

Opinnäytetyö (AMK)

Elokuva ja televisio

Animaatio

2017

Jouko Raudasoja

KUVASUUNNITTELU ANIMAATIOON ”VIIMEINEN PISARA”

– Storyboardin käyttö työkaluna taiteellisten
ratkaisujen löytämiseksi lyhyessä
animaatioelokuvassa

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Elokuvan ja television koulutusohjelma / Animaatio

Kesä 2017 | 54 sivua

Jouko Raudasoja

KUVASUUNNITTELU ANIMAATIOON ”VIIMEINEN PISARA”

- Storyboardin käyttö työkaluna lyhyessä animaatioelokuvassa

Tarkastelen kuvakäsikirjoituksen, storyboardin käyttöä ja hyötyä lyhyessä animaatioelokuvassa jonka teimme pienryhmässä animaatio-ohjauksen taiteellisena opinnäytetyönä. Käyn läpi projektin piirteet, storyboardin käytön miellekkyyttä ja millaiseen rooliin se asettui projektissamme

ASIASANAT:

Animaatio, kuvakäsikirjoitus, storyboard

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Film and Television | Animation

Summer 2017 | 54 pages

Jouko Raudasoja

PRE-VISUALIZING “THE LAST DROP” ANIMATION

- Using storyboard as a tool for an animated short film

In this thesis I am looking into using storyboarding and its benefits as a tool of developing the story and communicating in our short groupwork animation project. I go through the aspects of the project and study about the role of storyboard and the results we gained from it.

KEYWORDS:

Animation, storyboard

SISÄLTÖ

| | |
|--|-----------|
| SANASTO | 5 |
| 1 JOHDANTO | 6 |
| 2 ”VIIMEINEN PISARA” PROJEKTIN ESITTELY | 7 |
| 2.1 Lähtökohdat | 7 |
| 2.2 Tavoitteet | 7 |
| 2.3 Työryhmä | 8 |
| 3 STORYBOARD | 9 |
| 3.1 Käsikirjoituksen teko tekstinä vai storyboardina? | 10 |
| 3.2 Storyboardin tekemisen vaatimukset | 11 |
| 4 VIIMEINEN PISARA – PROJEKTIN ETENEMINEN STORYBOARDIN KANNALTA | 13 |
| 4.1 Käsikirjoituksen alkukehittely | 13 |
| 4.2 Valitun tekstimuotoisen käsikirjoituksen muokkaaminen kuviksi | 15 |
| 4.3 Puhtaaksi piirto ja jatkokehittely | 18 |
| 4.4 Storyboardin revisiointi | 19 |
| 4.5 Storyboardin kuvanumerointi | 20 |
| 4.6 Storyboard ryhmän sisäisen kommunikoinnin työvälineenä | 20 |
| 5 KUVASUUNNITTELUN TAITEELLISET VALINNAT PROJEKTISSA | 22 |
| 5.1 Elokuvan hahmot | 23 |
| 5.2 Kuva kovalta esitetyt suunnitelmat ja kerronnalliset pyrkimykset | 23 |
| 6 LOPUKSI | 50 |
| LÄHTEET | 51 |

SANASTO



| | |
|-------------|--|
| Pitchaus | Pithcing (engl. syöttäminen) tarkoittaa nopeaa esitystä tuotteen tai palvelun tai liikeidean pääkohdista. (Kopiosto 2017) |
| Pose | Hahmon ilmaisullinen kehonasento |
| Revisiointi | työvaihe, jossa tarkastellaan, korjailaan ja päätetään tarvittavat muutokset materiaaliin. |
| Thumbnail | pieniä kuvia, jotka edustavat tulevaa tai olemassa olevaa isompaa kuvaa. Usein käytetty piirrosten, valokuvien ja liikkuvien kuvien yhteydessä. Nimi tulee siitä, että kuvat ovat peukalonkynnen kokoisia. |
| Workflow | työnkulku, liikkuvan kuvan tuotannoissa oleva määritelmä kuvallisen materiaalin käsittelypolusta |

1 JOHDANTO

Kirjoitan opinnäytetyöni kuvasuunnittelusta taiteelliseen opinnäytetyöhöni, Viimeinen Piisara –animaatioelokuvaan.

Kerron ensin kyseisen piirrosanimaatioprojektin taustoista - työtavasta ja työryhmästä, aiheen löytämisestä, lähestymisestä aiheeseen ja tuotannon työkaluista, joista kohdistun tärkeimpänä osana omaan vastuualueeseeni, kuvasuunnitteluun storyboardilla.

Selvitän storyboardin tarkoituksen ja käyttötavan yleisesti sen valmistuksen vaatimat taidot ja tiedot, sekä miten käytimme sitä projektissamme tarinan ideoinnissa, alkuvaiheen kerronnan rakentamisessa sekä myöhemmin tuotannon aikana kommunikaatiovälineenä.

Kirjaan auki kuvasuunnittelussa kuhunkin elokuvan kuvaan tekemäni kerronnalliset tavoitteet storyboardia tehdessä ja havainnollistan, miten storyboardin suunnitelma muuttui lopulliseen kuvaan.

2 ”VIIMEINEN PISARA” PROJEKTIN ESITTELY

Taiteellinen opinnäytetyöni, ”Viimeinen pisara”, on kahden luokkatoverini kanssa yhteisenä opinnäytetyönä tehty lyhyt piirrosanimaatioelokuva, joka käsittelee satumaisella ja absurdilla tarinallaan luonnonvarojen epätasaista jakautuneisuutta ihmiskunnan eri puoliskoille sekä konfliktin syntymistä puolien välisen kommunikaation vaikeuden takia.

2.1 Lähtökohdat

Halusin taiteellisena lopputyönäni Turun Taideakatemiasta tehdä piirrosanimaation, sillä se on minulle mieluisin tekniikka, jossa toivon myös kehittäväni itseäni lisää. Luokkatovereissani oli muutama saman henkinen henkilö kiinnostunut tekemään piirrosanimaatiota, joten päätimme lyöttäytyä tekemään yhteisen lopputyön.

2.2 Tavoitteet

Tavoitteinamme oli koittaa tehdä ammattimaisemmin ryhmässä tehtyä animaatiotuotantoa, kuin olimme aiemmin koulutuksessa tehneet. Tulisimme kohtaamaan tosielämää jokseenkin vastaavia ryhmätyön workflow’n haasteita sekä voisimme saada piirrosanimaation tehokkaammin valmiiksi kolmistaan kuin yksin pakerrettuna.

Uskoin myös, että tämän ryhmätyökokemuksen pohjalta olisi helpompi mukautua työskentelemään koulusta valmistumisen jälkeen vastaavissa animaation ammattituotannoissa tai pyrkiä kehittymään paremmaksi workflow’n tuntijaksi, jolloin olisi mahdollista jopa perustaa oma animaatiotuotantoyhtiö.

Ryhmämme kaikilla jäsenillä oli jo alun alkaen hieman kokemusta työskentelystä tai harjoittelusta eri animaatiostudiolla, joten meillä oli muutamia hyviä workflow-malleja, joista sovelsimme projektillemme parhaiten sopivan ja vapaamuotoisen toimintamallin. Workflow’mme toimikin oikein hyvin ja osasimme olla usealla saralla yllättävänkin järjestelmällisiä, mutta pääsimme myös monesti oppimaan käytäntöjä uudestaan ”kantapään kautta”, jos emme olleet miettineet ja puhuneet asioita läpi kunnolla.

2.3 Työryhmä

Työryhmässämme itseni lisäksi olivat Frida Lindholm sekä Santtu Herranen. Olemme kaikki opiskelemassa animaatio-ohjaajiksi, muttemme voineet kaikki vaikuttaa siinä roolissa, joten päätimme kehitellä tarinan yhdessä sekä jaoinme eri vastuualueita kullekin.

Vastuualueet

Frida Lindholm oli vastuussa tarinasta, taustoista ja äänistä.

Santtu Herrasen vastuualue oli hahmosuunnittelu ja animoitujen hahmojen puhtaaksi piirto.

Oma alueeni (Jouko Raudasoja) oli animaation kuvasuunnittelu, värisuunnitelmat sekä animoinnin ohjaus.

Toimimme kaikki animaattoreina ja teimme yhteisissä palavereissa päätöksiä aikataulun ja toteutuksen suhteen

Pyrimme saaman aikaan n. 3-5 minuuttisen, värillisen, dialogittoman tarinallisen piirrosanimaatioelokuvan, jossa on vähintään 2 hahmoa ja sisältäisi meitä kiinnostavia teemoja.

Ryhmätyönä piirrosanimaatiota tehdessä tulee kiinnittää aivan eri tavalla huomiota kommunikointiin ja työmenetelmiin, joilla varmistetaan tuotoksen yhteneväisyys ja onnistuminen. Yhtenä tärkeimmistä työkaluista meillä oli kuvakäsikirjoitus eli storyboard.

3 STORYBOARD

Storyboard, eli kuvakäsikirjoitus, jolla sarjakuvamaisesti pyritään esittämään mahdollisimman selkeästi lopullisen liikkuvan kuvan tuotoksen kuvat kompositioineen.

Storyboard on esituotantovaiheen visualisointityökalu, jolla esitetään kuva kuvalta, kohtaus kohtaukselta, sarja peräkkäisiä piirroksia jotka on adaptoitu käsikirjoituksesta. Ne ovat konseptipiirroksia jotka valaisevat ja kohottavat käsikirjoituksen kerrontaa ja mahdollistavat koko tuotantoryhmän järjestellä kaikki monimutkainen toiminta jota käsikirjoitus vaatii ennen kuin itse elokuvan kuvaaminen on tehty, luomaan oikeanlainen ilme lopulliselle elokuvalle.. (Hart 2008, 1)

Miksi tarvitaan storyboard?

Kun storyboardin ensimmäiset luonnokset (story sketchit) laitetaan samantien esille taululle, eikä pyöritellä vain yhden henkilön pöydällä, on kaikkien huoneessa olevien helppo arvioida ja sulatella kohtauksen elokuvallisia mahdollisuuksia. (MacClean 2011, 106)

Animaatio on visuaalinen taidemuoto, joten on erityisen tärkeää, että tarina, hahmot, liike, jatkuvuus ja keskinäiset suhteet esitetään kuvallisesti. Siksi storyboard kehitettiin aikoinaan käyttöön Disneyn studiolla. (Thomas & Johnston 1981, 195) Walt Disney tajusi 30-luvun alussa, että esituotannossa tarinan hiomiseen käytetty aika on hyvin pieni kustannus verrattuna asioiden korjaamiseen myöhemmissä työvaiheissa. (Thomas & Johnston 1981, 90)

Storyboardin käyttö valui sittemmin aikoinaan Disneyn studioilta live-elokuvien puolelle ja moni tunnettu live-elokuvien ohjaaja käyttää henkilökohtaisesti paljon storyboardia tarinan työstöön, kuten Alfred Hitchcock, Steven Spielberg, Ridley Scott. (Alvarado 2013)

Pitkien animaatioelokuvien ohjaaja Brad Bird haluaa myös käyttää kunnolla aikaa storyboardaamiseen tiedostaakseen varmasti mitä ollaan tekemässä ja jotta seuraavissa vaiheissa voidaan edetä paljon nopeammin ja tehokkaammin (MacClean 2011, 106).

Storyboard (ja animatic) on luovin animaation työvaihe. (Dudok De Wit, 2017)

Kauniita, sarjakuvamaisia storyboardia näkeekin pitkien elokuvien jäljiltä. Mutta storyboardiinsa ei pidä rakastua liikaa. On pidettävä mielessä, että se on työkalu vain tarinan kertomista varten. (Alvarado 2013)

3.1 Käsikirjoituksen teko tekstinä vai storyboardina?

Vakiintuneena käytäntönä ja opetuksena tuntuu nykyään olevan, että ensin tulisi kirjoittaa käsikirjoitus, jonka pohjalta tehdään kuvakäsikirjoitus elokuvan kuvauksia tai animaation animoimista varten.

Valitettavasti Suomessa hakiessa apurahoja animaation tekemiseen, vaaditaan tarinaa esitettäväksi tekstimuotoisena, tönkössä käsikirjoitusformaatissaan.

Näen itse animaatiolliset ideat ja tarinat usein heti kuvina, ehkäpä johtuen taustastani sarjakuvien piirtäjänä, joten haluan toimia spontaanisti ja siirtää ideat heti paperille kuvien muotoon. Animaation suunnittelu kirjoittamalla on minulle turhan tuntuista, sillä en vain voi olla ajattelematta tarinaa suoraan kuvina. Kirjoittaminen toimii itselläni vain silloin kun on tuotettava aineistoa joka ei ole millään tavalla kuvallinen tarina.

Koen että animaation vahvuus verrattuna live-tuotantoon on juuri sen visuaalisuus ja hahmojen ilmeikkyyden, joita on epätehokasta ja jopa mahdotonta kuvailla vain tekstillä.

Ren ja Stimpy -animaatiosarjassa ohjaaja John Kricfalusi kehitti käsikirjoituksia juuri samalla tavalla kuin oli tapana ennen 1960-lukua. Hän eliminoi täysin käsikirjoitusten kirjoittamisen ja jaksot kehitettiin suoraan storyboardilla, jotta saatiin tarpeeksi ilmaisullista vapautta. (Beck 2004, 318) Se toimikin Kricfalusin hyväksi, sillä kyseisen sarjan tyyliin sopii hyvin energinen ja ilmeikäs kuvallinen ilmaisu.

Ei voida kuitenkaan väittää että animaation käsikirjoituksessa storyboardista aloittaminen olisi välttämättä ainoa ja oikea keino

Simonin (2003, 62) mukaan animaation voi kirjoittaa ensin käsikirjoitukseksi tai hypätä konseptista suoraan storyboardin piirtämiseen, mutta ensimmäinen tapa sopii paremmin dramaattisiin kohtauksiin ja tilannehumoriin, kun jälkimmäinen sopii paremmin visuaaliseen gagihumoriin ja hahmojen ilmeikkyyteen.

Myös pidemmät, kokoillan animaatiot joutuvat pituutensa takia usein taipumaan niin lähelle live-elokuvan muotoa, että ne melkeinpä vaikuttavat vaativan työstöä ensin tekstinä. Poikkeuksia tästäkin on, kuten Hayao Miyazaki ja Michaël Dudok De Wit, jotka molemmat ovat tehneet pitkät elokuvansa suoraan storyboardiksi piirtäen (Alvarado 2013)(Dudok De Wit 2017)

3.2 Storyboardin tekemisen vaatimukset

Yleisesti olisi hyvä osata piirtää, mikäli haluaa tehdä storyboardia. Vaatimukset piirrostason jäljestä riippuvan hyvinkin siitä tuleeko storyboard käyttöön omaan projektiin, muille nähtäväksi vai jopa isoon ammattituotantoon.

Vaikka toimivan ja informatiivisen storyboardin pystyy tekemään karkeammillakin piirroksilla, jopa tikku-ukoilla, niin on tärkeää, että jo tässä vaiheessa on tiedossa animaation muotokieleen vaikuttavat seikat: kuvasuhde, hahmosuunnitelmat ja hahmojen koot toistensa suhteen. (MacClean 2011, 106)

Piirustustaidot olisi hyvä olla sellaiset, ettei niiden puute haittaa ilmaisua ja pystyy piirtämään asioita sellaisissa komposiatioissa ja perspektiiveissä joista saa selvää. (Alvarado, 2013)

Jos kyseessä täysin tavallisille ihmisille tuleva esitys, esimerkiksi mainostuotannon pitchaus asiakkaalle, jolta saattaa puuttua täysin elokuvallisen kuvasuunnitelman lukutaito, täytyy erityisesti kiinnittää huomiota luettavuuteen, siistiin jälkeen ja yksinkertaisuuteen.

Simon (2003, 62) kehottaa käyttämään animaation storyboardissa useampia piirroksia per kuva, osoittamaan tärkeimmät liikkeet ja etenkin liikkeen alku- ja loppupään, ei pelkästään yhtä piirrosta per kuva.

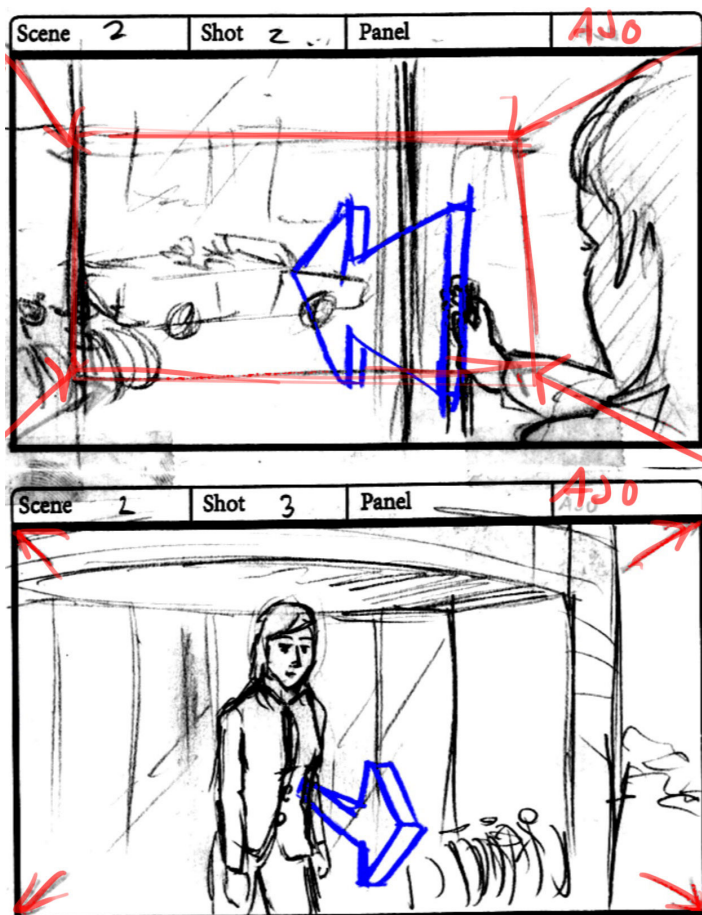
Storyboardissa on kiinnitettävä huomiota perspektiiviin ja hahmoihin, jotta tila ja henkilöiden tekemine tulee selville. Muistettava on myös suojaviiva kahden henkilön välillä eli 180° rajasääntö kuvakulmien vaihtamisessa, jota ei kannata rikkoa. Jotkut rikkovat sitä tahallisesti, kun haluavat sekoittaa tai vaivaannuttaa katsojaa. (Alvarado, 2013)

Nuolet, merkit kuva-alassa

Nuolia hahmojen liikkeen näyttämiseksi käytetään yleensä live action puolella. Animaatioissa kannattaa jättää ne pois kuvista ja mieluummin piirtää kuvan/ hahmon liikkeit eri vaiheissa, eri kuvapaneelisiin. Se antaa paljon enemmän fiilistä siitä, miten kuva toimii. Jätä myös kuva-alueelta pois sarjakuvallinen imaisu: huutomerkit, kysymysmerkit ja koita ilmaista asiat mieluummin hahmon poseilla ja ilmeillä. (Alvarado, 2013)

Noviisit voivat myös tulkita livepuolen suuntia osoittavat nuolet oikeiksi elementeiksi jotka tulevat kuvaan. On siis otettava huomioon muiden storyboardin "lukijoiden" storyboardlukutaito.

Jaguaarisuku – live-elokuvassa käytin nuolia alan vakiintuneeseen tapaan, osoittamaan hahmojen ja kameran liikkeitä.

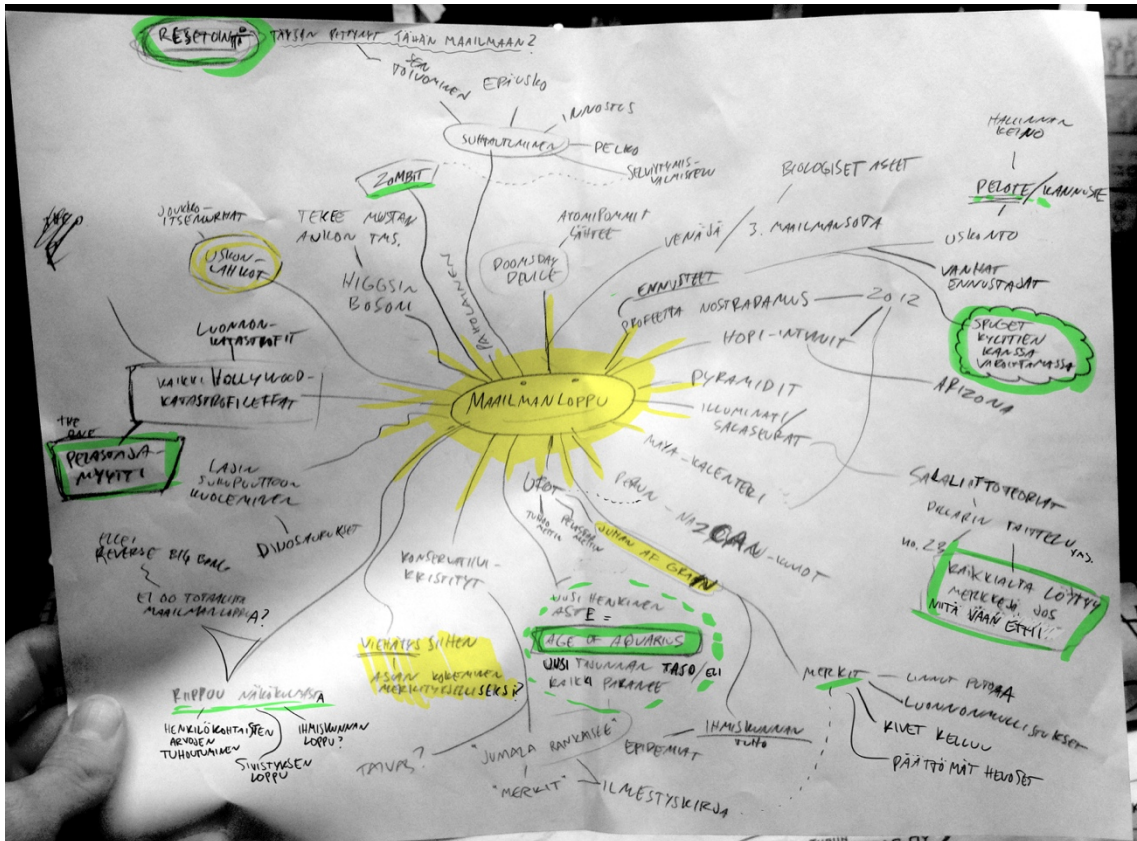


4 VIIMEINEN PISARA – PROJEKTIN ETENEMINEN STORYBOARDIN KANNALTA

Ammattimaisen workflow'n yrittäjä ryhmätyöhömmä storyboardin avulla.

4.1 Käsikirjoituksen alkukehittely

Ryhmälähtöiseen käsikirjoitukseen pyrkiessämme, aloitimme vapaalla ja rennolla aiheiden hakemisella. Löysimme yhteisiä kiinnostuksen kohteita, joista päätimme dokumentoida idea-auringon.

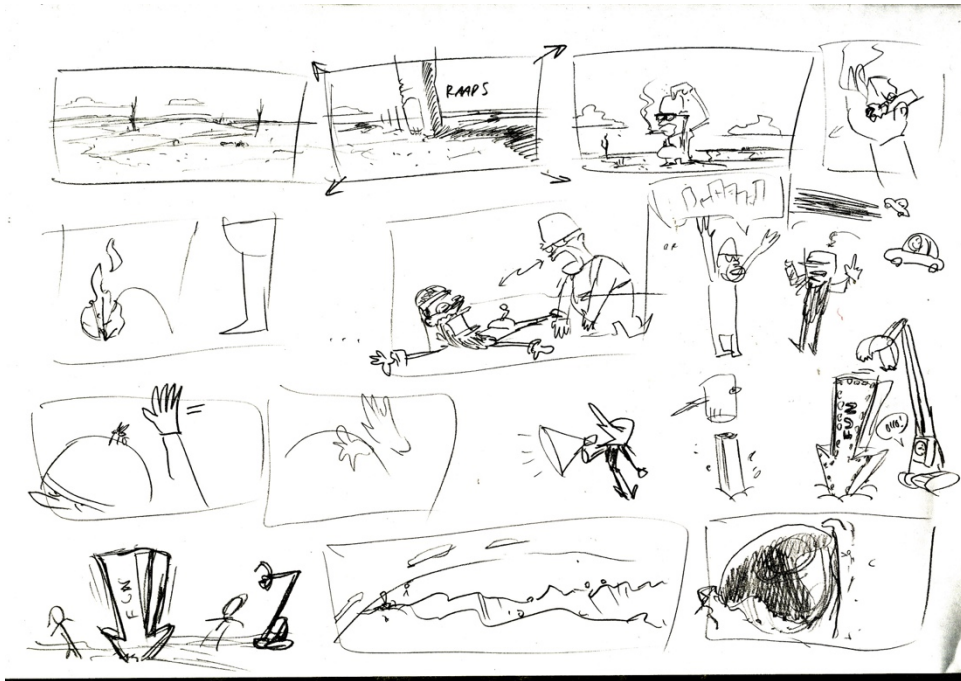


Näistä ideoista kukin alkoi tehdä omia ehdotuksiaan käsikirjoituksiksi ja kukin omilla tavoillaan, joko kirjoittaen tai konseptikuvia piirtäen.

Piirtäminen on aina jonkinlaista tutkimuksen tekemistä ja tuottaa tietämystä elokuvan taustatyöhön, vaikkei se päätyisikään lopulliseen tuotokseen. (Dudok De Wit, 2017)

Simon kehottaa käyttämään aluksi nopeita pieniä ”thumbnailia” storyboardaista ennen isompien kuvien piirtämiseen siirtymistä. Pienemmässä koossa on nopeampaa purkaa ajatuksiaan ja voi toimia vapaammin asetelun suhteen (2003, 23).

Pidän itsekkin käsikirjoituksen kehittämistä kuvallisesti, joten tein ehdotuksia simppelien kuvasarjojen.



Myös Alvarado (2013) painottaa thumbnailien tärkeyttä, sillä niiden piirtäminen edesauttaa storyboardartistille tarinan nopeaa yleiskatsausta ja rentoa otetta piirtämiseen.

Omissa tarinahahmotelmissani ei aina kaikki välttämättä kulje edes kronologisessa järjestyksessä, jos kokeilen yhtä aikaa paria erilaista kuvaa vierekkäin ja haen konseptia.



Koitimme myös erilaisia lähestymistapoja ja toimme pöytään kirjallisiakin käsikirjoituksia, vaikka itselleni animaation käsikirjoituksen tekeminen tuntuukin luontevimmalta suoraan kuvia piirtäen.

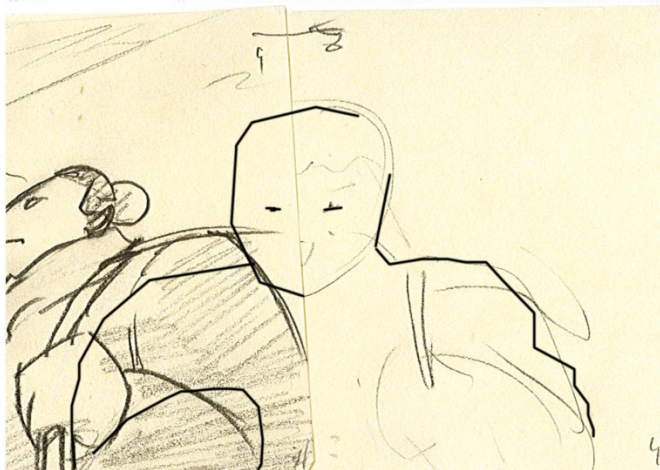
Alun perin eepisistä, maailmanloppua käsittelevistä aiheista päädyimmekin tekemään tarinan joka heijastaa lähemmin viime aikojen uutisaiheita eri puolilta maailmaa, kuten pakolaiskriisiä, merenpinnan luvattua nousua ja makean veden pulaa.

4.2 Valitun tekstimuotoisen käsikirjoituksen muokkaaminen kuviksi

Päästäksemme etenemään projektissa, päätimme ottaa yhden Fridan tekstimuotoisen käsikirjoitusehdotuksen työstettäväksi ja aloimme muuttaa sitä kuviksi jatkotyöstöä varten. Emme siis lähteneet suoraan kuvista liikenteeseen, jolloin storyboard oli tässä mielessä hieman tylsemässä roolissa, käsikirjoituksen visualisointina ja kehitystyökaluna, eikä voinut toimia animaation tyylin moottorina.

Storyboard toimi silti projektissamme tärkeänä ja jopa välttämättömänä kommunikoinnin välineenä. Kun animaatiomme työstön alkuvaiheessa luonnostelimme kuvaruutuja, oli helpompaa keskustella tarinan sisällöstä ryhmämme jäsenien kesken ja hahmottaa koko tarinan kaari.

Luonnostelu tässä vaiheessa oli kätevintä tehdä Post-it tarralapuille, jotka olivat hyvin lähellä käytettävää lopullista 16:9 kuvakokoa. Kuvakoko tulee koittaa pitää mahdollisimman varhaisessa vaiheessa jo mielessä, jotta hahmotellut komposiitiot toimivat myöhemmissä vaiheissa (Alvarado 2013). Kun kävimme yhdessä käsikirjoitusta läpi, oli Post-it lappujen avulla erittäin nopeaa lisätä, yhdistellä ja muuttaa ruutuja.





Tässäkin vaiheessa kuvat olivat hyvin yksinkertaisia, sillä koitin pitää työskentelyrytmin intuitiivisena piirtämällä kuvat nopeasti ja rennolla otteella.

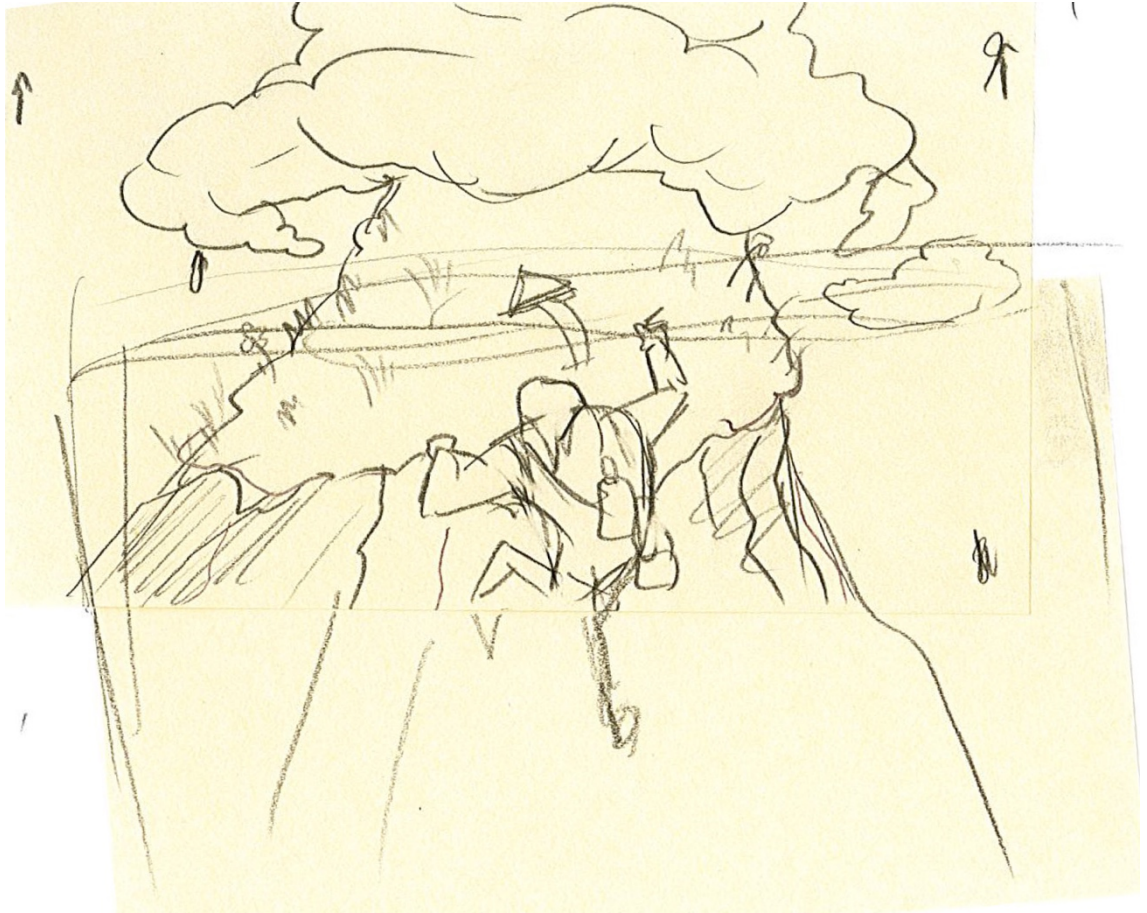
Jos aloittaa piirtämällä heti liian nättejä ja täydellisiä kuvia, on vaarana, että storyboardin tekemiseen tuhraantuu liikaa aikaa, huomio menee pois kerronnasta ja tekijä rakastuu kuviinsa liikaa. Silloin on vaikea karsia pois hienoja kuvia, vaikeivat ne tukisikaan itse tarinaa. (Alvarado, 2013)

Kuvakulmia ja kompositioita hahmotellessamme saimme myös sisällytettyä tarinaan paljon enemmän merkityksiä ja tunteita kuin mitä alkuperäinen teksti pystyi kertomaan. Yhdellä vilkaisulla pystyimme näkemään syy-seuraussuhteet sekä miettimään, miten ne tulisivat parhaiten esiin.

Simonin (2003, 64) mukaan storyboardin piirtäminen suoraan tietokoneella voi olla hyvä toisaalta, mutta voi rajoittaa tekemistä. Siirryin käyttämään tietokonetta vasta Layout-vaiheessa, jolloin piti määrittää tarkemmin kuva-alan asemointi ja hahmojen keskinäiset mittasuhteet.

Koin että jos tarvitaankin yhtäkkiä laajempi kuva, tai halutaan tehdä erikoisia merkintöjä, on paperilla kaikki mahdollista ja helppo kokeilla intuitiivisesti piirtelemällä, repimällä, asioita liikuttelemalla, mutta koneella täytyy ajatella teknisemmin: mikä kuva-ala ja miten tätä muokataan.

Digitaalisuus ei ole sinänsä mikään este, vaan Alvaradokin (2013) kehottaa työskentelemään niillä työvälineillä joilla se on itselle luontevinta.



4.3 Puhtaaksi piirto ja jatkokehittely

Post-it lappuvaiheen jälkeen oli mielekästä piirtää kuvat puhtaammiksi, jotta jäisi vähemmän arvattavaa kuvan sisällöstä.

Simon (2003, 65) kehottaa keskittymään sopivien kuvien päättämiseen, eikä kiinnittämään liikaa huomiota taiteellisen toteutuksen laatuun.

Meilläkään ei ollut mainostuotannon tasoista piirrosjälkeä storyboardissamme, emmekä piirtäneet kovin tarkasti jokaisen kuvan liikettä eri paneeleille, sillä halusimme pitää rakenteen tiiviinä. Tällä tyyllillä piirrettynä informatiivisuus oli sopivalla tasolla.

Simon (2003, 74) päätyi samanlaiseen ratkaisuun ”Timmy’s Lessons in Nature”-sarjan storyboardin kanssa, sillä heillä oli myös hyvin tiivis työyhteisö, jossa luonnosmainen piirrosjälki riitti välittämään tarvittavan tiedon jokaiselle jäsenelle.

Storyboardistamme tuli kerronaltaan hyvin samantyylinen kuin livekuvan produktionissa. Ideaalista animaatiotuotannolle olisi ollut piirtää kuvista useampi paneeli per kuva sen mukaan mitä kuvassa tapahtuu, jotta voimme paneutua animaation liikkeisiin. Päädyimme pitämään paneelien määrän pienenä, jotta saimme kaiken fyysisesti sopimaan pienempään tilaan pahvitaalulle.

Storyboard koostui edelleen pitkälti käsin piirretyistä kuvista, jotka tuotiin sisään TV-Paint ohjelmaan animaticin tekoa varten. Ohjelmasta sai myös tuotua ulos tulostettavan storyboardin, jonka muotoilu oli hieman hankala mutta tarpeeksi toimiva käyttöömmme.



4.4 Storyboardin revisiointi

Animaation tekeminen on prosessi ja vaikkamme päättäneetkään tehdä storyboardia monesti uudestaan, huomasimme jo alkuvaiheilla ennen animoinnin kunnolla alkamista, että tarvitsemme hieman muutoksia puhtaaksi piirrettyyn storyboardiin, jotta tarina toimisi paremmin.

Storyboardin on määrä tulla muutetuksi (Thomas & Johnston 1981, 198)

Muutokset Storyboard vaiheessa ovat nopeimpia ja halvimpia tapoja muuttaa ja parantaa animaatiota (Simon 2003, 96). Animoinnin jo alettua, ylimääräiset muutokset johtavat

hukkaan heitettyyn työhön, aikaan ja rahaan. Tämä voi vaikuttaa myös negatiivisesti työntekijöiden työmoraaliin.

Olen itse saanut nähdä lähietäisyydeltä Angry Birds -elokuvan tuotannon aikana miten taitavat animaattorit kyllästyvät vaatimuksiin tehdä sama kuva uudestaan ja uudestaan, kun ohjaaja muuttaa mielipiteitään kesken tuotannon. Selkeiden virheiden korjailu ja työjäljen hiominen on ymmärrettävää isoissa tuotannoissa, mutta muuten muutokset on kannattavampia tehdä satsaten resursseja storyboardin esituotantoon.

”Viimeisessä pisarassa” kävimme pariin otteeseen storyboardin kriittisesti läpi. Kuvia lisättiin, järjestystä muutettiin. Teimme muutoksia vielä suoraan paperisina ruutuina leikellen ja liimaillen isolle taululle kiinnitettyyn storyboardiin. Tämä taulu toimi meillä kaikissa myöhemmissä vaiheissa vielä kommunikointivälineenä.

4.5 Storyboardin kuvanumerointi

Projektissamme kuvien numeroinnissa on käytetty normaalin järjestysnumeroinnin sijaan kolminumeroista merkintätapaa, jossa ensimmäinen kuva on 010, toinen 020 jne. Tämä merkintätapa auttaa pitämään tiedostot oikeassa järjestyksessä kansioissaan ja mahdollistaa tuotannon myöhemmissä vaiheissa uusien kuvien lisäämisen kuvien väliin ilman että täytyisi muuttaa kaikkien kuvien numerointia. Esimerkiksi lisätessä ensimmäisen ja toisen kuvan väliin uusi kuva, voidaan se merkitä numerolla 025. Uskon tavan olevan käytössä useissa tuotannoissa ammattikentällä, sillä itse näin sitä käytettävän työharjoitteluni aikana Rovio Entertainmentin Angry Birds Toons -sarjan tuotannossa.

Toinen tapa pitää kuvat oikeassa järjestyksessä muutoksista huolimatta, olisi käyttää lisättyjen kuvien numeroinnin perässä kirjaimia A, B, C jne. kuten Simon (2003, 14) ehdottaa.

4.6 Storyboard ryhmän sisäisen kommunikoinnin työvälineenä

Projektimme työstövaiheeseenkin rakennettu ja puhtaaksi piirretty fyysinen storyboard-pahvitaulu toimi työryhmämme tapaamisissa kommunikoinnin työkaluna. Merkitsimme siihen kuvien jaon, edistymisen ja numeroinnin. Taulusta pystyi no-

pealla vilkaisulla hahmottamaan missä mennään ja mitä puuttuu, sekä pysytimme käyttämään sitä projektin edistymisen aikana tehtävien taiteellisen päätösten keskusteluvälineenä. On helpompaa pohtia hahmon toiminnan muokkauksesta, jos voidaan osoittaa kuvaa ja nähdä sitä edeltävä ja seuraava toiminta. Kokonaishahmotus oli siis helpompaa kaikissa päätöksissä taulua katselemalla.



5 KUVASUUNNITTELUN TAITEELLISET VALINNAT PROJEKTISSA

Elokuvamme on täysin dialogiton ja hahmojen äänellinen ilmaisu täysin onematopoeettista, joten sen painottuminen kuvalliseen ilmaisuun korostaa vielä kuvasuunnittelun tärkeyttä.

Kuvasuunnittelun kannalta on tärkeää tehdä helposti tajuttavia kompositioita. Pixarilla toiminut lavastaja Ralph Egglestonkin toteaa, että animoinnilla itsellään on hyvin vähän aikaa kommunikoida ideoita, joten on parasta tehdä nopeasti luettavia ja tajuttavia kuvia. On pyrittävä saamaan yleisö keskittymään ja seuraamaan hahmoja. Missä ollaan, mitä tapahtuu, mikä on tunnelma. (MacClean 2011, 182)

Suurin osa valinnoistani kumpusi vain sarjakuvan piirtämisen tottumuksestani ja elokuvan kerronnan kielestä, joka on kai katsomalla iskostunut päähäni.

Ainoa tapa muuttaa näitä tapoja olisi tarkastella lähemmin ja yksityiskohtaisemmin analysoiden toisten teosten kuvakerrontaa ja miettiä niiden toimivuutta välitettävän viestin suhteen.

Yleisesti pyrkimykseni tässä produktiossa oli kuvasuunnittelullisilla keinoilla näyttää asioita, joilla kuljetan katsojan tarinan maailmaan ja mahdollistan samaistumisen hahmojen tunteisiin.

5.1 Elokuvan hahmot



Santtu Herranen suunnitteli elokuvan hahmot. Hahmojen nimet eivät tule esiin itse animaatiossa, mutta heille tarvittiin nimet jotta voimme puhua heidän toiminnastaan. Päähenkilöille annettiin ehkä turhan pitkät nimet, joten päädyimme lyhentämään niitä paremmin suuhun sopiviksi. Kuvien toimintaa läpikäydessäni puhun hahmoista heidän nimillään, joten esittelen heidät lukijalle.

Lapset. Kuvassa vasemmalta oikealle: M, L, S. Orpolapsia jotka ovat päätyneet Shirban hoidettaviksi.

Shirba-Liisa, lyhyesti Shirba, päähenkilö. lapsiaan askeettisessa ympäristössä kasvattava juro ja huolehtivainen äiti.

Urpo-Pekka, eli Urpo. Pilvissä asuva huolettoman hölmö heppu, jolla on aina ollut maaginen vettä hallitseva hyrrä.

5.2 Kuva kovalta esitetyt suunnitelmat ja kerronnalliset pyrkimykset

Kuvia lopullisessa elokuvassa on yhteensä 58kpl. Kuvien numerointi on aiemmin esittämäni tyylin mukaan kolminumeroinen, jotta kuvia oli helppo lisätä ja poistaa kesken projektin.

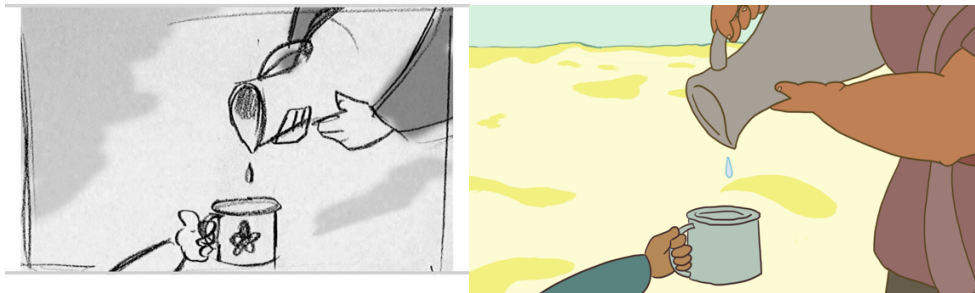
Elokuvassa on oma satumainen ja animaatiollinen logiikkansa, johon ei voi takertua liikaa. Juonessa on ammottavia aukkoja pienelläkin kriittisyydellä tarkasteltuna, mutta emme anna sen haitata kerrontaa.

Asetan storyboardin kuvan viereen väritetyn lopullisen kuvan, jotta selviää, miten tarkasti storyboard toimi lopulliseen kuvaan nähden ja mitä ratkaisuja on syntynyt vasta storyboardin jälkeen.

Värilliset kuvat ovat tämän kirjoitushetken mukaisesta vaiheesta, kun elokuva ole vielä lopullisesti valmis, joten osa niistä on vielä karkeassa animointivaiheessa.

Vaikka vastasin storyboardin kuvista, osa storyboardista on muun työryhmän puhtaaksi piirtämiä ja lopulliset kuvat myös kollektiivisesti koko animoivan työryhmämme aikaansaannoksia.

Kuvat



010 Lähikuva kannusta josta putoaa viimeinen pisara. Halusin selkeän, aiheeseen eli veden puutteeseen kohdistuvan alkusysäyksen ennen kuin edes näemme hahmoja. Kameralla pieni ajo ulospäin, korostamaan tapahtuman tärkeyttä.



020 Hieman laajempi kuva vedenpuutteen kohteista. Äidin, Shriban ongelmana on että lapsille ei saada vettä ja katsoo huolissaan lapsia. Lapsia on tasan kolme, jolloin he ovat ryhmä, selkeästi suurempi joukko kuin pari ja heihin saa juuri oikean määrän keskinäistä variaatiota. Tässä kuvassa on tarkoitus olla tarpeeksi lähellä hahmoja ja saada katsoja samaistumaan Shriban pinteeseen, jossa lapset naiivisti odottavat saavansa vettä, jota ei ole tarjota.



030 On loogista avata hieman laajemmin näkemiemme hahmojen ympäristöä ja näyttää, ettei ratkaisu vedenpuutteeseen ole välttämättä kovin helppoa. Maisema on kuiva, tasainen, kuiva ja suhteellisen epäkontrastinen. Hahmojen pieni koko suuressa tyhjyydessä kertoo haavoittuvaisuudesta, hieman agorafobinen tunne. Kameralla on pieni ajo sivulta toiselle, jotta katsoja kokee laajempaa alueen esittelyä, kuin kuva-alassa näkyy ja voisi kokea että kaikkialla ympärillä on samanlainen tilanne, vaikkemme näekään 360 astetta maisemaa ympäri.



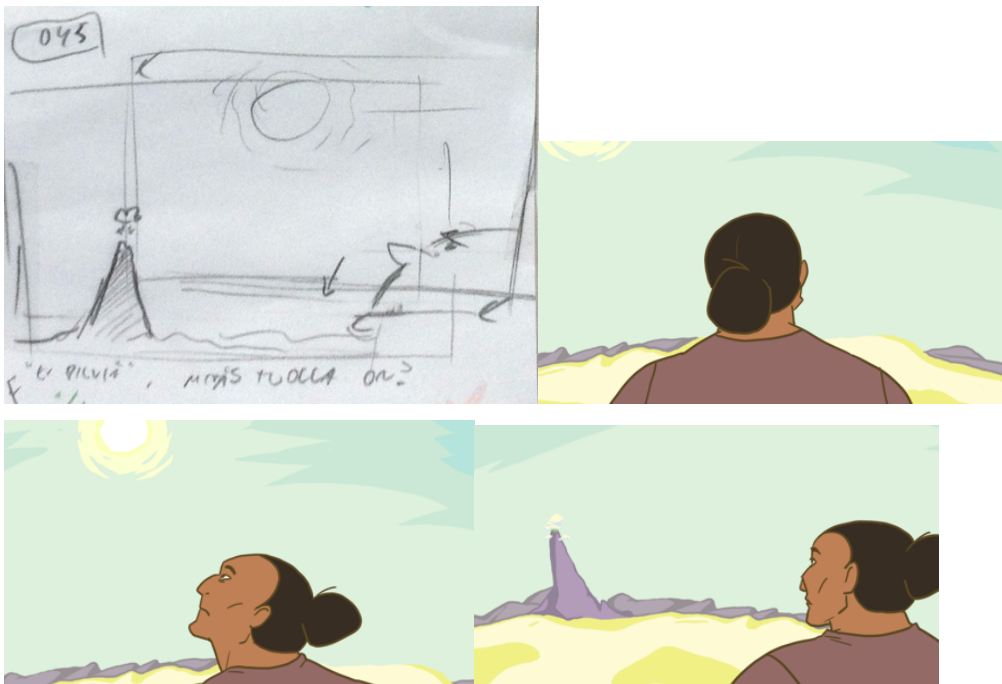
035 Normaalin vedensaantipaikan koitos. Lapset keräytyneet odottavaisina ympärille, korostamaan niiden sokeaa luottoa ja toivoa, että Shirba heidät pelastaa janolta. Lasten katseiden suunnat ovat kohti kaivosta nousevaa ämpäriä. Katsojan katse kohdistetaan samaan paikkaan. Edellisen kuvan hahmot seisovat samalla paikassa, missä tämän kuvan kaivon suu sijaitsee, jotta saamme huomiopisteen pysymään samassa kohtaa kuva-alaa.





041 Seuraavan vedensaantipaikan tutkiminen, eli Shirba kaivelee vettä kuivuneesta joenuomasta. Shirbaa paikalle seuranneiden lasten odotus vieressä. Shirban katse kääntyy kohti taivasta, tutkiakseen, onko mistään sadetta odotettavissa. Kamera nousee mukana ylöspäin, jotta katsoja samaistuisi katsomaan taivaalle Shirban katseen lailla.

kjlkjlkjlkjlkjlkj



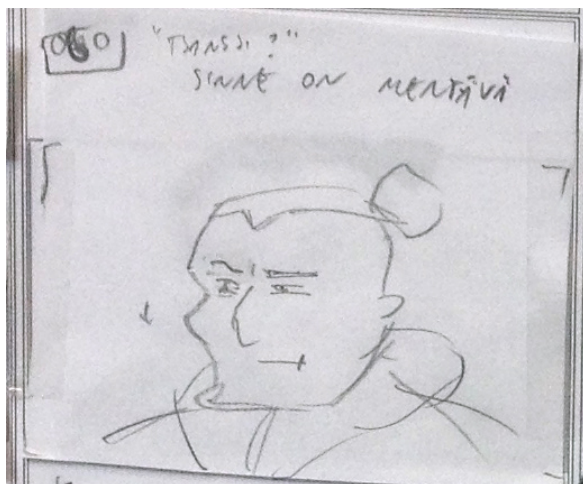
045 Veden saannin lähitulevaisuus. Shirban katse tyhjälle taivaalle, ei vettä odotettavissa, vain aurinko porottaa. Olemme Shriban pään takana, jolloin olemme kuin henkilön pään sisällä tutkimassa mukana taivasta. Kamera ajaa ensin hieman ylös ja seuraa Shirban katseen kääntöä kuvan vasemmalle horisontin mukana, mistä paljastuukin jotain. Lopullinen kamera-ajo on muuttunut laajemmaksi ja monimutkaisemmaksi kuin alkuperäisessä suunnitelmassa, kun päätimme siirtyä suoraan pään henkilön selän taakse ja kuvailla kaarevalla ajolla tyhjän taivaan valtavuutta.



048 Ennen kuin tarkastelemme tarkemmin, mitä horisontissa tarkalleen olikaan, havainnoimme reaktiolähikuvaa Shirban ilmeestä. Meno sankarin pään sisään silmiä siristävän ja keskittyneen ilmeen kautta: "Onko tuo tuolla oikeasti mitä näen". Tämän kuvan tulisi herättää katsojan kiinnostusta tarkemmin siihen, mitä hahmo näkeekään.

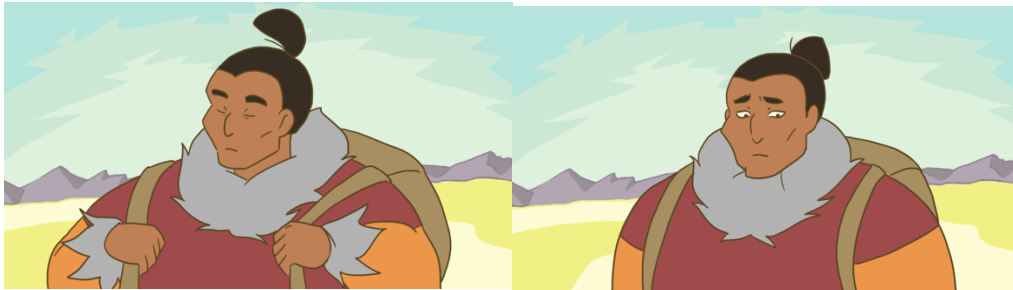


050 Lähikuva kaukaisen vuoren huipusta. Näemme vihdoinkin, mitä päähenkilö tihrusti. Sieltä löytyy pilviä ja veden lorinaa, jota henkilömme kaipaavat.

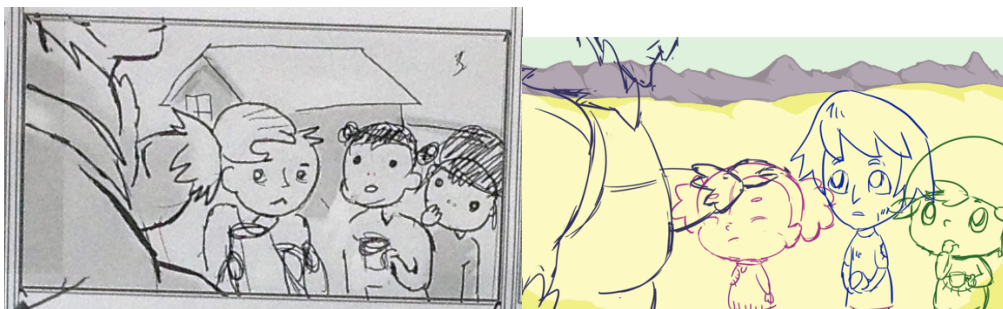




060 Shirban ilmeestä ja kehon eleistä reaktio löytyneeseen vedensaantipaikkaan. Ensin hämmästys ja sitten päättäväisyys: Vettä on sieltä haettava. Kamera-ajo päättäväisestä ilmeestä ulospäin ja aikaleikkaus vaihtuneisiin matkavarusteisiin seuraavassa kuvassa.



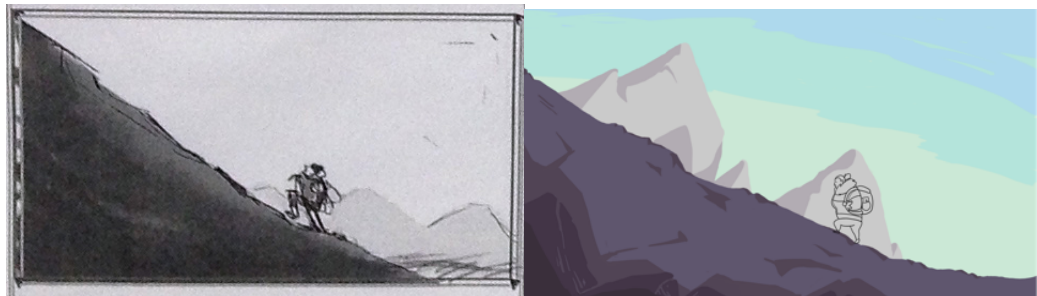
080 Selkään heitetty reppu tömättää Shirban selkään ja lähtösystejä vedenhakuhaasteeseen alkaa. Kamera-ajo ulospäin pysähtyy ja Shirban katse kääntyy alas lapsiin hieman huolestuneena.



083 Lapsien hyvästely. Shirba on etäinen niin, ettei hänen kasvojaan ei näy. Kuin hän ei voisi luvata, palaako takaisin. Vain lasten orvot ilmeet ja odotus. Näyttämällä vain lasten ilmeet, koitamme samaistua heidän tunteisiinsa hylkäämisestä.



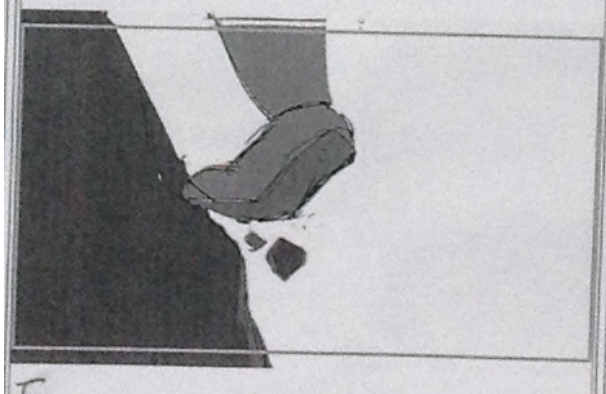
086 Lapset jäävät katsomaan kaivaten, kun äiti katoaa taivaanrantaan. Ei tiedetä palaako sieltä koskaan. Shirba pienenee kaukaisuuteen, korostetaan että kyseessä on pitkä matka jonne hän lähti.



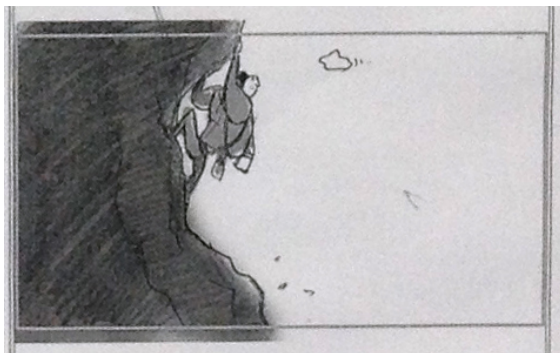
090 Vuorea ylös kävely. Siirrymme diagonaaliseen tilaan. Väreissä tonaalinen separaatio, jolloin saamme tunteen vuorenrinteen irrallisuudesta taustasta, muusta ympäristöstä. Maaston diagonaalisuus luo lisäjännitettä. Kevyt kamera-ajo vuoren rinteeseen suuntaa ylös seuraten, matkan kulun korostamiseksi



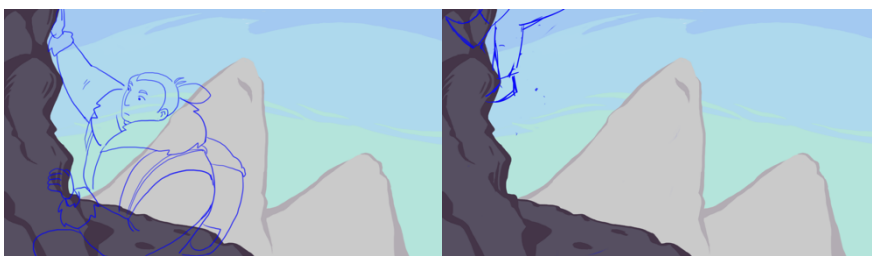
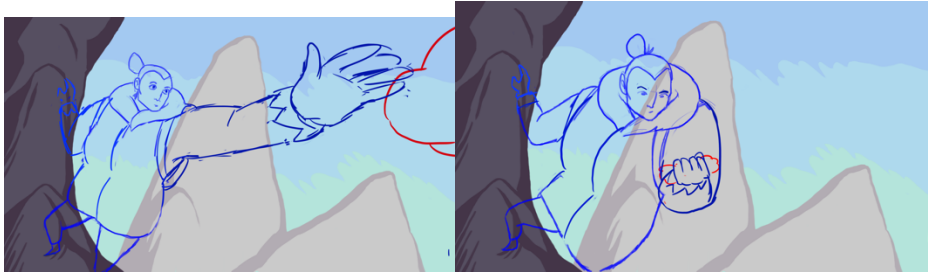
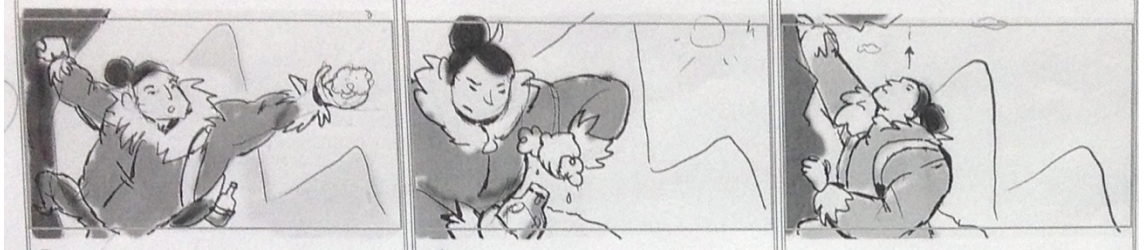
100 Panokset kovenee, ja diagonaalinen rinne jyrkistyy. Kontrasti jyrkkenee saturoidun taivaan ja tumman vuoren välillä. Kamera-ajoa alhaalta ylöspäin, nousevan jyrkän suunnan tunnelman korostamiseksi.



110 Lähikuva, läheltä piti putoamistilanne – jalka lipeää kivien murtuessa alta. Tarkoituksena on pelästyttää katsojaa ja kasvattaa matkan vaaran tunnetta.



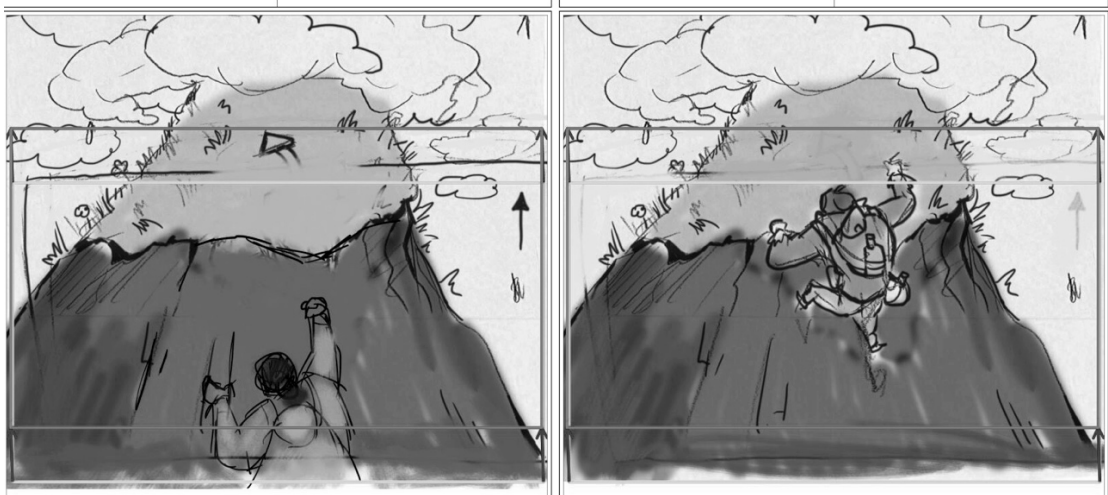
120 Suoraan jaktuva puotamistoiminta, josta Shirba pelastuu täpärästi tarttuen vuoren rinteeseen kiinni.. Näemme paremmin, että kyseessä olikin jo hyvin jyrkkä ja vaarallinen paikka. Esitämme myös ensimaistiasia siitä, että Shirba on lähestymässä huipun pilviä, sillä yksi pikkiriikkinen pilvi lähestyy häntä ja kiinnittää hänen huomionsa.



130 Puolikuva – Esittelemme pilvien logiikkaa, joka on hahmolle itsellekin hieman yllätys – pilven saa kiinni ja siitä voi puristaa vettä. Vettä saatiin vähän, muttei tarpeeksi. Katse huipulle, sillä siellä ne pilvet ovat, joten on pakko jatkaa kiipeämistä.

Tässä kuvassa joudutaan hieman nopeuttamaan toimintaa, kiinnostavuuden ylläpitämiseksi, joten kuvan sisällä on kaksi hyppyleikkausta, joissa kuvakoko ei muutu melkein ollenkaan ja toiminnasta leikataan vain turha osiot pois. Kuva on melkein jaettava A, B, ja C -osioihin.

Aikasiirtymisen kertomiseksi tässä kuvassa kiipeäminen jatkuu pois kuvasta ja tulee seuraavassa tyhjään kuvaan.



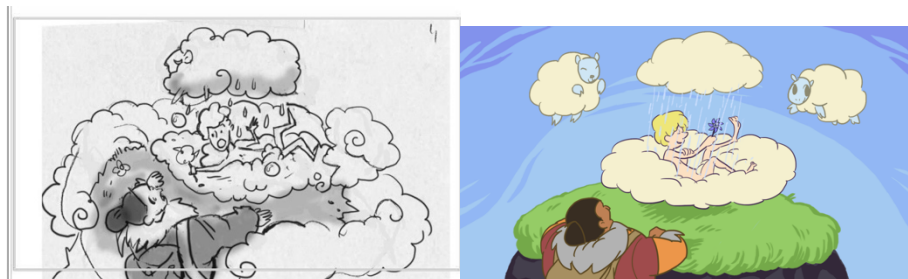
140 Aikaleikkaus ja vahva Shirban sisääntulo kuvaan. Viimeiset ponnistelut, tosi jyrkkä kontrasti ja vaarallisuutta enteilevä kolmiomuoto ennen huipun paratiisia. Perspektiivilinjojen pakopiste johdattaa katsetta automaattisesti myös vuoren huipulle, jossa päähenkilöä odottaa tärkeä palkinto.

Kun pakopiste on kuva-alassa, yleisön katse yleensä kiinnittyy sinne (Block 2001, 22)

Kamera tiltaa ylös Shirban kiipeämisen mukana, paljastaen huipun läheisyyden ja viime metrit.



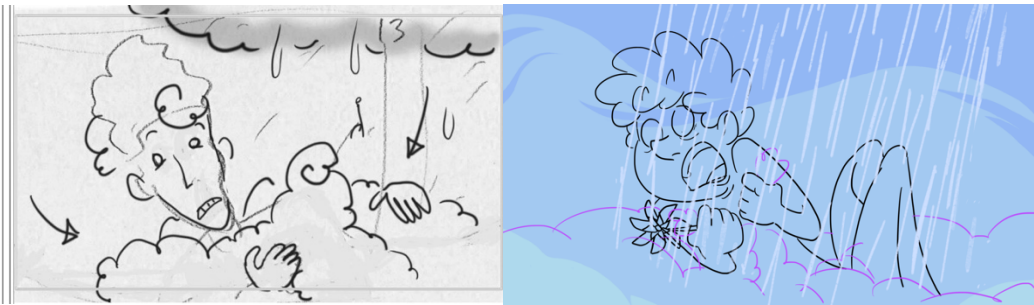
150 Onnistunut huipun saavuttaminen. Puolikuva, jossa Shirban pää tulee ruohikkoi-
sen huipun tasanteen reunan yli, jotta näemme vilauksen hänen tyytyväisyyteen va-
rautuneesta ilmeestään



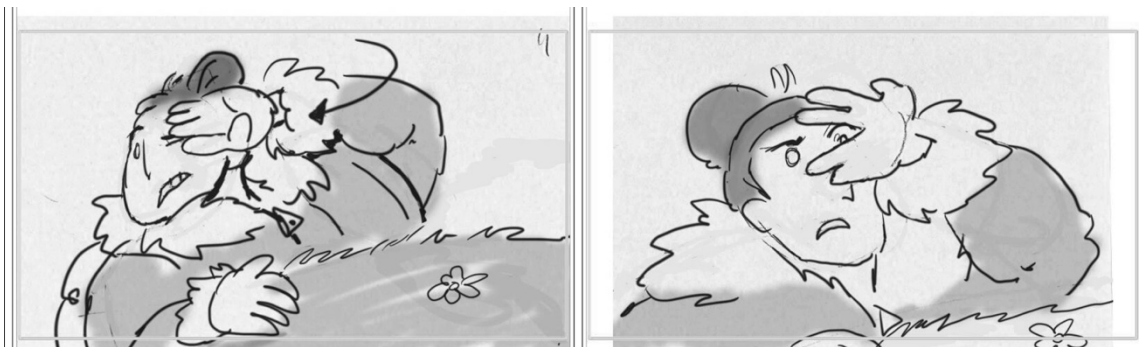
160 Huipun esittely kokokuvassa - mitä sankari näkee. Kyseessä onkin omituinen
paikka, jossa pilvet on lampaita ja alaston ukko kylpee taikapilven suihkussa. Värit
ovat laaksoon verrattuna kylläisempiä.



170 Poistettu ylimääräinen reaktiokuva Shirbasta. Kuvassa Shirban katsoo jähmetyneenä kohtaamaansa ilmestystä, suu auki hämmästyksestä. Kyseinen kuva poistettiin lopullisesta elokuvasta, sillä se ei tuonut juurikaan mitään uutta tarinaan ja tuntui hidastavan kerrontaa.

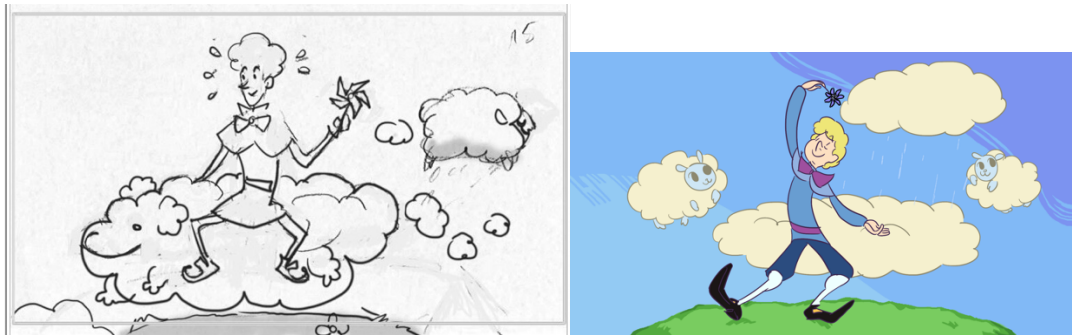


180 Siirryimme kuvasta 160 suoraan tarkennettuun lähikuvaan Urposta kylpemässä ja hänen reaktiostaan huomattaessaan vieraan. Kuva kohdentaa tavallaan Shirban katseen suunnan, joka on suoraan kohti tätä henkilöä





190 Vastareaktio – Shirban havahtuminen ihmetyksestään, joka purkautuu ensin häveliäisyytenä ja pelästyksenä, mutta uteliaisuus voittaa.

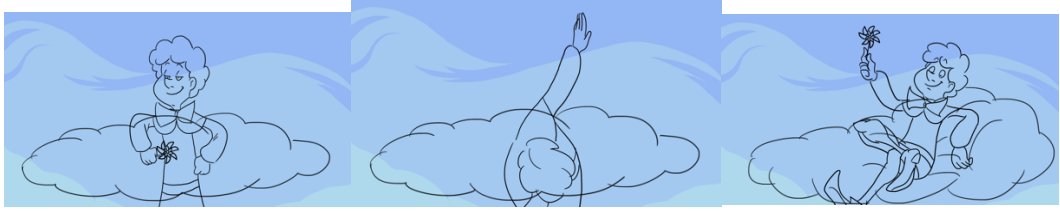


200 Urpo onkin taikonut vaatteet päälleen ja osoittaa hyvántahtoisuuttaan ja iloisuuttaan. Selvennys urpon taikavoimista kun hän sauvaa heilauttamalla lopettaa sateen.



210 Shirba nousee kielekkeen takaa, edeten epäroiden





220 Urpo toivottaa tervetulleeksi kumartamalla iloisesti ja hypähtää pilvelle.

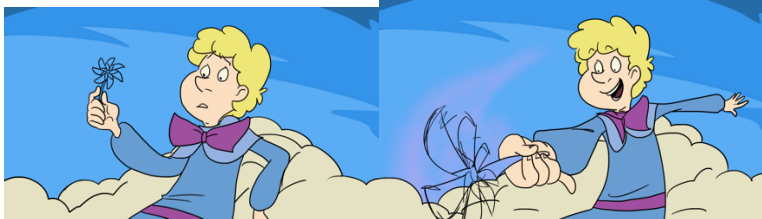
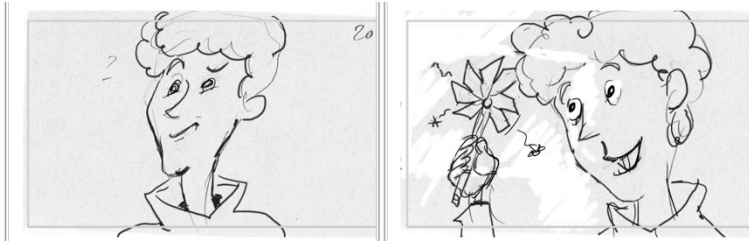
Tässä kuvan idea muuttui paljon alkuperäistä myökkäilyä laajemmaksi toiminnaksi, kun keksimme miten voimme osoittaa Urpon luonteenpiirteitä kumarruksella ja kuitenkin hieman leuhkalla pilveen rojahtamisella.



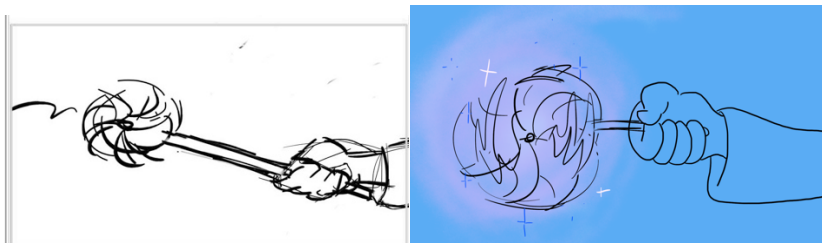
230 Kuva jossa molemmat ovat huipulla tilanteessa. Osoitamme huipun pientä aluetta ja kommunikoinnin vaikutta, kun hahmot eivät omaa yhteistä kieltä.



240 Shirba koittaa pyytää vettä osoittelemalla ja hyvin yleismaallisella rukoilupyynnölellä.



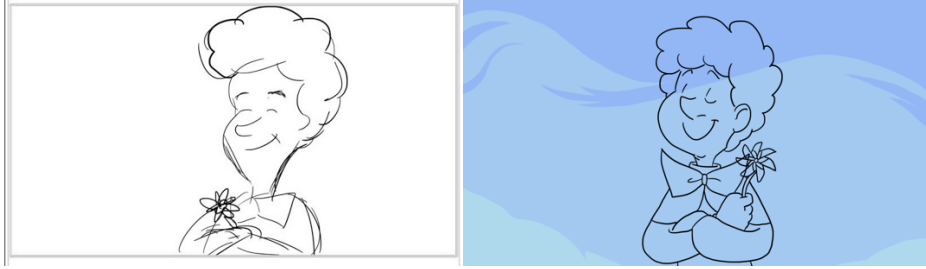
250 Urpo ei tajua ensin, mistä on kyse, mutta tajuaa sittenkin voivansa taikoa jotain Shirballe ja heilauttaa sauvaansa.



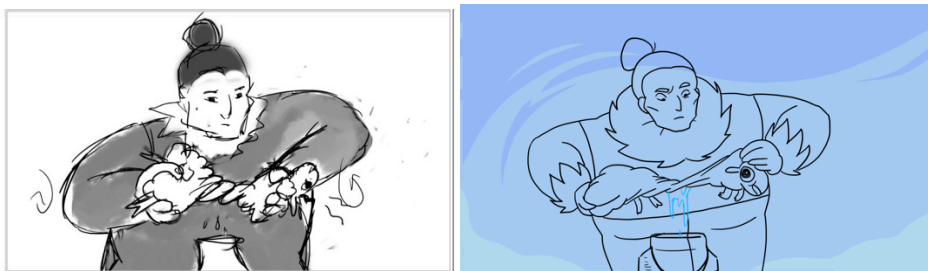
260 Lähikuva toimivasta taikasauvasta, pointtaus tämän taikakalun tärkeyteen.



270 Pilvilammasta ilmestyy tyhjästä ja Shriba nappaa sen kiinni ennen kuin se ehtii omille teilleen.



280 Auttaja on tyytyväinen, kunnes kuulee jotain outoa. Olemme tarkoituksella tässä kuvassa, jotta näe heti mitä toisaalla tapahtuu ja voimme arvailla tapahtumaa Urpon ilmettä seuraamalla.



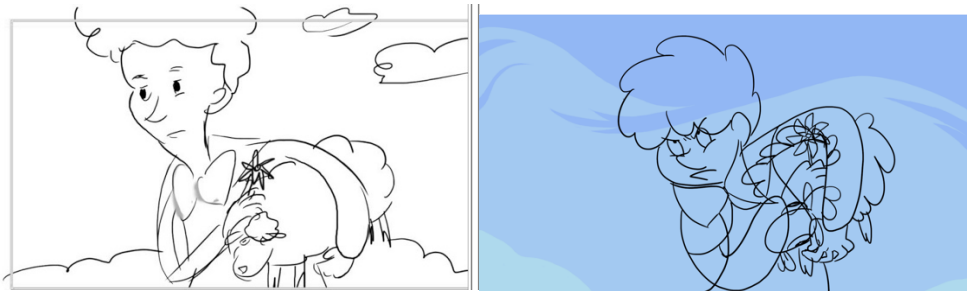
290 Ääni lähtee lampaasta. Shirba räökkää lampaasta vettä irti koska ei ymmärtänyt tarkoitusta



300 Urpon kauhistunut reaktio ja kieltäminen tällaiselle hommalle. Taikasauva viuhuu taas.



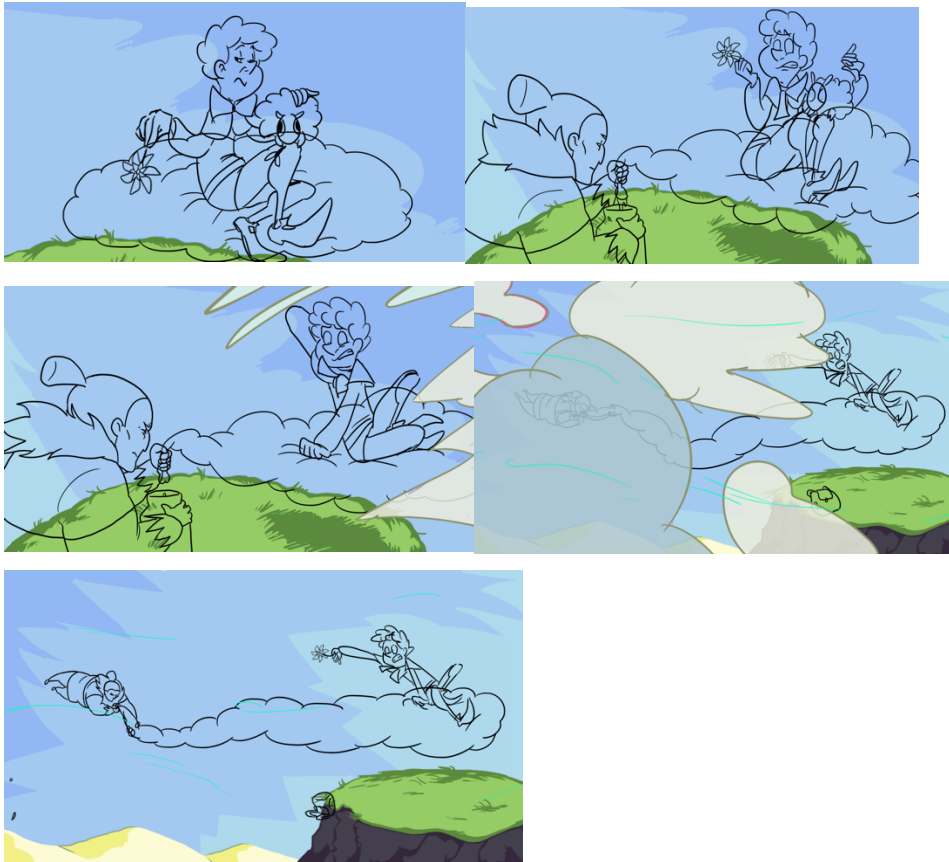
310 Urpo taikoo lampaan pikaisesti kainaloonsa turvaan. Shirba ei ole tyytyväinen ja ottaa uhmakkaan asennon.



320 Urpo on erittäin huolissaan lampaistaan ja närkeästynt Shirballe



330 Kuuluu taikomisien ääni ja Shirban tuijotellessa pettyneenä kannunsa vesitilkkaa, muuttuu sekin ulos pomsahtavaksi lampaaksi joka häipyä pois.

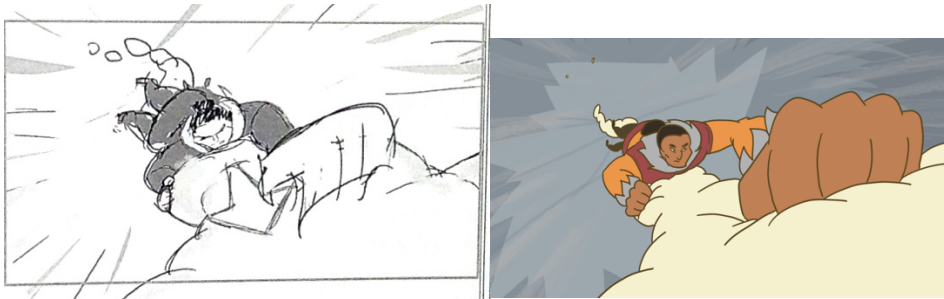


340 Urpo lähdössä tilanteesta – Shirba tarraakin pilvestä kiinni ja haluaa vettä

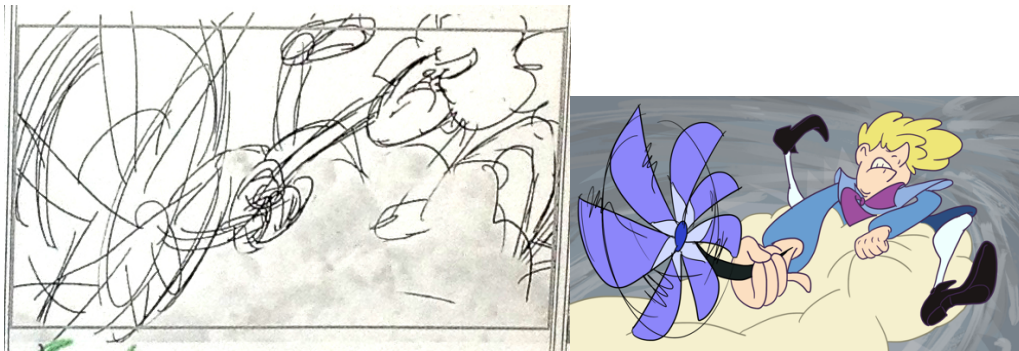
Pilvitransitio actiontilanteeseen - tulee ja Shirba roikkuu Urpon pilven päällä



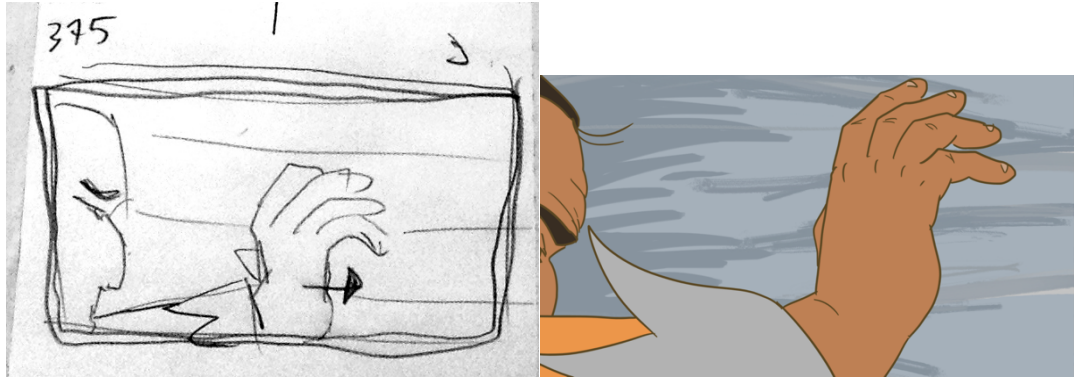
350 Shriban naaman lähikuva. Intensiivinen tunne tilanteen äärimmäisyydestä. Katse kohti urpoa ja päätös että on pakko hyökätä takaisin. Kameran tärinää koko tilanteen ajan, jotta tulee tunne intensiivisestä kovassa tuulessa tapahtuvasta toiminnasta. Myrskyisiä tuuli muuttaa kaiken taivaan nyt harmaaksi tästä eteenpäin.



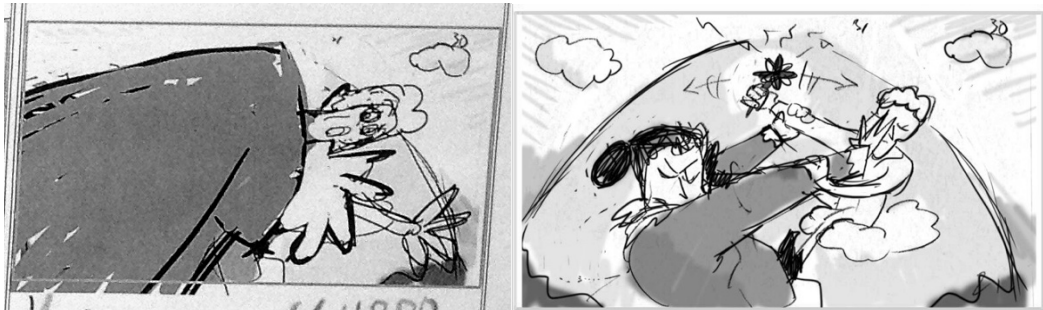
360 Shirba lähtee kiipeämään uhkaavasti ja päättäväisesti. Vahva perspektiivi uhkaavuden lisäämiseksi.



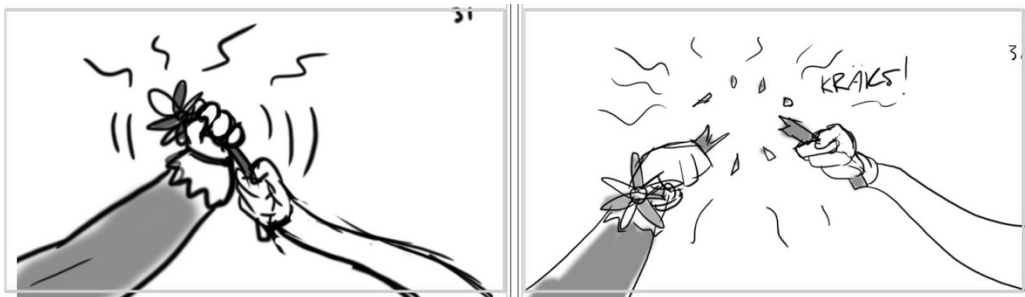
370 Urpo vispaa vimmatusti – Vahva perspektiivi ja posen liioittelu.

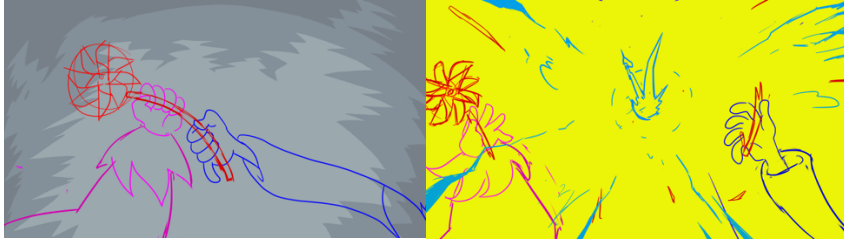


375 Shirban käsi kurottua eteenpäin voimakkaan uhkaavasti, ja hidastuksenomaisesti kuin tarttuakseen johonkin.

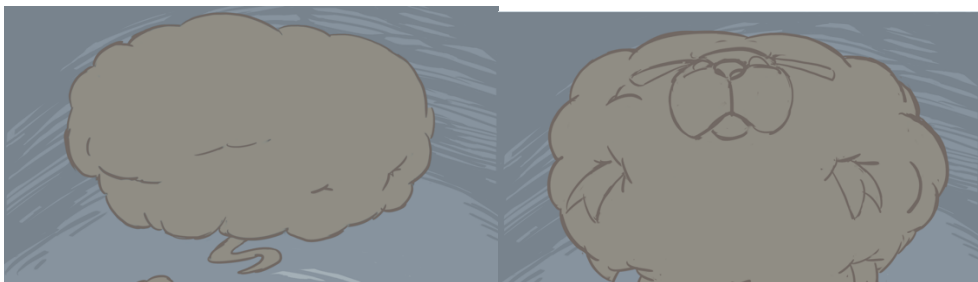


380 Shirban diagonaalinen hyökkäys kulmasta ja tarttuminen Urpoon. Sekava kontaktikärsitys jossa Shirba saa kiinni Urpon sauvasta. Hahmojen välisen konfliktin eskaloitumisen lakipiste.

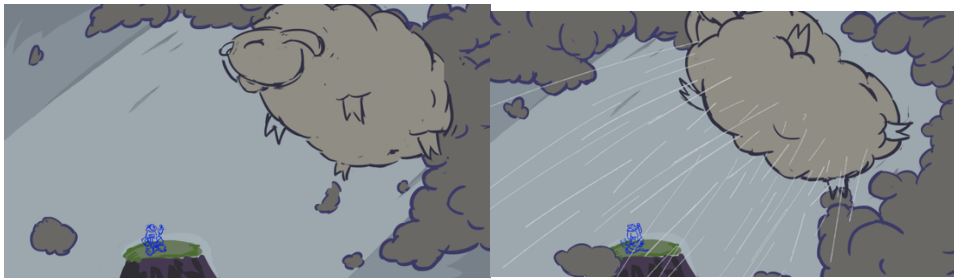




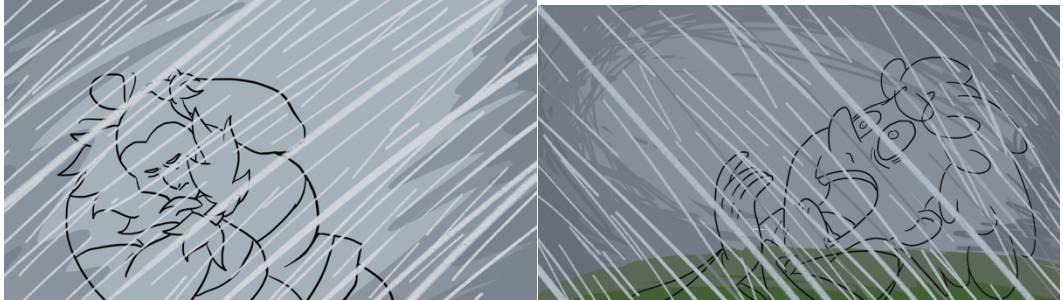
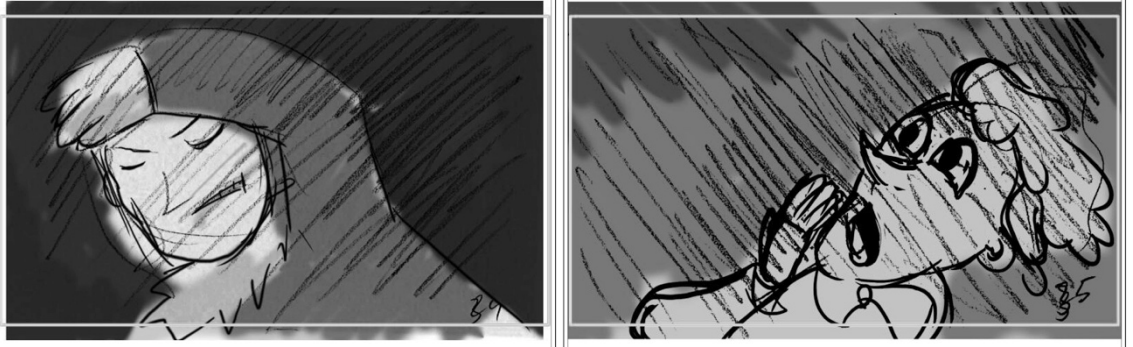
390 Lähikuva jossa molemmat kädet ovat tarranneet tiukasti kiinni sauvaan ja sauva venyy ja vanuu kunnes hajoaa. Kohdistus lähikuvassa tärkeään kohtaan, miten sauvan käy.



400 Laajempi kuva suoraan sauvan hajottua. Hahmot kavahtavat katsomaan mitä sauvasta vapautunut voima tekee. Kameralla tiltaus ylöspäin, jotta yleisö seuraa samalla lailla jännityksessä, mitä sauvasta on vapautunut ulos ja mitä siitä seuraa. Jättimäinen pilvi nousee taivaalle ja sen kääntyessä ymmärrämme sen olevan jättimäinen lammas, viitaten aiempiin pieniin lampaisiin, joiden voima on nyt yhdistynyt hallitsemattomaksi jättiläiseksi, taikavoimien purkauduttua ulos.

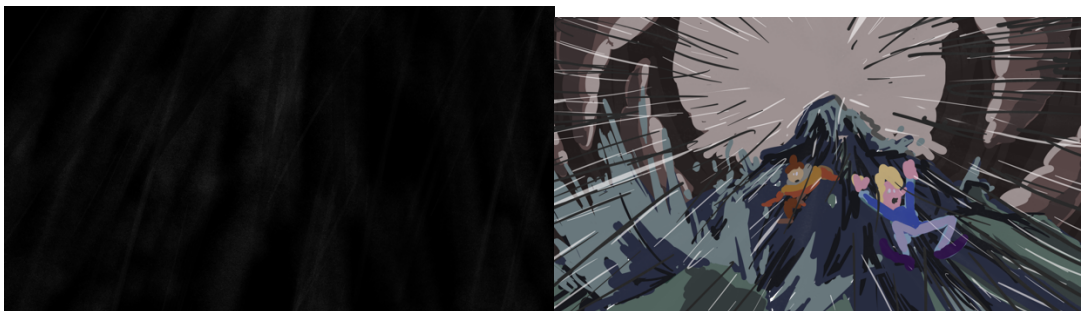
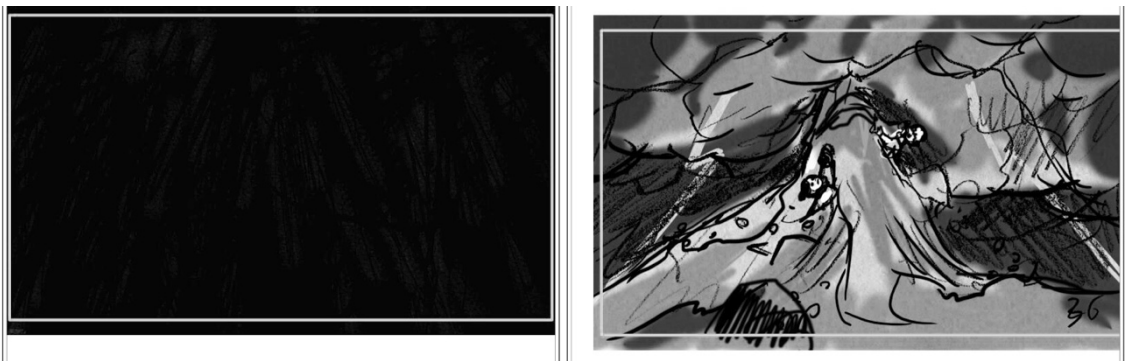


410 Paljastamme yleiskuvassa lammaspilven ja hahmojen kokosuhteen. Uhkaava lampaan pilvimassa täyttää taivaan ja saartaa päähenkilömme. Pilvi ottaa vauhtia sadetukseen. Vettä tulee pilven koon mukaan ja kovaa diagonaalissa.

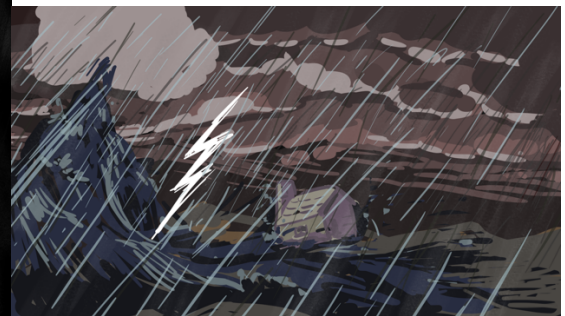
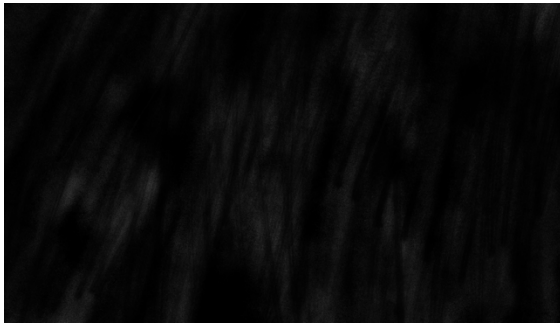
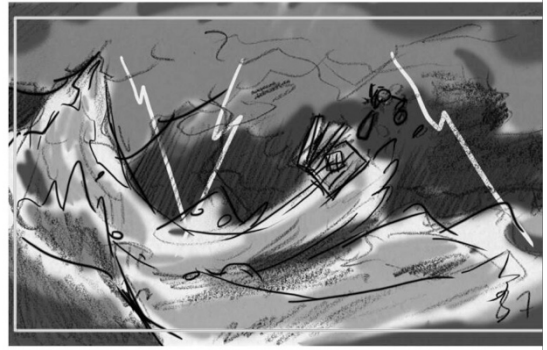


420 Shriban reaktio tapahtumaan, suojautuminen kyyryyn piiskaavalta sateelta. Sade puskee päälle diagonaalisesti ja on siten mahdollisimman väkivaltainen.

430 Vastaavasti Urpon kauhistunut reaktio, osoittamassa häneenkin kohdistuvaa myrskyisää piiskausta.

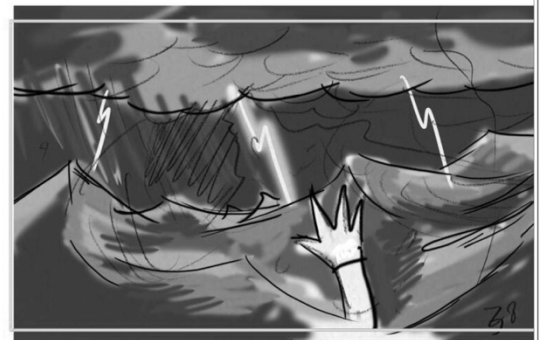


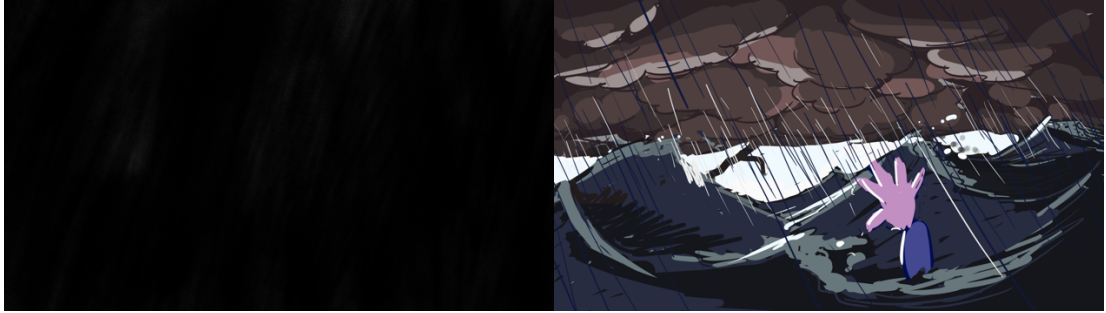
Kuvat 440 – 450 Myrskykohtaus – vaihtelua melkein täysin mustan ruudun ja välillä välähtelevien tuhokuvien välillä. Shirba ja Urpo valuvat vuorelta vesimassan mukana. Tulva-aallot lyövät laaksossa perheen kodin säpäleiksi. Viimeisessä väläyksessä epätoivoisesti aalloista pilkottava Urpon käsi antamaan vihjettä hänen mahdollisesta hukkumisestaan. Mustissa ruuduissa havaittavissa sateen piiskaamista ja kerrontaa johdetaan myrskyn äänillä ja hahmojen huudahduksilla. Paljon diagonaaleja viivoja ja teräviä muotoja, mutta silti lyhyet, taivaan salamien valaisemat väläykset koitetaan pitää selkeinä ja luettavina.



460 mustaa

470 välähdys

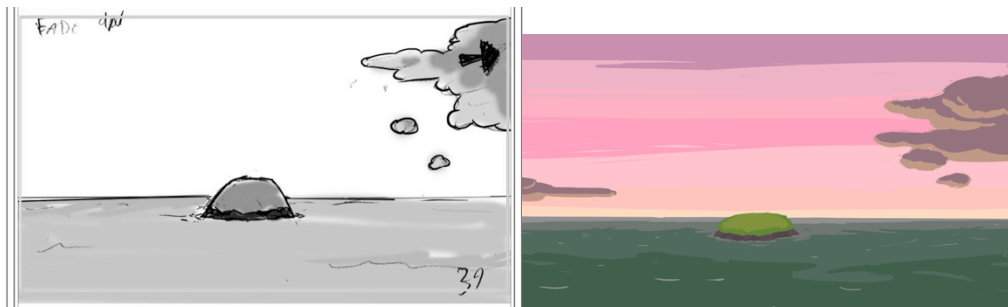




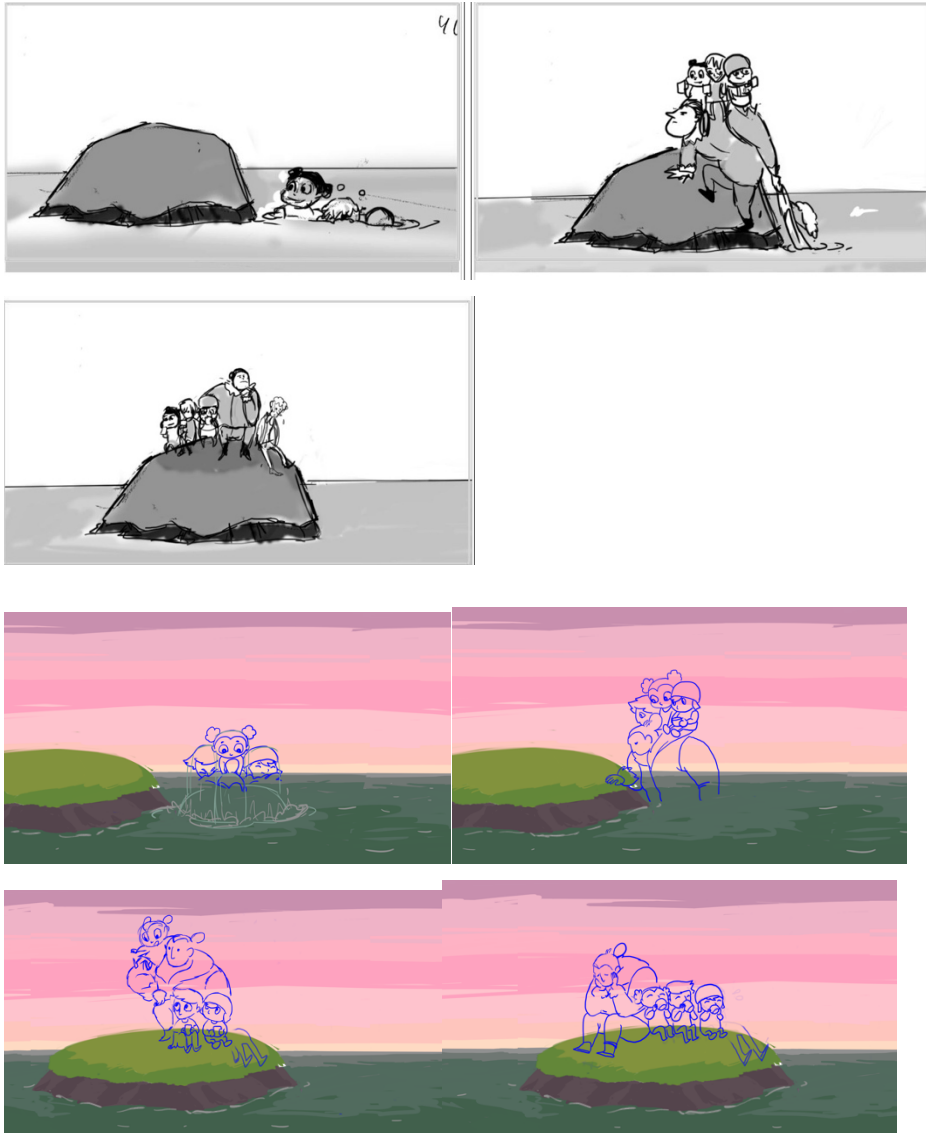
Kuvallinen kontrasti ja muotojen terävyys on koitettu saada huippuunsa, sillä mitä intensiivisempi visuaalinen ärsyke, sitä intensiivisempi on yleisön reaktio (Block 2001, 10).



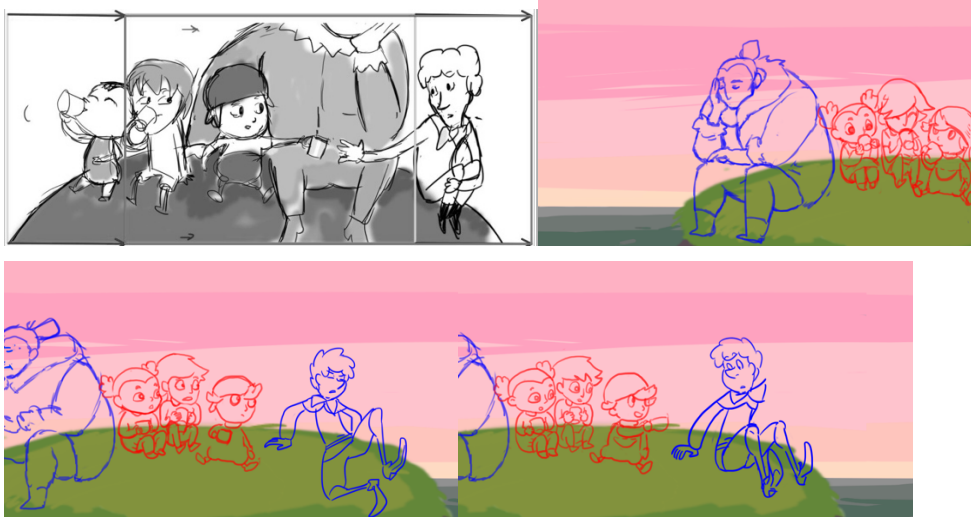
500 Viimeinen mustuus



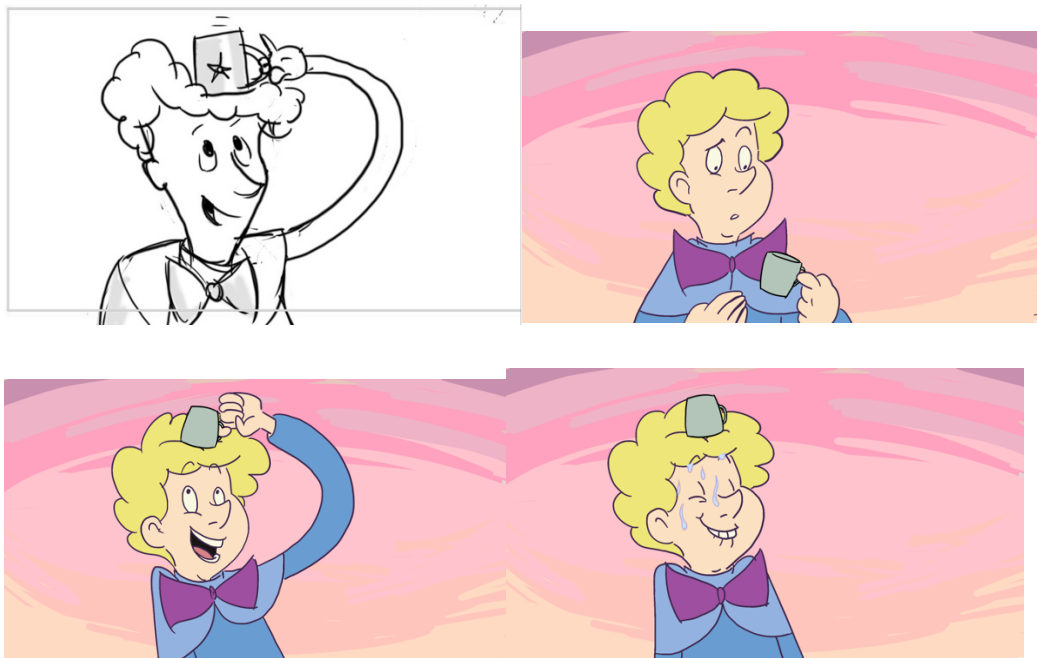
510 Laaja kuva loppuneen myrskyn jäljiltä. Tilanne on päinvastainen elokuvan alun maiseman kanssa. Kaikkialla on massiivinen vedenpaisumus ja vain vuoren huippu pilkottaa saarena vedestä. Kuva on laaja, jotta voimme esitellä, ettei mitään muuta ole maailmassa jäljellä. Vedestä alkaakin pulputtaa kuplia. Kuva luo odottavaa tunnelmaa, mitä on käynyt myrskyn jälkeen.



520 Hieman lähempää kuva kuplinnasta. Pulputuksesta nouseekin Shirba, kantaen lapsiaan ja kiskoen perässään naatin Urponkin saarelle. Lasten ilmestyminen pitäisi olla iloinen yllätys.



530 Shirba on voipunut ja huolissaan. Lapset kuitenkin iloisia. Apea Urpokin herää. Lapsi antaa Urpalle lohdutukseksi vettä mukistaan.



540 Lähikuva ihmettelevästä Urpostä muki kädessään. Hän ei edelleenkään ymmärrä näitä toisia ihmisiä, tai mitä lapsi tarkoitti. Siksipä hän lyökin iloisesti mukiin päähänsä, nauttii päälleen virtaavasta vedestä ja elokuva loppuu tähän lähikuvaan. Sanoma on suurin piirtein se, ettemme välttämättä täystuhonkaan jälkeen opi virheistämme taikka ala ymmärtämään kanssaihmiä.

6 LOPUKSI

Voin todeta, että Storyboard toimi olennaisena osa animaatiossamme ja sitä työstettäessä tehdyt taiteelliset valinnat päätyivät suurelta osin elokuvan loppuun asti mukana. Joitakin kuvia onneksi muutettiin animaation tekemisen aikana, kun komposition ongelmat tulivat vastaan tarkemmin piirrettyssä kuvassa ja isommassa koossa.

Kerronnan toimivuus olisi ollut myös vaikeaa saada aikaan näin hyvin ilman huolellista storyboardin revisiointia ja kriittistä tarkastelua.

Storyboard oli työkalu joka piti paikkansa tarinan kehittelyssä ja työryhmän sisäisessä kommunikoinnissa.

Ensi kerralla, kun teen animaatioelokuvaa, pyrin toimimaan täysin kuvallisista lähtökohdista aloittaen, jotta voin kiinnittää enemmän huomiota animaatiolliseen ilmaisuun.

LÄHTEET

Alvarado P. 2013. Workshop luento 23.-24.4.2013, Annantalo, Annankatu 30, Helsinki

Beck, J. 2004. Animation Art – From Pencil to Pixel, the History of Cartoon, Anime & CGI. London: Flame Tree Publishing.

Block, B. 2001. The Visual Story – Seeing the Structure of Film, TV, and New Media. Burlington: Elsevier Science.

Dudok De Wit, M. 2017, Espoo Ciné vierailijaluento 7.5.2017, Espoon kulttuurikeskus, Kulttuuri-
aukio 2, Espoo

Hart, J. 2008. The Art of the Storyboard – a Filmmaker's Introduction. Burlington: Elsevier Science.

Avek Pitchausohjeet. Viitattu 22.6.2017 http://www.kopiosto.fi/avek/tuen_hakeminen/digi-demo/D_day/fi_FI/pitchausohjeet/

MacLean, F. 2011. Setting the Scene: The Art & Evolution of Animation Layout. San Francisco: Chronicle Books.

Simon, M. 2003. Producing Independent 2D Character Animation. Burlington: Elsevier Science.

Thomas, F. & Johnston, O. 1981. The Illusion of Life: Disney Animation. New York: Hyperion.

..

Liite 1: Alkuperäinen käsikirjoitus

Huiputus – käsikirjoitus (treatment) 05.10.2015

Lähikuva, kannusta ollaan kaatamassa tyhjäan emalimukiin, mutta sieltä tulee vain yksi vesipisara joka sekin haihtuu kesken putoamisensa
Näemme kolme lasta mukit ojossa ja heidän äitinsä, Shirba-Liisan, joka yrittää heiluttaa kannun pohjalta viimeisiä pisaroita mutta sieltä ei tule mitään
Laajempi kuva. Näemme mökin vuoristolaaksossa, Shirba-Liisa ja lapset ovat ulkona. Shirba katselee ympärilleen, kaikkialla on kellertävää ja kuivaa. Kuivunut joenuoma kalanruotoineen sekä kaivo täynnä hiekkaa.

Pk. Shirba tiirailee missä ympärillä olisi vettä, katse kohooa korkean vuoren vehreälle laelle jossa sataa pilvestä vettä.

Shirba heittää kiipelyvarusteet ja vesiastioita selkäänsä, sanoo hyvästit lapsille ja lähtee kiipeämään vuoren huipulle.

Ensin eteneminen sujuu reippaasti, mutta rinne jyrkkenee ja Shriban täytyy kiivetä jo pystysuoraa seinämää.

Vaikeassa kohdassa Shirban jalka lipeää ja kiviä irtoaa seinämästä, mutta Shriba saa juuri ja juuri pidettyä itsensä rinteessä putoamatta.

Ohitse lipuu aika epämääräisesti pienen marsun muotoinen pilvi. Shirba kurottaa ja saa napattua sen kiinni ja pesusienien tavoin puristaa siitä vettä astiaansa. Vettä tulee astian pohjalle vain tilkka, joten Shirba siirtää katseensa ylös kohti huippua ja jatkaa kiipeämistä.

Ext. Vuoren huippu

Seuraamme Shirban nousua ja hän vihdoin saavuttaa vehreän huipun tasan käsillään. Kuuluu sateen ääntä ja enkelikuoromainen laulu. Hän nostaa kroppaansa huipulle ja on iloinen saavuttaessaan vihdoin vesilähteen, mutta huipulla onkin Urpo-Pekka makoi-lemassa pilviammeessa alasti eläimen muotoisen sadepilven alla suihkussa. He kummatkin pelästyvät.

Shirba peittää katseensa ensin kädellään, mutta sitten tajutessaan tilanteen absurdiuden, varovasti tutkailee tilannetta sormiensä välistä.

Urpo-pekka on juuri ehtinyt pukeutua ja sammuttaa taikasauvallaan sadepilven sadetuksen pois päältä.

Shirba on hetken aikaa vielä hämillään, mutta siirtyy sitten varovaisesti

lähemmäksi Urpoa ja esittää toiveensa vedestä. Osoittaa pulloaan ja pilveä

Urpo liikuttuu shirban surkeudesta ja päättää ilahduttaa häntä taikomalla shirban pullon söpöksi pilveksi.

Shirba ottaa pilven kiinni ja vääntää sitä, jolloin se pöstitää ääntä ja siitä tulee vettä.

urpo järkyttyy ja vetäsee lampaan omaan kainaloonsa ja kieltää shirbaa tekemästä noin.

Shirba närkästyttyy ja tarraa isompaan pilveen kiinni ja puristaa jotta saisi vettä.

Urpo yrittää puolustautua ja alkaa taikasauvallaan puhalluttaamaan shirbaa pois,

mutta shirba jää vain roikumaan pilven reunaan ja kiipeää pilvimassaa pitkin kohti Urpoa. Urpo taistelee vastaan taikomalla lisää pilviä jotka törmäävät Shirbaan.

Lopulta he ovat käsirysyettäisyydellä ja Shirba ottaa taikasauvasta kiinni, se repeytyy kahtia.

Kaikki sauvan voima vapautuu ja he pysähtyvät huomattessaan että heidän ylleen kasvaa raivoisa ukkospilvi.

Ukkospilvi kääntyy hitaasti ja erotamme että se on jättimäinen musta lammas. Se alkaa sadettaa voimakkaasti Shriban ja Urpon päälle, nostattaa myrskyn.

Myrskyn sade ja viima on niin kovaa että se muuttaa kuvan yhä tummemmaksi ja tummemmaksi niin että lopulta emme näe muut kuin mustaa. Kuulemme vain rajuilman tuhoja, välillä salamoit ja näemme väläyksiä myrskystä: Shirba ja Urpo huuhtoutuvat alas vuorelta, laakson mökki tuhoutuu myrskyaallossa, aaltojen keskeltä kurkottaa käsi. Myrsky raivoaa vielä hetken

Myrsky on laantunut ja päivä valkeaa.

Vedenpaisumuksen keskellä vedessä törröttää vain tyhjä, vihreä vuorenhuippu.

Kaukaisuudessa myrskypilvet vetäytyvät.

Saareksi muuttuneen huipun vieressä kuplii ja vedestä nousee ylös ensin koko lapsikatras mukit käsissään. He nousevat ylemmäs ja paljastuu että he istuvat Shirban hartioilla, joka kapuaa vuoren laelle. Perässään hän vielä kiskoo ylös vettyneen Urpo-Pekan ja istuttaa hänet viereensä.

Lapsilla on kaikilla vettä ja he juovat mukeistaan. Urpo on vähän alakuloinen, joten yksi lapsista antaa Urpolle mukin. Urpo innostuu, laittaa sen päähänsä ja hymy nousee hänen kasvoilleen.