On helppoa olettaa, että yleisö ajattelee samalla tavalla kuin sinä itse. Siksi kuvakäsikirjoitusta esitellessä on tärkeää myös tarkkailla, vastaanottivatko katsojat sen viestin mitä halusit sanoa. (Glebas 2012, luku 3.)



Kuva 9. Esimerkki “beat boardista” (Glebas 2012, luku 3).

Seuraavaksi käsikirjoitus kannattaa jakaa keskeisiin tarinan tapahtumiin, joista selviää tarinan taustalla oleva teema ja keskeiset kysymykset. Niitä kannattaa myös analysoida ja pohtia. Miten jokainen esitetty tapahtuma vie tarinaa eteenpäin? Jokainen kohtaus jaetaan sen jälkeen yksityiskohtaisempiin kuvasarjoihin, joita lähdetään työstämään. Glebas itse piirtää yksinkertaisia hahmotelmia suoraan käsikirjoituspaperille tekstin oikealle puolelle. Hän myös mainitsee, että ensimmäinen vedos kuvakäsikirjoituksesta kannattaa tehdä nopeasti piirtämällä postimerkin kokoisia kuvia. Näitä “thumbnail” -nimellä kutsuttuja pieniä piirroksia on helppoa lähteä muuttamaan. Glebasin mukaan kuvakäsikirjoitus ei ole vain tekstin muuttamista sarjaksi kuvia, vaan tarinan kirjoittamista uudelleen tekstin sijasta kuvia hyödyntämällä. Kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa, ja voit itse valita mitä kuvasi kertovat. (Glebas 2012, luku 3.)

Vinkkinä kuvakäsikirjoittamiseen Glebas kehottaa piirtämään mahdollisimman rohkeasti ja selkeästi. Kuvien pitää olla selkeitä kuin teksti isossa mainostaulussa. Hän myös painottaa, että kuvakäsikirjoitukset ovat jatkuvasti työstön alla. Piirustuksia tulee heittää rohkeasti roskakoriin, kunnes parhaiten tarinaa kertova kuva löytyy. Glebas myös puhuu paljon visuaalisesta tarinankerronnasta. Tarina

kuuluisi hänen mielestään kertoa lähinnä visuaalisen keinoin, eikä vain tukeutua tylsiin kuviin hahmon päästä, joissa dialogi hoitaa tarinankerronnan. Tämän oppimisessa auttaa hänen mukaansa mykkäelokuvien katseleminen. (Glebas 2012, luku 3.)

### 3.5 Kuvakäsikirjoituksen tekninen sisältö

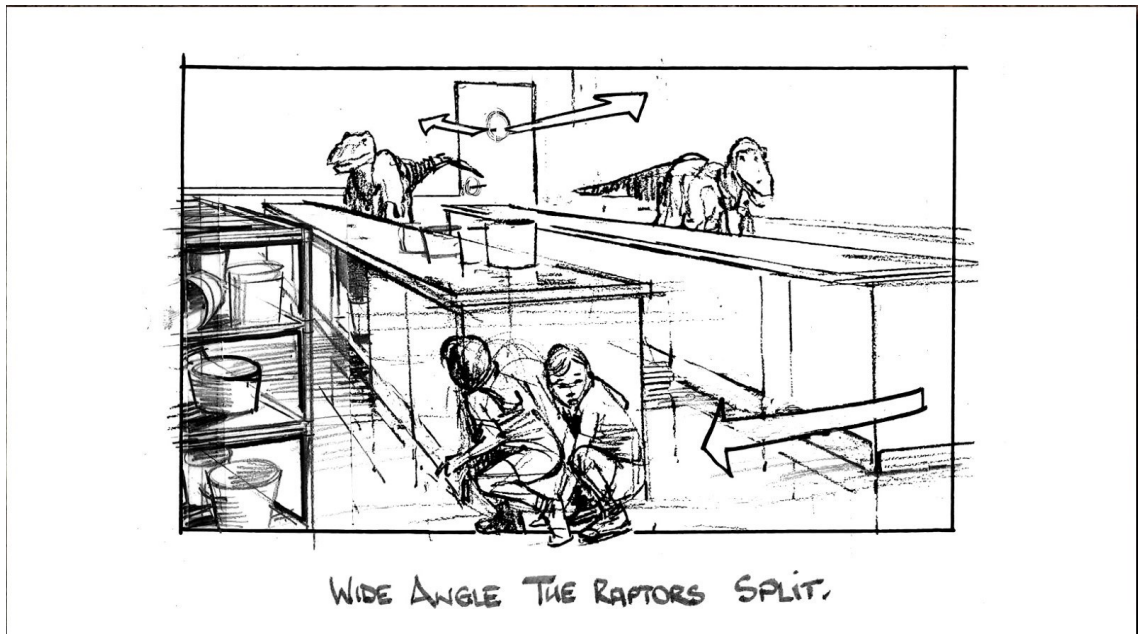
Kuvakäsikirjoituksessa elokuvan jokainen kohtaus on esitetty visuaalisesti piirroksia käyttäen. Piirroksien lisäksi se kuitenkin sisältää paljon muutakin informaatiota, kuten tekstimuotoisia ohjeita ja kameran liikkeitä. Seuraavaksi käyn läpi kuvakäsikirjoituksen teknistä sisältöä.

Kuvakäsikirjoitusta tehdessä olisi hyvä olla jonkinlainen pohja, jolle sitä alkaa rakentamaan. Pohjia on monenlaisia ja sellaisen voi ladata netistä tai vaihtoehtoisesti tehdä täysin itse. Isot tuotantoyhtiöt käyttävät kuitenkin yleensä omia valmiita pohjiaan (Glebas 2012, luku 4). Kuvakäsikirjoituksen tekoon on myös olemassa erillisiä digitaalisia ohjelmia, joista pohjat löytyvät valmiiksi. Pohja on joka tapauksessa yleensä todella simppelempi, ja se sisältää usein vain tyhjiä laatikoita kuville ja tyhjiä viivoja teksteille.

Kohtaus piirretään tyhjään laatikkoon, joka vastaa kameran näkymää ja kuvan rajausta. Tätä laatikkoa kutsutaan paneeliksi. Paneeleita on eri muotoisia, ja niistä kannattaa valita se, joka vastaa oman projektin kuvasuhdetta. (Rocket-Jump Film School 2016.) Kuvasuhteella tarkoitetaan kuvan leveyden suhdetta kuvan korkeuteen, joten valmista pohjaa käyttäessä kannattaa siis varmistaa, että paneelien kuvasuhde vastaa oman projektin kuvasuhdetta. Paneelit myös numeroidaan selvyysvuoksi.

Paneeleihin voidaan piirrosten lisäksi sijoittaa nuolia, joilla havainnollistetaan kohdauksessa tapahtuvaa liikettä (kuva 9). Nuolien piirtämiseen ei ole mitään tietynlaista tekniikkaa, tärkeää on ainoastaan informaation selkeä välittyminen. Nuol-

lilla voidaan kuvata esimerkiksi pois päin juoksevaa henkilöä, liikkuvaa ajoneuvoa tai käden liikettä. Paneelin sisälle sijoitettu nuoli kertoo yleensä, että liike tapahtuu kuvan sisällä. Jos nuoli on paneelin ulkopuolella, sillä kuvataan usein kameran liikettä. Kameran liikettä voidaan myös kuvata asettamalla paneeli paneelin sisälle, jolloin ensimmäinen paneeli näyttää alkuperäisen rajauksen ja toinen paneeli lopullisen. (RocketJump Film School 2016.)



Kuva 10. Nuolilla havainnollistetaan kuvassa tapahtuvaa liikettä (Lowery 1993).

Myös tekstimuotoinen informaatio on tärkeää. Paneelien alla on usein tyhjää tilaa, johon voidaan kirjoittaa mitä kohtauksessa tapahtuu. Myös kameran liikkeitä voidaan selkeyttää nimeämällä kuvassa käytetty kamera tekniikka, mikäli pelkkä nuoli vaikuttaa epäselvältä. (RocketJump Film School 2016.) Koska kuväkirjoituksessa tärkeintä on informaation välittyminen, kannattaa myös tekstikenttää hyödyntää.

### 3.6 Animaatioelokuvan ja näytellyn elokuvan eroavaisuudet

Kuvakäsikirjoittajilla on erityinen paikka animaatiotuotannon keskiössä, sillä näytellyt elokuvat tuntuvat olevan jäsenneily hieman eri tavalla. Yleisesti ottaen animoiduissa elokuvissa ei ole täyttä käsikirjoitusta, vaan tarina ja hahmot muovautuvat kuvakäsikirjoittajien käsissä ennen kuin ne menevät eteenpäin animoitaviksi. Heillä on siis keskeinen rooli hahmojen, juonen ja animaation sisältämien "vitsien" tuottamisessa. Suuressa animaatiotuotannossa voi tarinan parissa työskennellä yhteistyössä jopa yli kolmekymmentä kuvakäsikirjoittajaa. Näytellyssä elokuvassa kuvakäsikirjoittajia on usein vain kahdesta kolmeen, ja he kaikki työskentelevät oman kohtauksensa parissa. Tämä kuitenkin saattaa hieman vaihdella tuotannon suuruuden sekä stunttien ja erikoisefektien määrän mukaan. (Halligan 2013.)

Vaikka näytellyt elokuvat tehdäänkin lähes aina käsikirjoituksen pohjalta, on olemassa myös poikkeuksia. George Millerin ohjaama *Mad Max: Fury road* (2015) (kuva 10) oli niin visuaalinen elokuva, että kohtaukset olivat tehokkaampia suunnitella käyttämällä kuvia käsikirjoituksen sijasta. (RocketJump Film School 2016.)



Kuva 11. Kuvassa näkyvä elokuva oli niin visuaalinen, että siinä päädyttiin käyttämään kuvia käsikirjoituksen sijaan. Kuvankaappaus elokuvasta *Mad Max: Fury Road* (2015).

Eroavaisuuksia löytyy myös hahmoista. Animaatioelokuvan kuvakäsikirjoituksessa jokainen kohtauksen yksityiskohta tulee olla esitetty selkeästi, sillä niistä täytyy saada selvä käsitys hahmojen toiminnasta ja heidän tunteistaan. Näytellyssä elokuvassa tunteiden tuominen ruudulle on näyttelijän tehtävä, ja heille on suotava vapaus hoitaa oma tonttinsa. Kuvakäsikirjoitus on ohjaajaa varten, ei näyttelijöitä. (Glebas 2012, luku 3.)

Merkittävä eroavaisuus näiden kahden elokuvamuodon välillä on myös leikkauksivaiheen ajankohta. Leikkaus tapahtuu näyteltä elokuvaa tehdessä jälkituotannon puolella, mutta animaatioelokuvaa tehdessä leikkaus sisältyy kuvakäsikirjoitus vaiheeseen. Tämä johtuu siitä, että näyteltä elokuvaa kuvatessa, materiaalia kuvataan tarkoituksella paljon yli tarpeen. Näistä materiaaleista leikataan toimiva kokonaisuus jälkituotannon puolella. Animaatioelokuvaa tehdessä prosessi on päinvastainen. Turhaa animointia pyritään välttämään, joten leikkaus tapahtuu ennen animointivaihetta. (Micah Buzan ANIMATION 2019.)

Näytellyn elokuvan tarinankulkua on siis mahdollista muokkailla jokaisessa tuotannon vaiheessa. Esituotantovaiheessa pystytään muokkaamaan käsikirjoitusta sekä kuvakäsikirjoitusta ja tuotantovaiheessa pystytään ottamaan useampia ottoja kohtauksista. Viimeisessä vaiheessa eli jälkituotannossa voidaan vielä leikkauksen avulla vaikuttaa tarinankulkuun ja rytmiin. Animaatioelokuvassa tarinankulun muokkaaminen rajoittuu kuitenkin käytännössä vain esituotantovaiheeseen. Turhan animoinnin välttämiseksi kohtauksista ei kannata tehdä useampia versioita eikä niihin kannata sisällyttää mitään ylimääräistä. Tästä samaisesta syystä myös leikkaus tapahtuu esituotantovaiheessa. Animaatioelokuvaa tehdessä olisi siis järkevää tähdätä siihen, että tarinankulullisia muutoksia ei tulisi enää Animatic vaiheen jälkeen.

## **4 Visuaalinen tarinankerronta kuvakäsikirjoituksessa**

Kuvakäsikirjoituksen pääasiallinen tavoite on välittää informaatiota mahdollisimman selkeästi. Informaatiota ei suinkaan välitetä pelkästään työryhmälle vaan

loppupeleissä sitä välitetään katsojille. Kuvakäsikirjoitusta tehtäessä olisi siis hyvä tiedostaa, miten ja millä keinoin informaatio välittyy katsojille. Mikä saa yleisön jatkamaan katsomista ja millä keinoin yleisön kiinnostus saadaan heräämään? Tässä luvussa pyrin vastaamaan näihin kysymyksiin ja käsittelen elokuvateollisuudessa yleisesti käytettyjä keinoja, joilla pyritään vaikuttamaan informaatioon, jota kuva yleisölle välittää. Tämä kyseinen aihealue on kuitenkin todella laaja, joten opinnäytetyön rajallisuuden vuoksi pyrin antamaan kokonaiskuvan näistä aihealueista, ja käsittelen vain mielestäni oleellisimpia visuaalisen tarinankerronnan keinoja kuvakäsikirjoituksen kannalta. Kokonaiskuvan ymmärtäminen mahdollistaa sen, että halutessaan lukija pystyy syventymään näihin aihe alueisiin itsenäisesti, koska tietää minkälaista informaatiota lähteä etsimään.

#### 4.1 Mikä tekee elokuvasta mielenkiintoisen?

Loppupeleissä elokuva tehdään yleisöä varten, joten on tärkeää miettiä, mitä yleisö elokuvalta haluaa. Glebas sanoo yleisön tahtovan emotionaalisesti tyydyttävän kokemuksen, mutta miten tällainen luodaan? Ihmisten tunteisiin ei pystytä vaikuttamaan suoraan, mutta heidän huomiotaan pystytään ohjailemaan tarinaan niin, että tunteet tulevat pintaan. Tästä syystä tärkeää olisikin saada yleisön huomio pysymään kiinni elokuvassa. (Glebas 2012, luku 2.)

Itse pidän hyvän elokuvan merkkinä sitä, että siihen tuntee uppoutuvansa täysin. Tämä tarkoittaa siis toisin sanottuna sitä, että huomio pysyy keskitettynä koko elokuvan ajan. On myös vaikeaa kuvitella, että elokuva herättäisi vahvoja tunteita ja toisi tämän Glebasin mainitseman emotionaalisesti tyydyttävän kokemuksen, jos ajatus harhailisi koko ajan pois elokuvasta.

Yleisön huomion kiinnittämiseksi elokuvasta on tehtävä mahdollisimman mielenkiintoinen. Glebasin mukaan kuvat ovat mielenkiintoisia silloin, kun ne herättävät kysymyksiä ja jättävät katsojaan halun tietää lisää (Glebas 2012, luku 3.). Käytännössä mielenkiinnon herättää siis se, että katsoja ei tiedä mitä seuraavaksi tapahtuu. Toisin sanoen kyse on yllätyksestä, mikä onkin kautta aikojen

ollut suuri mielenkiinnon herättäjä meille ihmisille. Lapsesta asti mielenkiintoa ovat herättäneet lahjapaperiin käärityt mystiset paketit, joita saadaan kerran vuodessa syntymäpäivisin tai jouluisin. Hieman varttuneempana yllätyksiä voidaan lähteä hakemaan jopa uhkapelien muodossa ja jotkut ihmiset voivat jäädä näihin yllätyksiin pysyvästi koukkuun. Juuri yllätykset tuntuvat olevan keskiössä monessa elämän asiassa, vai maksaisitko muka mielelläsi jalkapallo-ottelusta, jonka lopputuloksen tietäisit etukäteen? Vedonlyöjänä ehkä vastaisit tähän kyllä, mutta eikö siitäkin silloin katoasi jännitys?

Miten voimme siis tuoda näitä yllä mainittuja asioita esiin visuaalisen tarinankerron keinoin? Glebasin mukaan me kerromme tarinan kuvilla samalla lailla, kun kertoisimme sen sanoilla. Jotkut sanat sisältävät paljon enemmän dramatiikkaa kuin toiset, joten niiden sanojen sisällyttäminen visuaalisesti voi tehdä kuvasta paljon mielenkiintoisemman. Esimerkiksi sana istua tai kävellä on huomattavasti vähemmän dramaattinen kuin esimerkiksi varastaa tai pettää. (Glebas 2012, luku 2.) Näitä dramatiikkaa sisältäviä sanoja käyttämällä voimme siis luoda kuvaan kysymyksiä, jotka herättävät katsojien mielenkiinnon. Kuva, jossa taskuvaras kurottaa kohti varakkaan miehen taskusta pullottavaa lompakkoa väkijoukossa, voi herättää katsojassa kysymyksen siitä, onnistuuko varas aikeessaan? Tämä kyseinen kuva herättää kyllä katsojissa kysymyksen, mutta miten kysymyksestä saisi vielä dramaattisemman ja enemmän mielenkiintoa herättävän? Kuvan olosuhteilla on mielestäni suuri merkitys, sillä juuri olosuhteet luovat kontekstin koko tapahtumalle. Esimerkiksi jos kuvan taskuvaras olisi-kin lapsi, herättäisi se ihan uudenlaisia kysymyksiä. Miksi lapsi varastaa? Onko hänen äitinsä sairas tai kuollut? Jos lapselle laitettaisiin vielä käsiase vyötärölle ja tatuointi naamaan, herättäisi kuva jälleen uudenlaisia kysymyksiä. Pelkkä kysymys ei siis välttämättä riitä herättämään katsojien mielenkiintoa, vaan kysymyksen tulee sisältää tarpeeksi dramatiikkaa mielenkiinnon saavuttamiseksi.

Mielenkiinnon herättämisen lisäksi kannattaa myös olla tietoinen niistä asioista, jotka vievät yleisön mielenkiintoa pois päin elokuvasta. Glebasin mukaan tylsyys ja sekavuus vievät yleisön huomion muualle ja kun tiedostamme nämä perustavanlaatuiset virheet, olemme heti lähempänä tyytyväistä yleisöä. Tylsyys

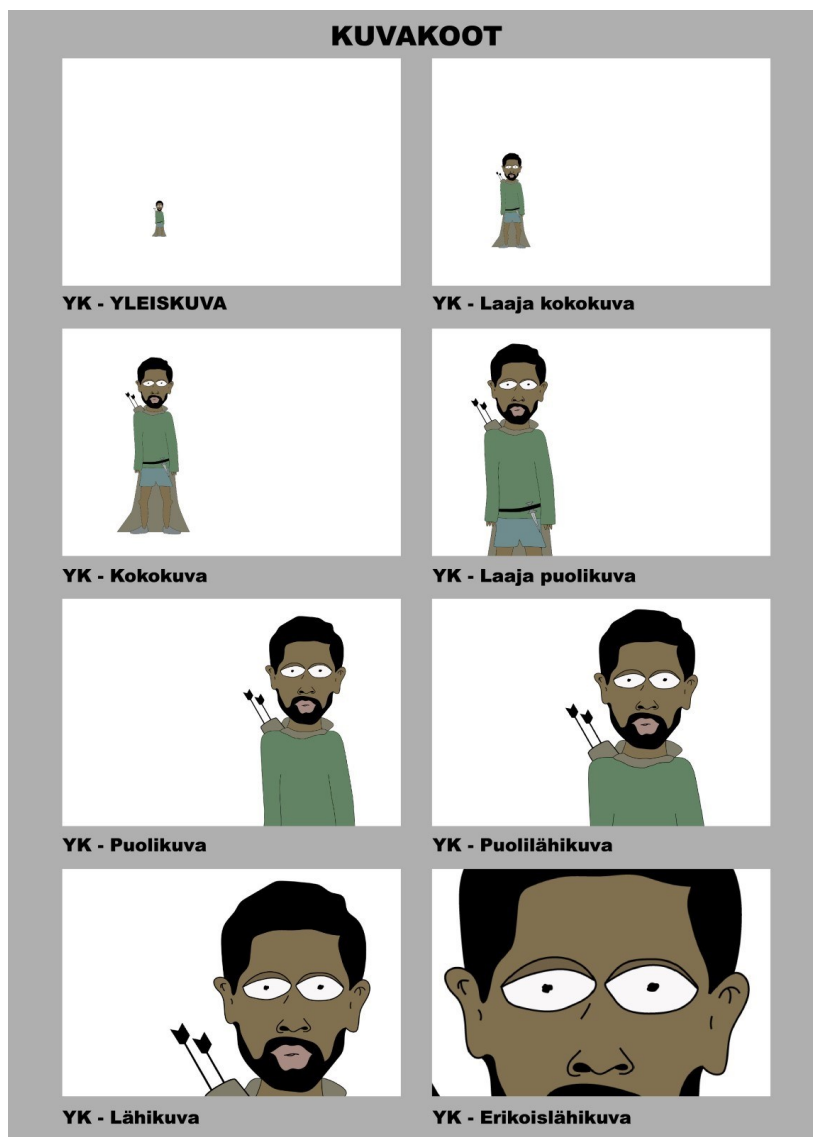


on emotionaalisesti puutteellinen ja sekavuus ylikuormittaa aistimme liialla informaatiolla. Nämä ovat perustavanlaatuisia virheitä mitä aloittelijat usein tekevät. Jos kuvassa ei tapahdu mitään, yleisö tylsistyy. Jos kuvassa taas tapahtuu liikaa, mielletään se usein sekavaksi, eikä siihen pystytä keskittymään. Tästä syystä on tärkeää löytää balanssi näiden kahden ääripään välillä. (Glebas 2012, luku 2.)

Tunnetun sananlaskun mukaan kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa, joten miten yleisö saadaan huomioimaan vain sanat, jotka me haluamme sanoa? Ensinnäkin täytyy keskittyä kertomaan vain yksi asia kerrallaan, koska sekavuutta vastaan voi taistella vain esittämällä asiat selkeästi. Asioiden esittäminen selkeästi ei ole aina helppoa, mutta tähän dilemmaan elokuvateollisuudessa on onneksi kehitelty paljon ratkaisuja, joita avaan seuraavissa luvuissa. (Glebas 2012, luku 2.)

## 4.2 Kuvakoot

Selkeyttä tarinankerrontaan saadaan erilaisten kuvakokojen avulla (kuva 12). Kuvakäsikirjoituksen kannalta yksi tärkeimmistä visuaalisen tarinankerronnan keinoista onkin kuvakokojen tunteminen. Kuvakooksi kutsutaan tapaa rajata näytettävä kuva. Rajauksen avulla voidaan painottaa haluttuja asioita, ohjata katsojan huomiota ja elävöittää kerrontaa. Yleisesti käytettyjä kuvakokoja ovat seuraavat: erikoislähikuva (ELK), lähikuva (LK), puolilähikuva (PLK), puolikuva (PK), laajapuolikuva (LPK), kokokuva (KK), laajakokokuva (LKK) ja yleiskuva (YK). (elokuvapolku) Näitä kahdeksaa kuvakokoa käytetään kun kuvataan ihmisiä. Esineitä kuvattaessa käytössä on ainoastaan ELK, LK ja KK. Sulkuihin merkatuilla lyhenteillä pyritään nopeuttamaan ohjaajan komentokieltä tai lyhentämään kuvamerkintöjä esituotannon materiaaleissa. (Wikipedia 2024b.)



Kuva 12. Eri kuvakoot havainnollistettuna (Koskimäki 2024a).

Yleiskuvassa kamera on sijoitettu todella kauaksi henkilöstä. Näin pyritään näyttämään kohtauksen tapahtumapaikka kokonaisuutena. Yleiskuvalla voidaan auttaa katsojaa hahmottamaan ympäristön mittakaava tai korostaa kuvassa esiintyvän hahmon eristyneisyyttä ja yksinäisyyttä. (MasterClass 2021b.) Yleiskuva nähdään usein kohtauksen alussa, sillä sen avulla katsoja näkee kohtauksen tapahtumapaikan (Film Studies Fundamentals 2019).

Laaja kokokuva on yleiskuvan tapaan kuvattu suhteellisen kaukaa, mutta huomattavasti lähempää kuin yleiskuva. Yleisesti ottaen laajassa kokokuvassa

näky ympäristöä sekä kuvattava hahmo kokonaan. Tätä kuvakokoä käytettäessä katsojan huomio pyritään kiinnittämään ympäristöön sekä kohteen ympärillä tapahtuviin asioihin. (Film Studies Fundamentals 2019.) Hieman lähempää kuvatussa kokokuvassa henkilön vartalo ulottuu kuvan alareunasta kuvan yläreunaan. Kokokuvan avulla katsojille pystytään näyttämään samanlaisesti tunteet henkilön kasvoilla sekä hänen kehonkielensä ja toimintansa. (Deguzman 2023b.)

Laaja puolikuva rajaa kohteen usein polvista ylöspäin. Tätä rajausta on myös kutsuttu nimellä *cowboy shot*, koska se mahdollistaa juuri ja juuri vyötärön korkeudella näkyvän aseän kuvaan lännenelokuvissa. Laajasta puolikuvasta katsojalle välittyy kokokuvan tavoin ilmeet ja kehonkieli. (Deguzman 2023c.) Puolikuvassa rajaus on tehty hieman ylempää, usein navan tienoilta. Tämä kuvakoko on toimii hyvin esimerkiksi henkilöiden välisessä keskustelussa. Puolilähikuvassa rajaus tehty rinnan kohdalta, mikä tekee siitä hyvän kuvakoon esimerkiksi henkilöhaastatteluihin. (Tapio 2019.)

Lähikuva on modernissa elokuvauksessa paljon käytetty kuvakoko. Siinä haluttu yksityiskohta kuten kasvot tai käsi, täyttää melkein koko kuvan. Lähikuvassa taustaa tai sen tapahtumia ei näy juuri ollenkaan, koska huomio halutaan keskittää nimenomaan tähän haluttuun yksityiskohtaan. Tätä huomion ohjausta voidaan vielä vahvistaa kohdistamalla kamera esimerkiksi kasvoihin, jolloin tausta jää sumeaksi. Lähikuva on erinomainen valinta silloin, kun kuvatun hahmon reaktiot ja tunteet halutaan tuoda selkeästi esille. Voimme melkein tuntea olevamme kuvatun hahmon seurassa, kun kamera kuvaa niin läheltä. Mikäli kuvattu yksityiskohta onkin jokin kehonosa tai esine, yritetään tällä viestiä katsojalle, että hänen tulee keskittyä tuohon kyseiseen asiaan syystä. (Film Studies Fundamentals 2019.)

Erikoislähikuva on korostettu versio lähikuvasta ja siinä haluttua yksityiskohtaa kuvataan vielä lähempää. Tällä tavoin katsojan huomiota pyritään ohjaamaan vain yhteen tiettyyn asiaan kuvassa. Se voi olla jokin juonellisesti tärkeä asia

kuten teksti tai esine, tai yhtäläillä jonkun henkilön tunne tai reaktio. (Film Studies Fundamentals 2019.)

Kuvakokoja tutkimalla selviää, kuinka laajat kaukaa otetut kuvat tuovat lähinnä informaatiota ympäristöstä. Laajat kuvat tuntuvat neutraaleilta ja katsoja kokee olevansa tarkkailijan roolissa. Mitä lähemmäksi kuva kuitenkin menee, sitä intiimimmän kuvan se antaa kohteesta katsojalle. (In Depth Cine 2023.)

### 4.3 Sommittelu

Katsojan huomiota voidaan ohjailta myös sommittelun avulla. Sommittelulla tarkoitetaan tapaa, jolla elementit on aseteltu kuvaan (Maio 2022). Valo- ja videokuvauksessa on tiettyjä universaaleja sääntöjä, joiden avulla kuvista saadaan selkeitä ja silmää miellyttäviä. Näitä sääntöjä ei kuitenkaan kannata aina seurata sokeasti. Sommittelusta puhuttaessa monet alan ammattilaiset rohkaisevat välillä rikkomaan yleisiä sääntöjä ja luottamaan omaan intuitioon.

Ehdottomasti tunnetuin sääntö sommittelussa on kolmanneksen sääntö (kuva 12). Siinä kuva jaetaan yhdeksään osaan käyttäen kahta vaakaviivaa sekä kahta pystysuuntaista viivaa, jotka risteävät neljässä eri kohdassa. On tieteellisesti todistettu, että katsojan silmät hakeutuvat kuvaa katsoessa näihin risteämispisteisiin. Tästä syystä kuvan henkilöt pyritään usein sijoittelemaan näiden viivojen mukaan. Etenkin Hollywood-tuotannoissa hahmot on lähes poikkeuksetta aseteltu näille kyseisille viivoille. Myös horisontti asetetaan kuvassa yleensä jommalle kummalle vaakasuuntaisista viivoista. (Tomorrows Filmmakers 2021.)



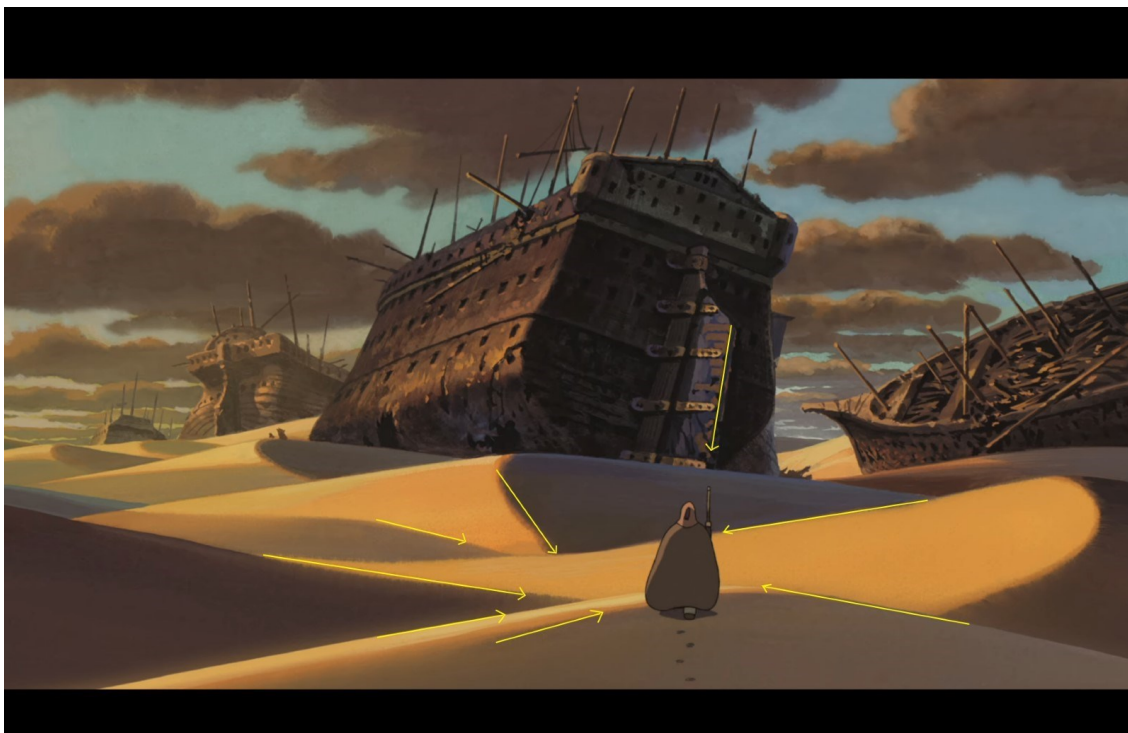
Kuva 13. Kuvassa esiintyvät hahmot asettuvat kolmanneksen säännön mukaisesti viivoille. Kuvankaappaus elokuvasta *Soul – Sielun syövereissä* (2020), jonka päälle olen itse piirtänyt viivoja havainnollistamaan kolmanneksen sääntöä.

Perustavanlaatuisena sääntönä on myös sijoittaa hahmon silmät ylemmälle vaakasuuntaiselle viivalle. Näin syntyy niin sanottu "head room", jossa pään ja kuvan ylärajan väliin jää juuri sopivasti tilaa. Kun hahmo sijoitetaan toiselle vertikaalille viivalle, vie hahmo vain yhden kolmasosan kuvasta. Kasvojen eteen jäävää tilaa kutsutaan nimellä "breathing room". (Tomorrows Filmmakers 2021) Kun henkilön ympärille jätetään riittävästi tilaa, saadaan aikaiseksi silmää miellyttävä ja normaalin tuntuinen kuva henkilöstä. Aina tällaista normaalia kuvaa ei haluta kuitenkaan antaa. Rajoittamalla hahmon ympärille jäävää tilaa, voidaan kuvaan luoda jännitettä tai arvaamattomuutta. (In Depth Cine 2023.)

Vaikka yleisesti ottaen hahmot tulisi sijoitella näiden viivojen mukaan, on tässäkin asiassa poikkeuksia, sillä hahmon sijoituspaikka kuvassa on sidoksissa siihen, mitä yleisölle halutaan sanoa. Jos hahmolla on vahva auktoriteetti, se sijoitetaan yleensä keskelle kuvaa. Tällainen hahmo voi olla esimerkiksi opettaja tai presidentti. (Tomorrows Filmmakers 2021.)

Katsojan silmiä voidaan ohjata myös käyttämällä johdattelevia viivoja. Näillä tarkoitetaan kuvassa esiintyviä asioita, jotka muodostavat näkymättömiä viivoja,

joilla johdattaa yleisön katsetta haluttuihin paikkoihin (kuva 13). Esimerkiksi portaiden kaidetta voidaan käyttää muodostamaan viiva, joka osoittaa kohti päähenkilöä. Näkymättömiä viivoja voidaan muodostaa lähes kaikesta, joten vain kekseliäisyys on rajana. (In Depth Cine 2023.)



Kuva 14. Kuvankaappaus elokuvasta Maameren tarinat (2006), jonka päälle olen piirtänyt johdattelevia viivoja.

Myös kehys kuvan sisällä on tehokas keino katsojan huomion kiinnittämiseksi. Kehys luodaan kuvan sisälle käyttäen esimerkiksi ikkunaa, oviaukkoa, peiliä tai jotain etualan elementtiä (kuva 14). Myös taustaelementeillä voidaan luoda muoto, joka levittyy kohteen ympärille. Muodon tarkoitus on rajata kohde niin, että se erottuu muusta ympäristöstä ja siten kiinnittää katsojan huomion. Kuvan sisäisellä kehyksellä voidaan huomion kiinnittämisen lisäksi myös luoda kuvaan syvempää tarkoitusta esimerkiksi korostamaan henkilön kokemaa yksinäisyyttä ja ulkopuolisuuden tunnetta. Kehys on myös hyvä keino tuoda kuvaan syvyyttä. Tämä onnistuu esimerkiksi sijoittamalla kehyksen kuvan etualalle. (Deguzman 2022.)



Kuva 15. Peili toimii mainiosti kehyksenä kuvan sisällä. Kuvankaappaus elokuvasta Aladdin (1992).

Silmää miellyttävän kuvan rakentamisessa auttaa myös kuvan tasapainottaminen. Tasapainoisessa kuvassa ei ole elementtejä, jotka dominoivat kuvan toista puolta jättäen toisen paljaan tuntuiseksi, vaan kuva pyritään pitämään harmonisena. Kuvaa voidaan myös tasapainottaa elementtien lisäksi väreillä, esimerkiksi sijoittamalla samanvärisiä huonekaluja tai esineitä molemmin puolin kuvaa. (In Depth Cine 2023.) Elokuvaohjaaja Wes Andersonin laajasti käyttämä symmetria, on oiva tapa kuvan tasapainottamiseksi (kuva 15). Siinä nimensä mukaisesti kuvan molemmat puoliskot ovat lähes symmetriset ja melkein kuin peilikuvat toisistaan.



Kuva 16. Esimerkki symmetrisestä ja harmonisesta kuvasta. Kuvankaappaus Wes Andersonin elokuvasta Moonrise Kingdom (2012).

Näitä sommittelun ohjeistuksia voidaan siis käyttää selkeyttämään katsojalle esitettyä asiaa, tuomaan syvempää informaatiota esiin tai tekemään kuvasta silmälle miellyttävä kokonaisuus. Joka tapauksessa, kaikki nämä tarkoitukset ovat vahvasti linjassa sen kanssa, että katsojan huomio halutaan pitää kiinni elokuvassa.

#### 4.4 Kuvakulmat, kameran liikkeet ja leikkaus

Kuvakulmilla on iso rooli siinä, miten kuvan informaatio välittyy katsojalle. Yksinkertaistettuna kuvakulmalla tarkoitetaan kameran paikkaa suhteessa henkilöön tai asiaan, jota kuvataan. Kun kuvakulmia käytetään määrätietoisesti ja harkitusti, voidaan niiden avulla vaikuttaa siihen, miten katsoja suhtautuu esimerkiksi kuvassa näkyvään henkilöön. (Aldredge 2022.)

Neutraalisti suurin piirtein silmien korkeudelta kuvattu henkilö näyttäytyy katsojalle yleensä tasavertaisena, koska tämä on katsojan kanssa samalla tasolla. Samasta syystä katsoja voi tuntea empatiaa tätä kyseistä henkilöä kohtaan.



Neutraali kuvakulma tekee kohtauksesta myös usein realistisen tuntuisen, sillä se mukailee sitä, mitä me normaalissa kanssakäymisessä yleensä näemme. Jos kuvakulmaa muutetaan, voi henkilö näyttäytyä katsojalle täysin eri tavalla. Empaattisuuden ja yhteyden tunnetta voidaan rikkoa sijoittamalla kamera alas niin, että henkilöä kuvataan alhaalta päin. Henkilö voidaan saada näin näyttämään voimakkaalta tai dominoivalta (kuva 16). Myös henkilön suurta kokoa voidaan pyrkiä korostamaan kuvaamalla alhaalta päin. Kameran voi myös sijoittaa kuvaamaan ylhäältä päin, jolloin saadaan aikaiseksi päinvastainen efekti. Silloin henkilö voi näyttäytyä heikkona ja hänen pieni kokonsa voi korostua. (In Depth Cine 2023.)



Kuva 17. Kuvernööri Ratcliffe näyttää alhaalta päin kuvattuna suurelta ja voimakkaalta hahmolta. Kuvankaappaus elokuvasta Pocahontas (1996).

Kameran liikkeillä tarkoitetaan kuvassa tapahtuvia muutoksia, jotka saadaan aikaan erilaisia kameratekniikoita hyödyntäen. Liikuttamalla kameraa, pystytään katsojan näkymää muuttamaan ilman, että kuvaa tarvitsee leikata. Kameran liikkeillä pystytään tekemään elokuvista mukaansatempaavia ja mielenkiintoisia katsoa. (Deguzman 2020.) Liikuttelemalla kameraa voidaan myös selkeyttää katsojalle näytettävää informaatiota. Sen sijaan, että kaksi asiaa näytettäisiin

samaan aikaan, voidaan aluksi kuvata asiaa A, jonka jälkeen kamera liikkuu osoittamaan asiaa B. Näin vain yksi asia näkyy kuvassa kerrallaan. Sama asia voidaan hoitaa myös tarkentamalla kamera aluksi A:han, jonka jälkeen tarkennus siirtyy B:hen. (Glebas 2012, luku 2.)

Edellämainitun tavan lisäksi kuvassa esiintyvää informaatiota voidaan selkeyttää myös leikkaamalla eli liittämällä kaksi kuvaa yhteen. Kohtaus voidaan kuvata näyttämällä ensin asia A, jonka jälkeen kuva leikataan näyttämään asia B. Näin vain yksi asia pysyy huomion keskipisteenä. (Glebas 2012, luku 2.)

Informaation selkeän välittämisen lisäksi leikkauksella voidaan vaikuttaa koko elokuvan rytmiin ja tunnelmaan. Yleisesti ottaen leikkauksella pyritään luomaan saumaton jatkumo kuvien välille, mikä tekee katselukokemuksesta miellyttävän. Leikkauksella voidaan myös osoittaa muutos tapahtumapaikassa tai ajassa.

Leikkauksen rytmi vaikuttaa merkittävästi kohtauksen välittämään tunnelmaan. Nopealla leikkaustahdilla katsojalle välittyy kuva hektisestä tapahtumasta ja siksi sitä käytetään usein esimerkiksi taistelukohtauksissa ja tilanteissa, joissa joku on paniikissa. Hidas leikkaus taas mukailee realistista tapahtumaa ja on tunnelmaltaan rauhallinen. Siksi sitä käytetään usein ihmisten välisessä keskustelussa. Dialogi leikataan usein niin, että se näyttää puhujan ja kuuntelijan vuorotellen, pitäen näin yllä keskustelun luonnollista saumattomuutta. Tätä leikkauksen muotoa kutsutaan nimellä "shot/reverse shot". (In Depth Cine 2023b.)

Visuaalisen tarinankerronnan keinoja on todella paljon ja jokainen pienikin yksityiskohta tuntuu vaikuttavan informaation välittämiseen suuresti. Tämän lisäksi jokainen tunnettu visuaalisen tarinankerronnan sääntö tuntuu olevan luotu rikottavaksi, sillä sen noudattamatta jättäminen tuo tarinaan täysin uuden visuaalisen vihjeen ja merkityksen. Tämä kaikki korostaa mielestäni huolellisen suunnittelun merkitystä tuotannossa, sillä kun visuaalisen tarinankerronnan ottaa huomioon jo esituotanto vaiheessa, saadaan haluttu informaatio välitettyä katsojille selkeästi ja mielenkiintoisesti.

## 5 Oman animaatioprojektin esituotanto

Tässä kappaleessa käyn läpi oman animaatioprojektini esituotantovaihetta, jossa pyrin hyödyntämään tätä opinnäytetyötä tehdessä oppimiani asioita. Toiminnallisena osuutena tässä opinnäytetyössä tarkoitukseni olisi esituottaa animoitu musiikkivideo Cave Moss -yhtyeen kappaleelle Smile. Kappale on 2 minuuttia ja 20 sekuntia pitkä ja toteutustavaksi valitsin 3D-animaation. Tämä opinnäytetyö kattaa siis vain esituotannon, mutta minulla on suunnitelmissa jatkaa tätä projektia myöhemmin tuotanto- ja jälkituotantovaiheeseen. Jätän tämän opinnäytetyön ulkopuolelle myös konseptitaiteen tuottamisen, joka on esituotannon lopussa esiintyvä vaihe.

Lähdin tekemään tätä opinnäytetyötä lähinnä tämä projektiosuus mielessäni. Olen aina ollut kiinnostunut kokonaisuuksista ja halunnut usein tehdä kaiken itse, siksi halusin yrittää tuottaa kokonaisen musiikkivideon, jossa olisin kontrollissa kaikesta. Jo tämän opinnäytetyön alkuvaiheessa minulle kuitenkin realisoi-  
tui se tosiasia, että olin haukkaamassa aivan liian isoa palaa. Ymmärsin syven-  
tyessäni animaation tuotannon vaiheisiin, että jo pelkkä esituotanto on todella  
suuritoiminen vaihe, eikä tämän mittakaavan projektia kannattaisi lähteä toteutta-  
maan ilman huolellista suunnittelua.

### 5.1 Käsitteitä

**3D-Renderöinti** on tietokoneen tekemä prosessi, jossa 3D-mallinnettu kuva muutetaan kaksiulotteiseksi kuvaksi. Näin saadaan valmis kuva ulos 3D-mallin-  
nus ohjelmasta.

**Polygoni** on vähintään kolmen pisteen yhdistämisestä syntynyt suljettu muoto (Adobe i.a.). Polygoneja käytetään 3D-mallinnus ohjelmissa.

**Low-poly** on 3D-mallintamis tekniikka, jossa käytetään mahdollisimman vä-  
häistä määrää polygoneja (Domestika i.a.). Mitä vähemmän polygoneja 3D-mal-  
lissa on, sitä kevyempi tietokoneen on sitä pyörittää.

## 5.2 Idea ja tarina

Kuten tämän opinnäytetyön ensimmäisessä kappaleessa mainitsin, jokainen luova projekti alkaa yleensä ideasta, joka muotoutuu tarinaksi, eikä tämä oma projektinikaan ole siinä mielessä poikkeus. Poikkeuksellista on kuitenkin idean muoto, sillä se ei ole malliltaan ehkä se perinteisin. Projektiin liittyvää kappaletta kuunnellessani mieleeni ilmestyi kuva ympäristöstä, joissa oli tietynlainen visuaalinen estetiikka. Tarkemmin sanottuna tämä kyseinen estetiikka oli vanhoissa Playstation-pelikonsolin peleissä käytetty low-poly grafiikka. Visuaalinen kuva mielessäni sisälsi myös kukkulalla seisovan Goottilaisen linnan, jonka ympärillä kamera pyöri ja yhtyeen logo vilkkui. Tämä kyseinen kuva toi mieleeni näissä vanhoissa Playstation peleissä käytetyn pelin aloitusvalikon. Näistä mielikuvista sain rakennettua teeman koko musiikkivideolle, jonka ympärille voisin seuraavaksi ryhtyä rakentamaan tarinaa. Teemaksi valitsin siis vanhojen Playstation pelien visuaalista ilmettä mukailevan Goottilaisen maailman, johon sijoittaisin yhtyeen soittamaan.

Teema oli ollut selvillä jo pitkään ennen tämän opinnäytetyön aloitusta, mutta juonellinen tarina uupui. Tässä vaiheessa mielessäni kävi, että koska kyseessä on visuaaliseen maailmaan perustuva musiikkivideo, ei välttämättä mitään selkeää tarinaa edes tarvittaisi. Halusin kuitenkin soveltaa oppimaani, joten päädyin pohtimaan jotain punaista lankaa projektilleni. Laitoin silmät kiinni ja ryhdyin kuuntelemaan kappaletta luupilla. Näin toimiessani tarina alkoi muodostua ja rytmittyä päässäni yllättävän vaivattomasti, joten avasin puhelimeni muistiinpanot ja rupesin kirjoittamaan alustavaa käsikirjoitusta.

Muistiinpanoja kirjoitellessani huomasin nopeasti, että itsenäisesti työskennellessä ei aikaa kannata tuhlaa merkityksettömiin tai omaa työskentely tapaa vastaan taisteleviin asioihin. En esimerkiksi nähnyt ajan käytöllisesti järkeväksi tuottaa kaikkia käsikirjoituksen kolmea vaihetta, vaan päädyin kirjoittamaan

suuntaa antavat muistiinpanot tarinan kulusta. Kyseessä on kuitenkin animaatiotuotanto, joten pääpaino on kuvakäsikirjoituksella.

Kun tarina oli hahmottunut ja alustava käsikirjoitus tehty, palasin lukemaan tämän opinnäytetyön kappaletta 2, jossa käsiteltiin tätä kyseistä asiaa. Kappaleen soidessa ja tarinan kulkua hahmotellessa kadotin itseni prosessiin niin voimakkaasti, että unohdin ottaa tässä opinnäytetyössä käsittelemiäni asioita huomioon. Ilmeisesti oppimani asiat olivat kuitenkin juurtuneet mieleeni, sillä helpotukseksi huomasi, että tarinastani löytyi nämä elementit, joiden tärkeydestä olin kirjoittanut.

Esituotantoa käsittelevässä kappaleessa 2 kerroin, kuinka Glebasin ja Rubion mielestä kaikissa tarinoissa on kyse muutoksesta. Tarkastellessani oman tarinani kulkua, huomasin muutoksen olevan pääasiallisessa roolissa myös tässä tarinassa. Tarinan kulku on tiivistettynä seuraavanlainen: Goottilaisessa linnassa on käynnissä tämän kyseisen yhtyeen live-konsertti. Yleisö seuraa konserttia aluksi vähäeleisesti, mutta konsertin edetessä yleisö pääsee sisälle musiikkiin, ja yleisössä olevat ihmiset alkavat vapautua. Tätä vapautuneisuutta kuvaan muuttamalla yleisössä heiluvat ihmiset tanssiviksi hirviöiksi. Tässäkin tarinassa on siis kyse muutoksesta.

Tarinan idea perustuu omiin kokemuksiini live-konserteista. Välillä konsertteihin uppoutuu niin syvästi, että kokee vapautuneensa täysin. Kun hetkessä on vahvasti läsnä, ei silloin tarvitse peitellä mitään ja omana itsenä oleminen helpottuu. Tätä aspektia kuvaan tarinassa sillä, että yleisön todellinen hirviömäinen olemus paljastuu, kun he pääsevät tähän vapautuneisuuden ja läsnäolon tilaan.

### 5.3 Kuvakäsikirjoitus

Ennen kuvakäsikirjoitukseen siirtymistä, päätin Glebasin ohjeiden mukaisesti kasata mielikuvataulun (kuva 18), josta sitten ammentaisin inspiraatiota videon visuaaliseen maailmaan. Aloitin mielikuvataulun kasaamisen aluksi etsimällä netistä saman tyyliä musiikkivideoita, jotta saisin kokonaiskuvan musiikkivi-

deon toteutuksesta. Löysin muutamia mielestäni hyviä inspiraation lähteitä ja sisällytin niistä otettuja kuvankaappauksia mielikuvatauluuni. Tämän jälkeen ryhdyin kartoittamaan haluamaani visuaalista tyyliä käymällä läpi kuvia vanhoista Playstation peleistä.



Kuva 18. Kuvassa tekemäni mielikuvataulu, johon kasasin inspiroivia kuvia. (Vicuna 2021; Neversoft 2007; Team Silent 1999; Insomniac Games 1998; Eyedress 2022; Neversoft 2003; Team Silent 1999; Neversoft 2003; Team Silent 1999).

Kun visuaalinen tyyli mielikuvataulun avulla alkoi hahmottumaan, olin valmis siirtymään itse kuvakäsikirjoitukseen. Tässä siirtymävaiheessa aloin kuitenkin toden teolla ymmärtää kuinka isosta ja suuritöisestä projektista oikein oli kyse, koska ajatuksenani oli oikeasti jatkaa myöhemmin tuotantovaiheeseen. Low-poly estetiikan valinta vaikutti tässä vaiheessa ainoalta edes mahdolliselta valin-

nalta tämän mittakaavan projektin itsenäiseen tuottamiseen. Ryhdyin siis pohtimaan kuvakäsikirjoitusta myös siltä kantilta, miten saisin esitettyä tarinani mahdollisimman yksinkertaisin keinoin.

Kun vihdoin aloitin kuvakäsikirjoituksen tekemisen, päätin jälleen noudattaa Glebasin neuvoa ja tein aluksi "break boardin" (kuva 19), eli kuvakäsikirjoituksen version, johon on sisällytetty yksittäinen kuva jokaisesta kohtauksesta. Omassa tapauksessani kyseessä ei tosin ollut mikään useiden tuntien mittainen elokuva, joten kohtausten sijasta päätin "break boardilla" hahmottaa enemmänkin kokonaisuutta. Päätin siis tehdä suuntaa antavat kuvat kaikista pääasiallisista tapahtumista. Toteutustavaksi kuvakäsikirjoituksen tekemiseen valitsin perinteisimmän vaihtoehdon eli kynän ja paperin, vaikka omat piirtotaitoni eivät olekaan kovin kummoiset. Piirtoprosessin aloittaessani huomasin, että yksinkertaisienkin kuvien tuominen paperille siinä muodossa, missä ne päässäni näin, oli yllättävän vaikeaa. Perspektiivin hahmottamisessa minua kuitenkin auttoi suuresti netistä hakemani referenssikuvat, joita käytin piirtämisen tukena. Tässä vaiheessa yritin myös muistuttaa itseäni siitä, että kuvakäsikirjoituksen tärkein tehtävä on tuoda haluttu informaatio esille, ei niinkään olla mikään taideteos.





Kuva 19. Käsin piirtäen toteutettu "break board". (Koskimäki 2024b).

Break boardia tehdessäni oivalsin mielenkiintoisen asian 3D- ja 2D-animaation kuvakäsikirjoitusten eroista. 3D-animaatio tuntuu olevan tietyllä tavalla näytellyn elokuvan ja 2D-animaation välimuoto, jos ympäristö luodaan mallintamalla. 3D-maailma toimii käytännössä samalla tavalla kuin oikeassa elämässä lavastettu kohtaus. Kameraa pystytään liikuttelemaan tässä tilassa ja esineiden ja hahmojen paikkaa voidaan vaihtaa jopa vaivattomammin kuin näytellyssä elokuvassa. Tämä ei tietenkään poista sitä tosiasiaa, että tehokkuuden nimissä turhaa mallintamista ja siirtelyä kannattaa välttää, mutta mielestäni tämän asian ymmärtäminen tuo tähän omaan projektiin enemmän tätä Werner Herzogin mainitsemaa taiteellista vapautta, josta luvussa 2 mainitsin.



Tämän oivalluksen ansiosta päätin työstää kuvakäsikirjoituksesta vain suuntaa antavan version ja näin ollen jättää itselleni enemmän vapautta itse tuotantovaiheeseen. Päätin myös vaihtaa työskentelytapaani enemmän näytellyn elokuvan tuottamista vastaavaan malliin seuraavista syistä:

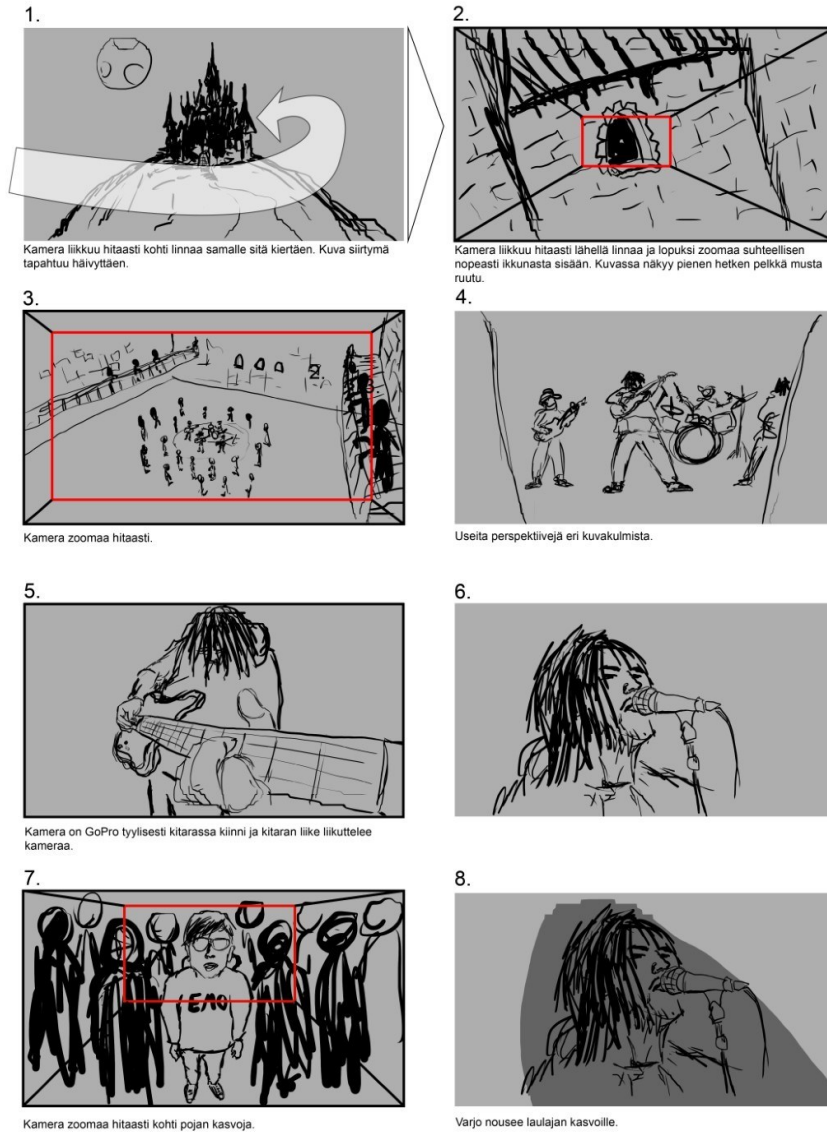
1. Koko musiikkivideo keskittyy vain kahteen ympäristöön, jotka ajattelin mallintaa 3D-ohjelmalla kokonaisuudessaan. Tämä mahdollistaa eri kamerakulmien vaihtamisen myös tuotantovaiheessa.
2. Koska musiikkivideo toteutetaan low-poly grafiikalla, sen renderöinti on todella nopeaa, minkä vuoksi kohtauksia voidaan kuvata useaan otteeseen ilman sen suurempaa vaivaa.
3. Musiikkivideo tulee sisältämään low-poly grafiikalle tyypillisiä todella yksinkertaisia animointeja, joten kuvakulman muuttaminen tuotantovaiheessa ei tuota lisää työtä.
4. Tällä tavoin myös leikkaukseen pystytään vaikuttamaan tuotannon jokaisessa vaiheessa. Tämä vapaus on mielestäni todella helpottavaa musiikkivideota tehdessä, jossa leikkauksen rytmitys on todella oleellinen asia.

Suunnanmuutoksen jälkeen ryhdyin työstämään kuvakäsikirjoituksestani lopullista versiota. Lähestymistapani oli kuitenkin nyt se, että kuvakäsikirjoitus tulisi toimimaan työkaluna ja suunnan näyttäjänä tuotantovaiheessa, mutta ei olisi kiiveen hakattu versio lopullisesta videosta. Päätin myös jatkaa kuvakäsikirjoituksen työstämistä digitaalisin menetelmin, sillä huomasin sen olevan itselleni ehkä kuitenkin mieluisampi työskentelytapa. Digitaalisesti työskennellessäni käytin Adobe Photoshop -nimistä kuvanmuokkausohjelmaa. Kyseisen ohjelman sisältä sai vaivattomasti käyttöön oikeankokoiset paneelit, joiden sisään rupesin piirtämään.

Aiemmin tekemäni break board osoittautui oikein hyväksi apuvälineeksi, eikä lopullinen kuvakäsikirjoitus eronnut siitä sisällöllisesti juuri ollenkaan. Lopulliseen kuvakäsikirjoitukseen sisällytin kaikki tarinan oleelliset tapahtumat, mutta jätin

kuitenkin tilaa myös mahdollisille tuotantovaiheessa tapahtuville luoville ratkaisuille, kuten esimerkiksi kuvakulmien vaihtelulle. Kameranliikkeitä havainnollistin oppimillani tavoilla käyttäen nuolia ja asettamalla paneelin toisen paneelin sisään (kuva 20). Kuvassa 21 havainnollistin myös hahmon liikettä käyttäen paneelin sisällä olevaa nuolta. Selkeyden vuoksi kirjoitin paneelien alle myös informaatiota kuvien teknisestä puolesta.

Kuvia piirtäessäni yritin ottaa huomioon visuaalisen tarinankerronnan perusperiaatteet. Lopullisen kuvakäsikirjoituksen avauskuvana toimii yleiskuva, jonka avulla saadaan käsitys tapahtumapaikasta (kuva 20). Myös linnan sisälle mentäessä katsojalle näytetään yleiskuva, jotta käsitys tapahtumapaikasta pysyy selkeänä. Kuvan 20 paneelissa 4, esiintyvä yhtye otetaan vastaan alhaalta päin kuvattuna, jotta yhtye saadaan näyttämään suurelta ja mahtavalta. Syvyyden lisäämiseksi sisällytin samaisen kuvan etualalle kaksi ihmistä. Kuvan 20 paneelissa 7 hämmentynyt fanipoika on kuvattu ylhäältä päin, korostaen näin kyseisen henkilön pienuutta ja epävarmuutta. Kolmansien sääntö tuntuu myös olevan läsnä useammassa paneelissa.



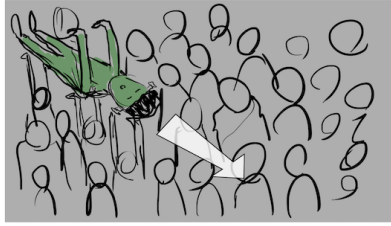
Kuva 20. Kuvakäsikirjoituksen alkupuolisko. (Koskimäki 2024c).

9.



Kamera liikkuu hitaasti kohti linnaa samalle sitä kiertäen. Kuva siirtymä tapahtuu häivyttäen.

10.



Zombi crowd surffaa nuolen osoittamaan suuntaan.

11.



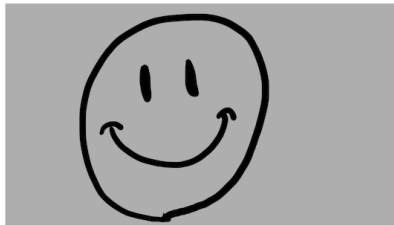
Yleistä sekoulua useista eri kuvakulmista.

12.



Joku roikkuu kattokruunusta. Meininki yltty.

13.



Suhteellisen nopeatempoisesti leikattuja kuvia hymyilevistä keikkakävijöistä.

14.



Lopuksi leikkaa hetkeksi mustaan ruutuun.

Kuva 21. Kuvakäsikirjoituksen loppupuolisko. (Koskimäki 2024d).

Kun kuvakäsikirjoitus vaikutti valmiilta, oli aika tehdä musiikkivideon ensimmäinen vedos animaticin muodossa. Siirsin kuvat ja ääniraidan videonmuokkausohjelmaan, mikä omalla kohdallani tarkoitti Adobe After Effectsiä. Ääniraitaa kuunnellessani laitoin kuvat oikeaan järjestykseen ja rytmiin. Videonmuokkausohjelma mahdollisti myös 2D-kameranliikkeiden sisällyttämisen animaticiin, mikä teki siitä heti paljon sulavamman tuntuisen kokonaisuuden. Kuvakäsikirjoitus tosin sisälsi myös 3D-kameraliikkeitä, mutta niitä ei kaksikulotteisiin kuviin ole mahdollista lisätä. Valmis animatic näytti yllätyksekseni todella paljon siltä, miltä sen päässäni kuvittelinkin näyttävän.



Kuva 22. Kuvakaappaus animaticin teko prosessista. (Koskimäki 2024e).

Esituotannon viimeinen vaihe olisi ollut konseptitaiteen tuottaminen, mutta opinnäytetyön rajallisuuden vuoksi päätin rajata sen tämän opinnäytetyön ulkopuolelle. Esituotantoa tehdessäni mieleeni alkoi jo kuitenkin selkeentyä osa elementeistä, jotka tulisivat toimimaan konseptitaiteena myöhemmässä vaiheessa.

## 6 Pohdinta

Vaikka tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli antaa lukijalle kokonaiskuva animaatioelokuvan esituotannosta, toimi se suurelta osin myös oppimiskokemuksena itselleni. Tämän opinnäytetyöprosessin alussa minulla oli vaikeuksia rajata aihetta tarpeeksi pieneksi, ja alustava aiheeni olikin animaatioelokuvan tuotanto kokonaisuudessaan. Opinnäytetyö rajautui lopulta käsittelemään pelkkää animaatioelokuvan esituotantoa. Tämä aiheen rajaamisprosessi auttoi minua hahmottamaan, kuinka laajasta kokonaisuudesta animaatioelokuvan tuotannossa on oikein kyse.

Pyrkimyksenäni oli antaa lukijalle käsitys animaatioelokuvan esituotannosta ja siitä, kuinka sitä olisi mahdollista lähteä toteuttamaan itsenäisesti. Mielestäni tämä tavoite toteutui, sillä kävin läpi kaikki esituotannon vaiheet, jonka jälkeen

syvennyin käsittelemään kuvakäsikirjoitusta. Kokonaiskuvan hahmottamiseksi käsittelin näitä asioita ottamalla huomioon myös animaatioelokuvan ja näytellyn elokuvan eroavaisuuksia. Avasin kuvakäsikirjoituksen historiaa ja merkitystä tuotannossa, jotta lukija saisi käsityksen kuvakäsikirjoituksen tärkeydestä koko animaatioelokuvan tuotannon kannalta. Näitä mainittuja asioita käsittelin elokuvatuotannosta otetuilla esimerkeillä ja käyttämällä monipuolisesti niin kirjallisia kuin videomuotoisiaakin lähteitä.

Käsittelin myös kuvakäsikirjoituksen teknistä sisältöä ja erilaisia lähestymistapoja sen tekemiseen, jotta lukijalla olisi eväät lähteä halutessaan itse toteuttamaan kuvakäsikirjoitusta. Kuvakäsikirjoituksen tuottamisen kannalta oleellista oli myös ymmärtää visuaalista tarinankerrontaa, joten avasin lukijalle myös mielestäni kuvakäsikirjoittamisen kannalta tärkeimpiä visuaalisen tarinankerronnan osa-alueita. Lopun projektiosuudessa annoin vielä lukijalle konkreettisen esimerkin esituotantoprosessin kulusta omaa animaatioprojektiani käyttäen.

Projektiosuudessa huomasin kuitenkin 2D- ja 3D-animaation eroavaisuudet, joita en ollut ymmärtänyt ottaa huomioon aikaisemmin tämän opinnäytetyön aikana. Oman 3D-animaatioprojektini esituotanto vaikutti olevan animaation sijasta lähempänä näytellyn elokuvan esituotantoa. Onnekseni olin käsitellyt esituotantoa ja kuvakäsikirjoitusta myös näytellyn elokuvan kannalta, joten ymmärsin tässä vaiheessa tapahtuneen ristiriidan ja pystyin soveltamaan oppimaani muuttamalla projektiosuuden esituotantoprosessin animaatioelokuvan ja näytellyn elokuvan välimuodoksi.

## Lähteet

6 Days To Air: The Making Of South Park. USA 2011. 42 min. Ohjaus Arthur Brandford. Charles102est. Verkkovideo 13.3.2023. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=hU83PE68oNY> (viitattu 25.3.2024).

Aaltonen, Jouko i.a. Käsikirjoittaminen on helppoa. Verkkosivu. Elokuvantaju.  
[https://elokuvantaju.aalto.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/artikkelit/aaltonen\\_johdanto.jsp](https://elokuvantaju.aalto.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/artikkelit/aaltonen_johdanto.jsp) (viitattu 26.3.2024).

Adobe i.a. What is a polygon in 3D modeling. Verkkosivu i.a.  
<https://www.adobe.com/products/substance3d/discover/3d-polygon-modeling.html> (viitattu 17.4.2024).

Aldredge, Jourdan 2022. Understanding Shot Angles and Levels. Soundstripe. Blogi 7.2.2022. <https://www.soundstripe.com/blogs/understanding-shot-angles-and-levels> (viitattu 11.4.2024).

Art Shutter 2022. What Is Concept Art? Verkkovideo 28.12.2022. Youtube. 02:39. <https://www.youtube.com/watch?v=iuGgd4H0DYQ> (viitattu 6.4.2024).

Deguzman, Kyle 2020. Types of Camera Movements in Film Explained: Definitive Guide. StudioBinder. Blogi 4.10.2020. <https://www.studiobinder.com/blog/different-types-of-camera-movements-in-film/> (viitattu 10.4.2024).

Deguzman, Kyle 2022. What is a Frame Within a Frame — Composition Techniques. StudioBinder. Blogi 19.6.2022. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-frame-within-a-frame-definition/> (viitattu 10.4.2024).

Deguzman, Kyle 2023a. What is Pre-Production in Animation — Process Explained. StudioBinder. Blogi 3.9.2023. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-pre-production-in-animation/> (viitattu 25.3.2024).

Deguzman, Kyle 2023b. What is a Full Shot in Film? Types of Shots in Film Explained. StudioBinder. Blogi 19.3.2023. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-full-shot-in-film-definition/> (viitattu 7.4.2024).

Deguzman, Kyle 2023c. What is a Medium Long Shot in Film? StudioBinder. Blogi 19.3.2023. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-medium-long-shot-in-film/> (viitattu 7.4.2024).

Domestika i.a. What Is Low Poly? Learn About Polygon Art for Video Games and More. Blogi i.a. <https://www.domestika.org/en/blog/6206-what-is-low-poly-learn-about-polygon-art-for-video-games-and-more> (viitattu 17.4.2024).

Film Studies Fundamentals 2019. Shot sizes in cinema and film studies: an introduction, with examples and explanations. Verkkovideo 29.8.2019. Youtube. 12:59. <https://www.youtube.com/watch?v=VE5qsNQaSZI> (viitattu 6.4.2024).

Glebas, Francis 2012. Directing the Story. E-kirja. Oxfordshire: Routledge. <https://learning.oreilly.com/library/view/directing-the-story/9780240810768/> (viitattu 26.3.2024).

Glebas, Francis 2013. The Animator's Eye. E-kirja. Oxfordshire: Routledge. <https://learning.oreilly.com/library/view/the-animators-eye/9780240817248/> (viitattu 26.3.2024).

Halligan, Fionnuala 2013. The art of movie storyboards. Visualising the action of the world's greatest films. East Sussex: ILEX.

Hellerman, Jason 2023. How to Write a Film Treatment (with Examples). nofilm-school. Blogi 4.9.2023. <https://nofilmschool.com/film-treatment> (viitattu 26.3.2024).

In Depth Cine 2023a. 5 Techniques For Framing Cinematic Shots. Verkkovideo 30.7.2023. Youtube. 12:09. <https://www.youtube.com/watch?v=GtPqDPhx-EI> (viitattu 7.4.2024).

In Depth Cine 2023b. Editing Transitions Every Filmmaker Should Know. Verkkovideo 21.5.2023. Youtube. 13:04. <https://www.youtube.com/watch?v=SxfRbTOaCuY> (viitattu 10.4.2024).

LV PRODUCTIONS i.a. WHAT IS THE DIFFERENCE BETWEEN LIVE ACTION AND ANIMATION? LV PRODUCTIONS. Blogi a.i. <https://www.lv-prod.com/blog-posts/what-is-the-difference-between-live-action-and-animation> (viitattu 6.4.2024).

Maio, Alyssa 2022. Rules of Shot Composition in Film: A Definitive Guide. StudioBinder. Blogi 10.7.2022. <https://www.studiobinder.com/blog/rules-of-shot-composition-in-film/> (viitattu 4.4.2024).

MasterClass 2021. How to Write a Movie Synopsis to Sell Your Screenplay. Verkkosivu. MasterClass. <https://www.masterclass.com/articles/how-to-write-a-movie-synopsis-to-sell-your-screenplay> (viitattu 26.3.2024).

MasterClass 2021a. What Is a Script? Basic Elements of Screenplays and Playscripts. Verkkosivu. MasterClass. <https://www.masterclass.com/articles/script-writing-explained> (viitattu 26.3.2024).



MasterClass 2021b. Shot Sizes Explained: 8 Camera Shot Sizes in Filmmaking. Verkkosivu. MasterClass. <https://www.masterclass.com/articles/shot-sizes-explained> (viitattu 7.4.2024).

Matt LaVigne 2018. Why Storyboards are so Important in the Film Industry (How to make them). Verkkovideo 13.6.2018. Youtube. 07:12. <https://www.youtube.com/watch?v=WFCwoqoxAbg> (viitattu 2.4.2024).

Micah Buzan ANIMATION 2019. How To Storyboard for Animation (Part 1). Verkkovideo 11.1.2019. Youtube. 4:12. <https://www.youtube.com/watch?v=m2JJxRlxV2s> (viitattu 14.4.2024).

picassosson 2012. The Purpose Of Storyboarding. Verkkovideo 30.10.2012. Youtube. 13:01. <https://www.youtube.com/watch?v=BSOJiSUI0z8> (viitattu 5.4.2024).

RocketJump Film School 2016. Intro to Storyboarding. Verkkovideo 24.3.2016. Youtube. 08:22. <https://www.youtube.com/watch?v=RQsvhq28sOI> (viitattu 4.4.2024).

Rubio, Salva 2017. Save the cat! Goes to the indies. Save the Cat! Press.

Sekk i.a. Käsikirjoitus. Verkkosivu. sekk. <https://www.sekk.fi/kasikirjoitus.htm> (viitattu 26.3.2024).

Shahbazi, Nazanin 2024. Step by Step 3D Animation Production Pipeline. Pixune. Blogi 6.3.2024. <https://pixune.com/blog/3d-animation-pipeline/> (viitattu 26.3.2024).

Taggart, Emma 2023. A comprehensive guide to storyboarding in animation. Linearity. Blogi 30.12.2023. <https://www.linearity.io/blog/storyboarding-in-animation/> (viitattu 27.3.2024).

Tapio 2019. OHJEET KUVAKOKOIHIN JA MUUTA OTOSTERMISTÖÄ. Mainostoimisto Luma. Blogi 5.12.2019. <https://mainostoimistoluma.fi/blogi/ohjeet-kuvakokoihin-ja-muuta-otostermistoa/> (viitattu 7.4.2024).

Team Coco 2012. Vince Gilligan On The Origins Of "Breaking Bad" | CONAN on TBS. Verkkovideo 8.8.2012. Youtube. 04:56. <https://www.youtube.com/watch?v=PKttjIC0LzU> (viitattu 25.3.2024).

Tomorrows Filmmakers 2021. 8 Steps to Cinematic Composition | Tomorrow's Filmmakers. Verkkovideo 14.4.2021. Youtube. 15:42. <https://www.youtube.com/watch?v=KVBc2Pg81rw> (viitattu 8.4.2024).

Toonboom a.i. The Importance of Storyboarding. Verkkosivu. toonboom. <https://learn.toonboom.com/modules/intro-to-storyboarding/topic/the-importance-of-storyboarding> (viitattu 28.3.2024).

Wikipedia 2024a. Storyboard. Verkkosivu 15.4.2024. <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Storyboard&oldid=1210755867> (viitattu 15.4.2024).

Wikipedia 2024b. Kahdeksan kuvan järjestelmä. Verkkosivu 15.4.2024. [https://fi.wikipedia.org/w/index.php?title=Kahdeksan\\_kuvan\\_j%C3%A4rjestelm%C3%A4&oldid=16238573](https://fi.wikipedia.org/w/index.php?title=Kahdeksan_kuvan_j%C3%A4rjestelm%C3%A4&oldid=16238573) (viitattu 15.4.2024).

Wong, Ian 2020. Why You Shouldn't Storyboard (According to Werner Herzog and Taika Waititi). Verkkovideo 5.4.2020. Youtube. 07:50. [https://www.youtube.com/watch?v=HJa\\_WxVXgmg](https://www.youtube.com/watch?v=HJa_WxVXgmg) (viitattu 4.4.2024).

## Kuvalähteet

Kuva 1. PHOTO: FRANK OCKENFELS/AMC. Entertainment Weekly. Aikakauslehti. <https://ew.com/article/2013/08/09/breaking-bad-the-5-best-walter-white-episodes/> (viitattu 7.4.2024).

Kuva 2. Image set: Batman: The Animated Series (1992) opening storyboards, drawn by Bruce Timm and coloured by Eric Radomski. Art of the Title. Verkkosivu. <https://www.artofthetitle.com/title/batman-the-animated-series/> (viitattu 17.4.2014).

Kuva 3. Prinsessa Ruusunen (Sleeping Beauty). USA 1959. Ohjaajat Clyde Geronimi, Wolfgang Reitherman, Eric Larson ja Les Clark. 75 min. Kuvakaappaus elokuvasta.

Kuva 4. Höyrylaiva Ville (Steamboat Willie). USA 1928. Ohjaajat Walt Disney ja Ub Iwerks. 7 min. Kuvakaappaus elokuvasta.

Kuva 5. Hot Town. DGA. Verkkosivu. <https://www.dga.org/Craft/DGAQ/All-Articles/1004-Winter-2010-11/Drawing-Board-Gone-With-the-Wind.aspx> (viitattu 8.4.2024).

Kuva 6. Ei nimeä. Culturedarm. Verkkosivu. <https://culturedarm.com/the-birds-1963-storyboarding-the-scene-at-the-schoolhouse/> (viitattu 8.4.2024).

Kuva 7. Kuvakooste. Kuvat ylhäältä alas.

Barry Lydon (Barry Lydon). Britannia ja USA 1975. Ohjaaja Stanley Kubrick. 184 min. Kuvakaappaus elokuvasta.

- Ei nimeä. The Hal Blog. Blogi. <https://halmasonberg.wordpress.com/2011/06/23/kubricks-letter-vitalis-memory-barry-lyndons-perfection/> (viitattu 17.4.2024).
- Kuva 8. Ei nimeä. Boords. Verkkosivu. <https://boords.com/blog/martin-scorseses-hand-drawn-taxi-driver-storyboards-and-the-stories-behind> (viitattu 8.4.2024).

Kuva 9. Glebas, Francis 2012. Directing the Story. E-kirja. Oxfordshire: Routledge. <https://learning.oreilly.com/library/view/directing-the-story/9780240810768/> (viitattu 16.4.2024).

Kuva 10. Raptors in the Kitchen. Jurassic World Universe. Verkkosivu. <https://www.jurassicworlduniverse.com/jurassic-park/images/storyboards/#476-1-98> (viitattu 17.4.2024).

Kuva 11. Mad Max: Fury Road (Mad Max: Fury Road). USA 2015. Ohjaaja George Miller. 120min. Kuvakaappaus elokuvasta.

Kuva 12. Koskimäki, Konsta 2024a. Kuvakoot. Oma piirros.

Kuva 13. Soul – Sielun syövereissä (Soul). USA 2020. Ohjaaja Pete Docter. 101 min. Kuvakaappaus elokuvasta.

Kuva 14. Maameren tarinat (Tales from Earthsea). Japani 2006. Ohjaaja Gorō Miyazaki. 115 min. Kuvakaappaus elokuvasta.

Kuva 15. Aladdin (Aladdin). USA 1992. Ohjaajat John Musker ja Ron Clements. 90 min. Kuvakaappaus elokuvasta.

Kuva 16. Moonrise Kingdom (Moonrise Kingdom). USA 2012. Ohjaaja Wes Anderson. 94 min. Kuvakaappaus elokuvasta.

Kuva 17. Pocahontas (Pocahontas). USA 1995. Ohjaajat Mike Gabriel ja Eric Goldberg. 81 min. Kuvakaappaus elokuvasta.

Kuva 18. Kuvakooste. Kuvat vasemmalta oikealle ja ylhäältä alas.

- EYEDRESS - JEALOUS (KING KRULE NOTHING SPECIAL REMIX) (OFFICIAL VIDEO). 2021. Ohjaaja Idris Vicuna. 3 min. Kuvakaappaus musiikkivideosta.

- Guitar Hero III: Legends of Rock (PS3) 2007. Neversoft. Kuvakaappaus pelistä.
- Silent Hill 1999. Team Silent. Kuvakaappaus pelistä.
- Spyro the Dragon 1998. Insomniac Games. Kuvakaappaus pelistä.
- EYEDRESS - HOUSE OF CARDS (OFFICIAL VIDEO). 2022. Ohjaaja Eyedress. 3 min. Kuvakaappaus musiikkivideosta.
- Tony Hawk's Underground 2003. Neversoft. Kuvakaappaus pelistä.
- Silent Hill 1999. Team Silent. Kuvakaappaus pelistä.
- Tony Hawk's Underground 2003. Neversoft. Kuvakaappaus pelistä.
- Silent Hill 1999. Team Silent. Kuvakaappaus pelistä.

Kuva 19. Koskimäki, Konsta 2024b. Break board. Oma piirros.

Kuva 20. Koskimäki, Konsta 2024c. Kuvakäsikirjoitus 1. Oma piirros.

Kuva 21. Koskimäki, Konsta 2024d. Kuvakäsikirjoitus 2. Oma piirros.

Kuva 22. Koskimäki, Konsta 2024e. Kuvakaappaus ohjelmasta Adobe After Effects.



